

The background of the entire page is a photograph of a computer workstation. In the upper left, a black spherical microphone on a stand is visible. To its right, a portion of a keyboard with white keys is shown. The scene is lit with a mix of red and blue light, creating a modern, tech-oriented atmosphere. The text is overlaid on a solid red rectangular area that covers the middle and lower portions of the image.

SEGUNDO CONGRESO INTERNACIONAL

DiGRAES23

LIBRO DE ACTAS

FUENLABRADA, MADRID

25-28 DE ABRIL DE 2023

Actas de *EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: Historia, Identidad, Cultura*, 2do Congreso Internacional de DiGRA España 2023 (DIGRAES23), celebrado en Fuenlabrada del 25 al 28 de abril de 2023.

Más información en <http://digraes23.digraspain.org/>

ISBN: pendiente de concesión.



Universidad
de Alcalá



Vicerrectorado de
Comunidad Campus,
Cultura y Deporte.

Imagen de portada por Lorenzo Herrera en Unsplash

LIBRO DE ACTAS

2DO CONGRESO INTERNACIONAL DIGRAES23
*EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: HISTORIA, IDENTIDAD,
CULTURA*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

COMITÉ CIENTÍFICO	8
COMITÉ ORGANIZADOR.....	9
EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: HISTORIA, IDENTIDAD, CULTURA.....	10
NARRATIVA, PERSONAJES Y TEMAS ESPAÑOLES EN LOS VIDEOJUEGOS	12
EL DESTINO DE LOS PÍCAROS: LA INFLUENCIA ESPAÑOLA EN LOS RPG DIGITALES ACTUALES.....	13
<i>David Matencio Durán</i>	
EMOCIÓN RELIGIOSA Y CATOLICISMO EN ESPAÑA EN <i>BLASPHEMOUS</i>	16
<i>Lluís Anyó</i>	
BLASPHEMOUS: LA HEREJÍA EN EL APOCALIPSIS	20
<i>Andrea Carolina Quero Leal</i>	
VIDAJUEGOS: REPRESENTACIONES DE LA VIDA REAL EN LA EXPERIENCIA DE LOS MUNDOS ABIERTOS.....	25
<i>Rubén García Moreno</i>	
JUEGOS ANALÓGICOS DE TEMÁTICA ESPAÑOLA.....	31
EL JUEGO DE MESA MODERNOS EN ESPAÑA, SIGLO XXI.....	32
<i>Antonio Catalán Villanueva</i>	
JUGANDO CON LA “NACIÓN”: CONSTRUYENDO LA HISTORIA DE ESPAÑA EN LOS JUEGOS DE MESA	37
<i>Jan Gonzalo Iglesia</i>	
<i>Xavier Rubio Campillo</i>	
LA LUDIFICACIÓN DE LA CORDURA EN LOS JUEGOS DE MESA DE AMBIENTACIÓN LOVECRAFTIANA.....	40
<i>Alberto Murcia</i>	
¿DÓNDE QUEDÓ LA TORTURA?: EL ESPACIO (EXTRA) LÚDICO EN ¡RESISTID!	44
<i>Alberto Murcia</i>	
ASPECTOS E INVESTIGACIONES DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA.....	48
LAS ESTRUCTURAS EMPRESARIALES DE LA PRENSA ESPAÑOLA ESPECIALIZADA EN EL VIDEOJUEGO.....	49
<i>Enrique Canovaca de la Fuente</i>	
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
¿QUÉ ERA UN VIDEOJUEGO EN ESPAÑA? LA CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD A TRAVÉS DE <i>MICROHOBBY</i> Y <i>MICROMANÍA</i> (1984-1990).....	53
<i>Salvador Gómez-García</i>	
<i>Isaac López Redondo</i>	
<i>Adrián Merinero Sánchez</i>	
ORDENADORES PERSONALES DE 8 BITS EN LA PUBLICIDAD DE LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS EN ESPAÑA (1984-1991): UNA MIRADA A SU CONSTRUCCIÓN SOCIOCULTURAL.....	56
<i>Nuria Navarro Sierra</i>	
<i>Raquel Quevedo-Redondo</i>	

ANALIZANDO EL USO DEL JRPG: EL SIGNIFICADO FLOTANTE EN LA PRENSA ESPAÑOLA ESPECIALIZADA	59
<i>Adrián Caravaca Caparrós</i>	
HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA.....	64
HUGO FUE LA ESTRELLA: TELEVISIÓN INTERACTIVA, NOSTALGIA Y (FALTA DE) PRESERVACIÓN HISTÓRICA EN ESPAÑA	65
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES EN LOS JUEGOS DE AVENTURAS AD	68
<i>Juan José Muñoz Falcó</i>	
<i>Raúl Montoliu Colás</i>	
DE LA ABADÍA QUEDA SÓLO EL NOMBRE. JUAN DELCÁN Y 'LA ABADÍA DEL CRIMEN' COMO PARADIGMAS DE LA ARQUITECTURA.....	72
<i>Germán Valle Heredia</i>	
PERSPECTIVAS SOCIALES Y DE REPRESENTACIÓN, IDENTIDAD, COLECTIVOS ESPAÑOLES	76
¿QUÉ TEMAS OCUPAN A LOS GAME STUDIES EN ESPAÑA? UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA EN NÚMEROS ESPECIALES DEDICADOS A LA DISCIPLINA.....	77
<i>Beatriz Pérez Zapata</i>	
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
<i>Antonio José Planells</i>	
WALKING SIMULATORS COMO NOSTALGIA REFLECTIVA	82
<i>Diego A Mejía-Alandia</i>	
"AIR TIME!": <i>BALCONING SIMULATOR 2020</i> Y LA CRÍTICA AL TURISMO BASURA EN ESPAÑA	88
<i>Víctor Navarro Remesal</i>	
<i>Beatriz Pérez Zapata</i>	
<i>Ignacio Bergillos</i>	
<i>Mateo Terrasa Torres</i>	
BRECHA VIDEOLÚDICA DE GÉNERO. UN ANÁLISIS DEL COLECTIVO ADOLESCENTE SOBRE LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO EN LA CULTURA VIDEOLÚDICA.....	91
<i>Júlia Vilasís-Pamos</i>	
<i>Pablo Esteban Romero Medina</i>	
NARRACIÓN, ESTÉTICA Y DISCURSO VIDEOLÚDICO.....	95
UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES NECESARIAS: YOKO TARO Y LOS MUNDOS LUDOFICCIONALES POSIBLES COMO SUSTENTO NARRATIVO.....	96
<i>Antonio Francisco Campos Méndez</i>	
MIS VACACIONES DE VERANO EN EL MEDITERRÁNEO Y EN JAPÓN. INFANCIAS Y <i>SLOW GAMING</i>	99
<i>Alberto Porta-Pérez</i>	
<i>Víctor Navarro-Remesal</i>	
EL DINAMISMO DESDE LA ONTOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO COMO CARACTERÍSTICA INTRÍNSECA DE SU ESTÉTICA IO3	
<i>Miguel Rodrigo de Haro</i>	
RELACIONES CON OTROS ÁMBITOS: FILOSOFÍA, LITERATURA, CINE Y TV, COMIC.....	108

VIVIR TRAS EL DESASTRE CLIMÁTICO. ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN A ENTORNOS NATURALES HOSTILES EN VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN DE GOBIERNO109

Carlos Moreno Azqueta

DESPLAZAMIENTOS DE LA MIRADA: DE *NANOOK EL ESQUIMAL* A *NEVER ALONE*. CUANDO EL DOCUMENTAL DEFORMA Y EL GAMEPLAY DOCUMENTA.....113

Marta Martín-Núñez

Alberto Porta-Pérez

Roberto Arnau-Roselló

REGENERACIÓN MÍTICA Y SIMBOLOGÍA DEL FIN DEL MUNDO EN *A PLAGUE TALE: REQUIEM*.....117

José Manuel Chico Morales

REPRESENTACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS ESPAÑOLES EN WIKIPEDIA Y ANÁLISIS DEL SISTEMA DE CATEGORÍAS..... 121

Ángel Obregón Sierra

Jorge Oceja

NUEVAS PERSPECTIVAS DE INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍAS126

EXPLORING THE ROLES OF POLITICAL NEWSGAMES IN DIGITAL JOURNALISM 127

Salvador Gómez-García

Teresa de la Hera

BRANDED GAMES AS ETHICS CARRIER: PLAY, CONTEXT AND GOODVERTISING IN *A DOG'S STORY*130

Laura Cañete Sanz

Sjors Martens

EL RECONOCIMIENTO DE LO SAGRADO EN MUNDOS POSIBLES DE VIDEOJUEGOS 134

Arturo Encinas Cantalapiedra

DESARROLLO E INDUSTRIA138

JUEGO APLICADO (DEPORTIVO, DE MESA, POPULAR, ETC.).....138

TFG-JAM: DISEÑO E IMPLANTACIÓN DE ACTIVIDAD EDUCATIVA MULTIDISCIPLINAR ENTRE GRADOS DE INFORMÁTICA Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA GENERACIÓN DE IDEAS PARA TFGs..... 139

Raquel Echeandía Sánchez

Adrián Domínguez Díaz

Sara Cortés Gómez

María Ruth García Pernía

POSIBILIDADES Y CONTRAPARTIDAS DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA: ORIGEN, PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ESTADO DE LA CUESTIÓN144

David Oña López

DE LO DIGITAL A LO ANALÓGICO: LA TRASLACIÓN DE LA PROCEDIMENTALIDAD Y EL MUNDO LUDOFICCIONAL EN LOS JUEGOS DE MESA DE *THIS WAR OF MINE* Y *DARKEST DUNGEON*..... 148

Joan Josep Pons López

Antonio José Planells de la Maza

THE OCCULTIST: ETNOLOGÍA DE LA GÉNESIS DE UN VIDEOJUEGO151

Ruth García Martín

Pablo Martín Domínguez

Begoña Cadiñanos Martínez

CONVERGENCIAS SOCIALES E IDENTITARIAS..... 153

SHIPPING IS SERIOUS BUSINESS: MOVIMIENTOS SOCIOCULTURALES ENTRE LOS SHIPPERS DE FINAL FANTASY VII. 154

Ana Elisa Alonso Giménez

ANIMAL AGENCY: HABITAR ENTRE LO HUMANO Y LO SALVAJE158

Mateo Terrasa-Torres

Alberto Porta-Pérez

Jordi Montañana-Velilla

EXTREMA DERECHA, NEOMASCULINIDADES Y VIDEOJUEGO: UNA REVISIÓN NARRATIVA DE LA LITERATURA..... 162

Pablo Esteban Romero Medina

Júlia Vilasís-Pamos

EL ENGAGEMENT DE LOS VIDEOJUEGOS INDIE: ESTUDIO DE CASO DE HOLLOW KNIGHT166

Raquel Echeandía Sánchez

Sara Cortés Gómez

PRE-CONGRESO DE DOCTORANDOS.....168

VIDEOJUEGOS E IMAGEN DEL PODER. CONTINUIDAD Y VARIACIÓN EN EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO: LAS REPRESENTACIONES HISTÓRICAS Y FICCIONALES DEL PODER 169

Rita Aloy Ricart

IDENTIDAD GAMER Y MASCULINIDAD: NARRATIVAS Y TIPOLOGÍA EN EL USO DEL VIDEOJUEGO 176

Pablo Romero-Medina

ANÁLISIS DE SOMBRAS DE GUERRA: LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA DESDE LOS GAME STUDIES..... 178

Leonardo Ruiz Gómez

LA EVOLUCIÓN DE LA ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO DESDE LAS TEORÍAS DEL FORMALISMO RUSO 181

Miguel Rodrigo de Haro

LA «NATURALEZA-IMAGINADA» Y LA «PANTALLA-IMAGINARIA»: DOS ENFOQUES ESTÉTICOS PARA INTERPRETAR EL IMAGINARIO DE NUESTRA MODERNIDAD..... 182

José Manuel Chico Morales

SOCIALIZACIÓN POLÍTICA EN VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN DE GOBIERNO..... 183

Carlos Moreno Azqueta

CUANDO EL MUNDO VIRTUAL SE SIENTE REAL. LA INMERSIÓN EL ENGAÑO A LOS SENTIDOS..... 184

Cristina Ogando González

APOCALIPSIS DIGITAL: ANÁLISIS MITOCRÍTICO SOBRE LAS NARRATIVAS DEL FIN DEL MUNDO EN VIDEOJUEGOS DE FANTASÍA (1990-2020) 187

Andrea Carolina Quero Leal

AGRADECIMIENTOS.....188

COMITÉ CIENTÍFICO

DR. ADRIÁN DOMÍNGUEZ DÍAZ, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DR. ADSO FERNÁNDEZ BAENA, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. ALBERTO MURCIA CARBONELL, UC3M, ESPAÑA.

DR. ALBERTO VENEGAS, UNIVERSIDAD DE MURCIA, ESPAÑA.

DR. ALEJANDRO LOZANO UNIVERSIDAD DE SALAMANCA, ESPAÑA.

DRA. ALEXANDRA SAMPER MARTÍNEZ, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE, ESPAÑA.

DR. ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. ANTONIO LORIGUILLO, UNIVERSITAT JAUME I, ESPAÑA.

DRA. BEATRIZ LEGERÉN LAGO, UNIVERSIDAD DE VIGO, ESPAÑA.

DRA. BEATRIZ PÉREZ ZAPATA, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

DR. CARLOS MORENO AZQUETA, UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA, ESPAÑA.

DR. CARLOS RAMÍREZ-MORENO, UNIVERSIDAD LOYOLA, ESPAÑA.

DR. CRISTINA VILLALONGA GÓMEZ, UNIVERSIDAD DE NEBRIJA, ESPAÑA.

DR. DANIEL ARANDA, UOC, ESPAÑA.

DR. JORDI SÁNCHEZ-NAVARRO, UOC, ESPAÑA.

DR. JOSÉ ZAGAL, UNIVERSIDAD OF AVEIRO, PORTUGAL.

DRA. LARA SÁNCHEZ COTERÓN, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID, ESPAÑA.

DRA. MAR MARCOS, UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, ESPAÑA.

DR. MARÇAL MORA-CANTALLOPS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DRA. MARÍA-JOSÉ ESTABLÉS UNIVERSIDAD COMPLUTENSE, ESPAÑA.

DRA. MARÍA-RUTH GARCÍA-PERNÍA UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DRA. MARTA MARTÍN NÚÑEZ, UNIVERSITAT JAUME I, ESPAÑA.

DR. MATEO TERRASA-TORRES, UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES, ESPAÑA.

DR. MIGUEL SICART, IT UNIVERSITY OF COPENHAGEN, DINAMARCA.

DR. ÓLIVER PÉREZ-LATORRE, UNIVERSIDAD POMPEU FABRA, ESPAÑA.

DRA. PATRICIA TRAPERO LLOBERA, UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES, ESPAÑA.

DRA. RAQUEL ECHEANDÍA. UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DR. SALVADOR GÓMEZ, UNIVERSIDAD DE VALLADOLID, ESPAÑA.

DRA. SARA CORTÉS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

DRA. SHAILA GARCÍA CATALÁN, UNIVERSITAT JAUME I, ESPAÑA.

DR. VÍCTOR NAVARRO REMESAL, TECNOCAMPUS-UPF, ESPAÑA.

COMITÉ ORGANIZADOR

DR. ALFONSO CUADRADO, UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS, ESPAÑA.

DR. MARÇAL MORA-CANTALLOPS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ, ESPAÑA.

EL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA: HISTORIA, IDENTIDAD, CULTURA.

El Segundo Congreso Internacional de DiGRASpain (DIGRAES23) se celebra en Fuenlabrada (Madrid), del 25 al 28 de abril de 2023, en la Universidad Rey Juan Carlos, organizado por la URJC, la Universidad de Alcalá y el capítulo español de DIGRA. Este segundo congreso sigue la estela abierta por el DIGRAES21 celebrado en Tecnocampus, en diciembre de 2021 y que inauguró el capítulo DiGRA Spain con un encuentro que se centró en los *Game Studies* en España.

Si el primer congreso fue importante por marcar el nacimiento de lo que es, en el fondo, la celebración de la disciplina en nuestro país y una oportunidad dorada para reunir a todos los investigadores, noveles o experimentados, bajo un mismo techo durante unos días en los que intercambiar ideas, puntos de vista y oportunidades de colaboración, el segundo lo es por consolidarlo. Dos años después del primer congreso, cogido con gran ilusión por todas las partes implicadas, es importante notar como una gran mayoría de los investigadores y las investigadoras con trayectoria, así como los y las doctorandas, siguen interesados en el congreso, en volver a tener oportunidad de encontrarse y en las actividades del capítulo DiGRA Spain.

Uno de los objetivos del capítulo, sino el principal, es sacar a luz tanto en este congreso como en los futuros la realidad de un sector que emerge como puntero en el panorama mediático del siglo XXI pero que no cuenta con espacios de discusión y debate con la serenidad y profundidad que requiere la reflexión académica, fuera de los circuitos mediáticos y los canales comerciales. Adicionalmente, es importante preguntarse por la aportación que se realiza tanto al tejido investigador como a la sociedad; en el caso del capítulo de DiGRA Spain, como tantos otros ejemplos locales de DiGRA, también está la intención de reivindicar lo local, a menudo oculto, olvidado e incluso arrollado por la globalidad del medio y de su industria, de los relatos dominantes, los circuitos comerciales y las memorias ancladas en la mitología y los intereses particulares. Así pues, en DIGRAES23 se abordan nuevos campos del videojuego en España, desde su historia, identidad y cultura, buscando ahondar en la perspectiva particular de lo que ha pasado, lo que se ha hecho y lo que representa el videojuego en un país tradicionalmente relevante para la llamada industria del entretenimiento electrónico.

Desde la perspectiva de la academia del siglo XXI, los conocidos tradicionalmente como medios de comunicación han pasado a contemplarse como industrias culturales, reivindicando así su doble faz de vehículos culturales a la vez que poderosos entramados industriales con fuerte peso en la economía. En este contexto, los videojuegos han dejado de ser un mero entretenimiento de adolescentes para convertirse en un negocio de creciente presencia en el mercado del ocio y que se revela como caballo ganador en las cifras anuales frente a otros medios como el cine o la música grabada. Este argumento, vacío en contenido y reiteradamente sostenido como argumento legitimador, debe dar paso a otra realidad, la de su visión como un medio que transmite imaginarios, valores y realidades culturales. Este tercer paso sin duda se está forjando en estos últimos años como estrategia para revelar el poder comunicativo de los medios interactivos en el moderno concierto de las industrias culturales. Los videojuegos no son ajenos al nuevo orden

mundial donde cultura y negocio compiten ahora en un mercado globalizado fomentado por internet y sus servicios internacionales de *streaming*, lo que contribuye a una cultura global, donde las identidades nacionales se diluyen cada vez más en imaginarios, narrativas, personajes y formas hegemónicas y uniformadores. Los videojuegos quizá son el medio más débil a la hora de enfrentarse a esa ola globalizadora, por su poco espacio dedicado a las culturas nacionales, situación que no sucede con otros medios como el cine la literatura, la música, etc. El debate entre lo global y lo local es un eje candente sobre el que pivotan buena parte de los problemas de este siglo veintiuno, y los videojuegos no quedan al margen de ello. Aun constatando esta desventaja frente a otros medios, si rastreamos cuidadosamente en la multitud de juegos que se publican anualmente, encontramos espacio para aquellos que, bien desde posiciones industriales más consolidadas o desde el más puro hacer indie, afrontan materiales culturales nacionales o regionales (temas, personajes, símbolos, estilos, etc.) como materia para su creación. Nuestro objetivo en este congreso es rastrear estas operaciones de manifestación cultural en los videojuegos producidos en España. Creemos que las siguientes páginas se ofrece una radiografía del extenso y variado panorama de la investigación de videojuegos en nuestro país, en especial de aquellos trabajos que se centran en la historia del videojuego en España, la precepción del videojuego como producto cultural desde las administraciones, los estudios mediáticos y los profesionales o el papel de las identidades culturales del país en los videojuegos, por lo que ese objetivo se cumple, aunque solo en parte, puesto que esta no es una labor finalizada sino una primera piedra en una labor de investigación a transitar en el futuro.

En este sentido, no está de más aprovechar para reconocer a todos los investigadores e investigadoras que aportan cada día su granito de arena a la construcción de dicha radiografía, hayan podido participar en este congreso o no. En especial, un reconocimiento para los doctorandos y las doctorandas, muchos de ellos aislados y encontrando más dificultades que ayudas para encajar sus temáticas deseadas en sus programas de doctorado y sus departamentos. Esperamos que eventos como este sean un pequeño oasis para que vean que no están solos y, sobre todo, que son ellos y ellas las que sostendrán el futuro de la disciplina. También a las entidades, administraciones, medios y profesionales que colaboran en todo ello, como a los aficionados que, con mayor o menor rigor, llenan los vacíos a los que no llega la fuerza de trabajo de todos los demás.

Llegar hasta aquí ya ha merecido la pena. Hemos seguido el camino marcado en 2021 para llegar a 2023 con buena salud y mejores perspectivas que nunca, sin prisa, pero sin pausa. DiGRA España se consolida como punto de encuentro y espacio de acogida para los *Game Studies* en España. Todos hemos contribuido a ello y los participantes en DiGRAES23 dan prueba de ello. A partir de aquí, el futuro es nuestro.

ALFONSO CUADRADO ALVARADO, UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

MARÇAL MORA CANTALLOPS, UNIVERSIDAD DE ALCALÁ

NARRATIVA, PERSONAJES Y TEMAS ESPAÑÓLES EN LOS VIDEOJUEGOS



EL DESTINO DE LOS PÍCAROS: LA INFLUENCIA ESPAÑOLA EN LOS RPG DIGITALES ACTUALES

DAVID MATENCIO DURÁN

Becario predoctoral con Fundación Séneca

Departamento de literatura española, teoría de la literatura y literatura comparada. Facultad de Letras. Universidad de Murcia.

Universidad de Murcia, Campus de La Merced, 30001, Murcia, España

david.matencio@um.es

Keywords

RPG, narrativa, picaresca, literatura española, videojuegos, juego de rol.

ABSTRACT

La figura del pícaro se encuentra presente en buena parte de los juegos de rol (RPG, role-playing games), analógicos o digitales, de la actualidad. Su origen en el medio se remonta a las décadas de los setenta y los ochenta, cuando TSR, en una modificación externa de *Dungeons & Dragons* (1974), incluyó una clase desarrollada por la comunidad: el ladrón (Peterson, 2012); oficialmente presentada en *Advanced Dungeons & Dragons* (1979) junto a diversas ampliaciones y modificaciones. El descontento de la comunidad sobre la ineficiencia de la clase (Fawcett, 1981; Stephens, 1983), junto a una explosión de la popularidad del pícaro (llamado *thief* o *rogue* indistintamente), llevó a desarrolladores como Gamelords o Chaosium a incluir y expandir el rol de esta clase con suplementos multisistema como *Thieves' Guild* (1980) o *Thieves' World* (1981). Para ello, estos desarrolladores emplearon, como especifican en sus respectivas obras, referencias picarescas literarias clásicas; literatura de alta fantasía y literatura de espada y brujería. El papel del pícaro en los juegos de rol de mesa fue desarrollado gracias a la tradición picaresca desarrollada alrededor de la figura literaria del pícaro que, tal y como la conocemos, tuvo su origen en la picaresca española de los siglos XVI y XVII. A su vez, estos juegos de mesa serán aquellos que influirían en el desarrollo de los juegos de rol digitales desde su origen a la actualidad (Tresca, 2011). La deuda de los RPG con la literatura ha sido estudiada por académicos como Peterson (2020), Vossen (2020) o Goldfond (2021).

Entre las características principales que definen al pícaro podemos encontrar el determinismo social, tanto en su forma original en la picaresca española, como en iteraciones posteriores en la picaresca inglesa, las novelas de aventuras en lengua inglesa y el resto de los géneros narrativos de carácter fantástico mencionados. Esta característica puede ser definida superficialmente como "la determinación de la capacidad de medrar del pícaro basada en sus circunstancias, hereditarias o no, de pobreza, su pertenencia a determinadas minorías o el contexto sociocultural en el que crece". El determinismo social ha sido estudiado como una característica importante por académicos especializados en picaresca como Bataillon (1969), Rico (1970), Parker (1971), Lázaro Carreter (1972), Sevilla (2001), Cabo Aseguinolaza (2011) o Baldrich (2019). Con el determinismo social, se desarrollan narrativas de necesidad, lucha de clases, delincuencia y exclusión social vinculadas al pícaro que, asociadas a esta figura literaria, fueron expandiéndose a lo largo de los siglos permeando en diversos géneros literarios hasta llegar al videojuego.

La hipótesis de esta comunicación es que existe una conexión con la picaresca española en los videojuegos de rol, debido a la naturaleza de la transmisión de la figura del pícaro desde su origen literario al medio videolúdico. Partiendo de ello, el objetivo de esta comunicación es señalar y explicar cómo el determinismo social del pícaro, de origen español, es un elemento clave en las narrativas en torno a este tipo de personajes en tres videojuegos: *Thief* (Looking Glass Studios, 1998), *Baldur's Gate II* (BioWare, 2000) y *Dragon Age Origins* (BioWare, 2009). El acercamiento a los pícaros en estos videojuegos tiene una considerable deuda con la picaresca española. Por ejemplo, reflejan a pícaros pertenecientes a barrios de clases bajas, normalmente huérfanos, que deben recurrir al crimen para sobrevivir. También se explicará cómo han sido transformados ciertos elementos del pícaro literario vinculados a esta característica en el medio videolúdico para adaptarse a él y ofrecer una experiencia picaresca. En este caso, para reflejar a un pícaro que recurre al crimen es necesario plantear parte de las mecánicas del juego en torno a este objetivo o, si se quiere reflejar a un pícaro carismático, se debe de abrir la oportunidad de mostrar este aspecto dentro del propio videojuego, a veces como mecánica si el pícaro es un personaje jugable.

Para conseguir estos objetivos, se recurrirá a bibliografía teórica sobre picaresca ya señalada; bibliografía sobre narrativa en el medio interactivo (Jenkins, 2004; Ryan, 2009; Planells, 2015); bibliografía sobre la transmisión de conceptos y técnicas entre literatura y otros medios (Genette, 1989; Barthes, 1972; Grusin & Bolter, 2011; Thön, 2016); bibliografía sobre diseño de videojuegos (Zubeck, 2020; Fernández-Vara, 2019) y la lectura atenta de las fuentes literarias de picaresca principales, así como de los videojuegos mencionados.

Con ello, se intentará abrir un camino con el que explorar la deuda literaria española en algunos RPG digitales actuales, ya sea por su relación con la picaresca española o con otros géneros que protagonizaron el Siglo de Oro durante la expansión de la literatura española por toda Europa. A su vez, este tipo de análisis, será extrapolable a todo tipo de videojuegos y literaturas, no únicamente aquellos con influencias de la literatura española.

BIBLIOGRAPHY

- Chen, M. 2011. *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft*. New York, NY, USA: Peter Lang.
- Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Online Game. Blizzard Entertainment.
- Klastrup, L. 2008. "What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying." In *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft® Reader* edited by G. Corneliussen and J.W. Rettberg, 143–166. Cambridge MA, USA: The MIT Press
- Asprin et al. 1981. *Robert L. Asprin's Thieves' World*. Ann Arbor, USA: Chaosium.
- Baldritch, Mireia. 2019. *La pícaro y la novela picaresca*. Publicación independiente.
- Bataillon, M. 1969. *Pícaros y picaresca*. Madrid, España: Taurus.
- BioWare. 2000. *Baldur's Gate II*. PC Game. BioWare.
- Bolter, D. & Grusin R. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. USA: The MIT Press.
- Fawcett, B. 1981. "Thieving Made Pleasing". *Dragon*, 54, 33-34. Lake Geneva, USA: TSR Hobbies, Inc.
- Fernández-Vara, C. 2019. *Introduction to game analysis*. Nueva York, USA: Routledge.
- Genette, G. 1989. *Figuras III*. Barcelona, España: Lumen.
- Goldfond, J. 2021. The Deep Ones and the Kuo-Toa: Lovecraft's Racial Politics in Dungeons and Dragons. *Analog Game Studies special issue: Fiend Folio*. Obtenido de: <https://analoggamestudies.org/2021/10/the-deep-ones-and-the-kuo-toa-lovecrafts-racial-politics-in-dungeons-dragons/>

- Gygax, G. & Arneson, D. 1974. *Dungeons and Dragons*. Lake Geneva, USA: TSR.
- Gygax, G. 1979. *Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva, USA: TSR.
- Jenkins, H. 2004. Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 117-129. Cambridge, USA: The MIT Press.
- Lázaro Carreter, F. 1972. *"Lazarillo de Tormes" en la picaresca*. Madrid, España: Ariel.
- Meyer, R. & Lloyd, K. 1980. *Thieves Guild*. Gaithersburg, USA: Gamelords
- Parker, Alexander. 1971. *Los pícaros en la literatura: la novela picaresca en España y Europa (1599-1753)*. España: Gredos.
- Peterson, J. 2012. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from chess to Role-Playing Games*. Unreason Press, digital printing.
- Peterson, J. 2020. *The Elusive Shift: How Role-Playing Games forged their identity*. Massachusetts, USA: MIT Press, digital printing.
- Planells, A. J. 2015. *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. Madrid, España: Cátedra.
- Quevedo, F. 2011. *La vida del Buscón*. Fernando Cabo Aseguinolaza (Ed.). Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.
- Rico, F. 1970. *La novela picaresca y el punto de vista*. Barcelona, España: Seix Barral.
- Ryan, M. 2009. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59. USA: University of Nebraska Press.
- Sevilla, F. (Ed.). 2001. *La novela picaresca española*. Madrid, España: Castalia.
- Stephens, R. 1983. "The thief: a deadly annoyance". *Dragon*, 26, 46. Lake Geneva, USA: TSR Hobbies, Inc.
- Thon, J. 2016. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. USA: University of Nebraska Press.
- Tresca, M. 2011. *The evolution of fantasy role-playing games*. USA: McFarland.
- Vossen, E. 2020. There and Back Again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media. *Feminist Media Histories*, 6, 37-65. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>
- Zubeck, R. 2020. *Elements of Game Design*. Massachusetts, USA: The MIT Press.

EMOCIÓN RELIGIOSA Y CATOLICISMO EN ESPAÑA EN *BLASPHEMOUS*

LLUÍS ANYÓ

Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna

Universitat Ramon Llull

lluisas@blanquerna.url.edu

RESUMEN

Esta comunicación se pregunta por el modo en que se inscribe el videojuego *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) en la cultura española y sus rasgos identitarios más estereotipados, en particular, los característicos de la religión católica en el sur de España.

Se trata de una adscripción basada en una concepción sustantiva tanto de la identidad española como de la religión católica, y en particular su forma más ritualizada en la Semana Santa sevillana. La religión aparece aquí concebida como emoción religiosa, tanto respecto de determinadas imágenes, que van a constituir en el videojuego parte de su característico apartado estético, como en determinadas acciones ritualizadas, de sufrimiento y penitencia, que se manifiestan en consecuencia a las mecánicas del juego. De este modo, *Blasphemous*, como se demostrará a partir de su análisis formal, es un videojuego que responde, no más allá del estereotipo, a una determinada concepción de lo español y de la religión católica, tanto en su representación visual como en sus mecánicas.

Palabras clave

emoción religiosa, catolicismo, identidad española, *Blasphemous*

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Blasphemous (The Game Kitchen, 2019) presenta una concepción sustantiva tanto de la identidad española como de la religión católica, y en particular de la Semana Santa sevillana. La religión aparece aquí concebida como emoción religiosa, tanto respecto a determinadas imágenes, que van a constituir en el videojuego parte de su característico apartado estético, como en determinadas acciones ritualizadas, de sufrimiento y penitencia, que se manifiestan en las mecánicas del juego.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

El estado de la cuestión de esta investigación debe contemplar una teoría de la religión que fundamente interpretar *Blasphemous* en relación al concepto de emoción religiosa y su carácter sustantivo de una definición de lo religioso. La caracterización de la identidad española y de la religión católica en España, partirá de su forma más estereotipada, por cuanto en nuestra hipótesis, ambas se construyen en el videojuego a partir de la *doxa*, definida como un cuerpo de percepción común y aceptado (Marzo, 2018: 114).

La definición de lo religioso puede concebirse en base a dos formas distintas: una centrada en la relación del hombre con los dioses, es decir, con lo sagrado; y otra centrada en la sociedad de los hombres unidos por un mismo culto y que participan de los mismos rituales (Lombard, 1997:

148). La primera lleva a una definición substantiva de lo religioso. Aquí, la religión es un campo definido y distinguible de otros campos de lo social, aquel que pertenece a lo ideal o emotivo, y por tanto, simbólico. Esta definición considera una "omnipresencia institucionalizada de la cara oscura de las sociedades que son las religiones, y quiere conseguir extraer el misterio de todo aquello que cree encontrar misterioso" (Delgado, 1995: 136). Esta tendencia entiende la religión como una experiencia relacionada con lo sagrado, una emoción religiosa, como vemos por ejemplo en los pragmáticos norteamericanos, como William James y su *The Varieties of Religious Experience* (1902). Para este autor, los fenómenos religiosos pertenecen al campo de las emociones que el individuo experimenta en situaciones excepcionales, de modo que "el mal solamente significa una mala adaptación a las cosas, una mala adecuación entre la vida personal y el medio ambiente" (James, 1985: 119).

Blasphemous es un videojuego del estudio español The Game Kitchen, afincado en Sevilla. Cuenta con una actualización de 2021, *Wounds of Eventide*, y está prevista para 2023 la aparición de su segunda parte, *Blasphemous 2*.

Encontramos un mundo de juego cuya estética responde al píxel clásico de los años noventa y las consolas de 16 y 32 bits, en un diseño claramente retro, y, además, en un juego de plataformas en 2D, género que condiciona tanto la estética como las mecánicas, en particular el desplazamiento por el mundo de juego y el combate *hack-n-slash*.

METODOLOGÍA

La metodología que va a permitir relacionar *Blasphemous* con una determinada idea de la identidad española y de la religión católica parte, en primer lugar, del análisis formal del videojuego, principalmente en su apartado estético y del mundo de juego (Anable, 2018; García, Rodríguez, Martín, 2021) y sus mecánicas y dinámicas (Hunicke, Leblanc, Zubek, 2004; Navarro, 2016; Planells, 2015; Cuadrado, 2013) todo ello muy determinado por su género retro de acción de plataforma o metroidvania (Autor, 2014), para identificar, en segundo lugar, el imaginario del catolicismo en el contexto de la cultura española, tanto en sus contenidos temáticos –es decir, del mundo de juego– como en la experiencia de juego –la del jugador implicado (Anyó, 2016) que activa las mecánicas en su dinámica de juego–. El personaje-jugador (Planells, 2015: 138) es la figura narrativa que permite al jugador proyectarse diegéticamente en el mundo de juego y operar en su interior.

RESULTADOS

Blasphemous presenta un mundo de juego, conocido como Cvstodia, de marcado carácter tenebroso y oscuro. En este mundo, el Penitente, el personaje-jugador, deberá enfrentarse, en un verdadero éxtasis de sangre y dolor, a los enemigos más retorcidos a través de los paisajes más siniestros.

Los contenidos temáticos incluyen la Semana Santa sevillana –penitentes, flagelantes–, clásicos reconocibles de la cultura española –Diego de Velázquez, Francisco de Goya, José de Ribera, Luis Buñuel–, referentes de la cultura popular más o menos contemporánea –Mecano, Indiana Jones, Frankenstein, El nombre de la rosa–, leyendas y tradiciones del sur de España –La Santa Librada, María Coronel, la mandrágora–, todo ello en una mezcla muy ecléctica de la cultura culta, la tradicional y la pop.

Podemos dividir éstos en tres apartados: los escenarios, los objetos y los personajes. El entorno está directamente vinculado al catolicismo del sur de España, en particular Sevilla y su Semana Santa, –el puente de Triana, la Catedral de Sevilla, el Arco de la Macarena–. Los objetos remiten asimismo al catolicismo –el Retorcido–. El propio personaje-jugador está caracterizado en forma similar a un nazareno, incluido su yelmo-capirote, de modo que, en palabras de los creadores del juego "se convertiría en la clave que nos llevaría a basar todo el apartado artístico del juego en la cultura y floclor del sur de España" (Cabeza, 2019: 18)

Todo ello configura un mundo de juego de estética fácilmente identificable, en la doxa, con la ritualización de la religión católica en la Semana Santa sevillana.

Las mecánicas tienen *Metroid* (Nintendo, 1986) y *Castlevania* (Konami, 1986) como modelos, en una relación de dificultad exigente para el jugador, muy coherente con la redención de los pecados que el penitente personaje-jugador tiene como objetivo final. El Penitente debe purgar sus pecados en un ciclo de muerte y resurrección. Tanto el movimiento del personaje, en desplazamiento lateral, con saltos y deslizamientos, como las mecánicas de combate, de controles sencillos y prácticos, son, sin embargo, los de un juego exigente, tanto en el enfrentamiento con los enemigos, sobretodo los jefes de final de nivel, como en la exploración del mundo, con libertad para navegar. Esta dificultad relaciona las mecánicas con la idea misma de penitencia, culpa y redención, fácilmente asociables al catolicismo, al menos por la doxa.

CONCLUSIONES

El jugador implicado, a través del personaje-jugador, experimenta la emoción religiosa de la penitencia, el dolor y la redención, en un camino de superación que coincide con los objetivos del juego, venciendo los distintos *bosses* de cada nivel.

Todo ello configura un videojuego que toma del imaginario católico español típico la estética pero también, y esto es fundamental para un videojuego, las mecánicas, para configurarse en relación a una identidad española estereotipada y una concepción del catolicismo sustantiva y basada en la emoción.

BIBLIOGRAFÍA

Anable, Aubrey (2018). *Playing with Feelings. Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Anyó, Lluís (2014). Videojuegos de atracciones: el espacio narrativo entre la narración y la participación. En J. Sierra & F. García (Eds.), *Tecnología y narrativa audiovisual* (pp. 399-421). Madrid: Fragua.

Anyó, Lluís (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes Ediciones.

Cabeza, Enrique (2019). *The art of Blasphemous*. Sevilla: The Game Kitchen.

Cuadrado, Alfonso. (2013). Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en *Heavy Rain*. En C. A. Scolari (Ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación* (pp. 152-175). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

Delgado, Manuel (1995). Idealisme i pragmatisme en l'antropologia de la religió. En *Antropologia social* (pp. 131-182). Barcelona: Proa.

García Catalán, Shaila; Rodríguez Serrano, Aarón; Martín Núñez, Marta (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en 'Gris'. En L. Benítez; E. Berger (coord.) *Artes en tiempos de pandemia. Artnodes*, núm.27: 1-10.

Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Paper presented at the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI.

James, William (1985) [1902]. *Les varietats de l'experiència religiosa*. Barcelona: edicions 62.

Lombard, Jacques (1997). *Introducción a la etnología*. Barcelona: Alianza.

Marzo, Jorge Luis (2018). *La competencia de lo falso. Una historia del fake*. Madrid: Cátedra.

Navarro, Víctor (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Sangrila. Textos Aparte.

Planells, Antonio J. (2015). Diseño de juegos orientado al sistema lúdico. En D. Aranda (Ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (pp. 87-186). Barcelona: UOCPress.

BLASPHEMOUS: LA HEREJÍA EN EL APOCALIPSIS

ANDREA CAROLINA QUERO LEAL

Universitat Rovira i Virgili

andreacarolina.quero@urv.cat

ABSTRACT

Blasphemous (The Game Kitchen, 2019) es un metroidvania con temática inspirada en la religión cristiana y en la pintura barroca sevillana. Este estudio analiza la representación del mito del apocalipsis desde las teorías de Gilbert Durand (1993) y el concepto de reescritura mítica de Juan Herrero Cecilia (2006). Entre los resultados se destaca el análisis de los elementos que conforman la creación de un universo videolúdico donde impera una fe que se ve impregnada en el fanatismo, la corrupción y la sed de poder, lo cual deviene en una representación monstruosa y herética de lo sagrado que enfrenta al jugador con una crítica a una religiosidad que pierde su rumbo.

PALABRAS CLAVE

Blasphemous, apocalipsis, mitocrítica

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para esta investigación, se tomaron como antecedentes dos artículos recientes sobre *Blasphemous* que preceden a esta propuesta. "La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en *Blasphemous*" de Alberto Venegas Ramos y Sergio Gutiérrez Manjón, y "La experiencia cercana a la muerte en los videojuegos o cómo mirar a la muerte a los ojos puede ser un concepto para vender: el caso de *Blasphemous* desde un punto de vista antropológico, metafísico y promocional" de Josefa Ros Velasco, César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda.

El artículo de Venegas Ramos y Gutiérrez Manjón (2021) estudia las representaciones del pasado y el presente hispanos en el videojuego lo plantea como un medio de difusión cultural de la identidad española en el plano del mercado internacional, a través de una identificación y análisis de los referentes pictóricos y religiosos en el apartado artístico de *Blasphemous*. Este texto expone una comparación de las ilustraciones del juego con esculturas, pinturas e incluso edificaciones pertenecientes a la tradición española que permite visualizar más concretamente la influencia de los autores y la simbología que maneja el juego para la reescritura mítica de la religión católica,

convirtiéndose en el Milagro, su versión retorcida, oscura, que nos recuerda a la pintura negra de Goya, a las pinceladas de Velázquez y a los cuadros religiosos de Zurbarán.

Por otra parte, la investigación de Ros Velasco et al. (2022) hace una aproximación a la relación videolúdica del jugador con la experiencia de la muerte en sí misma como un concepto que permite que se experimente esta sensación metafísica desde el plano de lo simbólico. En otras palabras, como el ser humano puede "tener contacto con la muerte en sí misma sin necesidad de experimentarla de primera mano o verla directamente a los ojos para superar el miedo que produce" (Ros Velasco et al, 2022, p. 47). Se plantea entonces que "la jugabilidad relativa a la muerte permite que el jugador despoje a la muerte de su misterio para convertirla en algo más accesible, sin banalizarla (...) pero haciéndola reversible" (idem).

Si bien los autores del texto estudian la muerte como una parte de la estrategia de venta, lo que concierne a esta investigación es la relación que establece el jugador con conceptos trascendentales a través del videojuego y cómo este proceso permite que la simbología que contiene un espacio videolúdico no sea meramente decorativo, sino una pieza en un entramado que nos presenta un universo repleto de referentes culturales, mitemas recurrentes y sus propios cuestionamientos filosóficos y teológicos, los cuales se analizarán en esta presentación.

HIPÓTESIS

El simbolismo judeocristiano que se presenta en el videojuego *Blasphemous* posee el tono tenebroso de la pintura barroca sevillana en la que se inspiraron sus autores. La hipótesis de esta investigación es que, mediante esta representación macabra del imaginario religioso, se entreteje una crítica al fanatismo religioso que subyace en la reescritura mítica del cristianismo por medio de una visión de la culpa como un dolor que se expía con el castigo absoluto y no con el perdón de los pecados, lo cual conlleva al fin del mundo en Cvstodia.

OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación es analizar la representación del mito del apocalipsis que realizó el estudio andaluz The Game Kitchen en su videojuego "*Blasphemous*", un título cuya dirección artística se influenció por el imaginario judeocristiano, el simbolismo de la Semana Santa y la pintura barroca sevillana, como se documenta en esta entrevista al equipo de dirección de arte del estudio.

La iconografía religiosa sevillana es visualmente muy poderosa, y al habernos criado aquí es una influencia directa para nosotros. No solo en Andalucía sino en el resto de España hay una cultura rica que nos influye en muchísimos aspectos. La influencia artística base para *Blasphemous* es la iconografía religiosa del barroco sevillano, junto a su arquitectura,

folclore y leyendas medievales de la ciudad —que son muchas y realmente interesantes— y el arte pictórico de Goya o Velázquez. (Fernández, 2017)

Asimismo, se utilizará la teoría durandiana para interpretar los mitemas recurrentes de la culpa y la penitencia como vínculos entre la religión ficticia de *Blasphemous* y la tradición judeocristiana española para mostrar el contraste que plasman los autores al fanatismo religioso en relación con la verdadera fe, contrapuestas mediante las figuras de los seguidores de la iglesia Madre de Madres y el Penitente, último miembro de la Hermandad del Lamento Mudo.

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación es el análisis de datos por medio de los conceptos de mitocrítica. de Gilbert Durand (1993), quien define el mito como: el mito es “un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos simbólicamente valorizados, que se puede segmentar en secuencias o unidades semánticas pequeñas (mitemas) y en el que se invierte necesariamente una creencia simbólica” (p. 36). Asimismo, se toma la definición de Juan Herrero Cecilia de reescritura mítica, quien lo plantea como un proceso de transformación en que se mantienen rasgos esenciales que permiten que identifiquemos sus referencias de origen, es decir, el mito original al que alude la reescritura en su simbología:

La reescritura del mito en un texto nuevo mantiene normalmente los rasgos fundamentales de la historia legada por la tradición literaria, pero el autor del relato modula libremente esos rasgos y puede infundir al significado de la historia narrada una nueva orientación que viene a enriquecer el valor iluminador del mito. (2006, p. 60)

RESULTADOS

El apocalipsis en la tierra de Cvstodia tiene como origen un fanatismo religioso que transgrede uno de los sacramentos fundamentalmente de la religión católica: la penitencia. En este universo, la creencia en el Milagro está inherentemente vinculada a la culpa, así como el cristianismo remite a esta culpa para buscar el perdón de los pecados. Sin embargo, en esta reescritura mítica, los autores muestran una tierra sumida en la oscuridad, donde los humanos poco a poco se convierten en seres monstruosos al ahogarse en esta sensación de que el perdón no existe. El pecado se expía única y exclusivamente mediante el castigo, porque su deidad todopoderosa, las Altas Voluntades, no posee la piedad del Dios cristiano, sino un deseo absoluto de control y de veneración que va en contra del ideal de un ser supremo benevolente y dispuesto a liberarnos del dolor de nuestra culpa por medio del perdón.

Según Juan-Eduardo Cirlot (1992), la diferencia entre el purgatorio y el infierno es que el primer terreno nos ofrece una dualidad penitencia-perdón, mientras que el viaje al infierno es un

camino entre del crimen al castigo. En *Blasphemous*, el estudio The Game Kitchen nos presenta un mundo que, a pesar de ser profundamente religioso, tiene una apariencia más cercana al infierno y que crea esa relación entre el jugador y la muerte a la que referían Ros Velasco et al. (2022). De esta manera, la tríada culpa-penitencia-perdón, no existe en esta religión ficticia, sino una dualidad de culpa y castigo que entra en un terreno del sadismo. Esta oscuridad es la que adorna la estética del juego, el mito se reconfigura al convertir el imaginario sagrado en uno profano, en una versión blasfema de las creencias religiosas que están presentes en el día a día de la cultura española y que se deconstruyen para criticar su lado más oscuro y enaltecer sus facetas más nobles, por medio de la figura del Penitente.

CONCLUSIONES

En conclusión, el análisis de los videojuegos desde la mitocrítica permite comprender, no solo la temática y la simbología del juego en sí mismo, sino las motivaciones socioculturales de esas representaciones. Desde el "mitoanálisis", como lo denominaba Gilbert Durand, el juego existe no solo como un producto comercial, sino también como un producto cultural con un tejido complejo. En el caso de *Blasphemous*, sus creadores tomaron como referencia la cultura andaluza y del cristianismo para proponer una reescritura mítica que muestra una visión crítica del fanatismo religioso, la obsesión con el poder y una relación con el pecado donde el hombre no se permite liberarse de la culpa, sino que se somete a ella mediante el castigo definitivo. Al final, el Milagro en Cvstodia nunca existió, porque no hay salvación sin piedad ni perdón. El Penitente, entonces, se sacrifica como un chivo expiatorio para purgar la culpa de todos, así como Cristo en la cruz se sacrificó por los pecados de la humanidad.

REFERENCIAS

- Cirlot, J. 1992. Diccionario de símbolos. Barcelona, España: Editorial Labor
- Durand, G. 1993. De la mitocrítica al mitoanálisis. Barcelona, España: Editorial Anthropos.
- Fernández, I. (2017). The Game Kitchen, autores de *Blasphemous*: "La iconografía religiosa sevillana es visualmente muy poderosa". Lenovo España. Recuperado de: <https://www.bloglenovo.es/the-game-kitchen-Blasphemous-entrevista/>
- Herrero Cecilia, J. 2006. El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias. *Çedille: Revista de Estudios Franceses* (2), 58-76.
- Ros Velasco, J., San Nicolás Romera, C., y Nicolás Ojeda, M. 2022. La experiencia cercana a la muerte en los videojuegos o cómo mirar a la muerte a los ojos puede ser un concepto para vender: el caso de *Blasphemous* desde un punto de vista antropológico, metafísico y promocional. *Escritura e Imagen*. 18. 45-65.

Venegas Ramos, A., y Gutiérrez-Manjón, S. 2021. La memoria estética del videojuego: representaciones audiovisuales de Andalucía en *Blasphemous*. *Miguel Hernández Communication Journal*. 12 (2), 565-586.

VIDAJUEGOS: REPRESENTACIONES DE LA VIDA REAL EN LA EXPERIENCIA DE LOS MUNDOS ABIERTOS

RUBÉN GARCÍA MORENO

garmo.ruben@gmail.com

ABSTRACT

Los videojuegos de mundo abierto ofrecen un amplio marco de juego y narrativo con diversas posibilidades al alcance del jugador. Este trabajo analiza el uso de mecánicas y otros recursos habituales de este modelo de diseño ludonarrativo para estudiar cómo representan tareas cotidianas y rutinas del día a día dentro del mundo de juego. Con base en los resultados, se concluye que el diseño de los mundos abiertos incluye mecanismos con el objetivo de aportar variedad a la partida y permitir al jugador expresarse y dedicar tiempo persiguiendo sus propios intereses.

Keywords

videojuegos, mundo abierto, mundo ludonarrativo, mecánicas de juego

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está basado en parte de la investigación que conforma la tesis titulada “Videojuegos de Mundo Abierto: Definición, fundamentación de los principios de diseño ludonarrativo y propuesta de análisis” (García, 2023) y en la ficha de análisis publicada con anterioridad a la misma (García, 2021).

El objetivo de dicha tesis es analizar el diseño ludonarrativo de los videojuegos de mundo abierto, y para ello selecciona una muestra representativa de los años de evolución de este tipo de juegos. Dicha muestra está compuesta por los siguientes títulos: Grand Theft Auto III (DMA-Design, 2001), Grand Theft Auto IV (Rockstar-North, 2008), Grand Theft Auto V (Rockstar-North, 2013), The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda-Game-Studios, 2002), The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda-Game-Studios, 2011), Minecraft (Mojang, 2011), No Man’s Sky (Hello-Games, 2016), Assassin’s Creed: La Hermandad (Ubisoft-Montreal, 2010) y Death Stranding (Kojima-Productions, 2019).

El estudio ludonarrativo incluye la identificación y clasificación de sus mecánicas según la teoría de Sicart (2008) en primarias, secundarias y otras, así como un estudio de los sistemas de juego y también del mundo ludonarrativo, incluyendo forma y contenido.

PRINCIPIOS TEÓRICOS

El trabajo parte de algunas ideas teóricas básicas. La primera entiende que el videojuego es una obra ludonarrativa, esto quiere decir que se compone de dos partes: la experiencia de juego y la experiencia narrativa, teniendo presente la teoría de los videojuegos como mundos posibles (Planells, 2013).

En segundo lugar, se toma la teoría de dualidad de autorías en la partida y en la narrativa (García, 2023) para asumir que los mundos abiertos ofrecen una historia de autor y otra del jugador,

así como una partida del autor y otra del jugador. Siempre, teniendo presente la propuesta de Barthes (1987) acerca de la muerte del autor.

Por otra parte, también se toma en consideración la idea de que las mecánicas de juego definen la experiencia de juego (Crawford, 2005) y que la experiencia narrativa se diseña partiendo de las posibilidades que permiten el diseño de la experiencia de juego (Tremblay, 2020).

En último lugar, se entiende que el diseño de los mundos abiertos se asienta sobre tres pilares fundamentales: espacio, libertad y simulación.

ANÁLISIS DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO

El estudio de las mecánicas de juego ha permitido identificar una gran variedad de mecánicas en esta muestra, habiendo clasificado más de setenta tipos de ellas. Al clasificarlas en grupos temáticos como muestra la Tabla 1, se ha observado que existen cuatro grupos de ellas destinadas a replicar procesos relacionados con la vida del mundo real dentro del mundo de juego. Se muestran sombreadas en gris en la tabla y se trata de las mecánicas de ocio ficcional, las de necesidades biológicas, las de relaciones afectivas y las de trabajo, por orden de mayor variedad de mecánicas de cada tipo a menor.

Tabla 1: Recuento de mecánicas en la muestra

Fuente: Elaboración propia

Grupo temático	Nº de mecánicas
Desplazamiento	14
Ocio	10
Relación con el entorno	10
Obtención de recursos	8
Necesidades biológicas	8
Combate	7
Relaciones afectivas	5
Construcción	4
Trabajo	4
Expresión	3
Desarrollo del personaje	1
Total	74

De esta forma, se han identificado hasta diez tipos de mecánicas de ocio ficcional dentro de la muestra. Estas proponen intervenciones en el juego que simulan actividades asociadas al tiempo libre en el mundo real.

En la siguiente tabla se muestra la relación entre las mecánicas de ocio ficcional y la muestra, clasificándolas en primarias, secundarias y otras, según su función dentro de la partida, es decir, si sirven o ayudan a superar los desafíos del juego o no.

Tabla 2: Mecánicas de ocio ficcional

Mecánica	MOR			SKY			GTA 3			GTA 4			GTA 5			AC H			DS			NMS			MINE					
	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O			
Escuchar música									X			X			X						X									X
Escuchar la radio									X			X			X															
Contratar prostitutas									X			X			X															
Jugar a juegos												X			X															
Usar el teléfono												X			X															
Navegar en Internet												X			X															
Visitar locales de ocio												X			X															
Ver la televisión												X			X															
Actividades físicas																														
Tocar música																					X									
Subtotal	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	8	0	0	9	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Total	0			0			3			8			9			0			2			0			1					

Fuente: Elaboración propia.

Entre estas mecánicas destacan escuchar música, jugar a juegos dentro del propio videojuego y utilizar telecomunicaciones, incluyendo tareas cotidianas como escuchar la radio mientras se conduce, contactar con otros personajes por teléfono o redes sociales y pasar tiempo en casa sintonizando diversos canales de televisión. La mayoría de estas diez mecánicas se encuentran concentradas en la saga GTA, con lo que puede verse que es una forma de jugar particular de este modelo.

Las siguientes mecánicas en cuanto a representación dentro de este grupo que simula la vida serían las asociadas a necesidades biológicas del protagonista. Se relacionan con partida como muestra la Tabla 3.

Tabla 3: Mecánicas de necesidades biológicas

Mecánica	MOR			SKY			GTA 3			GTA 4			GTA 5			AC H			DS			NMS			MINE			Rep.
	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	
Dormir			X			X						X			X						X						X	6
Beber		X				X						X			X						X						X	6
Comer		X				X						X															X	5
Descansar		X																			X							2
Transferir sangre																					X							1
Orinar																					X							1
Ducharse																								X				1
Excretar																					X							1
Sumas	0	3	1	0	2	1	0	0	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	2	4	2	0	0	0	2	0	1	
Total	4			3			0			3			2			0			8			0			3			

Fuente: Elaboración propia.

Este grupo de mecánicas se encuentra más extendido por toda la muestra e incluye algunas muy presentes como dormir y beber, que aparecen en hasta seis títulos, seguidas de cerca por la de comer.

El tercer grupo que ha destacado dentro de las mecánicas que tratan de simular la vida está compuesto por el que integran las acciones asociadas a establecer y mantener relaciones afectivas

con otros personajes del juego, como muestra la Tabla 4. Estas mecánicas simulan dentro del juego actividades como tener compañeros o amigos, cuidar animales o personas y formar una familia.

Tabla 4: Mecánicas de relaciones afectivas

Mecánica	MOR			SKY			GTA 3			GTA 4			GTA 5			ACH			DS			NMS			MINE			Rep.		
	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O			
Conseguir un compañero				X												X										X				3
Cuidar animales														X									X							3
Mantener vínculos con personajes										X				X																2
Formar una familia					X																									1
Cuidar personas																			X											1
Sumas	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
Total	0			2			0			1			2			1			1			1			2					

Fuente: Elaboración propia.

Por último, también se ha identificado en la muestra un cuarto grupo que trata de representar en el mundo de juego unas actividades similares al desempeño de un trabajo del mundo real, como muestra la Tabla 5. Estas se representan de dos formas, la primera sería el desempeño de un rol dentro del mundo de juego, el cual se encuentra establecido por la partida e incluye posibilidades como actuar como taxista, conductor de ambulancia o bombero en la saga GTA. El otro modo consiste en que el jugador consiga herramientas de trabajo como un pico, una pala o una azada y trabaje por su propia decisión con ellas. De esta forma, en Minecraft y No Man's Sky puede recolectar recursos y después construir edificaciones y mantener explotaciones agrícolas.

Tabla 5: Mecánicas de trabajo

Mecánica	MOR			SKY			GTA 3			GTA 4			GTA 5			ACH			DS			NMS			MINE			Rep.		
	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O	P	S	O			
Trabajar en el mundo de juego								X			X			X																3
Usar herramientas																			X				X			X				3
Mantener explotaciones agrícolas																							X			X				2
Construir edificaciones																							X			X				2
Sumas	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	2	1	0
Total	0			0			1			1			1			0			1			3			3					

Fuente: Elaboración propia.

Estos videojuegos permiten una considerable personalización del personaje protagonista, con opciones que incluyen la visita a un estilista para cambiar el corte de pelo o de barba. También se puede tener una casa, que en algunos casos se puede decorar. Al tener un hogar en el mundo ludoficcional, el jugador puede considerarlo un lugar en el que pasar el tiempo y vivir virtualmente.

La mayoría de las mecánicas expuestas no están orientadas a la superación de los objetivos de juego ni son obligatorias de ejecutar, a pesar de que algunas de ellas se encuentran entre las más repetidas en la muestra de estudio. Por el contrario, son mecánicas que se incluyen para dotar

de variedad a la partida y permitir que el jugador tenga cierta libertad a la hora de construir su propia partida según sus intereses.

Con base en las mecánicas identificadas y la relevancia de las mismas puede afirmarse que el jugador dedica un tiempo destacado de su partida a mantener unas rutinas vitales que podrían recordar a su vida diaria y rutinaria.

ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS

La partida de los mundos abiertos, desde el punto de vista jugable, se trata de una experiencia sistémica. Esto quiere decir que la experiencia en conjunto es la suma de diversos mecanismos que automatizan procesos para generar una experiencia emergente y variable.

Estos sistemas se encuentran implementados, entre otros motivos, con la intención de generar una sensación de verosimilitud. El jugador encuentra semejanzas entre el mundo ludonarrativo ficcional y el mundo real en el que vive.

De esta forma, los sistemas se encargan de provocar cambios en el mundo de juego para que este se perciba vivo y cambiante. El mecanismo más sencillo y habitual es la implementación de un reloj interno que provoque ciclos de día y noche, pero también en la mayoría de los casos existen variaciones climáticas como lluvia, tormenta, niebla o nieve.

Por otra parte, los sistemas también se encargan de controlar el comportamiento de otras entidades en el mundo, como los habitantes. Así, en algunos títulos como la saga GTA y Assassins's Creed, los peatones se encuentran paseando por las aceras y cruzando en pasos de cebra, así como el tráfico, en aquellos que existe, circula de forma ordenada siguiendo las indicaciones viales.

Estos mismos sistemas se encargan en los mundos más complejos de generar situaciones emergentes como accidentes fortuitos o persecuciones policiales a otros habitantes del mundo para que, en suma, el conjunto resulte lógico y se perciba como un mundo vivo.

CONCLUSIONES

El modelo de diseño de los videojuegos de mundo abierto propone una experiencia ludonarrativa variada en la que abundan multitud de posibilidades relacionadas con la simulación de la vida.

El empleo de mecánicas cotidianas, que recuerdan a rutinas del día a día existentes fuera del mundo de juego, no está implementado con el objetivo de suponer un desafío de juego en la mayoría de los casos. Por tanto, no forman parte de la partida que diseña el autor de la obra, sino que conforman la partida del jugador. Están incluidas con la intención de reforzar la autonomía del jugador, su creatividad y su expresión. En definitiva, estas mecánicas son optativas para el jugador, casi un escapismo, y sirven para construir su partida y también para conformar la verosimilitud del mundo de juego.

La implementación y el comportamiento de los sistemas dan cuenta de la importancia de la simulación en este tipo de títulos, que pretenden aportar variabilidad y matices al lugar para que el jugador lo perciba como un lugar interesante en el que quiera vivir.

BIBLIOGRAPHY

Barthes, R. (1987). La muerte del autor (1968) . El Susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura, 65-71.

Bethesda-Game-Studios. (2002). The Elder Scrolls III: Morrowind (PC). Bethesda Softworks.

- Bethesda-Game-Studios. (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim (PlayStation 4). Bethesda Softworks.
- Crawford, C. (2005). Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley: New Riders Games.
- DMA-Design. (2001). Grand Theft Auto III. Rockstar Games.
- García, R. (2021). Videojuegos de mundo abierto: Propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo. *Index Comunicación*, 11(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Videoj>
- García, R. (2023). Videojuegos de Mundo Abierto: Definición, fundamentación de los principios de diseño ludonarrativo y propuesta de análisis.
- Hello-Games. (2016). No Man's Sky (PlayStation 4). Hello Games.
- Kojima-Productions. (2019). Death Stranding (PlayStation 4). Sony Interactive Entertainment.
- Mojang. (2011). Minecraft (PlayStation 4). Sony Interactive Entertainment.
- Planells, A. (2013). Los videojuegos como mundos ludoficcionales. Una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación.
- Rockstar-North. (2008). Grand Theft Auto IV. Rockstar Games.
- Rockstar-North. (2013). Grand Theft Auto V. Rockstar Games.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, Volume 8(Issue 2).
- Tremblay, K. (2020). Storytelling with Verbs: Integrating Gameplay and Narrative. Game Developer Conference 2020. <https://youtu.be/ontNUxSLhb8>
- Ubisoft-Montreal. (2010). Assassin's Creed: La Hermandad (PC). Ubisoft.

JUEGOS ANALÓGICOS DE TEMÁTICA ESPAÑOLA



EL JUEGO DE MESA MODERNOS EN ESPAÑA, SIGLO XXI

UN CRECIMIENTO CONTINUO Y SOSTENIDO COMO INDUSTRIA CULTURAL

ANTONIO CATALÁN VILLANUEVA

Investigador independiente

ISEC (Lisboa), UJI (Castellón) y UOC (Barcelona)

acv.games2@gmail.com

Keywords

juego de mesa moderno, historia del juego, juegos analógicos, industria del juego en España

INTRODUCCIÓN

Los juegos de mesa modernos se han convertido en un fenómeno mundial de consumo y ventas, especialmente durante el confinamiento por la pandemia de Covid-19 y España no ha sido una excepción. Desde principios de siglo como industria cultural ha ido creciendo en España, en contraposición con el retraso que tenía comparado con el siglo XX (Catalán 2021).

Lenta pero continuamente ha ido creando su propio ecosistema formado por el creador, el editor y el jugador, en un entorno de raíz editorial (Catalán 2020) y no nos referimos a los juegos *mass-market* del mercado juguetero tradicional, si no a lo que diferentes autores (Nicholson 2008) (Arnaudo 2018) (Souza 2019) y el público define como **juegos de mesa modernos**, que incluyen juegos de mesa, rol y cartas en sus diferentes variantes, que cuenta con una segmentación editorial (Catalán 2016).

Después de unos primeros intentos de nacimiento en los 90, por parte de editoriales como NAC con los juegos de simulación, Joc Internacional con los juegos de rol y la llegada de *Magic: The Gathering*, la edición de juegos mantenía un retraso con respecto al mercado internacional, donde el aficionado vivía de las novedades internacional en un nicho reducido, combinada con una fuerte crisis en el sector tradicional debido a su parálisis y la llegada masiva de los videojuegos. 20 años después se ha desarrollado una industria editorial en castellano, equiparable a otros sectores culturales con más de 150 editoriales de diferentes tamaños, produciéndose cada año más de 1000 títulos nuevos para todos los públicos, con autores que editan en diferentes idiomas, con premios internacionales, como José M.^a Alluè y Victor Bautista con el As d'Or infantil en 2017 por *Cuco Kiko*.

Estado de la cuestión y metodología

El estudio del juego de mesa moderno ha estado marginado en la academia, centrados en de la técnica y narratológica en el campo de los videojuegos, existiendo muy pocos estudios y trabajos, tanto en su marco teórico como práctico, sobre el mundo de mesa analógico moderno y solo para la enseñanza, a diferencia de otros países con autores principalmente americanos (Arnaudo 2018) (Berry 2021) (Booth 2021) (Whitehill 2008) (Woods 2012). El juego analógico sigue siendo el gran olvidado, solo explorado con un interés educativo como ABJ, y por unos pocos autores: con un interés histórico (Comas 2005), etnológico (Pujol 2009), desde la simulación

(Gonzalo 2016) o el marketing (Moreno 2019), sin un interés sobre su historia como fenómeno cultural de más de 4000 años.

Partimos de un material muy ecléctico para su estudio en España, principalmente el que han creado los propios aficionados (Blasco 2014), ya que la información que encontramos a nivel académico esta desarrollada sobre textos e investigaciones principalmente europeas y basándose en el fenómeno en otros países como Alemania (Woods, 2014) y Francia (Berry 2020), este último utilizado en referencia por la cercanía del mercado francés, donde indica que los datos son escasos y eso que cuenta con estadísticas más precisas. Este trabajo se ha recopilado a través de datos de editoriales, blogs, foros de aficionados y los pocos trabajos e investigaciones realizadas en el sector, mediante un análisis de contenidos y también desde la experiencia como observador participante del autor, centrándose en el juego de mesa, obviando los JCC y el juego de Rol, que requieren un trabajo aparte (Sevillano 2008).

El juego de mesa moderno

Entendemos el juego de mesa como todo aquel que cuenta con unas reglas, se realiza con unos componentes materiales, dentro de un tiempo y espacio determinado y que no depende de las habilidades físicas. El concepto moderno ya empezó a utilizarse desde principios del XX para referirse a juegos diferentes de los clásicos sin autor reconocido, como *Monopoly*, *Risk* o *Cluedo*, pero debemos entender a estos, como juegos propietarios (Brougère 2021) o industriales (Parlet 2018), no modernos.

Los juegos de mesa modernos (Souza 2019) engloban a todos aquellos que necesitan unas reglas, unos jugadores, unos elementos físicos individualizados para ser realizados y como elemento diferenciador más importante, tiene un autor reconocido y están realizados por un proceso editorial (Catalán 2020), esto engloba a todo tipo de juegos de mesa, juegos de rol y juegos de cartas, excluyendo por ello a los juegos *mass-market* del mundo del juguete tradicional.

España siglo XXI

Podemos dividir la evolución en 4 partes, en cada una se han identificado los hechos más significativos a nivel de diseño, producción, creación o eventos, que han llevado al mercado nacional a su nivel actual, donde el número de editoriales, juegos y autores no ha parado de crecer, hasta llegar al hecho de que un juego de autoría y edición nacional, *Bitoku*, fue un éxito en la feria de juegos de Essen 2022.

Lo dividiremos así, para su estudio y por representar diferentes puntos de inflexión:

- **Nacimiento** 2000 a 2005
- **Adolescencia** 2006 a 2010
- **Desarrollo** 2011 a 2015
- **Expansión** 2016 a 2022

Como resumen de cada uno indicaremos:

Nacimiento (2000 a 2005)

Como momento fundacional podemos hablar de la edición de *Catan* (1995) de Klaus Teuber, tras conseguir los derechos por Logojogos de la editorial Kosmos, y luego pasar a **Devir Iberia**, que edita en 2002 *Carcassonne*, creandose así la primera empresa con un concepto editorial de juegos en castellano. Los juegos de estilo alemán, eurogames, wargames y juegos de rol, eran desconocidos fuera del aficionado especialista, que jugaba en el idioma de original de los juegos, En contraposición con Europa, principalmente Alemania y EE.UU, donde ya eran una industria editorial.

El primer juego de franquicia nacional fue en 2002, el juego de rol del *Capitan Alatraste* y su juego de mesa, con los conceptos de juego de mesa moderno, ese año aparece la editorial **Mercurio**, al año siguiente **Edge**. A nivel de aficionados se crea la **BSK**, foro que aglutina a la afición, y en 2005

se organiza el primer **Premio del juego del año** a semejanza del *Spiel des Jahres* alemán, que se otorga en el **I Encuentro nacional de juegos de mesa a Aventureros al tren**. En 2005, ya existen unas 10 editoriales con 30 productos.

Adolescencia (2006 a 2010)

En 2006 se empiezas a localizar juegos de éxito europeos que no habían llegado aquí, en Córdoba se realiza el primer **Festival de juegos de mesa**. Nace Homolúdicus como editorial, de la mano de **Pol Cors**, que dinamiza el mercado con una tienda on-line y una política proactiva con el consumidor, a través de las redes y los encuentros de aficionados. En 2007 se organiza la feria **JugarxJugar** en Granollers de la mano de **Oriol Comas**, con el primer campeonato de *Carcassonne* con 40 participantes. En el primer concurso de creación de juegos en 2008 se presentaron 57 juegos, uno de los ganadores *Theseus* de Perapua-Illistosella se edita en Francia, en la edición de 2010 fueron 185. En 2010 aparece **5 minutos por juego**, primer medio en youtube de Stephan Cittadino, empiezan a aparecer blogs especializados en juegos de mesa. Existen unos 30 editores con 200 productos.

Desarrollo (2011 a 2015)

En 2012 la asociación de autores **Ludo**, otorga el premio Eduardo Nevado a **Ayudar jugando**, creándose un tejido asociativo de autores (Blasco 2014). Devir produce en castellano bajo licencia *Twilight Struggle* y *Puerto Rico*, líderes en el ranking de *Boardgamegeek*, ya existen más de 100 blogs que hablan sobre juegos modernos y empiezan a editarse podcast como **Días de juego**. El festival **DAU Barcelona** nace en 2012. En 2013 en la feria de Essen, ya se editan 4 juegos de autores nacionales. El campeonato de España de *Catan* enfrenta a 144 jugadores de 1200 participantes en las eliminatorias. La BSK tiene más de 5000 usuarios activos. En 2014 **GDM** y **Brain Picnic** se presentan como editoriales, Homoludicus es adquirida por Devir y se convierte en una "multinacional de bolsillo", con oficinas en Brasil, Portugal, México, Chile y EE.UU. En 2015 Devir edita más de 15 títulos de la línea *Catan*. Existen unos 90 editores que editan 500 productos.

Expansión (2016 a 2021)

En 2016 **Jesús Torres**, impulsor del Festival de Córdoba, edita internacionalmente *Watson & Holmes* con Ludonova y *Templar* con Queen Games. En 2017 se crea **SD Distribuciones**, Asmodée adquiere la editorial **Edge** y Bautista /Allué ganan el **As d'or infantil** en Francia. En 2018, existen editoriales medianas como **Mas que Oca**, **2 Tomates**, **GDM**, **Gen X**, **Haba**, **Ludonova**. **Maldito games** o **Sd Games** que editan centenares de juegos cada año, con las novedades a ritmo internacional y están presentes en las ferias de Nuremberg y Essen. En 2019 existen 150 editoriales y se editan 1300 juegos al año, manteniéndose estable el número en 2022, con unas ventas de 2 mio de juegos de mesa al año, cercano a los 2'5 millones de Francia. El festival de Córdoba y DAU se siguen celebrando, como multitud de eventos en toda España. **Asmodée/Edge** y **Devir** siguen editando unos 50 productos nuevos al año, con catálogos vivos de más de 200 juegos que se reeditan anualmente.

Conclusiones y resultados

Las primeras conclusiones, hacen entender que se ha producido una evolución lenta pero constante a lo largo de 20 años, creándose un universo de jugadores en forma de pirámide que se ha ido alimentando por la base, al haber juegos de producción editorial segmentada y en constante rotación, que han creado nuevos jugadores, con un efecto "bola de nieve" que nos indica lo siguiente:

- **Crecimiento continuado de los jugadores:** Se ha producido un aumento de jugadores que han expandido la afición para llegar actualmente a todos los sectores de edad, en una desestacionalización del mercado, donde los jugadores crean grupos intergeneracionales, y que engloban a diferentes grupos sociales. El consumidor ha sido el impulsor del mercado al dinamizarlo con una demanda aceptada.

- **Empoderamiento del consumidor a través de redes:** Los aficionados se han ido agrupando y comunicando entre ellos, en un primer momento a través de blogs personales y foros de aficionados, para ir evolucionando a través de RRSS, creando canales de YouTube, Podcast y Twitch, con programas regulares con miles de seguidores. Creándose un ecosistema propio de *influencers* y marketing.

- **Un nivel de creatividad y profesionalización creciente:** el número de editoriales y ventas, sobre un 10% anual, ha propiciado un aumento de autores, ilustradores y profesionales, siendo habitual que los autores nacionales editen en varios idiomas e incluso internacionalmente.

- **Convergencia con los países del entorno:** Mientras que en el siglo XX se produjo un retraso con el entorno en la edición de juegos, actualmente se editan en castellano las novedades más relevantes del panorama mundial, siendo un trampolín de edición para el mercado en Latinoamérica, además las editoriales nacionales tienen una presencia con producto propio en los eventos más importantes del panorama mundial.

Este trabajo es una primera aproximación al fenómeno, que luego ha de ser complementado con una cronología más exhaustiva y una investigación más completa, siendo solo un primer acercamiento para su estudio, en el que hay que destacar el creciente interés, tanto de aficionados como profesionales, para que el sector sea reconocido como una industria cultural, equiparándola en estatus al del videojuego, tanto por las administraciones, los medios de comunicación y la academia.

Nota: Los juegos están representados en *itálica* con su denominación comercial en España, no se ha citado la autoría de cada uno, ni la fecha de realización, por un problema de extensión del artículo. Sirva de todos modos para reivindicar que los juegos tienen autores, como cualquier otro producto cultural. Se recomienda para ampliar la información de cada uno el uso de la base de datos *Boardgame Geek*. www.boardgamegeek.com.

BIBLIOGRAPHY

Aarseth, E. 'Just Games'. *Game studies* volume 17 issue July 2017.

<http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>.

Arnaudo, M. *Storytelling in the Modern Board Game*. (McFarland, 2018)

Berry, V « Que sait-on des jeux de société « modernes » ? », *Sciences du jeu* 14 | 2021, <http://journals.openedition.org/sdj/2796> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2796>

Brogère, G « Des jeux et des sociétés », *Sciences du jeu* 14 | 2021,

<http://journals.openedition.org/sdj/2933> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.2933>

Blasco, S. *Una vida de juegos*. (Nexo ediciones, Zaragoza, 2014)

Boot, P. *Boardgames as media*. (Blosbury, New York, 2021)

Catalán, A. "Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial". (Trabajo de licenciatura, ISEC, Lisboa, 2016)

Catalán, A. "Acercamiento a la Historia del juego de mesa en España, Siglo XX". Libro de Actas, 1er. Congreso Internacional DIGRA España 2021 (DIGRAES 21 , Mataro, 2021)

Catalán, A. "Cultura y juegos de mesa analógicos". (Trabajo fin de master UOC, Barcelona, 2020) <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/121635>

Comas i Coma, O. *El mundo en juegos*. 1º edición. (Barcelona. RBA libros, 2005)

Gonzalo Iglesia, J.L. Simulating history in contemporary board games: The case of the Spanish Civil War. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 8: 1. ,150 (2016)

Moreno, B, Guinot J. "El estado del Mercado de los juegos de mesa en España 2019"
<https://untoquedejuegos.com/2020/06/04/estado-del-mercado-de-los-juegos-de-mesa-2019/>

Nicholson, S. "Modern board games: It's not a Monopoly any more". *Library Technology Reports* 44, 2008(3). 8-10), 38-39.

Parlett, D. *The Oxford History of Board Games*, (Echo point Books & Media. Londres 2018)

Pujol, G. "Traditional Cosmological symbolism in ancient board games". Universidad Internacional de Cataluña. (Tesis doctoral, Barcelona, 2009)

Sevillano, H. "Estudio del sector editorial de los juegos de Rol en España". Universidad de Salamanca. (Tesis doctoral, Salamanca, 2008)

Sousa, M y Bernardo, E. "Back in the Game: Modern Board games". *Videogame Sciences and Arts 11th International Conference, VJ 2019 Aveiro, Portugal*, November 27–29, 2019, 72-85

Whitehill, B. "Toward a Classification of Non-Electronic Table Games" *Proceedings of Board Game Studies Colloquium XI* Lisbon, Portugal, 2008.

Woods, S. *Eurogames – The design, Culture and Play of Modern European Board Games*. (Mcfarland & Company. London. 2012)

JUGANDO CON LA “NACIÓN”: CONSTRUYENDO LA HISTORIA DE ESPAÑA EN LOS JUEGOS DE MESA

JAN GONZALO IGLESIA

Grup de Recerca Asterisc (Universitat Rovira i Virgili)

XAVIER RUBIO CAMPILLO

Departament de Didàctiques Aplicades, Universitat de Barcelona

ABSTRACT

Este trabajo analiza qué elementos clave son escogidos para representar la historia nacional de España en los juegos de mesa, con el objetivo de identificar qué narrativas genera este medio sobre el pasado, cuáles son las principales épocas representadas en los juegos y qué elementos de este pasado son mostrados o invisibilizados.

La metodología aplica técnicas mixtas de análisis cualitativo y computacional procedente de las Humanidades Digitales para explorar el caso de estudio de la historia de España. Para ello, se ha usado como muestra la totalidad de juegos de mesa vinculados a España y a su territorio histórico registrados en BoardGameGeek, el portal de referencia de esta industria cultural; el dataset se ha explorado mediante herramientas de ciencia de datos como la visualización y el modelado de temas para posteriormente interpretar los resultados a nivel cualitativo.

Los resultados sugieren que existe un interés moderado por la historia española en comparación a otros estados con mayor tradición en la publicación de juegos de mesa, así como un sesgo importante hacia dos períodos: la creación del imperio español, y la guerra civil española. Adicionalmente, el trabajo muestra que en la actualidad existe un repunte de los juegos de simulación histórica coincidente con la aparición de editoriales de wargames españolas, y que se centran en temáticas vinculadas a la historiografía clásica y particularmente los conflictos bélicos.

Keywords

Nacionalismo banal, Playable Nationalism, Juegos de mesa, Humanidades Digitales, Historia pública

INTRODUCTION

Al igual que en los videojuegos (Schut, 2007), los juegos de mesa han sido estudiados como representaciones o metáforas de la época o contexto en que han sido creados, de aquella en la que sitúan el tema de su propuesta. Como algunos ejemplos de esta propuesta, Pérez-Latorre (2012) identifica cómo las mecánicas clásicas representan las actividades universales de la historia de la humanidad: recolección (agricultura), captura (caza y guerra), configuración (construcción) y carrera (agilidad y destreza física). Begy (2017) analiza las metáforas estructurales sobre el progreso y la industrialización que construyen los juegos de mesa centrados en el desarrollo del ferrocarril, concluyendo que participan de la consolidación de una “memoria cultural” que legitima las estructuras sociales del presente. Finalmente, Planells (2021) explora cómo los juegos de mesa modernos sobre Europa usan metáforas estructurales sobre el propio concepto de Europa, creando

una narrativa alrededor de la iconografía común, la lucha de clases como concepto propio y la lucha contra los opresores externos.

Como vemos, los juegos cuyo tema es la historia, ya sean con intención de simulación (Gonzalo, 2016) o no (Robinson, 2014; Borit et al, 2018), sitúan la acción en un espacio/tiempo determinado que acaba construyendo tanto una imagen de la historia, como de aquellos territorios o naciones que forman parte de la temática escogida. Conforman un mundo ludoficcional (Planells, 2015) donde se representan y se refuerzan las características de la nación deseada y la comunidad imaginada (Anderson, 1983), y que contribuyen al *playable nationalism* (Zulkarnain, 2014; Fuchs & Rabitsch, 2019) y al nacionalismo banal (Billig, 1995) a través de reforzar sesgos ya presentes en la percepción pública del pasado.

Partiendo de esas bases y teniendo en cuenta que la historia es el tema más recurrente en la edición de los juegos de mesa modernos o Eurogames (Woods, 2012), este trabajo analiza qué construcción de “España” generan los juegos de mesa que existen actualmente en el mercado. Las preguntas de investigación planteadas por este estudio son: ¿Qué peso tienen los juegos sobre España en el conjunto de la oferta lúdica? ¿Cuáles son las principales épocas que aparecen representadas? ¿Cuáles son los géneros de juegos más recurrentes que utilizan esta temática? ¿Desde dónde se publican esos juegos? ¿Qué evolución temporal ha tenido la publicación de juegos con temática centrada en España?

El primer paso para explorar estas cuestiones ha sido la creación de una base de datos de juegos de mesa identificados con la historia de España. Para ello, se ha usado BoardGameGeek, el portal web que centraliza la información sobre la industria de los juegos de mesa en internet. A través de una combinación de web scraping y llamadas a la API pública del portal se ha creado una base de datos relacional conteniendo información de unos 500 juegos de mesa clasificados por los usuarios de BGG con etiquetas vinculadas a la temática escogida, incluyendo la más general ‘Country:Spain’ así como topónimos de ciudades y regiones actualmente dentro del territorio español.

Para analizar este dataset se ha aplicado un método computacional basado en dos ejes: a) la visualización de datos para identificar patrones y tendencias a lo largo de los casi 50 años de publicación de juegos modernos, y b) el modelado de tópicos para identificar qué temáticas capturan las descripciones de estos juegos dentro de la base de datos recopilada de BGG (para una explicación del método ver Rubio-Campillo, 2022).

Las conclusiones identifican que la historia de España es un tema moderadamente representado en los juegos de mesa (en comparación a otros estados europeos), y que genera una percepción pública del pasado donde se sobrerrepresentan determinados aspectos como son los conflictos bélicos y el expansionismo colonial. Un ejemplo es la Guerra Civil española, representada recurrentemente a través de la aparición regular de diferentes títulos que representan diferentes momentos de esta y que suelen estar publicados por editoriales norteamericanas. Por contra, otros aspectos como las dinámicas culturales, épocas como el siglo XIX, o bien las luchas políticas e identitarias son invisibilizadas más allá de algunas pocas excepciones. Al mismo tiempo, con la aparición de editoriales españolas especializadas en el mundo del wargame, existe un aumento de la publicación de juegos de simulación histórica sobre la historia de España que reivindican un “nacionalismo banal” recuperando temas clásicos de la historiografía como “La Reconquista”, “Los últimos de filipinas” o la Guerra del Rif (sirva como ejemplo la lista de futuros juegos que aparecen en la página P500 de NAC Wargames: <https://www.masqueoca.com/tienda/buscardop500.asp>).

Todo ello sugiere que la visión del pasado creada por los juegos de mesa se alinea con las dinámicas observadas en otros productos culturales como son las novelas históricas, los videojuegos, o bien las series de streaming, y proporcionan una percepción pública del pasado

anclada en la historiografía de los siglos XIX y XX en oposición a los temas tratados por la investigación histórica en las últimas décadas.

BIBLIOGRAPHY

- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities*, London: Verso.
- Begy, J. (2017). Board Games and the Construction of Cultural Memory. *Games and Culture*, 12(7–8), 718–738.
- Billig, M. (1995). *Banal Nationalism*, SAGE Publications Ltd
- Fuchs, M. and Rabitsch, S., 2019. Playing America. An Introduction to American Culture through Video Games. *gamevironments* 11, 86-102
- Borit, C, Borit, M. & Olsen, P. (2018). Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago. *Open Library of Humanities*, 4(1), 1–40.
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). Del Ajedrez a StarCraft. Analisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar*, 19(38), 121-128.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De " Super Mario" a " Portal"*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2021). "Europe Simulates Europe: How European Analogue Games Frame their Own Identity". *Perspectives on the European Videogame*, edited by Víctor Navarro-Remesal and Óliver Pérez-Latorre, Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 193-208.
- Robinson, W. (2014). Orientalism and abstraction in Eurogames, *Analog Game Studies* 1(5).
- Rubio-Campillo, X., (2022). Identificación computacional de temáticas históricas en contextos de aprendizaje informal: el caso de los juegos de mesa. *Clio. History and History Teaching*, 48, pp. 1-25.
- Schut, K. (2007). 'Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the representation of history', *Games and Culture*, 2(: 3), pp. 213–235.
- Sterczewski, P. (2016). This uprising of Mine: Game conventions, cultural memory and civilian experience of war in polish games, *Game Studies* 16(2).
- Woods, S. (2012): *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, Jefferson: McFarland.
- Zulkarnain, I. (2014). "Playable" nationalism: Nusantara Online and the "gamic" reconstructions of national history. *SOJOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia*, 29(1), 31-62.

LA LUDIFICACIÓN DE LA CORDURA EN LOS JUEGOS DE MESA DE AMBIENTACIÓN LOVECRAFTIANA

ALBERTO MURCIA

ESIC University

alberto.murcia@esic.university

ABSTRACT

En los últimos años, ha crecido el interés por estudiar cómo los videojuegos han representado la salud mental. Pese a esto, se ha prestado menos atención a cómo la retórica de las reglas del juego y el sistema de juego transmiten una experiencia de juego sobre la salud mental en los juegos analógicos. En este artículo, se revisa la manera en la que se ha ludificado la "cordura" en los juegos de inspiración lovecraftiana producidos por Chaosium Inc. y Fantasy Flight Games, bien conocidos por ser adaptaciones legado ficcional de H.P. Lovecraft. El concepto "cordura" es el que ata la temática lovecraftiana con el sistema de juego. Llamamos "cordura ludificada" a la forma en que se aplicaron elementos del diseño de juegos para implementar la noción de "cordura" desde un espacio no jugable al espacio lúdico del juego. Si consideramos a los juegos como máquinas persuasivas que transmiten ideas a través de las reglas del juego (Bogost, 2010), ¿cuál es el significado de "cordura" que las reglas de estos juegos transmiten a la experiencia del jugador?. Hemos interpretado los resultados desde el marco de los mundos posibles ficcionales planteado por Planells (2015): estos juegos están aplicando 'cordura' como si estuvieran situados en un posible mundo ficticio en el que este término tiene un significado similar al manejado por Lovecraft, que opera en su obra como una mezcla de diferentes fuentes, en su mayoría no científicas, anticuadas y opuestas al significado de cordura en nuestro mundo actual.

Keywords

Juegos de mesa, Lovecraft, Chaosium, FFG, locura, ludificar

LA LUDIFICACIÓN DE LA CORDURA EN LOS JUEGOS DE MESA DE AMBIENTACIÓN LOVECRAFTIANA

En los últimos años ha crecido el interés en cómo los videojuegos representan la salud mental (Shapiro & Rotter, 2016, Ferrari et al., 2019, Anderson, 2020, Buday et al., 2022). Estos estudios muestran que, la mayoría de las veces, la imagen de la salud mental que se ha transmitido en los videojuegos fue mayormente negativa, siendo representados los personajes con algún tipo de problema mental de forma negativa o estereotipada. Pese a este interés, se ha prestado poca atención a cómo los juegos analógicos retratan la salud mental, así como a la forma en que la retórica de las reglas del juego transmiten una experiencia de juego sobre la salud mental. Este artículo revisa la noción de "cordura" a través de algunos juegos que han "ludificado la cordura" como uno de sus elementos centrales de diseño. Ponemos la atención en juegos analógicos ambientados en las ficciones de H.P. Lovecraft de Chaosium Inc. y Fantasí Flight Games (FFG). Estos son considerados como paratextos de su obra (Booth, 2015), donde el uso de la cordura es

el elemento conector entre la temática del juego y la obra literaria. La intención aquí no es estudiar cómo la noción de "cordura" es representada por la narrativa del juego, sino cuál es la idea de cordura que transmiten las reglas y el sistema de juego.

Usamos "cordura" como una palabra de nuestro lenguaje cotidiano con la que queremos decir que una persona tiene una mente racional y sana, pero también se le atribuye prudencia, sensatez y juicio fiable. Sin embargo, describir a alguien como "cuerdo" o "demente" desde esta descripción resulta una simplificación excesiva de la realidad psicológica. Es más, son estos conceptos vacíos que no tienen ninguna utilidad para el estudio de la salud mental, las condiciones mentales o su etiología. Conceptos que los profesionales de la salud mental han tratado de eliminar de su vocabulario (Tighe, 2005). "Cordura" se utiliza hoy en día más por su connotación que por su denotación: para sancionar desviaciones sociales o para desacreditar el punto de vista de alguien, pero no como un término médico, sencillamente porque no lo es. Cuando el diseño de juegos ludifica la "cordura" para introducirla en un sistema de juego, ¿se ludifica el supuesto significado de "estar cuerdo" (i.e., racional, sensato, de juicio fiable...) o la connotación cultural?

En este artículo entendemos "ludificar" como la aplicación de elementos del diseño de juego a acciones, o nociones de un entorno no-lúdico para introducirlos en un espacio lúdico. Hemos acotado la investigación a *Call of Cthulhu Tabletop Role-playing Game* (TTRPG) de Chaosium Inc. y la serie de juegos de mesa *Arkham Files*, producidos por FFG, de modo que nos puedan ofrecer un panorama desde mainstream de los juegos analógicos sobre qué imagen se está transmitiendo de la salud mental mediante la ludificación de la cordura. Se han elegido estos juegos por su popularidad, por la mencionada referencia paratextual de la obra de Lovecraft y por el uso de "cordura" como un estado de juego que conecta sistema y temática. Como herramientas metodológicas hemos aplicado los modelos MDA (Mechanics, Dynamics, and Aesthetics. Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004) y DDE (Design, Dynamics, and Experience. Walk, Görlich, & Barrett, 2017), en los que se plantean que las decisiones en el nivel del diseño, incluso en elementos aparentemente intrascendentes como llamar a un estado de juego "cordura" en lugar de "estrés", afectará a la experiencia de juego que tiene el jugador. En otras palabras, la retórica de las reglas del juego influye en el significado de la experiencia lúdica (Juul, 2005; Bogost, 2010). Además de esto, los juegos de rol y mesa plantean que los jugadores deben conocer las reglas del juego antes de jugar para poder comunicarse con el artefacto de manera significativa (Duarte, 2015). Por lo tanto, parte de la experiencia se transmite al jugador antes de jugarlo, cuando se está aprendiendo las reglas. Los juegos de mesa necesitan explicar a través de las reglas el significado de las nociones que utilizan para que el jugador pueda interactuar de forma significativa con el sistema de juego. Por esto, las reglas tienen que explicar qué significa el estado de "cordura", cómo se pierde y qué implicaciones tiene cambiar a otro estado. Y esto se explica mecánicamente, pero también las reglas tienen que explicar algo de la semántica del concepto, es decir, cuál es el significado de "cordura" en el contexto ficticio del juego. En resumen, de los modelos MDA y DDE, especialmente el último, nos interesa cómo el diseño del juego ludifica una noción desde nuestra realidad a las reglas del juego; de la retórica procedimental de las reglas, cómo las reglas transmiten ciertas ideas sobre una noción específica de nuestro mundo.

Los resultados obtenidos de *Call of Cthulhu TTRPG* (3ª, 5ª y 7ª edición) y *Arkham Files* (estos son, *Call of Cthulhu The Card Game*, *Arkham Horror The Card Game LCG*, *Arkham Horror* (1ª, 2ª y 3ª edición), *Eldritch Horror*, *Elder Sign*, *Unfathomable*, *Mansions of Madness* (2ª edición) y *Arkham Horror: The Final Hour*), nos muestran que para estos juegos perder la "cordura" implica dos resultados diferentes: incapacitar o eliminar al personaje-jugador. En total, para el 77% perder toda la cordura implica eliminar al personaje; para el 30% la pérdida de cordura significa incapacitarlo durante un número de turnos. En estos juegos las reglas suelen referirse al estado de "no-cordura" como "locura", aunque en algunos casos se denomina "derrota", sin embargo, en ocasiones las reglas contemplan que la "derrota" fue por "volverse loco". En total, el 69% considera el estado de "no-cordura" como "locura", y el 23% como "derrota". En resumen, esos juegos consideran que volverse loco significa quedar incapacitado temporal o definitivamente.

Estos juegos transmiten una imagen de "cordura" que es inexacta en dos sentidos: en primer lugar, la cordura no representa ningún estado de cosas concreto en nuestro mundo actual más allá de su connotación popular; en segundo lugar, aunque fuera el caso de aceptar la noción popular, la pérdida de la cordura no implica necesariamente la incapacitación del sujeto, temporal o definitivamente. Aunque pueda darse en algunos casos, no es condición suficiente ni necesaria para la mayoría de las enfermedades mentales que se conocen.

Dicho esto, si aplicamos el marco conceptual planteado por Planells (2015), podemos interpretar los resultados de un modo distinto: estos juegos no están ludificando la "cordura" desde nuestro mundo actual, sino desde un mundo ludoficcional posible en el que el término cordura es científico, real y tiene extensión, es decir, su significado puede aplicarse a individuos concretos. Pero, ¿desde qué mundo posible? Dado el carácter paratextual de estos juegos, consideramos que se está entendiendo cordura como se significa en la obra de ficción de H.P. Lovecraft, donde opera como una mezcla de diferentes fuentes, en su mayoría no científicas, anticuadas y opuestas al significado de la cordura en nuestro mundo actual. En este sentido, la ludificación de la cordura es coherente si consideramos que se está trasladando desde un mundo de ficción (el de Lovecraft) a otro también ficcional, pero no es coherente, ni refleja correctamente la problemática de la salud mental, si se considera que se está ludificando desde nuestro mundo actual.

ACKNOWLEDGMENTS

Este trabajo ha sido posible gracias al proyecto de investigación "Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (Ludomythologies)" (Ref:PID2020118776GA-I00), concedido por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

BIBLIOGRAPHY

- Anderson, Sarah. "Portraying Mental Illness in Video Games: Exploratory Case Studies for Improving Interactive Depictions." *Loading* 13, no. 21 (2020): 20-33. <https://doi.org/10.7202/1071449ar>.
- Bogost, Ian. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press, 2010.
- Booth, Paul. *Game play: paratextuality in contemporary board games*. Bloomsbury Publishing USA, 2015.
- Buday, J., M. Neumann, J. Heidingerová, T. Mareš, G. Podgorná, M. Anders, and J. Michalec. "Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years." *Frontiers in Psychiatry* 13 (2022). doi: 10.3389/fpsy.2022.967992.
- Duarte, Luis C. S. "Revisiting the MDA framework." *Game Developer* (2015). <https://www.gamedeveloper.com/design/revisiting-the-mda-framework> (accessed November 9, 2022).
- Ferrari, M., S. V. McIlwaine, G. Jordan, J. L. Shah, S. Lal, and S. N. Iyer. "Gaming with stigma: Analysis of messages about mental illnesses in video games." *JMIR mental health* 6, no. 5 (2019): e12418. <https://doi.org/10.2196/12418>.
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, and Robert Zubek. "MDA: A formal approach to game design and game research." In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, vol. 4, no. 1, pp. 1722. 2004.
- Juul, Jesper. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press, 2005.
- Planells, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción: de "Super Mario" a "Portal"*. Ediciones Cátedra, 2015.
- Shapiro, S. and Rotter, M. "Graphic Depictions: Portrayals of Mental Illness in Video Games." *J Forensic Sci* 61, no. 6 (2016): 1592-1595. <https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>.

- Tighe, J. A. "What's in a Name?" A Brief Foray into the History of Insanity in England and the United States." *Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law Online* 33, no. 2 (2005): 252-258.
- Walk, William, Daniel Görlich, and Matthew Barrett. "Design, dynamics, experience (DDE): an advancement of the MDA framework for game design." In *Game dynamics*, pp. 27-45. Springer, Cham, 2017. doi: 10.1007/978-3-319-53088-8_3.

¿DÓNDE QUEDÓ LA TORTURA?: EL ESPACIO (EXTRA) LÚDICO EN ¡RESISTID!

ALBERTO MURCIA

ESIC University

alberto.murcia@esic.university

ABSTRACT

¡Resistid! es un juego de mesa solitario, ambientado en España, sobre la lucha del maquis contra la dictadura franquista. Pese a su carácter representacional, *¡Resistid!* omite en el sistema de reglas qué le sucede a los maquis cuando son descartados del juego. Se propone aquí que al omitir su significado, esto es, qué les ha sucedido a los maquis que acaban en ese espacio del juego, se deja fuera las secuelas que el encarcelamiento o el exilio tuvieron para los resistentes del maquis. Se podría pensar que el maqui murió si no fuera porque el efecto de algunas cartas le permite regresar al juego. Por tanto, en su contexto ludoficcional, ¿qué significado tiene la “pila de descarte de cartas reveladas”? Esta propuesta analiza el espacio (extra) lúdico de *¡Resistid!*, para señalar las implicaciones que tiene en un juego que representa un evento histórico la omisión de significado de ese espacio. Para ello utilizaremos las categorías ópticas de Aarseth (mundo, objetos, agentes y eventos) adaptadas al contexto de los juegos de mesa. Consideramos que el espacio extra lúdico en los juegos de mesa transita entre el espacio de juego y la proyección de la narrativa del juego en la imaginación del jugador. De este modo, resulta relevante cuál es el significado que tiene para el juego el espacio (extra) lúdico del descarte de cartas reveladas a la hora de que el jugador pueda imaginar la narrativa del juego. La omisión de significado de ese espacio de juego deja fuera de *¡Resistid!* elementos como la tortura, el trauma, la represión o las secuelas físicas y mentales que la prisión o el exilio tuvieron en los resistentes del maquis.

Keywords

Juegos de mesa, ¡Resistid!, Guerra Civil Española, maquis, espacio extra lúdico

¿DÓNDE QUEDÓ LA TORTURA?: EL ESPACIO (EXTRA) LÚDICO EN ¡RESISTID!

En esta propuesta analizará el espacio (extra) lúdico de *¡Resistid!* (Thompson, Tankersley y Benjamin, 2022) y las implicaciones que tiene la omisión de significado del espacio del tablero denominado “la pila descarte de cartas reveladas” para un juego con aspiración representacional histórica. Nuestra propuesta es que al omitir su significado, esto es, qué les ha sucedido a los maquis que acaban en ese espacio del juego, se deja fuera las secuelas que el encarcelamiento o el exilio tuvieron para los resistentes del maquis. Para esta tarea, utilizaremos el marco de Aarseth (2012) de categorías ópticas (mundo, objetos, agentes y eventos) adaptado al contexto de los juegos de mesa (Sullivan y Salter, 2017). En segundo plano, esta propuesta se hace eco de la denominada temporalidad lúdica de Pérez Latorre (2012) y de la taxonomía del mundo de juego de Navarro Remensal (2016).

¡Resistid! es un juego de mesa solitario ambientado en España durante los inicios de la dictadura franquista. Empleando tácticas de la lucha de guerrillas, los maquis se enfrentaron al franquismo desde el final de la Guerra Civil española hasta la mitad de los años 50. La dictadura de Franco detuvo a unas 18.000 personas por “colaborar” con los guerrilleros y murieron 2.000 maquis, lo que da cuenta de la importancia de este movimiento de resistencia antifranquista (Fernández, 2011). En *¡Resistid!*, el jugador maneja a un grupo de maquis que se oponen a la dictadura. En cuanto

a su sistema de reglas, el jugador tendrá que asignar de su mazo a los maquis para resolver ciertos objetivos. El resultado de estas misiones suele traer como consecuencia que parte de los maquis se “retiren”, lo cual se ajusta con precisión a lo sucedido en los eventos históricos que quiere retratar. Cuando se asigna a una misión, el jugador deberá elegir si mantiene al maqui oculto o revelado. El lado revelado implica que el maqui participa de manera directa en la resolución de la misión y tiene efectos más potentes, pero se debe retirar tras resolver la misión, yendo a la “pila de descartes de cartas reveladas”. Es esa pila lo que, en términos ludoficcionales, no acaba de encajar con lo que el juego pretende retratar.

En su aspecto representacional de la lucha antifranquista, *¡Resistid!* omite en su sistema de reglas qué le sucede a los maquis cuando son descartados después de revelarse. Puede parecer un asunto menor, sin embargo, las implicaciones de esta cuestión viene a poner sobre la mesa, primero, una omisión histórica (cuyas intenciones quedan fuera de este estudio) y, segundo, no se le indica al jugador qué debe imaginar cuando un maqui es retirado del juego. Uno podría entender, por como funciona *¡Resistid!*, que el maqui murió en combate, sin embargo, el efecto de algunas cartas permite que éste regrese al juego, por lo que el espacio de descarte queda en una ambigüedad ludoficcional. ¿Qué significado tiene la pila de descarte de cartas reveladas? ¿Dónde acaba el maqui “retirado”? ¿La prisión? ¿El exilio? Las respuestas pasan, tal vez, por determinar qué uso se le da al espacio (extra) lúdico de la pila de descarte de cartas reveladas, y otras pistas que alguna mecánica y elemento estético revelan.

Aarseth (2012) describe el espacio extra lúdico como aquel que rodea al espacio lúdico, pero que no puede ser jugado. Cabe explicar que el mundo de juego es donde se produce el lado lúdico del juego, y tiene existencia, mientras que la ficción/narración queda en la imaginación del jugador, y carece de existencia. Por ejemplo, un videojuego que representa unas montañas que el jugador puede ver, pero son inaccesibles, forman parte del espacio extra lúdico. Tienen existencia, pero quedan fuera del *gameplay*. En un juego de mesa, en cambio, todo el espacio de juego es lúdico y abarca el conjunto del mundo del juego. Aunque Aarseth parece considerar el espacio extra lúdico sólo como si fuera escenografía, este puede ser dinámico y suceder que, cuando el jugador activa un determinado evento, un espacio que es lúdico pasa a ser extra-lúdico, y viceversa (Planells, 2017). Por ejemplo, un pasillo que se colapsa cuando el jugador lo recorre y no puede volver atrás, pero también cuando se convierte en jugable una nueva zona en un mundo abierto.

Sullivan y Salter (2017) destacan que si fuera cierto que en los juegos de mesa todo el espacio del mundo del juego es espacio lúdico, el espacio extra lúdico solo puede quedar en la imaginación de los jugadores. Por ejemplo, cuando un personaje se desplaza por el tablero, este lo hace de manera instantánea, por lo que queda para la imaginación del jugador los pasos que el personaje dio de un punto hasta el otro. Sin embargo, esto se puede interpretar de manera diferente: el espacio extra lúdico del juego de mesa debe participar del aspecto narrativo del mismo, esto es, del mundo ficcional que solo existe en la imaginación del jugador (Juul 2007, Aarseth 2012). El ajedrez carecería de espacio extra-lúdico, pero *¡Resistid!*, que es un juego de categoría representacional (Navarro Remesal, 2016), demanda que la imaginación del jugador rellene los huecos que dejan algunas partes del espacio de juego, pues esos huecos son parte de la narrativa que trata de trasladar al jugador.

Si nos centramos en la dimensión óptica “mundo”, el espacio lúdico de *¡Resistid!* representa un territorio indeterminado de España en el que los maquis van a realizar sus operaciones guerrilleras. Cada misión, los eventos/objetivos a superar, se protegen con cartas de enemigo. Los enemigos que no sean derrotados durante la resolución activan ciertas consecuencias, como represaliar a civiles o introducir un espía en las filas de los maquis. Tras esa fase, los maquis “ocultos” vuelven a su mazo para seguir en la lucha, mientras que los revelados se retiran del juego al descarte de cartas reveladas. Esta pila forma parte del espacio de juego, en tanto que existe, pero tiene un componente extra lúdico, en tanto que la narración de lo que sucede allí queda a la suerte de la imaginación del jugador. Si comparamos *¡Resistid!* con *Maquis* (Staines, 2015), otro juego de

mesa solitario de temática similar, en el segundo caso sabemos que cuando un maqui abandona el tablero se debe a que fue arrestado, mientras que en *¡Resistid!* se desconoce cuál es la razón por la que se le retiró. ¿Murió? ¿Escapó al exilio? ¿Fue encarcelado?

Las reglas del juego omiten las consecuencias del paso del maqui por ese espacio (extra) lúdico cuando algún efecto le permite regresar. Algunos objetos del juego nos ayudan a imaginar qué sucede cuando se les retira, pese a la ambigüedad manifiesta del significado de la pila: La carta de maqui "Ramona" puede traer a un maqui del descarte revelado, y es representada con una imagen de una mujer serrando los barrotes de una celda. Si es superada la misión "Fuga de la prisión", el jugador puede recuperar un maqui del descarte revelado. Pero también, si se derrota a un enemigo "Carcelero" se puede robar una carta del "mazo de reclutamiento", que no es el mismo espacio del descarte de cartas reveladas, pero ayuda a imaginar que al liberar a alguien de la cárcel este se une a la causa de los maquis. En los dos primeros casos se omiten las secuelas de alguien que participó en el maquis y pasó un tiempo en prisión. ¿Hubo tortura, algo que era una práctica habitual durante el franquismo? ¿Qué secuelas físicas o psicológicas le pudieron causar? ¿Se fortaleció su determinación con la lucha o quedó mermada? ¿Traicionó a sus compañeros? Para el sistema de reglas de *¡Resistid!* responder a estas preguntas careció de sentido. Es cierto que los mundos de ficción nunca son completos y dejan elementos sin respuesta (Juul 2007, Planells 2015), pero en este caso, que pretende representar unos hechos históricos, la omisión tiene una significación relevante. Dado que cuando un maqui regresa este vuelve con sus características intactas, el juego parece transmitir que, si estos no fallecieron, los combatientes nunca sufrirían secuelas físicas y mentales producto de la dictadura a la que se enfrentaron.

Además de lo expuesto, este trabajo también analizará la importancia de los diferentes elementos del juego a la hora de omitir o prescribir qué le sucede a los maquis en el mencionado espacio (extra) lúdico. Prestaremos atención a cómo Sullivan y Salter (2017) adapta las mencionadas categorías de Aarseth a los juegos de mesa, incorporando la de tiempo, que puede servir de catalizador transformador para las otras (Anil y Ramakrishna, 2015, Pérez Latorre 2012). En *¡Resistid!* los eventos del juego están compuestos por núcleos dinámicos (misiones aleatorias), y el jugador podrá elegir el orden de resolución. Los objetos del juego son cartas que representan a los maquis, las misiones, las fuerzas franquistas que protegen los objetivos y los civiles que sufren las consecuencias de estos enfrentamientos. La agencia del jugador sobre el mundo del juego se manifiesta con las cartas de maquis. Estos, por su parte, son los personajes que controla el jugador, y entran dentro de la categoría de "superficiales", es decir, preconcebidos y estáticos. Conocemos su nombre y algo de su personalidad gracias a la apariencia dotada por el diseño de arte, pero no evolucionan ni cambian a lo largo de la partida más allá de estar en el lado oculto o haber sido relevados y pasar al descarte. Si vuelven al juego conservan las mismas características que tenían antes de irse al descarte, por lo que se infiere que el paso por el espacio (extra) lúdico careció de consecuencias, algo que choca con lo que se sabe que sucedió a los luchadores del maquis durante la resistencia antifranquista.

ACKNOWLEDGMENTS

Este trabajo ha sido posible gracias al proyecto de investigación "Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (Ludomythologies)" (Ref:PID2020118776GA-I00), concedido por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

BIBLIOGRAPHY

- Aarseth, Espen. 2012. "A Narrative Theory of Games." In Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129-133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>.
- Anil, Anuja, and C. Ramakrishnan. 2015. "Games as Nonliterary Narratives: A Temporal View of Aarseth's Ontic Dimensions." In 2015 International Conference on Advances in Computing,

Communications and Informatics (ICACCI), 1667-1671. IEEE.
<https://doi.org/10.1109/ICACCI.2015.7275853>.

Fernández, Luis Suárez. 2011. Franco: Los Años Decisivos 1931-1945. Ariel.

Juul, Jesper. 2011. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press.

Navarro Remesal, Víctor Manuel. 2016. Libertad Dirigida. Una Gramática del Análisis y Diseño de Videojuegos. Shangrila Ediciones.

Pérez Latorre, Óscar. 2012. El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la Significación del Videojuego. Laertes.

Planells, Antonio J. 2015. Videojuegos y Mundos de Ficción: De "Super Mario" a "Portal". Ediciones Cátedra.

Sullivan, Andrea, and Anne-Marie Schleiner Salter. 2017. "A Taxonomy of Narrative-Centric Board and Card Games." In Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, 1-10. <https://doi.org/10.1145/3102071.3102100>.

ASPECTOS E INVESTIGACIONES DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA



LAS ESTRUCTURAS EMPRESARIALES DE LA PRENSA ESPAÑOLA ESPECIALIZADA EN EL VIDEOJUEGO

ENRIQUE CANOVACA DE LA FUENTE

Universitat Rovira i Virgili (URV)

enrique.canovacadela@urv.cat

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

vnavarro@tecnocampus.cat

Keywords

periodismo, videojuegos, modelo de negocio, empresas, prensa.

¿Es la prensa especializada en videojuegos un sector empresarial estable en España? ¿Qué valor ofrece y cómo se gestiona? ¿Cuáles son sus riesgos estructurales? A partir de la transformación empresarial vivida por la prensa generalista durante el último lustro, la presente comunicación analiza en qué medida dicha transformación se ha producido en el caso de las publicaciones sobre videojuegos, así como las causas de su situación económica. Para ello, se ofrece una clasificación en 4 grupos: *legacy media*, revistas de prestigio, webs generalistas y webs personales.

Recientemente, la revista *Playmania* (Grupo V) ha cerrado tras 23 años de existencia y el proyecto *Break* (Héroes de Papel) cesó su actividad tras 8 números. Se unen a revistas desaparecidas como Nintendo Acción (1992-2018), Superjuegos (1992-2009) o la versión española de Edge (2006-2009). La crisis empresarial vivida a raíz de la irrupción del modelo de información digital gratuito y masivo, así como la debacle financiera de 2008 y la constante desinversión publicitaria en el papel (Bassets, 2013; Rusiñol, 2013, Cagé, 2016; Casinos, 2013; Sáez, 2015; Mayoral, 2017), obligaron a las grandes cabeceras, como *El Mundo*, *El País* o *La Vanguardia*, a adaptar su estrategia al pago informativo digital. Las revistas y webs sobre videojuegos aún no han completado dicha transformación y cuentan con una mayor precariedad de recursos.

Si bien las causas de la crisis en el modelo de negocio de la prensa generalista española son múltiples e individualizables, teóricos y profesionales de la comunicación (Jarvis, 2014; Kleis Nielsen, 2017; Nafría, 2017; Pellicer, 2017; Cerezo, 2019) coinciden en señalar unos errores comunes: información digital de escaso valor y gratuita, un mercado publicitario en papel a la baja, la tendenciosidad periodística, la escasa interacción con el público, la dependencia de las grandes tecnológicas y los precios a la baja de la publicidad digital. Por el contrario, Canovaca (2019) propone un modelo empresarial alternativo centrado en generar valor en el lector o usuario, así como cumplir con los criterios de independencia económica y empresarial. Para ello, es necesario definir adecuadamente la propuesta de valor del medio, que incluye la identidad, misión y filosofía, pero también el público objetivo, la estrategia de contenidos o las posibles alianzas.

A la hora de seleccionar la muestra de análisis y de clasificar las publicaciones, se han tenido en cuenta los siguientes criterios: tirada en papel, audiencia digital, intencionalidad, originalidad en su propuesta de valor, pertenencia a grandes grupos de comunicación y número de trabajadores. Se han analizado un total de 15 publicaciones, tanto en formato de papel como digital, a partir de artículos seleccionados y de los apartados dedicados a autodefinirse. En este sentido, algunos medios ofrecen escasa o nula información digital sobre su plantilla, las relaciones laborales o su identidad. Los puntos estudiados fueron: año de creación, número de trabajadores y colaboradores, nivel de profesionalización, enfoque periodístico, contenido de valor, regularidad de publicación, target e ingresos.

En general, las revistas especializadas en videojuegos cuentan con estructuras empresariales débiles. El primer gran grupo lo constituyen *Hobby Consolas*, *Micromanía*, *Playmanía* y *Retrogamer España*, revistas que nacieron, mayoritariamente, en una época analógica, pertenecen a grandes grupos de comunicación y no han dado por completo el salto a lo digital. Cuentan con un número de trabajadores y colaboradores elevado en comparación con las categorías posteriores; el enfoque periodístico está centrado en la novedad; el público objetivo son los adolescentes amantes de los videojuegos y las vías de ingresos dependen en exclusiva de la publicidad de la industria. *Retrogamer España* es la única excepción en términos de estrategia de contenidos, al centrarse en un público adulto que quiere revivir experiencias pasadas. Aunque pertenece al mismo grupo editorial que *Hobby Consolas*, su enfoque, y origen y audiencia son completamente diferentes, por lo que consideramos relevante incluirla.

La segunda categoría de medios está compuesta por *GTM*, *Manual* y *Loop*, proyectos que han nacido en un entorno completamente digital; buscan el prestigio y la financiación del público, a través de contenidos atemporales y de alto valor; han seleccionado muy bien su target, y han sido muy transparentes en sus políticas periodísticas y empresariales. Las tres revistas apuestan por prestigiar el papel (algo que se recoge en otros textos periodísticos como Mallén, 2020), con pocas ediciones anuales, y ofrecen también opciones para la suscripción digital. Han definido adecuadamente su propuesta de valor. La posibilidad de escalar el negocio es menor en comparación al resto de categorías, al ser productos de nicho.

En tercer lugar, se han detectado las webs de información generalista sobre el sector de los videojuegos, divididas en dos subgrupos. En el primero se sitúan *3D Juegos*, *IGN España*, *Vandal* y *Meristation*: su número de trabajadores y colaboradores se aproxima al de la primera categoría, aunque con redactores con menor experiencia; se abarca la totalidad informativa del sector, con secciones para cada una de las videoconsolas; se apuesta fuertemente por las guías de compra y el modelo de afiliación, y su estrategia de contenidos está centrada en la novedad, el análisis subjetivo y superficial y la consecución de clics masivos, a través de una alta regularidad en las publicaciones. El segundo subgrupo está compuesto por *Eurogamer* y *Alfa Beta Juega*, que no disponen de una línea de contenidos ni masiva ni de nicho, un tanto desdibujada. No pertenecen a grandes grupos de comunicación pero comparten la visión de negocio del primer subgrupo.

Finalmente, se hallan aquellas webs personales o grupales cuyo origen suele ser el amor por los videojuegos o la necesidad de reivindicarse ante la industria, no la profesionalización periodística. La línea de contenidos es anárquica y libre, mientras que las vías de ingresos dependen de plataformas de micromecenazgo como Patreon. Los dos ejemplos estudiados son *Anaitgames* y *Terebi*. La primera recauda 6.000 euros al mes, mientras que la segunda recibe poco menos de 100 euros.

A continuación se ofrece un cuadro resumen de las características principales de cada categoría:

	Plantilla	Profesionalización	Contenidos	Regularidad	Target	Ingresos
Legacy media	Número elevado de trabajadores y colaboradores.	Alto nivel, pertenecen a grandes grupos.	Contenidos masivos y de escaso valor.	Media.	Público generalista y adolescente.	Publicidad de la industria.
Revistas de prestigio	Pocos trabajadores y muchos colaboradores.	Alto nivel, aunque su negocio es poco escalable.	Contenidos de nicho y de mucho valor.	Baja.	Público adulto.	El lector/ usuario.
Webs generalistas	Número elevado de trabajadores y colaboradores.	Alto nivel, aunque basadas en el clic masivo.	Contenidos masivos y de escaso valor.	Muy alta.	Público generalista y adolescente.	Publicidad de la industria, guías de compra y afiliación.
Webs personales	Pocos trabajadores y muchos colaboradores.	Bajo nivel.	Contenidos anárquicos y subjetivos, que pueden ser de alto valor.	Variable.	Poco definido.	Patreon u otras plataformas de micromecenazgo.

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos extraídos de la investigación.

A modo de conclusión, en cada una de las categorías se han detectado problemáticas específicas que ayudan a entender la precariedad de las estructuras empresariales. Los *legacy media*, a pesar de disponer de más recursos financieros, no han apostado por la transformación digital. Las revistas con voluntad de prestigio se han adaptado con éxito al nuevo escenario, pero su negocio es difícilmente escalable. Las webs informativas centran su negocio, exclusivamente, en la publicidad, las guías de compra y la afiliación. Finalmente, los portales financiados a través de Patreon u otras plataformas similares defienden con éxito su independencia pero con un menor nivel de profesionalización periodística y empresarial. En general, al sector de revistas especializadas en videojuegos le falta una mayor inversión en estructuras empresariales, factor clave para acometer una correcta transformación del negocio. Además, los medios que intentan profesionalizarse en el sector deben competir contra otras propuestas de carácter amateur, lo que dificulta su éxito empresarial. Ante esta situación, muchos han optado por situarse bajo el paraguas de medios tradicionales o generalistas, como los casos de *Meristation* y *Vandal con As y El Español*, respectivamente. Futuras investigaciones pueden centrarse en esa estrategia de vinculación, en el impacto de la esfera amateur en las posibilidades del espacio profesional, en las citadas revistas desaparecidas o en casos similares de otros países; todo ello contribuiría a ofrecer un mapa de la prensa del videojuego que aquí sólo comenzamos a esbozar.

Bibliografía

Bassets, L. (2013): *El último que apague la luz: sobre la extinción del periodismo*, Taurus, Madrid.

Cagé, J. (2016): *Salvar a los medios de comunicación: capitalismo, financiación participativa y democracia*, Anagrama, Barcelona.

Casinos, X. (2013): *El misterio del yogur caducado o cómo reinventar los periódicos*, UOC Comunicació, Barcelona.

Cerezo, P. (2019): *Suscripciones, "the new black". Los modelos de pago emergentes (1ª parte)*, Evoca Comunicación e Imagen, Madrid.

Jarvis, J. (2014): *El fin de los medios de comunicación de masas. ¿Cómo serán las noticias del futuro?*, Gestión 2000, Barcelona.

Kleis Nielsen, R. (2017): «Media capture in the digital age», en Schifffrin, A. (ed): *In the service of power. Media capture and the threat to democracy*, Center for International Media Assistance, Whashington, D.C.

Mallén, I. (2020). *El papel no estaba muerto, solo arrugado: La revolución de GTM y Manual*. Autopublicado.

Mayoral, J. (2018): *Periodismo herido busca cicatriz*, Plaza y Valdés, Madrid.

Nafría, I. (2017): *La reivención de The New York Times. Cómo la dama gris del periodismo se está adaptando (con éxito) a la era de los móviles*, Knight Center for Journalism in the Americas, Austin, Texas.

Pellicer, M. (2018): «Estrategias para incrementar las suscripciones digitales». Consultado en: <https://miquelpellicer.com/amp/2018/09/estrategias-para-incrementar-las-suscripciones-digitales/>

Rusiñol, Pere (2013): *Papel Mojado: La crisis de la prensa y el fracaso de los periódicos en España*, Reality News Mongolia, Debate, Barcelona.

Saéz, A. (2015): *El periodismo después de Twitter: notes per a repensar un ofici*, Tres i Quatre, València.

¿QUÉ ERA UN VIDEOJUEGO EN ESPAÑA? LA CONSTRUCCIÓN DE SU IDENTIDAD A TRAVÉS DE *MICROHOBBY* Y *MICROMANÍA* (1984-1990)

SALVADOR GÓMEZ-GARCÍA

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información
salvgome@ucm.es

ISAAC LÓPEZ REDONDO

Universidad de Sevilla
Facultad de Comunicación
llopez6@us.es

ADRIÁN MERINERO SÁNCHEZ

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información
admerine@ucm.es

Keywords

Cultura del videojuego, revistas de videojuegos en España, Cultura informática, Análisis temático, Naturaleza del videojuego

ABSTRACT

La popularidad del juego digital de mediados de la década de 1980 se inscribe en la floreciente cultura informática de ese periodo. La comercialización del microordenador ZX Spectrum en 1982 fue su principal impulsor por su potencia, diseño compacto y precio asequible para el mercado doméstico. Esta progresiva democratización de la informática de consumo implicó una construcción social sobre la utilidad del ordenador personal en la que quedó implícito su potencial para el entretenimiento (Navarro-Sierra, *et al.*, 2022). Este interés por el ocio digital impulsó la aparición de revistas especializadas sobre “programas de entretenimiento”, especialmente *Microhobby* (noviembre, 1984) y *Micromanía* (mayo, 1985), con cierto retraso respecto a otras publicaciones especializadas en Estados Unidos o Europa (López Redondo, 2012: 405).

Estos primeros conatos de una prensa especializada en torno al videojuego presentan interés más allá de su carácter didáctico o su configuración como “guía de compra”, puesto que en las páginas de estas revistas se fue configurando tanto una cultura

como un discurso en torno al videojuego asociado a rasgos de calidad para diferenciar los juegos recomendables de aquellos que no lo eran, sus públicos, la propia identidad de los videojuegos nacionales frente a los extranjeros, o la propia evolución de la estructura de la revista y sus análisis. Este proceso de definición también se localizaba en la publicidad de los propios juegos y las formas en que la publicidad trató de destacar sus propuestas frente a las de la competencia. De esta forma, se define el objetivo de investigación en torno a la construcción de la identidad del videojuego a través de las páginas de las revistas especializadas de 1984 hasta diciembre de 1990, año previo a la aparición de las primeras revistas especializadas en videoconsolas.

Este proceso ha despertado un interés en otros contextos nacionales (Newman, 2019; Kirkpatrick, 2013; 2015; 2016; Švelch, 2018; Williams, 2003), pero en el caso español no se ha desarrollado, hasta el momento, este proceso de análisis desde una perspectiva centrada en la evolución de la información periodística especializada en los orígenes de los videojuegos y su contribución a la construcción de su identidad, siendo la aproximación más cercana a esta investigación la propuesta por Ignasi Medà en su tesis doctoral sobre el desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (2020).

Para este fin se propone una selección de 17 números de la revista *Micromanía* y 19 de *Microhobby* (un número, elegido de forma aleatoria, por cada trimestre desde el inicio de su publicación hasta el fin del periodo) para desarrollar dos niveles de análisis. El primero es de carácter estructural de las propias revistas y la evolución de sus secciones, como respuesta mimética a la percepción de los intereses de sus usuarios. El segundo nivel se orienta al análisis temático (Braun & Clarke, 2019; Schreier, 2012) sobre los editoriales y análisis de juegos de ordenador, así como los anuncios que integraban cada uno de los números analizados. Este corpus se abordará en las coordenadas del análisis cualitativo, comparativo y reflexivo (Langdrige, 2004) con un conjunto de categorías identificadas a través de los propios textos respaldados por la herramienta experimental *AI Coding* de *Atlas.ti* (Lopezosa, Codina y Boté-Vericad, 2023).

En ese sentido, destaca tanto el análisis semántico del lenguaje utilizado por los redactores, como los criterios de calidad empleados para discriminar el valor de los diferentes juegos analizados, los valores inherentes al juego digital y su evolución a lo largo del tiempo. Posteriormente, estos indicadores se complementarán, de forma general, con los rasgos de producción del videojuego (nacional o extranjero) para detectar en qué forma se configuró un discurso propio en torno al videojuego *made in Spain* (Fernández-Vara, 2022: 40-44) en estas publicaciones o cómo las revistas *Micromania* o *Microhobby* abordaron la construcción de los públicos (tanto de los videojuegos como de las revistas) a lo largo del tiempo.

BIBLIOGRAPHY

- Braun, V. & Clarke, V. (2019). "Thematic analysis". *Handbook of Research Methods in Health Social Sciences*. Hoboken, New Jersey: Springer: 843–860. doi:10.1007/978-981-10-5251-4_103
- Fernández-Vara, C. (2022). National Games: Spanish Games of the 1980s. En Navarro-Remesa, V. y Pérez-Latorre, O. (Eds.) *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam University Press.
- Lopezosa, C.; Codina, Ll. & Boté-Vericad, J.J. (2023). *Testeando Atlas.ti con Open AI: hacia un nuevo paradigma para el análisis cualitativo de entrevistas con Inteligencia Artificial*. Barcelona: Departamento de Comunicación. Serie Editorial DigiDoc. PCUV05/2023.

- Kirkpatrick, G. (2013) *Computer games and the social imaginary (Digital media and society series)*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Kirkpatrick, G. (2015). *The formation of gaming culture: Uk gaming magazines, 1981-1995*. Basingstoke: Palgrave Pivot.
- Kirkpatrick, G. (2016). Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s. *New Media and Society* 18(8): 1439–1454. <https://doi.org/10.1177/1461444814558905>
- Langdridge, Darren (2004). *Introduction to research methods and data analysis in psychology*. The Open University.
- López-Redondo, I. (2012). *El tratamiento del videojuego de la Prensa Generalista a las revistas especializadas. Análisis comparativo de las ediciones digitales de El País, El Mundo, Público y 20 minutos*. Disertación doctoral, Universidad de Sevilla.
- Medà Calvet, I. (2020). *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)*. Disertación doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Navarro-Sierra, N., Quevedo-Redondo, R. y Gómez-García, S. ¿Para qué sirve un ordenador? Su construcción utilitaria en la publicidad de las revistas especializadas en informática y videojuegos en España (1984-1991). *Espacio, Tiempo y Educación*, 9(2), pp. 59-79. <https://dx.doi.org/10.14516/ete.523>
- Newman, J (2019) Slower, squashed and six months late: Japanese videogames in the UK, 1991-2019. *Replaying Japan*, 1. pp. 5-28.
- Schreier, M. (2012). *Qualitative Content Analysis in Practice*. Sage.
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. London: The MIT Press.
- Williams, D. (2003). The Video Game Lightning Rod. *Information, Communication & Society* 6(4): 523-550. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>

ORDENADORES PERSONALES DE 8 BITS EN LA PUBLICIDAD DE LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS EN ESPAÑA (1984-1991): UNA MIRADA A SU CONSTRUCCIÓN SOCIOCULTURAL

NURIA NAVARRO SIERRA

Universidad Rey Juan Carlos
Campus de Fuenlabrada,
Camino del Molino, nº5 (28942, Madrid), España
nuria.navarro.sierra@urjc.es

RAQUEL QUEVEDO-REDONDO

Universidad de Valladolid
Plaza Campus Universitario, s/n. 47011 Valladolid
raquel.quevedo.redondo@uva.es

Palabras claves

Game Studies; videojuegos; industria cultural; publicidad; representaciones; cultura informática.

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar el discurso publicitario de los ordenadores personales de 8 bits en las revistas especializadas de informática personal y videojuegos en España durante el periodo de 1984 a 1991, estas son Commodore Magazine, Microhobby, Micromanía y Msx Club. Se parte de la popularidad de la informática y del ordenador personal en la década de los ochenta del siglo XX y el cambio significativo en todos los ámbitos de nuestra sociedad que esto supuso. Dichos cambios han sido analizados en numerables ocasiones desde diferentes perspectivas (Bøgh Andersen et al., 1993; Turkle, 2005; Bell, 2006). Todos estos autores han hablado del ordenador como un elemento creador de una nueva cultura, superando la concepción de simple herramienta. Con la popularidad del ordenador también se dio un cambio en el consumo de los videojuegos, cambiando las salas recreativas por espacios domésticos, algo que también ha sido analizado en numerosas ocasiones (Veraart, 2011; Kirkpatrick, 2015; Newman, 2017; Švelch, 2018), sin embargo, en estas investigaciones se ha pasado por alto la relación entre ambos y el proceso de consolidación del videojuego.

Se plantean dos preguntas de investigación: (1) ¿Qué tipo de discurso construyeron los anuncios publicados en las revistas en lo relativo a qué era y para qué servía un ordenador personal

en España durante ese periodo?, y (2) ¿A qué perfil de usuarios se dirigió (o construyó) la publicidad de ordenadores personales en las principales revistas de informática personal y videojuegos?

La perspectiva adoptada en el estudio es entender que la construcción de lo que significa un ordenador personal en sus orígenes como un proceso sociocultural complejo pasa por varios actores sociales, entre los que se pueden destacar las revistas de informática de la época, y en la que los videojuegos jugaron un papel importante. Se entiende que los anuncios de publicidad de estos equipos informáticos utilizaron las publicaciones como intermediarios en la medida en que son “aquellos que transportan un significado o fuerza, sin que haya ningún tipo de transformación” (Latour, 2005, p.39).

Las revistas, en este caso, eran meros intermediarios, dado que la publicidad venía definida por las empresas anunciantes. Esta será la principal línea de interpretación en esta investigación que no es óbice, como ha planteado Ignasi Medà, para entender que las publicaciones ejercían además como agente mediador cultural a través de otros de los contenidos que ofrecían en sus páginas (Medà, 2018).

La aplicación de esta perspectiva ha tenido en cuenta las prácticas del análisis de contenido cualitativo (Schreier, 2012; Kuckartz, 2014) que se han complementado con las variables enunciadas a través del modelo conceptual de “circuito de la cultura” desarrollado por Paul Du Gay, Stuart Hall, Linda Janes, Hugh Mackay y Keith Negus (1997) y los procesos culturales que lo componen.

El análisis se enfoca en los anuncios de ordenadores personales de 8 bits y la metodología utilizada consiste en el análisis de 51 anuncios localizados en una selección de 107 números de las cuatro revistas especializadas atendiendo a su diferente periodicidad y longevidad en el mercado editorial.

Este estudio proporciona una mirada a la construcción sociocultural de la imagen de los ordenadores personales de 8 bits a través del discurso publicitario en las revistas especializadas en España en los primeros años de la aparición de esta tecnología, y ofrece una herramienta para seguir profundizando en el estudio de esta construcción sociocultural a lo largo de la historia de los ordenadores personales.

Las principales conclusiones alcanzadas subrayan, por un lado, lo que Medà apuntaba en 2018, que el papel que jugaron los anuncios en estas revistas hay que vincularlo al hecho de que sus lectores, en muchas ocasiones, no poseían un ordenador personal, pero se sentían interesados por la informática y pretendían adquirir uno con el paso del tiempo (Medà 2020). Esto cambia según avanza la década, probablemente no fuera por la definición de para qué servía un ordenador sino más bien por la consolidación del parque y que los lectores de la revista eran, de manera gradual, propietarios de ordenadores. La publicidad fue pivotando de ordenador (hardware) a sus contenidos (software, normalmente videojuegos) o sus ampliaciones (impresoras, joysticks, unidades de disco, etc.).

Por otro lado, la construcción del público al que iba dirigido el ordenador también fue un escenario definido por varios ejes: edad, género u ocupación entre otros. Una propuesta que no estuvo exenta de una construcción estereotipada en torno a determinados roles. Además, la publicidad comenzó planteando un discurso dirigido, principalmente, a aquellos que podían gestionar la compra del equipo (los progenitores) ofreciendo una familiaridad con el “futuro” que supondría una importante ventaja laboral. Sin embargo, a medida que el ordenador de 8 bits adquirió

la condición de juguete, la fórmula apelativa pasó de los padres a los hijos asumiendo la capacidad de estos para interceder en los procesos de compra.

Palabras claves

Game Studies; videojuegos; industria cultural; publicidad; representaciones; cultura informática.

BIBLIOGRAFÍA

- Bell, D. (2006). *El advenimiento de la sociedad postindustrial*. Alianza Editorial.
- Bøgh Andersen, P. B., Holmqvist, B., & Jensen, J.F. (1993). *The computer as medium*. Cambridge University Press.
- Veraart, F. (2011). Losing meanings: computer games in dutch domestic use 1975-2000. *IEEE annals of the history of computing*, 33 (2), 52-65. <https://doi.org/10.1109/mahc.2009.66>
- Gay, P., Hall, S., Janes L., Mackay, H. & Negus K. (1997). *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman (Culture, Media and Identities, Vol. 1)*. Londres/Thousand Oaks/Nueva Delhi: Sage
- Kirkpatrick, G. (2015). *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981-1995*. Palgrave Pivot.
- Kuckartz, U. (2014). *Qualitative text analysis: A guide to methods, practice and using software*. Sage Publications.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social. An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Medà Calvet, I. (2020). *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)*. Disertación doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Newman, M. (2017). *Atari age: The emergence of video games in America*. MIT Press.
- Schreier, M. (2012) *Qualitative Content Analysis in Practice*. Sage Publications, London.
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press.
- Turkle, S. (2005). *The second self: Computers and the human spirit*. Boston Review.

ANALIZANDO EL USO DEL JRPG: EL SIGNIFICADO FLOTANTE EN LA PRENSA ESPAÑOLA ESPECIALIZADA

ADRIÁN CARAVACA CAPARRÓS

Adrian.Caravaca@autonoma.cat

INTRODUCCIÓN

La circulación de productos culturales japoneses se remonta a épocas anteriores a la apertura de Japón al mundo en 1850 y la finalización del sakoku (Consalvo, 2007: 737). Desde finales y principios de los siglos XX y XXI, el estudio de la circulación e impacto de productos culturales japoneses contemporáneos ha proliferado (Iwabuchi, 2002; Allison, 2006; Consalvo, 2006; Grau de Pablos, 2017), así como el estudio de las formas de producción y de consumo de estos objetos en su mercado local (Steinberg, 2012; Picard, 2013; Navarro Remesal & Loriguillo-López, 2015; Nakamura & Tosca, 2019). En el campo de los estudios de recepción, y con objetos de estudio más específicos como los videojuegos japoneses, muchos han sido los trabajos que han realizado un seguimiento de los procesos de adaptación de productos japoneses en determinados mercados de destino (Pelletier Gagnon, 2011; Brückner et al., 2018; Caravaca, 2021). Académicos como Monica K. Miller (2009), Alicia Summers (K. Miller & Summers, 2009) o Graeme Kirkpatrick (2015) estudian la evolución de distintos elementos que forman parte del medio del videojuego (como la violencia, la representación de sus personajes, o la cultura del videojuego, respectivamente) apoyándose en el análisis de paratextos. La importancia de las revistas de videojuegos como objeto de estudio radica en que son una muestra del constante desarrollo de la industria, así como un registro de sus logros y puntos de inflexión (Kirkpatrick, 2015: 27).

Esta comunicación para el II Congreso DiGRA Spain es parte de una investigación centrada en analizar el vocabulario utilizado en la prensa española especializada a la hora de hablar y analizar juegos de rol japoneses, así como el uso que se realiza del término JRPG (acrónimo del inglés *Japanese Role-Playing Game*, que en español significa juego de rol japonés). Esta misma se toma como una continuación de la tesina realizada en el Máster Oficial en Estudios Globales de Asia Oriental (Caravaca, 2021) y parte del interés que suscita el trabajo de Pelletier Gagnon (2018), en el que se realiza un análisis de las fluctuantes negociaciones para con este género en publicaciones en línea.

OBJETIVO E HIPÓTESIS

El objetivo de la investigación ha sido tratar de dilucidar la mutación del discurso concerniente al JRPG y de localizar textos en los que se hiciese evidente que este término es un ejemplo de significado flotante (Lévi-Strauss, 1971: 40)¹, y con ello destacar el papel que tiene la prensa especializada como “voz de autoridad” a la hora de condicionar y moldear la manera en que se recibe y habla de determinados objetos (Pelletier Gagnon, 2018: 138). La hipótesis de partida a

¹ Se entiende por significado flotante aquel significado que no tiene referente alguno en la semiótica y en el análisis del discurso, como una palabra que no apunta a un objeto real y no tiene significado acordado (Lévi-Strauss, 1970: 40).

contrastar es la siguiente: El uso que se hace del término JRPG en la prensa especializada española evoca a productos del pasado y ensalza características no concretas de los mismos, y que se dan por sabidas y conocidas por el público lector, convirtiéndose así en un vocablo no definido y con un significado no consensuado.

METODOLOGÍA

Se ha llevado a cabo un estudio cualitativo en el que se ha realizado un análisis del discurso en reseñas, noticias y análisis concernientes a videojuegos de rol japoneses en los siguientes medios españoles: *Eurogamer*, *3D Juegos*, *Anait*, *Meristation*, *Vandal*, *Nintendo Acción*, *Hobby Consolas* y *Playmania* con tal de realizar una genealogía mediante la comparación textual. Se han omitido los comentarios de los lectores y su participación en los foros (en el caso de haberlos). Para analizar los textos publicados en papel se ha recurrido a portales web como *Internet Archive.org* en los cuales existen repositorios de escaneos de estos medios, o la obtención de ejemplares físicos en rastros y compra en línea. Para los medios que publican en línea se ha accedido a los diversos análisis y noticias almacenados en sus respectivos portales oficiales. Se ha prestado especial atención a los métodos taxonómicos de cada uno de los medios analizados, los cuales acostumbran a incorporar fichas técnicas de cada uno de los videojuegos analizados. De igual manera, se ha tratado de localizar la publicación de cada uno de ellos en los que se utiliza por primera vez el término JRPG con tal de apreciar cómo es definido. Dado que los textos analizados abarcan desde el año 1991 hasta finales de 2022, se han seleccionado ciertos títulos a lo largo de este eje cronológico a modo de hitos mediante los cuales poder ordenar el análisis del discurso².

RESULTADOS

De este análisis de más de 150 artículos en línea y más de 200 números de revistas consultados tanto en papel como en repositorios web, se ha podido clasificar la evolución del discurso concerniente al JRPG a lo largo de los años en las siguientes “etapas”:

1. Etapa del rol (1990-mediados de la primera década de los 2000): en la prensa española especializada habla del juego de rol japonés como “rol” o “juego de rol”.
2. Etapa del rol adjetivado (2004-mediados de la década de 2010): se empieza a incorporar el adjetivo “japonés”, hablado abiertamente de la división entre juego de rol occidental y juego de rol japonés. En cuanto al acrónimo JRPG no se utilizó hasta 2007, momento en el que apareció en un análisis de *Final Fantasy XII* (Square Enix, 2006) en *Meristation* (Ortiz, 2007)³, pero su uso no se extendió hasta años más tarde.
3. Etapa del JRPG asentado (mediados de la década de 2010 - actualidad). El uso del término JRPG se extiende a partir de la década de 2010, pero en ningún momento se describen las características de este género⁴. Siempre se recurre a títulos anteriores para evocar ciertas experiencias, o rescatar ciertas mecánicas de juego. Esto provoca que en más de una ocasión se produzcan contradicciones e incongruencias en sus sistemas taxonómicos, o

² Serviría de ejemplo el buscar análisis de cada entrega de una franquicia “X” y localizar diferencias en el léxico empleado en el texto. En el caso de haberlas, se procedería a analizar las noticias y análisis concernientes al género publicadas entre un análisis de “X” y el otro.

³ En el resto de los medios analizados, el primer uso se produce en 2008 (Tovarich, 2008; Robles, 2008; 3D Juegos, 2008), o no se realiza hasta 2013 (Cano, 2013). En *Nintendo Acción* nunca se utilizó el término JRPG.

⁴ No es sencillo. Aun aplicando la definición de juego de rol que acuñan Zagal y Deterding (2018: 46), la concreción de una definición para el término JRPG no se ha desarrollado en trabajos dedicados a este tipo de productos (Hutchinson, R. & Pelletier-Gagnon, J., 2022).

que se valoren positivamente características en un título que en uno anterior se han considerado negativas, y viceversa. Estos sistemas ubican JRPG dentro el paraguas de los RPG (acrónimo del inglés *Role-Playing Game*, que en español significa juego de rol), o realizan una división por mecánicas jugables como “Juego de rol por turnos”. No obstante, se dan casos en los que se catalogan juegos de rol japoneses como juegos de rol por turnos sin que estos incluyan dichas mecánicas, o se ubican juegos de rol japoneses con combates de acción como RPG mientras que otros son catalogados como “RPG de acción”.

CONCLUSIONES

Tras el análisis y clasificación del discurso de la prensa española especializada sobre los videojuegos de rol japoneses se concluye que el uso que se hace del término JRPG adecúa a la definición de significado flotante. Además, se ha podido comprobar una existente capa de japonesidad (Consalvo, 2016: 95-96; Navarro Remesal, 2021: 20-22) en los primeros textos dedicados a los juegos de rol provenientes de Japón. Por un lado, puede apreciarse, tal y como describe Grau de Pablos (2017: 107), como se habla del mercado japonés como una entidad monolítica al vincular una mayor circulación de juegos de rol en comparación con España, así como la aparición de secciones dedicadas a Japón en sí⁵ (Grau de Pablos, 2021: 73). Estas observaciones se tendrán en cuenta en el futuro desarrollo de esta investigación, en el que se tratará de abordar el lenguaje empleado a la hora de hablar de Japón y de sus productos en la prensa española especializada.

BIBLIOGRAFÍA

- 3D Juegos. (2008). Eternal Sonata para PS3 también llegará a Europa. Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: <https://www.3djuegos.com/juegos/eternal-sonata/noticias/eternal-sonata-para-ps3-tambien-llegara-a-europa-081006-4382>.
- Allison, A. (2006). *Millenial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. California, United States of America: University of California Press.
- Brückner, S., Sato, Y., Kurabayashi, S. & Waragai, I. (2018). Exploring Cultural Differences in Game Reception: JRPGs in Germany and Japan. *DiGRA '18 – Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*.
- Cano, J. (2013). Análisis de Dragon’s Dogma: Dark Arisen (PS3, Xbox 360). Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: <https://vandal.espanol.com/analisis/ps3/dragons-dogma-dark-arisen/16797#p-41>.
- Caravaca, A. (2021). *Dragon Quest: El Precursor Olvidado. Origen transmedia del primer JRPG y el borrado de su aroma cultural fuera de Japón*. Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Consalvo, M. (2006). Console video games and global corporations: creating a hybrid culture. *New Media Society*, 8: 117-137.

⁵ Sirva de ejemplo la sección “Big in Japan” de revistas como la *Hobby Consolas*.

- Consalvo, M. (2007). Visiting the Floating World: Tracing a Cultural History of Games Through Japan and America. *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*.
- Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts*. Massachusetts, United States of America: The MIT Press.
- Grau de Pablos, T. (2017). *Intercambio cultural y producción de imaginario simbólico a través del medio del videojuego. El caso de las industrias japonesa y española*. Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Grau de Pablos, T. (2021). Del bloqueo regional a la caracterización cultural. La cambiante significación de la diferencia en la producción y el consumo de videojuegos japoneses. En Loriguillo-López, A. (Ed.) *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, (pp. 63-82) Barcelona, España: Edicions Bellaterra.
- Hobbyconsolas. (1995). Illusion of Time. La Ilusión va a hacerse realidad. Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: <https://archive.org/details/HobbyConsolas043/page/n51/mode/2up?view=theater>
- Hutchinson, R. & Pelletier-Gagnon, J. (Eds.) (2022). *Japanese Role-Playing Games. Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*. London, United Kingdom: Lexington Books.
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization. Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, United States of America: Duke University Press.
- K. Miller, M. (2009). Content Analysis of the 18Year Evolution of Violence in Video Game Magazines. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, 16 (1): 82-102.
- K. Miller, M. & Summers, A. (2009). A Content Analysis of the Evolution of Video Game Characters as Represented in Video Game Magazines. *Journal of Media Psychology Theories Methods and Applications*, 14 (3).
- Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*. London, United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Lévi-Strauss, C. (1971). Introducción a la obra de Marcel Mauss. En M. Mauss (autor), *Sociología y Antropología*, (pp.13-42). Madrid, España: Tecnos.
- Nakamura, A. & Tosca, S. (2019). The Mobile Suit Gundam Franchise: a Case Study of Transmedia Storytelling Practices and the Role of Digital Games in Japan. *DiGRA Conference*.
- Navarro Remesal, V. & Loriguillo-López, A. (2015). What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix. *Journal of Games Criticism*.
- Navarro Remesal, V. (2021). "You seem to know Shibuya pretty well". Representando la japonesidad en los mundos ludoficcionales del videojuego japonés. En Loriguillo-López, A. (Ed.) *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, (pp. 19-42). Barcelona, España: Edicions Bellaterra.
- Ortiz, N. (2007). Final Fantasy XII. Una obra maestra inacabada. Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: https://as.com/meristation/2007/02/23/analisis/1172214300_017691.html

- Pelletier-Gagnon, J. (2011). *Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America*. Montreal, Canada: McGill University.
- Pelletier-Gagnon, J. (2018). "Very much like any other Japanese RPG you've ever played": Using undirected topic modelling to examine the evolution of JRPG's presence in anglophone web publications. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 10 (2): 135-148.
- Picard, M. (2013). The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. *Game Studies. The International Journal of Computer Research*.
- Playmania. (1999). The Granstream Saga. La nueva cara del rol. Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: <https://archive.org/details/Playmania01/mode/2up?view=theater>
- Robles, X. (2008). Eternal Sonata anunciado para PlayStation 3. Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: <https://www.eurogamer.es/eternal-sonata-anunciado-para-playstation-3>
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, United States of America: University of Minnesota Press.
- Tovarich, M. (2008). Los 20 JRPGs más relevantes según Gamasutra. Consultado en la fecha del 20 de diciembre de 2022. Disponible en: <https://www.anaitgames.com/noticias/los-20-jrpgs-mas-relevantes-segun-gamasutra>
- Zagal, J. P. & Deterding, S. (Eds.) (2018). *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach*. New York, United States of America: Routledge.

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA



HUGO FUE LA ESTRELLA: TELEVISIÓN INTERACTIVA, NOSTALGIA Y (FALTA DE) PRESERVACIÓN HISTÓRICA EN ESPAÑA

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

vnavarro@tecnocampus.cat

Keywords

televisión interactiva, preservación, nostalgia, Telecupón, Telecinco, Dinamarca, Europa, España

La primera mitad de los 90 supuso un *boom* en contenidos relacionados con el videojuego o interactivos en la radiotelevisión española, con programas como VideoXOC (TV3, 1992-1995), Game 40 (Los 40 Principales, 1992-1998), 'El rescate del talismán' (TVE, 1991-1994) o 'Zona de juego' (1993-1995). En ese contexto, Telecinco introdujo la participación remota de los espectadores con dos formatos: en 1993 comercializó el mando Teletrébol (adaptación del francés Quizako) y en 1992 introdujo, dentro del programa 'Telecupón', una versión del programa danés 'Skærmtrolden Hugo' (TV2, 1990-1995), creado por Interactive Television Entertainment (ITE) y que se jugaba a distancia mediante el teléfono analógico.

Esta comunicación se dedica a este último espacio de 'Telecupón' y a su *spin-off* 'Hugolandia' (Telecinco, 1992-1995), con el objetivo de documentar su recuerdo y preservación, atendiendo al papel articulador de la nostalgia. En 2017, Swalwell ya advertía que había sido el modo dominante de recordar juegos antiguos desde hace al menos una década (2017, p. 46). Esta nostalgia atraviesa todas las dimensiones de la cultura popular contemporánea, como demuestran el fenómeno de 'Yo fui a EGB' o el libro 'Jo també veia Bola de drac' (Josep Maria Bunyol, 2016). Ese "yo también" ordena un entramado rizomático de significantes que refuerzan la pertenencia a un grupo y un discurso compartido.

Mediante el análisis de las menciones disponibles online y en español a la franquicia, se observa que 'Hugo' está presente en la memoria colectiva de los videojugadores en España, pero poco o nada documentado de manera sistemática, con una información fragmentada y confusa. La franquicia suele aparecer en espacios fan, aunque no sean fans de ella sino de un tipo de juegos o de la cultura popular de un momento concreto. 'Hugo' suele aparecer como una pieza más en un linaje mayor: los videojuegos y la televisión española de los 90, cuya historiografía ya es fragmentaria y escasa (Lacalle, Montero Díaz, Paz, 2022). Swalwell, siguiendo a Gunning, señala la necesidad de un discurso para la percepción de la innovación (2007, p. 257), y en el caso de 'Hugo' se observa que a menudo se destaca como programa pionero en la televisión española, sin prestar atención al original danés ni reflexionar sobre la dimensión europea (Navarro-Remesal, Pérez-Latorre, 2021) de la franquicia.

La academia ha hecho poco por sistematizar la historia de 'Hugo'; algo, de nuevo, en consonancia con la historiografía en televisión española y en televisión interactiva. En lengua danesa sólo se han encontrado menciones en un texto de Konzack sobre televisión interactiva (2004) y en un artículo sobre videojuegos y cultura para la Kongelige Bibliotek de Dinamarca (Mooesgard, 2010). La cobertura más detallada la hace Konzack en el capítulo dedicado a

Escandinavia del libro *Video Games Around the World* (2015). En España no se han encontrado textos académicos que cubran el videojuego o el programa desde la perspectiva de la televisión interactiva.

Mientras que 'Zona de juego' y 'El rescate del talismán' se benefician del archivo de RTVE y por ello tienen fichas técnicas, sinopsis y capítulos enteros disponibles online, la web de TeleCinco apenas hace mención a 'Hugo'. En 2019 publicó una entrada breve con título "Hugo: Antes del 'Fornite', los videojuegos eran desde el teléfono fijo y con Carmen Sevilla" sin apenas información, y el mismo año compartió un vídeo titulado "'Hugolandia', la sintonía que marcó a los niños que vivieron los 90".

En entornos fan, que a menudo ejercen de historiadores involuntarios, la información disponible es considerablemente amplia, pero dispersa y caótica. Faltan fechas de estreno de los programas y las que hay a menudo se confunden, y a menudo las diferentes versiones en videojuego de 'Hugo' se fusionan en una sola. La excepción es Hugo the Troll Wiki (screentroll.fandom.com), con 188 entradas en inglés, pero en ella no hay menciones a España, 'Telecupón' o 'Hugolandia'. La comunidad de Abandonsocios tuvo un hilo en su foro de septiembre de 2018 a mayo de 2020 en el que intentó recopilar información y grabaciones de los programas e incluso reconstruir el juego con el doblaje español del actor Pepe Carabias. El grupo de Facebook de 'Yo fui a la EGB' compartió un vídeo con *gameplay* que tuvo 69 comentarios. En ambos espacios se menciona a menudo que el programa visitó el colegio del usuario y se detallan recuerdos personales.

La esfera de los blogs y webs muestra tendencias similares. PixFans le dedicó una entrada en 2007 en la que se incluye una versión escaneada de la crítica de Hobby Consolas de la versión de PlayStation. En 2015, PixelManiacos publicó una entrada en la que sí se aporta una ficha técnica, contexto histórico y algo de análisis del juego y sus posteriores versiones, sin abandonar el enfoque en primera persona. En el artículo de 2014 en EspinOf "El Telecupón, Nostalgia TV" se apunta: "Aunque según los críticos y expertos del sector, el éxito no fue tanto y el atractivo del videojuego es más que cuestionable. Pero en cualquier caso, Hugo es ya historia de la televisión". La mención más reciente en prensa especializada es un vídeo de 17 minutos en HobbyConsolas en el que el redactor Daniel Quesada juega la versión de PlayStation y aporta contexto histórico, hablando de 'Telecupón', Carmen Sevilla o 'Hugolandia'. En el vídeo no se menciona el original danés y Quesada bromea "ITE, no los conoce nadie".

La prensa generalista también ha recuperado a 'Hugo' con perspectivas similares. El blog 20HitCombo, de 20 Minutos, habla de ITE en su entrada de 2009 "Hugo, el troll del Telecupón". En 2019, en la sección RetroTV, La Vanguardia le dedicó un texto titulado "Así fue el programa de TV más avanzado (e interactivo) de la historia", en el que no se dan detalles del programa original ni de las diferentes versiones del juego.

En resumen, se han identificado 10 constantes en la recuperación de 'Hugo' en la memoria colectiva online en España:

1. Se destaca la innovación que supuso el programa, aunque apenas se aporta contexto sobre el videojuego del momento, la televisión interactiva o la cultura audiovisual española.
2. No se suelen mencionar el original danés ni ITE.
3. No se dan fechas exactas de los programas ni fichas técnicas.
4. Se adopta un tono personal, en primera persona, vinculado al recuerdo de la época. 'Hugo' es recordado desde entornos fan de la cultura popular, con un fuerte sesgo personal y sentimental.
5. Las explicaciones sobre los diferentes juegos son caóticas.
6. Se suelen dar enlaces para jugar al juego original de PC mediante DOSBox.
7. El juego en sí no se menciona como un objeto cultural de mérito, sino como una anécdota, en el mejor de los casos, simpática.

8. Ninguno de estos textos explica el paso de Dinamarca a España, los implicados en los dos programas y sus roles o cómo funcionaba la tecnología que permitía jugar por teléfono.
9. El paso de 'Hugolandia' por diferentes colegios de España es un elemento central de la memoria, así como elementos ajenos al juego como el doblaje de Pepe Carabias, las presentadoras (Carmen Sevilla y Beatriz Rico) y la sintonía de 'Hugolandia'.
10. Lo más importante, 'Hugo' suele aparecer como un elemento más en un entramado nostálgico que tiene más valor por el momento histórico en sí al que remite que por sus propias características.

Bibliografía

Konzack, L. (2004). Interaktivt TV og Tv-spil. En L.H. Christensen (ed.) *Interaktivt tv vent venligst: 11 bidrag til forståelse af tv's digitale merværdi*, Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Konzack, L. (2015). Scandinavia. En M.J.P. Wolf (ed.) *Video Games Around the World*, Cambridge, MA: MIT Press.

Lacalle, C., Montero Díaz, J., Paz, M.A. (2022). *La edad dorada de la televisión generalista en España (1990-2010) Programas y programaciones*, Tirant Editorial.

Swalwell, M. (2007). The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. *Journal of Visual Culture*, 6(2), 255-273.

Swalwell, M. (2017). Moving on from the original experience: Philosophies of preservation and dis/play in game history. En M. Swalwell, A. Ndalianis y H. Stuckey (Eds.) *Fans and videogames: histories, fandom, archives*, Abingdon, NY: Taylor & Francis.

Moesgaard, J. (2010). Computerspil er kulturarv. *Magasin fra Det Kongelige Bibliotek*, 23(2), 35-43.

Navarro-Remesal, V y & Perez-Latorre, O. (2021). *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam: Amsterdam University Press.

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES EN LOS JUEGOS DE AVENTURAS AD

JUAN JOSÉ MUÑOZ FALCÓ

Universitat Jaume I (UJI)

Av. Vicent Sos Baynat, s/n 12071 Castellón de la Plana, España

+34 964 72 80 00

al074884@uji.es

RAÚL MONTOLIU COLÁS

Universitat Jaume I (UJI)

Av. Vicent Sos Baynat, s/n 12071 Castellón de la Plana, España

+34 964 72 80 00

montoliu@uji.es

ABSTRACT

En los videojuegos de aventura de texto, género donde la interacción entre jugador y ordenador se realiza a través de texto, es habitual encontrar variados personajes como elementos de la narrativa del juego, usualmente controlados por el programa. En este artículo se indicarán sus características más habituales y los modos de interacción con ellos, especialmente cuando se trata de comunicación verbal, característica inherente al género de aventura de texto, basado en la interpretación del lenguaje natural escrito por el jugador. Se tomarán como ejemplo personajes aparecidos en los juegos lanzados por la compañía española Aventuras AD junto a algún otro caso destacado.

Keywords

Videojuego, aventura, personaje, conversación, NPC, PNJ.

INTRODUCCIÓN

Aventuras AD fue una empresa de videojuegos española que existió entre 1988 y 1992 y que lanzó siete juegos de aventura de texto. Una aventura de texto es un tipo de juego de ordenador donde el jugador interactúa con el juego a través de la lectura y escritura en la pantalla. Los juegos de aventura cuentan habitualmente con personajes que no son controlados por el jugador, llamados NPC (Non-Player Character), o en español PNJ (Personajes No jugadores) o PSI (Personajes Seudo Inteligentes). Estos personajes pueden ser de muy diverso tipo, no solo por sus variadas capacidades de acción y participación en el juego, sino también en cuanto a su morfología, apariencia o aspecto.

OBJETIVO

La intención de este artículo es llevar a cabo una exposición en la que definir qué es un PSI (o PNJ o NPC, según la nomenclatura que se escoja) en una aventura de texto, definir sus tipos y capacidades, analizar los modos de interacción que tiene el jugador con ellos, y finalmente

clasificarlos poniendo como ejemplos de cada tipo los personajes que aparecen en los siete juegos de Aventuras AD, citando también algún caso destacable de otros juegos.

MARCO TEÓRICO

Independientemente de lo elaborados que sean los PSI, Sorolla (2011, 14) indica que se pueden reducir a cuatro categorías básicas: los que deambulan por el mapa, los que reaccionan a palabras específicas, los que actúan como bloqueo en espera del objeto adecuado, y a la inversa, los que hacen la función de un objeto tras resolver un bloqueo previo. Estas características pueden combinarse libremente entre sí.

Según indica Adams (2010, 162), el diálogo en los juegos generalmente ocurre en un contexto interactivo, aunque esta interactividad viene dada por el tipo de interfaz con que cuente el juego. En los diálogos por opciones, el jugador puede escoger una frase predefinida, eligiendo el juego un texto apropiado en respuesta. Este es el sistema habitual en las aventuras gráficas. En una interfaz textual con analizador sintáctico, sistema empleado en la mayoría de las aventuras de texto, el proceso es análogo, pero teniendo la mayor libertad de escoger las palabras a emplear.

Se puede otorgar a los PSI el concepto de personalidad o caracterización (characterhood), algo ya realizado por Warpefelt en 2013, lo que significa que el PSI está interpretando activamente su papel en el juego, algo que conlleva a la inmersión del jugador en la historia. Teóricamente, el PSI debería contar con una serie de características descritas por Dennett (1981) en lo que él denomina personalidad (personhood), una sobre la otra, concretamente racionalidad, intencionalidad, postura, reciprocidad, comunicación y conciencia.

Sin embargo, Warpefelt (2016, 33) indica que un PSI no tiene necesariamente que mostrar los seis temas de Dennett, bastando los dos primeros, es decir, el PSI debe actuar de un modo racional y realizar acciones que tengan una razón de ser. El resto de características sería conveniente poderlas mostrar, para una mayor interacción con el jugador (postura), ser recíproco con nuestro comportamiento, ser capaz de entender nuestro lenguaje y expresarse en él y finalmente mostrar una ilusión de consciencia propia para dar la imagen de un ente pensante.

Recordemos que estos personajes no son más que una serie de rutinas informáticas, programadas para reaccionar de un modo definido ante estímulos apropiados, lo cual da idea de la dificultad de implementar todo lo anterior.

HIPÓTESIS

Visto el marco teórico, en este artículo se quiere demostrar no solo la presencia, sino la gran variedad de personajes que se pueden encontrar en las creaciones de Aventuras AD, cubriendo las cuatro categorías básicas indicadas por Sorolla. A ello se le pueden añadir factores de aleatoriedad, ocasionalmente en las acciones, pero más usualmente en el movimiento, e incluso se da el caso de relaciones entre dos o más personajes sin necesidad de la intervención del jugador. Ejemplos de ello lo tenemos en Fideo de Mileto en *Jabato* (Aventuras AD, 1989), que puede ignorar nuestras órdenes y marcharse a explorar por su cuenta, lo que puede conllevar su muerte. Del mismo modo en *The Hobbit* (Beam Software, 1982), varios de los personajes pueden acabar encerrados o muertos independientemente de las acciones del jugador, debido a su propia capacidad de desplazamiento.

METODOLOGÍA

Se van a analizar los personajes de siete aventuras de texto realizadas por la compañía Aventuras AD, *Supervivencia* (1988), *La Aventura Original* (1989), *Jabato* (1989), *Cozumel* (1990), *La Aventura Espacial* (1990), *Los Templos Sagrados* (1991) y *Chichén Itzá* (1992). Se citará a los personajes destacados de cada uno de ellos y se clasificarán los juegos según sus capacidades siguiendo estas características:

- Móviles o inmóviles
- Capacidad de recibir o entregar objetos
- Capacidad de conversar
- Capacidad de recibir órdenes
- Capacidad de desplazarse por volición propia

Por extensión, el proceso de comunicación con los PSI incluye toda una serie de sistemas de conversación, incrementando aún más la posible clasificación.

RESULTADOS

Para facilitar la visualización, los resultados se concretan en una tabla con los juegos en un eje, y en el otro una serie de campos referidos a los tipos o capacidades de los PSI:

	Supervivencia	Aventura Original	Jabato	Cozumel	Aventura Espacial	Templos Sagrados	Chichén Itzá
Inmóvil	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Móvil	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
Recibir objetos	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Entregar objetos	No	No	Sí	Sí	No	No	Sí
Conversación	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Recibir órdenes	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No
Movimiento independiente	No	Sí	Sí	No	No	No	Sí

CONCLUSIONES

En este artículo se han analizado las características de los personajes de los juegos de Aventuras AD, demostrando su presencia y sus capacidades, desde el más sencillo personaje con una función de "cerradura" que tan solo requiere un objeto para liberar el paso que nos bloquea, a casos más elaborados de este tipo e incluso personajes que son capaces de cambiar su ánimo y sus reacciones para con nosotros según el modo en que nos hayamos portado con ellos. Hay que destacar que todos estos personajes fueron creados para modelos de ordenadores de los años 80, y que la base de datos del juego conteniendo código y texto, no superaba los 30 kilobytes, lo que da muestra de la dificultad de otorgarles no ya realismo, sino simplemente existencia.

BIBLIOGRAFÍA

Adams, E. 2010. Fundamentals of Game Design. Pearson Education, Inc. ISBN-13: 978-0-321-64337-7.

Dennett, D. 1981. Brainstorms: Philosophical essays on mind and psychology. MIT press, Cambridge, MA, USA.

Montfort, N. 2005. Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction. MIT Press. ISBN 9780262633185.

Samudio, A. 1987. El mundo de la aventura. Microhobby, 188, 49. Editorial Hobby Press.

Short, E. 2011. NPC Conversation Systems. En K. Jackson-Mead y J. R. Wheeler (Ed.) IF Theory Reader (pp. 331-358).

Sorolla, R. 2011. Crimes Against Mimesis. En K. Jackson-Mead y J. R. Wheeler (Ed.) IF Theory Reader (pp. 1-24).

Warpefelt, H. 2016. The Non-Player Character - Exploring the believability of NPC presentation and behavior. Stockholm University. ISBN 978-91-7649-379-3.

Warpefelt, H. 2015. Towards an updated typology of non-player character roles. Conferencia en Game and Entertainment Technologies (GET 2015), Las Palmas de Gran Canaria, España.

DE LA ABADÍA QUEDA SÓLO EL NOMBRE. JUAN DELCÁN Y 'LA ABADÍA DEL CRIMEN' COMO PARADIGMAS DE LA ARQUITECTURA

GERMÁN VALLE HEREDIA

gervalleheredia@gmail.com

Palabras clave

arquitectura, arquetipo, estudios del videojuego, videojuego español, Umberto Eco

'La Abadía del Crimen' (1987), obra representativa de los videojuegos españoles de 8 bits, constituye hoy en día un caso de referencia indispensable. Después de 36 años desde su lanzamiento, intrínsecamente asociado a 'El nombre de la Rosa' (Umberto Eco, 1980) y su posterior adaptación al cine (Jean-Jacques Annaud, 1986), no deja de tener un aura alrededor que alienta la idea de que su legado perdura a través del tiempo. 'La Abadía del Crimen' se encuentra hermanada con estas dos obras no sólo por ser una adaptación de la primera, sino además porque cada una de ellas presenta diferentes aproximaciones sobre un mismo tema: el laberinto.

En el caso del videojuego, tanto su narrativa como sus espacios conforman un complejo laberinto, lo que provocó que en el lanzamiento del título su éxito se viera afectado por problemas asociados a su dificultad. La complejidad inherente a su arquitectura de decisiones (Nohr, 2021) desorientaba a los jugadores. Esto, sumado a la exigencia que requería interpretar y entender el espacio, hacía que terminar el juego resultara de una gran dificultad. Pero esta incapacidad para completarlo, ¿es óbice para entender que el espacio del juego, la abadía, es una obra de arquitectura?

El objetivo de esta investigación es destacar la representación arquitectónica presente en el juego, arrojando nueva luz sobre las figuras míticas en torno a 'La Abadía del crimen' y el laberinto. Antonio J. Planells analizó en 2021 cómo Teseo, Ariadna y el Minotauro funcionan como mito fundacional de algunos videojuegos contemporáneos. Siguiendo su trabajo, se pueden percibir reflejos de Teseo en Guillermo –protagonista del videojuego–, del Minotauro en el Abad –quien plantea un reto a quien se adentra en el laberinto (Rykwert, 1985)–, y de Ariadna en Adso –puesto que conoce todas las rutas dentro de la abadía y orienta al jugador. Pero este símil se extiende más allá del videojuego. El propio jugador puede interpretarse como una versión de Teseo, que se encuentra ante el laberinto que plantean los creadores del juego, Juan Delcán y Paco Menéndez, sendas representaciones de Dédalo.

Además de estas conexiones con el arquetipo del laberinto, el uso de la perspectiva isométrica también ayuda a reforzar la presencia de la arquitectura en el juego. Antonio Giner lo analiza en su texto 'El ingeniero cinematográfico' (2014), donde explica la evolución que representaron títulos como 'Ant Attack' (White y Sutherland, 1983), 'Knight Lore' (Stamper, 1984) y 'The Great Escape' (Denton Designs, 1986), y las mejoras que aportó cada uno al desarrollo de los videojuegos.

Su trabajo también permite entender cómo 'La Abadía del Crimen' reúne lo mejor de todos ellos para ofrecer una experiencia única y revolucionaria en cuanto a representación espacial se refiere.

Así pues, 'La Abadía del Crimen', al generar una novedosa interpretación del espacio con su juego de cámaras alternas, permite al jugador ser consciente de todos los puntos de vista de cada sala que explora. De este modo, el edificio de la abadía puede considerarse como un modelo en tres dimensiones si se tiene la suficiente pericia para encajar e interpretar cada punto de vista que nos ofrece.

A pesar de ese avance en la representación de la arquitectura virtual, esta característica es en parte responsable de la dificultad inherente del título para comprender y recorrer el monasterio. El jugador no puede transitar libremente el espacio de juego y, como postula Backe en 2021, ante esto sólo queda la prueba y error para orientarse en un laberinto al que se le añade la dimensión temporal como dificultad añadida. Si no cumplimos las normas del abad en un plazo establecido, iremos perdiendo *obsequium* hasta ser expulsados y tendremos que empezar la partida de nuevo.

Así pues, tal y como Eco en sus Apostillas a 'El Nombre de la Rosa' (1985) interpretaba su novela como un laberinto y la dificultad de sus cien primeras páginas como un proceso de iniciación que no todo el mundo es capaz de superar, la grandeza del videojuego, y del propio espacio de 'La Abadía del Crimen', sólo se revela a aquellos que estén dispuestos a jugar con estas reglas al internarse en el recorrido iniciático que es el laberinto (Santarcangeli, 1997).

Juan Delcán nunca jugó a la 'Abadía del Crimen'. No le hizo falta. Como grafista de la obra tuvo acceso a una aplicación especial que le creó Paco Menéndez con la que pudo recorrer los espacios de la abadía libremente, sin necesidad de cumplir los requisitos y normas del abad. Podía ver los espacios que creó sin temor a perder *obsequium*, en una posición privilegiada que sólo los arquitectos pueden tener sobre su obra: la comprensión absoluta de su creación.

Para alcanzar esta misma comprensión sobre el espacio, en esta investigación se han recreado algunas zonas del juego en un modelo 3d, generado a partir de capturas de pantalla del videojuego, en colaboración con Pablo Rodríguez Zuriaga. Su objetivo es comprobar si realmente se puede interpretar la abadía como un edificio virtual (Esteve, 2012), ya que, aunque pueda parecerlo, no existe un modelo 3d programado en el juego (Giner, 2014). Gracias a este nuevo recurso gráfico basado en el grafismo isométrico de Delcán es posible desenredar, hasta cierto punto, el espacio laberíntico, explorando la mente de su arquitecto creador. Poco importa que el monasterio de 'La Abadía del Crimen' no entre en la categoría tradicional de arquitectura, limitada a la materia física.



Figura 1: Representación 3D a partir de capturas de pantalla de 'La Abadía del Crimen'
Fuente: Elaboración propia en colaboración con Pablo Rodríguez Zuriaga.

Los jugadores de finales de los ochenta también necesitaron la ayuda de un apoyo gráfico de la abadía para interpretar el edificio, así como Teseo necesitó el hilo de Ariadna para recorrer el laberinto. Las revistas MicroMania y Microhobby publicaron una guía escrita del juego y los indispensables planos pocos meses después del lanzamiento de este (Fernández, 2014). Esto propició que el éxito que no había obtenido el juego en un primer momento, se hiciera patente más tarde gracias a la posibilidad que estos documentos ofrecían a los jugadores: equipados con su

hilo rojo personal, podían recorrer y disfrutar la abadía sin temor a desorientarse. Esta es también una característica arquitectónica. Para comprender el espacio de la abadía en su complejidad es necesario el apoyo de un elemento tan característico de un proyecto como son los planos del edificio.

A través de estos y otros aportes, la presente investigación explora el monasterio de 'La Abadía del Crimen' como una obra de arquitectura, a pesar de ser una construcción digital. Todos los reflejos entre el videojuego que nos ocupa, las figuras mitológicas alrededor del laberinto y las herramientas de representación en las que se apoya posicionan a La Abadía como obra relevante de la arquitectura española en el siglo XX.

Además, la conexión entre Juan Delcán y la hagiografía de Santo Tomás, patrón de las artes edilicias, refuerza este argumento. Al apóstol se le considera arquitecto por la creación del palacio del rey Gundosforo, una construcción celestial que no podía percibirse en el mundo material (Azara, 2005). Su edificio pertenece al mundo de lo inmaterial, en los cielos, tal y como la creación de Delcán se asienta en cimientos virtuales. La relación entre ambas obras nos permite desenredar el enmarañado hilo que las une e igualarlas en su condición arquitectónica.

RECONOCIMIENTOS

Me gustaría agradecer a Manuel "Saga" Sánchez García su dedicación en la revisión de versiones anteriores de este texto y su apoyo constante, y a Pablo Rodríguez su implicación a la hora de generar las imágenes 3D de la abadía.

BIBLIOGRAFÍA

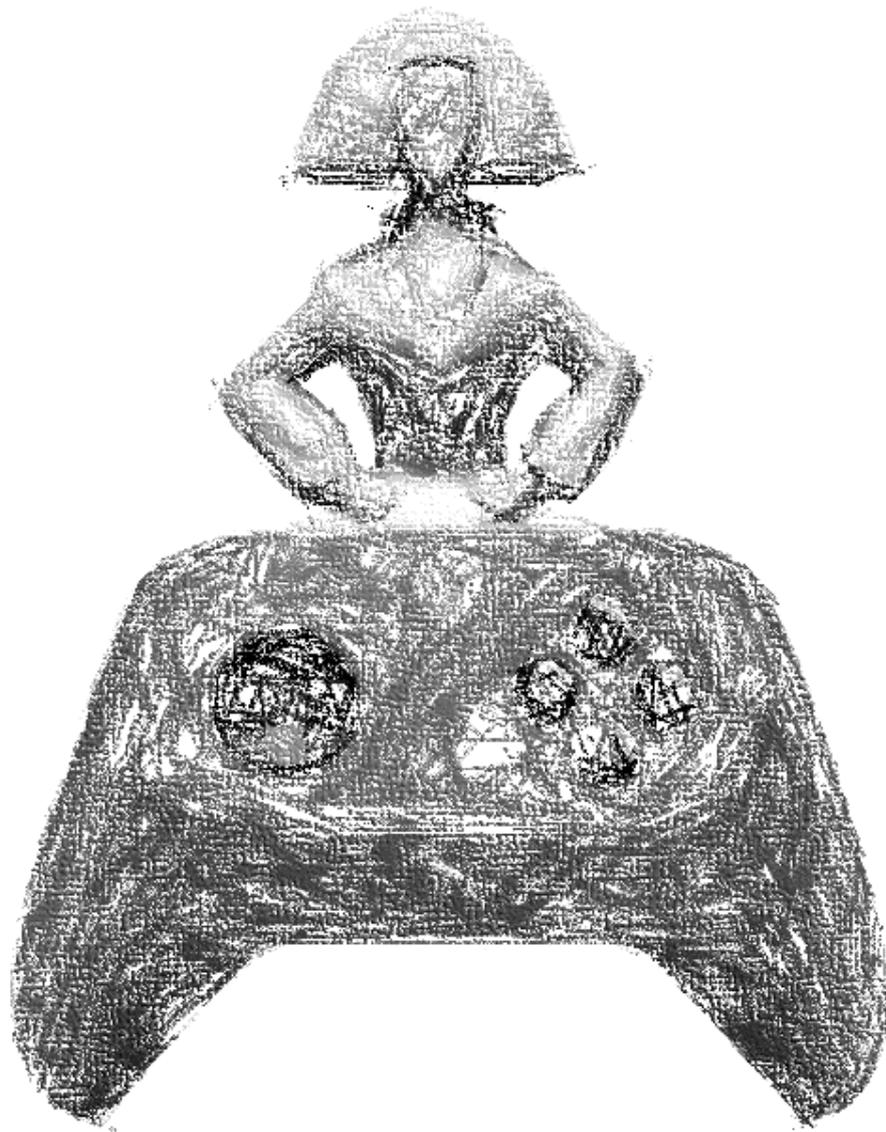
- Azara, P. (2005). *Castillos en el aire. Mito y Arquitectura en Occidente*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Backe, Hans-Joachim. The Aesthetics of Non-Euclidean Game Spaces. Multistability and Object Permanence in Antichamber and P.T. *Game | World | Architectonics*. p. 153-167. 2021.
- Eco, U. (1980). *El Nombre de la Rosa*. Sant Vicenç dels Horts, Barcelona: Círculo de Lectores.
- Eco, U. (1985). *Apostillas a 'El Nombre de la rosa'*. Sant Vicenç dels Horts, Barcelona: Círculo de Lectores.
- Esteve, J. (2014). *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen*. España: Ocho Quilates.
- Esteve, J. (2012). *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (II)*. España: Star-T Magazine Books.
- Fernández, J.M. y Relinque, J. (2020). *Génesis. Guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Fernández, J.M. (2014). Un número 1 del draft infravalorado. La recepción entre el público y la prensa de la época. *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen.*, p 121-140.
- Giner, A. (2014). El ingeniero cinematográfico. Una mirada arquitectónica a La Abadía del Crimen. *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La Abadía del Crimen.*, p 69-93.
- Hobby Press (1988). *La Abadía del Crimen. Micromanía*. Año IV (33), p 74-79.
- Hobby Press (1988). *Un Sherlock Holmes medieval. MicroHobby*. Año V (162), p 29-31.
- Nohr, Rolf F. The Labyrinth. Digital Games as Media of Decision-Making. *Game | World | Architectonics*. p. 133-149. 2021.

- Planells, A. J. (2021). Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial. *Arte, individuo y sociedad, Vol.33 (4)*, p.1079-1093.
- Rykwert, J. (1985). La idea de ciudad: antropología de la forma urbana en el mundo antiguo. Biblioteca básica de arquitectura. Madrid: Hermann Blume.
- Santarcangeli, Paolo. El libro de los laberintos: Historia de un mito y de un símbolo. Madrid: Siruela, 1997.
- Zemman y Mandrake (2007/12/03). Entrevista a Juan Delcán. *Computer Emuzone*. Recuperado de <http://www.computeremuzone.com>

LUDOGRAFÍA

- Menéndez, P. y Delcán, J. (1987). La Abadía del Crimen. Opera Soft.
- White, S. y Sutherland, A. (1983). *Ant Attack*. Quicksilva.
- Stamper, C. y Stamper, T. (1984). *Knight Lore*. Ultimate Play the Game.
- Denton Designs. (1986). *The Great Escape*. Ocean Software.

PERSPECTIVAS SOCIALES Y DE
REPRESENTACIÓN, IDENTIDAD, COLECTIVOS
ESPAÑÓLES



¿QUÉ TEMAS OCUPAN A LOS GAME STUDIES EN ESPAÑA? UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA EN NÚMEROS ESPECIALES DEDICADOS A LA DISCIPLINA

BEATRIZ PÉREZ ZAPATA

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

aperezz@tecnocampus.cat

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

vnavarro@tecnocampus.cat

ANTONIO JOSÉ PLANELLS

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

aplanells@tecnocampus.cat

Keywords

Revision de la literatura; metainvestigación; temas sociales; mitemas; estudios culturales

El presente estudio tiene como objetivo identificar los principales temas sociales que conciernen a la investigación sobre videojuegos contemporáneos en España mediante un proceso de meta-análisis. Dicho estudio se enmarca dentro de la disciplina de los estudios culturales y usa la metodología del mitoanálisis con el fin de poder identificar no solo los temas, sino también los mitemas, entendidos por Losada (2015) como aquellos “tema(s) pertinente(s)” que modelan un mito en particular. Con ello se obtiene una muestra significativa en un doble sentido: por un lado, apunta a cuestiones y narrativas en torno a problemas sociales (que han entrado a formar parte de las estructuras que explican aspectos específicos del mundo que habitamos) reflejados en el videojuego; por otro, muestra qué temas y juegos han sido objeto de estudio en la disciplina de los *game studies* en nuestro país. Así, esta investigación se organiza alrededor de tres preguntas principales: ¿qué palabras claves y temas aparecen de manera recurrente en la investigación de videojuegos en España? ¿Qué nos dicen estos temas sobre cómo estructuramos el pensamiento contemporáneo y sobre la creación de historias sobre el mundo y el videojuego actuales? ¿Cuál es la relación específica entre estos tópicos y la disciplina de *game studies*?

Para esta presentación, se ha limitado la muestra a artículos aparecidos en revistas o números especiales de revistas españolas dedicados al videojuego, excluyéndose, por ahora, artículos sobre videojuegos publicados en revistas de otros campos tales como Comunicación o Humanidades Digitales. Las revistas que se han analizado para el presente estudio son: *Life Play* (volúmenes 1 y 2), *Anàlisi* vol. 54, *Catalan Journal of Communication* vol. 10 (2), *Tropelías* vol. 31,

Miguel Hernández vol. 11, *Bataria* vol. 29, *Atalante* vol. 31 e *index* vol. 11(2). Estos números especiales se publicaron entre 2013 y 2021. El filtrado ha dado un conjunto de 26 artículos con foco en lo temático.

Se ha elegido esta muestra por ser, a falta de una revista especializada nacional, el primer lugar de reunión de la disciplina. Los artículos analizados para la muestra se han seleccionado por su enfoque más social, cultural y político, siguiendo las principales preocupaciones de los estudios culturales contemporáneos. Para acotar la muestra para esta presentación, también se han excluido aquellos artículos que analizan cuestiones puramente relacionadas con comunidades de jugadores, considerando condición necesaria que el juego contenga claves textuales relevantes para el tema analizado.

Para la selección de artículos hemos partido de los estudios culturales, que como disciplina abarcan diversos enfoques teóricos que indagan prácticas y problemáticas sociales, hegemónicas, políticas y discursivas nutriéndose de las metodologías de otras disciplinas tales como la crítica literaria, la antropología, la psicología o la filosofía). Si bien existen debates sobre cuál es el objeto de los estudios culturales, se podría establecer que dicha disciplina busca, principalmente, analizar las prácticas culturales en su relación con el poder y enmarcadas dentro de contextos sociales y políticos específicos. En suma, los estudios culturales son una forma de entender el mundo, cuyos temas de análisis varían según contextos geográficos y temporales (Ang, 2020).

Decidir qué temáticas entran en el ámbito de los estudios culturales es una tarea compleja dado su amplio alcance y carácter trans/interdisciplinar. No obstante, temas tales como la representación de diversos colectivos, el poscolonialismo, la clase, el género, la raza, la identidad, el medioambiente y la tecnología son recurrentes en las publicaciones de estudios culturales. Siguiendo a Raymond Williams, uno de los críticos claves en el establecimiento de la disciplina, y su trabajo en *Keywords* (1976) en el que establece palabras/temas claves para la investigación cultural, se acotan pues temas recurrentes, siempre considerando la contextualización y complejidad de los mismos.

La muestra resultante es la siguiente:

PAPER	AUTOR/ES	JOURNAL	AÑO
Cuerpos digitalizados El papel del cuerpo en la estética de los videojuegos contemporáneos	Alejandro Lozano Muñoz	LifePlay n° 1, Agosto 2013, págs 47-65	2013
La codificación del mito heroico Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas	José Antonio Sánchez Parrón	LifePlay n° 2, Febrero 2014, págs 17-34	2014
Yes, Life is quite strange (Guilt and time in Life is Strange)	Marta Martín Núñez, Shaila García Catalán, Aarón Rodríguez Serrano	Análisi 54	2016
Fictional worlds as the key to adaptation: The Blade Runner video game case study	Clara Fernández Vara	Análisi 54	2016
Sintoísmo transmitido a través del videojuego	Ángela Castán Castilla	LifePlay n° 6	2017
Gender, sex and romance in role playing video games: Dragon's Dogma, Fable III and Dragon Age: Inquisition	Víctor Navarro-Remesal	Catalan Journal of Communication Vol 102	2018
The erasure of female representation in geek spaces as an element for the construction of Geek identity: The case of Warhammer 40000	Alejandro Muñoz-Guerado, Laura Triviño-Cabrera	Catalan Journal of Communication Vol 102	2018
Preparados para el desastre «Survivalismo» y colapso en la distopía contemporánea (el caso de The Walking Dead)	Ana Clara Rey Segovia	Tropelias 31	2019
Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos El caso del desembarco de Normandía	Alberto Venegas Ramos	Tropelias 31	2019
El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea	Antonio César Moreno Cantano, Alberto Venegas Ramos	Barataria 29	2020
La memoria indolora del videojuego de historia	Alberto Venegas Ramos	Barataria 29	2020
La crítica al presente desde el futuro en The Last of us	Adrián Suárez Mourriño	Barataria 29	2020
Tonight we riot Representación y control videolúdica de la multitud	Antonio Flores Ledesma	Barataria 29	2020
El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos	Guillermo Paredes Otero	Barataria 29	2020
La muerte en el videojuego: A Mortician's Tale y la visión positiva de la muerte	Ángela María Garrido García, Roberto Martín Testón	Barataria 29	2020
Democracia, deslegitimación y cambio social: el videojuego como dispositivo de cuestionamiento político	Costán Sequeiros Bruna, Héctor Puente Bienvenido	Barataria 29	2020
Narrativa periodística en videojuegos Estudio de caso del serious game 'The Republic Times'	Daniel Alonso Martínez, Pablo Navazo-Ostúa, Marta Pérez-Escobar	Miguel Hernandez vol 11	2020
TIEMPO DE JUGAR, TIEMPO DE MORIR: APUNTES SOBRE UNTIL DAWN Y MAN OF MEDAN (SUPERMASSIVE GAMES, 2015 Y 2019)	Aarón Rodríguez Serrano	Miguel Hernandez vol 11	2020
Muerte e identidad en Final Fantasy IX	Raúl Gisbert Cantó	Barataria 29	2020
Redimir la historia Análisis cronotópico de Shadow of the Tomb Raider	Tomasz Z Majkowski	Atalante 31	2021
El demonio del gameplay emocional está en los detalles Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos	Óliver Pérez-Latorre	Atalante 31	2021
Ambivalencia emocional en The Last of Us Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador	Lluís Anyó, Àngel Colom	Atalante 31	2021
La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de Bioshock Infinite y Death Stranding	Antonio José Planells de la Maza	Atalante 31	2021
Con Captain Spirit somos tres Sobre mecánicas y elecciones significantes	Alberto Porta Pérez	index 112	2021
Serious Games' y violencia de género Un análisis lúdico-narrativo de la trilogía 'The Kite'	Laura Manzano-Zambruno, Guillermo Paredes-Otero	index 112	2021
Un modelo de análisis político comparado para videojuegos de simulación de gobierno Estudio de caso con 'Frostpunk', 'Tropico IV' y 'Civilization V'	Carlos Moreno Azqueta	index 112	2021

Fuente: elaboración propia

Para analizar esta muestra se han extraído todas las palabras clave de los artículos seleccionados, con un resultado de 134. De esta lista se han eliminado las palabras “videojuegos”, “videojuego” y “game studies”, con lo que se obtiene una lista que da lugar a la siguiente nube de palabras clave:

de aquellas ideas fuertes que dominan las estructuras sociales, intelectuales y mitologizantes de la subcultura del videojuego y de su estudio académico en España, inexistente hasta la fecha.

Bibliografía

Ang, I. (2020). On cultural studies, again. *International Journal of Cultural Studies*, 23(3), 285–291. <https://doi.org/10.1177/1367877919891732>

Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Madrid: Siglo Veintiuno.

Chess, S. (2020). *Play like a Feminist*. MIT Press.

Grace, L. (2021). *Black Game Studies: An Introduction to the games, game makers and scholarship of the African Diaspora*. Pittsburgh: ETC Press.

Losada, J.M. (2015). Estructura del mito y tipología de su crisis. En Losada, J.M. y Antonella Lipscomb (eds.), *Myth in Crisis: The Crisis of Myth*, 33-62. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Ruberg, B., & Shaw, A. (Eds.). (2017). *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sollors, W. (2001). La tematología hoy. En Cristina Naupert (ed.), *Tematología y comparatismo literario*, 53-84. Madrid: Arco/Libros.

Trammell, A. (2023). *Repairing Play. A Black Phenomenology*. Cambridge, MA: MIT Press.

Williams, R. [1976] (2014). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. Oxford: Oxford University Press.

WALKING SIMULATORS COMO NOSTALGIA REFLECTIVA

DIEGO A MEJÍA-ALANDIA

Universidad de Sevilla / Tampere University

Tampere (Finland)

+34622779513

dmejia@us.es

Keywords

nostalgia postcomunista; nostalgia franquista; player experience; nostalgia reflectiva; walking simulator; comunidades online

EXTENDED ABSTRACT

Tras la emergencia del género con el lanzamiento comercial de *Dear Esther* (The Chinese Room y Briscoe 2012) y su explosión como práctica estética después de *Gone Home* (The Fullbright Company 2016) los juegos *First Person Exploration* (FPE), “ambience action games” (Zimmermann y Huberts 2019), “wandering games” (Kagen 2022), o *walking simulators* (WS), como se los etiquetó originalmente, han recibido mucha atención por parte de la academia (cf. Ferland-Beauchemin, Hawey, y Benoit 2019; Montembeault y Deslongchamps-Gagnon 2019; Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias 2018; Carbo-Mascarell; 2016 Grabarczyk 2016), más aún desde el lanzamiento de *Death Stranding* (Kojima Productions 2019) y el nuevo *strand genre* (*Social Strand System*) concebido por Hideo Kojima (ver también Majewski y Siuda 2023; Alvarado 2022; Jørgensen 2022).

Reconociendo el potencial del género de catalizar memoria nostálgica –a través de su discurso– y *postmemoria* (Hirsch 2008) –mediante su estética– como espacios de referencia histórico y cultural, hecho que lo convierte en una experiencia lúdica significativa y transformativa, este *paper* utiliza dos WS indie, *ROJO: A Spanish Horror Experience*⁶ (Miguel Moreno 2020) y ШХД; ЗИМА / *It's Winter*⁷ (ИЛЬЯМАЗО y sad3d 2019), como estudio de caso comparativo para sugerir el uso de género como un vehículo excepcional para la práctica lúdica de la *nostalgia reflectiva*⁸.

⁶ Un proyecto unipersonal diseñado y desarrollado en Sevilla por Miguel Moreno. Gracias a *ROJO*, Moreno hoy forma parte del estudio sevillano The Game Kitchen.

⁷ Un proyecto bipersonal de Ilya Mazo (ИЛЬЯМАЗО) y Alexander Ignatov alias *sad3d*. Mazo, poeta y músico moscovita realiza el concepto del juego como parte de un proyecto colaborativo multiplataforma homónimo –que incluye un álbum de música, un libro de poesía, una serie de cortos y animación– mientras que Sad3d, desarrollador *underground* de Petrozavodsk (Karelia, Rusia), se encarga del desarrollo y diseño del juego.

⁸ Esta práctica, que relacionamos aquí con la experiencia del post-franquismo y el post-comunismo en las comunidades de videojugadores española y rusa, respectivamente, no tiene una naturaleza escapista y puede permitírnos distinguir entre la *memoria nacional*, que está basada en única narrativa de identidad nacional y la *memoria social*, que consiste en esquemas colectivos que marcan pero no definen la *memoria*

Con este propósito se analizan cualitativamente 596 comentarios de *ROJO* recogidos entre su página oficial en itch.io y los sitios/foros: Vandal; Anait; Chollometro; Forocoques y Marca⁹. Asimismo, 711 reseñas de *It's Winter* recogidas de su página oficial de Steam. Los *streamings* de ambos juegos son tomados de YouTube y Twitch.

Con tintes de *survival horror* y *current event game* (Bogost, Ferrari, y Schweizer 2010), *ROJO* está ambientado en Madrid poco después de la exhumación de Franco en 2019, un evento que levanta un tenso debate sociopolítico acerca del legado histórico del franquismo y que sacude el sistema nervioso del país hasta sus cimientos (Ferrándiz 2022). La descripción de *ROJO* abre con una aguzada cuestión: “¿Hay algo más terrorífico que un fascista?” (Moreno 2020), invitando luego al jugador a explorar el piso de un *franquista nostálgico* (ver Figura 1) en busca de una amiga desaparecida.



Figura 1: Nacionalcatolicismo *hi-fi*, cultura popular española y una oscura estética kitsch anclada en los 70 en *ROJO*.

En el caso de *It's Winter* la descripción reza “[...] podría ser clasificado como un [juego] *sandbox*, postsoviético, 3D *triste*, [una] *tristeza rusa*. [y la advertencia] Nada te espera [aquí]: ninguna oportunidad de escape, ni lugar para aventuras o una trama que te deje sin aliento. Solo una radio averiada, un refrigerador lleno de comida, soledad y nieve sin fin”¹⁰. Ambientado en un bloque de pisos prefabricados en algún lugar de la Rusia contemporánea, *It's Winter* no tiene historia u objetivos. Más allá de algún grafiti, un par de versos inconexos y un puñado de artículos domésticos con los que interactuar, el juego ofrece la libre exploración de un piso prefabricado y nada más (ver Figura 2).

individual (cf. Boym 2001), independientemente de la posición ideológica de los juegos, de su aparente falta de narrativa o de agencia por parte del jugador.

⁹ NB: Por razones de Protección de Datos no se incluyen citas/referencias completas para *ROJO* (para ejemplos ver nota 6). Es importante notar que prácticamente todos los periódicos que hacen eco del lanzamiento del juego bloquean los comentarios para esta noticia.

¹⁰ “*It's Winter* is an indie game which genre could be classified as *sandbox*, post-soviet, sad 3d, russian sadness. Nothing awaits you: there is no chance to get out, no room for adventures and breathtaking plot.” (Mazo y Sad3d 2019). La traducción y el énfasis son míos.

A pesar de contar con unas mecánicas de juego y narrativa mínimas [*ROJO*] o una completa ausencia de ambas [*It's Winter*], estos juegos se hicieron virales en el momento de su lanzamiento, llegando tanto a la prensa no especializada, como a multitud de *streamers* y sitios web.



Figura 2: Un piso prefabricado de la era soviética en *low-fi*, muebles de los 60, oscuridad y displicencia en *It's Winter*.

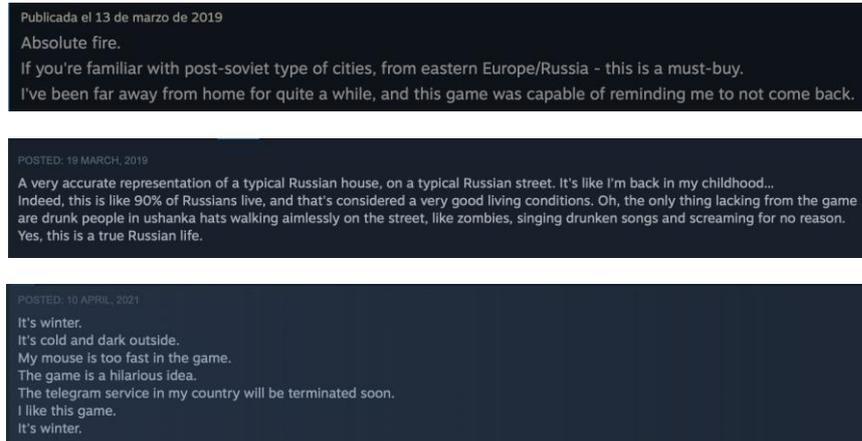
Pese a que sus opresivas ambientaciones utilizan los mismos tropos –especialmente aquellos asociados a los WS y los *juegos históricos*– o que el retrato del pasado que estas experiencias construyen es completamente ambiental, sus *estéticas lúdicas* –las maneras en las que representan el pasado (Chapman 2016), más allá de la obvia ambientación sociopolítica– son casi diametralmente opuestas. Abordando procesos históricos en un *estilo de simulación realista* [*ROJO*] y *conceptual* [*It's Winter*], ambos títulos motivan sentimientos de nostalgia en los videojugadores, los mismos que terminan escribiendo la verdadera narrativa detrás de estos juegos en los *streamings online* y las secciones de comentarios.

Sin embargo, el tono y la actitud ideológica de estas narrativas difiere sustancialmente de un país a otro, así como entre plataformas. En *itch.io*, YouTube y Twitch, *ROJO* es algo cercano a *una broma entre amigos*, una clara señal de nostalgia reflectiva¹¹. *Streamers* en solitario o reunidos en grupos –acompañados de seguidores en las secciones de comentarios– juegan, ríen e incluso se llevan algún susto. Felices simplemente por ver y oír referencias de la cultura popular española en un videojuego, incluso si algunas de estas están popularmente asociadas al legado del franquismo.

Entre las secciones de noticias en formato web la historia es totalmente distinta. Más allá de gente quejándose de la longitud (aprox. 20 min.) o la calidad del producto, las secciones de comentarios están pobladas de guerra ideológica. *Videojugadores de derechas* atacan a *ROJO* tildándolo de ser una *subvencionada propaganda comunista*. Entretanto, *comentadores no-videojugadores* lo acusan de ser: *propaganda bien de izquierda* o de *derecha*; *malware*; *una broma de mal gusto*; *anclada en discursos del pasado (como el cine español)*, que *de ningún modo instalarán en sus ordenadores*.

¹¹ Moreno compila una muestra positiva de este hecho, que incluye un buen número de *streamers* e *influencers* españoles más algunos foráneos, vid. <https://youtu.be/7pww2rKuISU>

It's Winter cambia el discurso por completo. Naturalmente la estética en pleno está abiertamente asociada al legado soviético; sin embargo, el sentimiento de nostalgia aquí es distinto, es ambiguo. No es nostálgico por la *ideología* de la Unión Soviética, sino que es una celebración de su *tiempo*, de la infancia de sus videojugadores –sin alineamientos políticos– y, por supuesto, del invierno. Así, las reseñas en Steam son irónicas, críticas e incluso poéticas (vid. Figuras 3^a, 3b y 3c)¹², muy a pesar de que, así como sucede con España, Rusia no tuvo que lidiar con su pasado y la transición soviética fue igualmente una democratización sin justicia (cf. Encarnación 2014; Matos Franco 2018).



Figuras 3^a, 3b y 3c: En la línea de César Vallejo la nostalgia en *It's Winter* es *trilce*, simultáneamente *dulce y triste*.

En dos extremos del espectro ideológico estos breves WS finalmente no representan el pasado y, no obstante, de manera inadvertida, exploran la forma en que los videojugadores de hoy se identifican con discursos sobre el mismo. Siguiendo una aproximación estética a la nostalgia reflectiva, mi investigación –en curso– muestra que estos juegos no hablan del pasado en un sentido histórico, sino que su experiencia estética del presente los relaciona con el pasado irresuelto de los espacios representados. Más allá, los puntos en los que los juegos parecerían *fallar* (narrativa o agencia), de improviso crean un vacío discursivo que el videojugador ha de llenar, al que ha de enfrentarse y, finalmente, por el que ha de argüir en línea.

ACKNOWLEDGMENTS

I would like to thank the scholars at Tampere University's Game Research Lab and my friend Pedro Carrillo for their comments to a previous version. This research is supported by the Margarita Salas postdoctoral grants program funded by the Spanish Ministry of Universities and the European Union – Next Generation EU.

¹² Figura 3a: "Está que se sale. Si estás familiarizado con ciudades tipo postsoviético de Europa del Este/Rusia, es una compra obligada. Yo llevo fuera de casa por algún tiempo y este juego fue capaz de recordarme de no volver". Figura 3b: "Una muy precisa representación de un típico piso ruso, en una típica calle rusa. Es como si volviera a mi infancia... Realmente, así es como el 90% de los rusos viven y de lo que son consideradas unas muy buenas condiciones de vida. Oh, lo único que le falta al juego son borrachos con gorros de piel caminando sin rumbo por las calles, como zombis, cantando y gritando sin motivo. Sí, esta es la vida rusa verdadera. Figura 3c: "Es invierno./ Afuera está oscuro y hace frío./ Mi ratón se mueve demasiado rápido en el juego./ El juego es una idea hilarante./ El servicio de telegramas se interrumpirá pronto en mi país. /Me gusta este juego./ Es invierno." (Valve 2019). Las traducciones son mías.

BIBLIOGRAPHY

- Alvarado, A. C. 2022. "Narrativa y Gameplay en Abyrne en Firewatch." *Transactions of the Digital Games Research Association*, 6 (1), 123–146.
- Bogost, I., Ferrari, S., y Schweizer, B. 2010. *Newsgames: journalism at play*. Cambridge: The MIT Press.
- Boym, S. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Carbo-Mascarell, R. 2016. "Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice." En *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG* (pp. 1–15). Dundee, Scotland: Digital Games Research Association.
- Chapman, A. 2016. *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge.
- Encarnación, O. G. 2014. *Democratization without justice in Spain: the politics of forgetting*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Ferland-Beauchemin, A., Hawey, D., y Benoit, J. 2019. "From Walking Simulator to Reflective Simulator: A Practice-Based Perspective." *Press Start*, 5 (2).
- Ferrándiz, F. 2022. "Francisco Franco Is Back: The Contested Reemergence of a Fascist Moral Exemplar." *Comparative Studies in Society and History*, 64 (1), 208–237. doi:10.1017/S001041752100044X
- Grabarczyk, P. 2016. "It's Like a Walk in the Park – On Why Are Walking Simulators So Controversial." *Transformacje*, 1 (3-4), 241–263.
- Hirsch, M. 2008. "The Generation of Postmemory." *Poetics Today*, 29 (1), 103–128. doi:10.1215/03335372-2007-019
- Jørgensen, F. A. 2022. "Walking and Worlding: Trails as Storylines in Video Games." En D. Svensson, K. Saltzman, y S. Sörlin (Eds.), *Pathways: Exploring the routes of a movement heritage* (Cap. 9. pp. 186–200). Winwick, Cambridgeshire, UK: The White Horse Press.
- Kagen, M. 2022. *Wandering Games*. Cambridge: The MIT Press. Disponible en <https://direct.mit.edu/books/oa-monograph/5445/Wandering-Games>
- Kojima Productions. 2019. *Death Stranding*. PS4 Game. Tokyo: Sony Interactive Entertainment.
- Majewski, J., y Siuda, P. 2023. "All Smoke, No Fire: The Post-Mortem of Conflicts in the 'Walking Simulator' Genre." En B. Sjöblom, J. Linderöth, y A. Frank (Eds.), *Representing conflicts in games: Antagonism, rivalry, and competition* (Cap. 13. pp. 226–240). New York: Routledge.
- Matos Franco, R. M. 2018. *Limbo's rojizos: la nostalgia por el socialismo en Rusia y el mundo poscomunista*. Ciudad de México: El Colegio de México.
- Mazo, I., y Sad3d. 2019. *It's Winter*. PC Game. Moscow: Ilia Mazo. Disponible en https://store.steampowered.com/app/1003360/___ITS_WINTER/
- Montembeault, H., y Deslongchamps-Gagnon, M. 2019. "The Walking Simulator's Generic Experiences." *Press Start*, 5 (2).

- Moreno, M. 2020. *ROJO: A Spanish Horror Experience*. PC Game. Sevilla: Miguel Moreno. Disponible en <https://mmorenos95.itch.io/rojo-a-spanish-horror-experience>
- Navarrete-Cardero, L., y Vargas-Iglesias, J. J. 2018. "Can We Programme Utopia? The Influence of the Digital Neoliberal Discourse on Utopian Videogames." *tripleC*, 16 (2), 782–804.
- The Chinese Room, y Briscoe, R. 2012. *Dear Esther*. PC Game. Portsmouth: Secret Mode.
- The Fullbright Company. 2016. *Gone Home*. PS4 Game. Portland: Majesco Europe.
- The Game Kitchen. 2019. *Blasphemous*. PC Game. Sevilla: Team17.
- Valve. 2019. Steam Community. Disponible en <https://steamcommunity.com> (último acceso: Marzo 24, 2023)
- Zimmermann, F., y Huberts, C. 2019. "From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre Introduction: Emergence of a Genre." *Press Start*, 5 (2).

“AIR TIME!”: *BALCONING SIMULATOR* 2020 Y LA CRÍTICA AL TURISMO BASURA EN ESPAÑA

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

vnavarro@tecnocampus.cat

BEATRIZ PÉREZ ZAPATA

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

aperezz@tecnocampus.cat

IGNACIO BERGILLOS

CESAG, Universidad Pontificia Comillas

ibergillos@cesag.org

MATEO TERRASA TORRES

Universidad Católica de Valencia

mateoterrasatorres@gmail.com

Keywords

balconing, fumblecore, turismo basura, Baleares, sátira, riesgo

El “turismo basura”, o turismo centrado en la borrachera, ha sido un problema en España durante las últimas décadas (Ferrer, 2016). Este tipo de turismo está fuertemente vinculado a lo que se ha llamado “balconing”, un término acuñado en 2010 por el periódico *El País* para indicar la práctica de saltar desde un balcón o desde el techo de un alojamiento hotelero hacia la piscina o hacia otro balcón (Pérez-Bovet et al., 2015, en La Rocca y Miraglia, 2018). Esta práctica ha sido objeto de crítica y sátira en numerosos espacios, como por ejemplo la cuenta de Twitter @botquebota Federació Balear de Balconing, creada en mayo de 2022 y con más de 20.000 seguidores en la red social. En esta comunicación, analizamos el videojuego *Balconing Simulator 2020* (Fancy+Punk, 2020), supuestamente español (no se conoce mucho del estudio, que cuenta sólo con dos juegos y poca o nula actividad online), como videojuego cómico *fumblecore* y su potencial satírico con esta práctica festiva.

Balconing Simulator 2020 nos hace controlar un muñeco de palo tridimensional y nos sitúa en su habitación de hotel. El objetivo es correr hacia el balcón, cogiendo carrerilla, y saltar, completando piruetas en el aire que nos darán puntos. Un aterrizaje exitoso sumará más puntos, pero caer fuera de la piscina conlleva, además de la muerte, puntos extra por un logro llamado “Darwin Award”, en referencia a los premios anuales humorísticos que llevan entregándose desde 1985 a las muertes más estúpidas. La clave del juego es que todos estos objetivos deben cumplirse

usando unos controles torpes en los que cada tecla controla un pie del personaje, con unas físicas *ragdoll*; lo que se ha llamado *fumblecore* (Terrasa Torres, 2022), un sistema de control impreciso que encaja con la representación lúdica de la borrachera de sus protagonistas. Además, el bañador del avatar, que es su único atuendo, puede decorarse con diferentes banderas nacionales, incluyendo la inglesa y la francesa, lo que refuerza los lazos con el carácter deportivo y la naturaleza turística de los precipitados en balconing en territorio español.

Charles A. Knight (2004, p. 4) nos recuerda que la sátira a menudo está profundamente preocupada por los problemas históricos y, como explica Simon Critchley, “se opone resueltamente a las imágenes propias de la época” (2002, p. 36). Aunque no tiene por qué ser moral, la sátira a menudo “toma la forma de un ataque específico” y puede funcionar como una especie de castigo que revela cualidades tales como “fealdad [...], necedad, mal gusto o estupidez” (Knight, 2004, p. 5). El tono del juego es abiertamente satírico y, aunque no hay apenas paratextos de los creadores, estos mantienen un espíritu jocosos y ridiculizante. La descripción del juego en Steam, por ejemplo, habla de “decisiones estúpidas”. En comparación con @botquebota, *Balconing Simulator 2020* ofrece una crítica menos evidente e indirecta, pues no documenta casos reales ni ofrece comentarios paratextuales sobre el balconing, pero el uso del *fumblecore*, el sistema de puntuaciones y la etiqueta “Simulator” (asociada en los últimos años a juegos humorísticos) construyen una representación a todas luces crítica del fenómeno.

Este tipo de sátira puede ser vista como una forma de protesta mediática. La participación en medios vinculada a la protesta puede tomar muchas formas, entre ellas la creación de contenidos críticos o reivindicativos (Venegas y Cantano Moreno, 2021; Bergillos, 2020). Para Carpentier (2011), estos procesos se pueden diferenciar entre los que ocurren *en* los medios (a través de la cocreación o el desarrollo conjunto de un medio) o *a través* de los medios (en los casos en los que se busca una participación en un debate o iniciativa utilizando alguna herramienta de comunicación). *Balconing Simulator 2020* sería un caso de sátira en los medios que permite, gracias a una mecánica para compartir los resultados de cada salto en Twitter en forma de Polaroid (con el hashtag #BalconingSimulator2020), extender la participación a través de los medios.

Balconing Simulator subraya también el carácter competitivo y exhibicionista del balconing. Estudios desde la medicina, como el de Verano Zapatel et al. (2012), relacionan directamente el balconing con el consumo de alcohol y drogas: “La imprudencia del balconing, por tanto, no sería sino una expresión concreta de la imprudencia general que la desinhibición propia del efecto de la ingesta alcohólica y de otras sustancias conlleva” (2012, p. 49). Esta desinhibición lleva a un comportamiento exhibicionista y de riesgo: La Rocca y Miraglia enmarcan el balconing en el grupo más amplio del riesgo como juego, que incluiría también prácticas como el *choking game* o el *car surfing*, todas ellas con un fuerte componente exhibicionista, pues se ejecutan para una audiencia (2018). Los autores estudian filmaciones compartidas en YouTube y sus comentarios, donde se suele destacar la estupidez de sus protagonistas y la dimensión del rendimiento, en algunos casos, los menos, con elogio al coraje (2018, p. 336), en una burla del fuerte carácter *deportivizado* de la práctica que *Balconing Simulator 2020* o la Federació Balear de Balconing explotan como elemento central de su crítica.

En conclusión, *Balconing Simulator 2020* aprovecha una tradición existente, la de los juegos “Simulator” y el *fumblecore*, para presentar una serie de marcadores reconocibles por una audiencia que conoce el fenómeno del balconing y lo ve con ojos críticos. La ridiculización de la práctica encaja con la de otras sátiras y otras participaciones en medios, como los mencionados comentarios en YouTube, y el uso de publicaciones en Twitter con hashtag común son, además de una herramienta promocional, una extensión de la sátira que permite a los jugadores participar en ella a través de los medios, compartiendo y construyendo de manera colaborativa una caricatura fuertemente asociada al turismo de borrachera.

Bibliografía

- Bergillos, I. (2020). Participación. Contextos de relación entre jugadores e industria. En V. Navarro-Remesal (ed.), *Pensar el juego: 25 caminos para los game studies*. Santander: Shangrila Editorial.
- Carpentier, N. (2011). *Media and Participation: A site of ideological-democratic struggle*. Bristol: Intellect.
- Critchley, S. (2002). *On Humour*. Abingdon & New York: Routledge.
- Ferrer, J. L. (2016). *Viaje al turismo basura*. Barcelona: UOC.
- Knight, C. A. (2004). *The Literature of Satire*. Cambridge: Cambridge University Press.
- La Rocca, G., & Miraglia, C. (2018). El riesgo como juego. Youtube como punto de observación de la diversión extrema entre los jóvenes. *Pasos: Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 19, 320-339.
- Segura-Sampedro, J. J., Pineño-Flores, C., García-Pérez, J. M., Jiménez-Morillas, P., Morales-Soriano, R., & González-Argente, X. (2017). Balconing: An alcohol-induced craze that injures tourists. Characterization of the phenomenon. *Injury*, 48(7), 1371-1375.
- Terrasa-Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Santander: Shangrila Editorial.
- Venegas-Ramos, A., Cantano-Moreno, C. (2021). *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Santander: Shangrila Editorial.
- Zapatel, V. V., Yusta, V. S., García, J. L. P. y Ripoll, V. T. (2012). Lesiones y muerte por balconing en Baleares. *Revista Española de Medicina Legal*, 38(2), 46-49.

BRECHA VIDEOLÚDICA DE GÉNERO. UN ANÁLISIS DEL COLECTIVO ADOLESCENTE SOBRE LAS DESIGUALDADES DE GÉNERO EN LA CULTURA VIDEOLÚDICA

JÚLIA VILASÍS-PAMOS

Universitat de les Illes Balears

julia.vilasis@uib.cat

PABLO ESTEBAN ROMERO MEDINA

Universidad de Granada

promeromedina@correo.ugr.es

Keywords

Brecha videolúdica, cultura videolúdica, identidad *gamer*, género, adolescentes.

La identidad *gamer* se ha convertido en una cuestión emergente en el campo de los Game Studies. Durante los últimos años han emergido contribuciones relevantes, la mayoría conectadas a los estudios culturales del videojuego, que han puesto de manifiesto la importancia de las desigualdades estructurales a la hora de entender la relación que la comunidad de personas aficionadas establece con el medio (Shaw, 2012; Thornham, 2011). En este sentido, estudios previos revelan la multiplicidad y la complejidad que se esconde detrás del concepto (Muriel y Crawford, 2018) y, a su vez, como los factores socioeconómicos e identitarios juegan un papel relevante a la hora de entender las definiciones que emergen alrededor de la categoría *gamer* (Vilasís-Pamos y Pires, 2022; Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022). En este contexto, resulta interesante analizar la formación histórica de la cultura *gamer* (Kirkpatrick, 2015), así como el imaginario hegemónico que se ha construido alrededor de la figura del *gamer*, alimentando la asociación positiva entre masculinidad y tecnología (Kivijärvi y Katila, 2022). Esta asociación respondería a la apropiación histórica que los modelos de masculinidad hegemónica han hecho de la racionalidad y la razón, convirtiéndolas en atributos masculinos (Connell, 2005). Esta apropiación habría convertido el conocimiento técnico en una fuente de legitimidad de la dominación masculina, dando lugar a modelos de masculinidad, como la *geek*, que basa su poder en el dominio de lo digital (Condis, 2018).

El objetivo de este artículo es analizar el papel que juegan los constructos de género en la formación de las identidades *gamer* entre el colectivo adolescente, teniendo en cuenta la interseccionalidad del género y la clase social. Para hacerlo, se ha llevado a cabo una investigación cualitativa con 48 adolescentes de entre 14 y 15 años escolarizados en las ciudades de Barcelona y Vic (España). Concretamente, se han realizado ocho grupos de discusión, separados por género y clase social; ocho entrevistas virtuales semiestructuradas y ocho entrevistas jugando online. Cabe puntualizar que el tratamiento binario de la investigación viene dado por la muestra del estudio, pues las y los participantes se identificaron como personas cisgénero, es decir, con el sexo y el género -asumido a partir de un contexto cultural concreto- de nacimiento (Butler, 2018).

Los resultados de este estudio revelan que, por un lado, la posesión tecnológica varía en función de la clase social y el género, estableciéndose jerarquías y, por lo tanto, posiciones de desigualdad que influyen en la relación que el colectivo adolescente establece con el medio, confirmando el primer eslabón de la brecha videolúdica, identificada y categorizada en el estudio previo de Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre (2022). Por otro lado, y teniendo en cuenta estas desigualdades estructurales, podemos observar que los constructos de género juegan un papel diferencial en la formación de identidades *gamer* de los y las adolescentes, en función de su condición de clase y género, siendo significativamente más pronunciados entre los y las adolescentes de clase trabajadora.

Por un lado, la posesión tecnológica hace referencia al número y a la tipología de dispositivos videolúdicos que poseen los y las adolescentes y que, a su vez, está estrechamente vinculada al acceso a determinados juegos. A modo de ejemplo, y a partir de los resultados del estudio, observamos que prácticamente todos los chicos de clase media disponen de un amplio abanico de dispositivos, tales como la PlayStation, la Nintendo Switch, un ordenador y un móvil; en cambio, la mayor parte de las chicas de clase trabajadora únicamente disponen de un móvil, viéndose significativamente reducidas sus opciones a la hora de escoger un juego y, por lo tanto, experimentar con el medio. Partiendo de este ejemplo, si nos fijamos en las desigualdades relativas a la posesión tecnológica, observamos cuatro tipos de desigualdades que, categorizadas de más a menos pronunciadas, son las siguientes: (1) desigualdades intergénero e interclase, es decir, desigualdades entre adolescentes de diferentes géneros y diferentes clases sociales. Por ejemplo, entre chicos de clase media y chicas de clase trabajadora; (2) desigualdades intragénero e interclase social, en concreto, desigualdades entre adolescentes del mismo género y diferente clase social. Por ejemplo, entre chicos de clase media y chicos de clase trabajadora; (3) desigualdades intergénero e intraclase social, u en otras palabras, desigualdades entre adolescentes de diferentes géneros y de la misma clase social. Por ejemplo, entre chicos y chicas de clase trabajadora; y, finalmente, (4) desigualdades intragénero e intraclase social, por lo tanto, desigualdades entre adolescentes del mismo género y la misma clase social. Por ejemplo, entre chicos de clase media.

Por otro lado, complementando una parte de los resultados obtenidos en el estudio previo de Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre (2022), podemos establecer cuatro tendencias constructivas alrededor de la figura del *gamer* y sus posibilidades, teniendo en cuenta la interseccionalidad género-clase social y su asociación con diferentes constructos de género:

1) *Feminidades videolúdicas en construcción: una oposición feminista al hardcore gamer y un rechazo a los discursos propios de la masculinidad geek*

Ambos grupos de chicas de clase media de Barcelona y Vic y uno de los grupos de chicas de clase trabajadora de Vic, mantienen un discurso feminista y de rechazo a la identidad *hardcore*, proponiendo la construcción de nuevas identidades, más allá de la percepción masculina (y excluyente) del *hardcore gamer*, y apostando por desasociarla de estereotipos de carácter sensacionalista, como la falta de higiene, los problemas alimentarios y de socialización. A su vez, estas participantes ponen en tela de juicio sus autopercepciones y su falta de identificación con la cultura del videojuego, criticando abiertamente la supuesta dominación masculina del medio y la centralización de lo masculino en sus propios discursos sobre el videojuego.

2) *Masculinidad pseudofeminista: una aceptación encubierta de la desigualdad de género*

Los chicos de clase media, tanto de Barcelona como de Vic, mantienen una actitud abierta en relación con la definición de *gamer*, valorando positivamente aspectos próximos a identidades como la *casual* y la *foodie-connoisseur* -esta última, propuesta por Muriel y Crawford (2018)- (cft.: Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022). No obstante, al mismo tiempo, se muestran acríticos respecto a las desigualdades de género del medio, aceptando, por ejemplo, las medidas actuales propuestas por la industria, como la opción -no predeterminada- de los avatares femeninos, como

solución al problema de la representación (Shaw, 2015). Así, los chicos de clase media parecen normalizar la desigualdad de género, como parte del motor capitalista de la industria (Dyer-Witheford & De Peuter, 2009) y, por lo tanto, asumen que no hay alternativas económicas viables, repitiendo en cierto modo discursos que resuenan con el capitalismo realista propuesto por Fisher (2016).

3) *Masculinidad como eje hegemónico de la cultura videolúdica: un enaltecimiento masculinista del hardcore gamer*

Los chicos de clase trabajadora, tanto de Barcelona como de Vic, parten de una única referencia arraigada a la idea primigenia del *hardcore gamer* (cft.: Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022). Por un lado, la percepción de la identidad *gamer* parece sustentada fundamentalmente en un discurso tecnicista del medio, donde la dedicación, la competitividad y la destreza son las características definitorias de un *gamer* (en masculino excluyente) (Disalvo, 2017; Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022; Witkowski, 2013). Esta definición, sitúa la masculinidad como eje hegemónico de la cultura del videojuego (Condis, 2018) y excluye abiertamente cualquier colectivo, como las mujeres y la comunidad LGTBQA+, reforzando la centralidad de lo masculino y el cierre de la definición. Todo ello, refuerza la dualidad *hardcore* vs. *casual*, feminizando y discriminando determinadas prácticas y títulos de juego (Kowert, Festl y Quandt 2014) y, al mismo tiempo, asociándolas a una cierta pretensión de estatus *gamer* que supuestamente no merece el reconocimiento por parte de la comunidad ni la industria (Vilasís-Pamos y Pires, 2022).

4) *Feminidad como un margen (o no) de la cultura videolúdica: un discurso pasivo y acrítico sobre la desigualdad*

Finalmente, el discurso más minoritario, y presente entre el grupo de chicas de clase trabajadora de Barcelona, parece sucumbir a la masculinidad hegemónica, como única opción viable y existente *de facto* (Connell y Messerschmidt, 2005; Salter y Blodger, 2012). En este caso, estas chicas de clase trabajadora no solo asumen el dominio masculino del medio, en todos los sentidos -técnico, material y de conocimiento-, sino que se muestran pasivas ante situaciones de discriminación que padecen en primera persona, como la falta de posesión tecnológica frente a sus iguales masculinos. En este caso, su condición de clase, cruzada con el género femenino, parecen convertirlas en el grupo más vulnerable, hecho que se ve traducido en términos de discriminación y de desigualdad con el medio, pero también en términos de recursos para analizar críticamente y revertir su situación.

En definitiva, las desigualdades materiales -relativas a la posesión tecnológica-, discursivas y/o perceptivas de la cultura videolúdica nutren el segundo eslabón de la brecha videolúdica (Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022), estableciendo distancias relativas (desiguales) de los y las adolescentes con el medio, así como con sus posibilidades culturales, técnicas y de entretenimiento.

BIBLIOGRAPHY

- Butler, J. (2018). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Condis, M. (2018). *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press.
- Connell, R. W. & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender & Society*, 19(6), 829–859. doi: 10.1177/0891243205278639
- Disalvo, B. (2017). Gaming Masculinity, Constructing Masculinity with Video Games. In Y. B. Kafai, G. T. Richard, & B. M. Tynes (Eds.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional*

- Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (pp. 105–117). Carnegie Mellon University. doi: 10.1184/R1/6686738.v
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: U of Minnesota Press.
- Fisher, M. (2016). *Capitalismo realista*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981-1995*. London, UK: Palgrave. Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137305107>
- Kivijarvi, M. & Katila, S. (2022). Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities. *Games and Culture*, 17(3), 461–481. doi: 10.1177/155541202111042260
- Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, overweight, and socially inept: reconsidering the stereotype of online gamers. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(3), 141–146. doi: 10.1089/cyber.2013.0118
- Muriel, D. and Crawford, G. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Abingdon Oxon, UK: Routledge.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of broadcasting & electronic media*, 56(3), 401-416. doi: 10.1080/08838151.2012.705199
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44. doi: 10.1177/1461444811410394
- Shaw, A. (2015). *Gaming et the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: U of Minnesota Press.
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame: Gender, narrative and praxis*. London, UK: Ashgate.
- Vilasís-Pamos J. & Pires, F. (2022). How do teens define what it means to be a gamer? Mapping teens' video game practices and cultural imaginaries from a gender and sociocultural perspective. *Information, Communication & Society*, 25(12), 1735- 1751. doi: 10.1080/1369118X.2021.1883705
- Vilasís-Pamos, J. & Pérez-Latorre, Ó. (2022). Gamer Identity and Social Class: An Analysis of Barcelona Teenagers' Discourses on Videogame Culture and Gaming Practices. *International Journal of Communication*, 16(21). <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/19626>
- Witkowski, E. (2013). Eventful masculinities: Negotiations of hegemonic sporting masculinities at LANs'. In M. Consalvo, K. Mitgutsch, & A. Stein (Eds.), *Sports videogames* (pp. 217–235). New York, NY: Routledge.

NARRACIÓN, ESTÉTICA Y DISCURSO VIDEOLÚDICO



UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES NECESARIAS: YOKO TARO Y LOS MUNDOS LUDOFICCIONALES POSIBLES COMO SUSTENTO NARRATIVO

ANTONIO FRANCISCO CAMPOS MÉNDEZ

Universidad de Sevilla

camposmendezantonio@gmail.com

Keywords

mundos posibles, videojuegos, narrativa, expresión, jugador

INTRODUCTION

La obra de Yoko Taro posee un estatus sumamente particular en lo que al sector del videojuego se refiere. Incluso considerando aquellas obras surgidas del circuito independiente, las formas expresivas en los videojuegos del diseñador japonés apelan a temáticas poco comunes e incluso extrañas. La figura del autor en el videojuego entraña una serie de cuestiones problemáticas al ser un medio cultural cuyas producciones conllevan un trabajo colectivo (Oliva, 2020, p. 48). Sin embargo, en el trabajo que ocupa a esta investigación, no se establece una crítica concreta sobre la figura de Yoko Taro como autor único, sino sobre las preferencias a nivel de creación de mundos que engloban sus obras.

Las producciones dirigidas por el diseñador japonés se cimentan en esta cuestión: los distintos mundos posibles surgidos en sus videojuegos a partir de desenlaces que abren nuevas rutas. La particularidad aquí presente es que no se establecen como rutas posibles, sino necesarias para poder completar la experiencia. Considerando esta cuestión, la presente investigación se centra en la concepción de mundos ludoficcionales posibles dentro de la obra de Yoko Taro y cómo se convierten en elementos fundamentales de su elaboración narrativa.

Para llevar a cabo esta investigación, se han establecido dos objetivos principales:

1. Establecer la relevancia conjunta de los mundos ludoficcionales posibles en la obra de Yoko Taro según su modo de existencia y cómo su descubrimiento final acaba configurando un universo conjunto.
2. Analizar las características de mundos ludoficcionales planteadas por Planells (2017), su presencia en las propuestas de Yoko Taro y su contribución para con la experiencia final.

La investigación sobre mundos posibles posee una trayectoria amplia proveniente de la tradición filosófica y adaptada a la creación artística y cultural. Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1996) plantearon la presencia de mundos posibles desde la concepción de la diégesis, que al "hacerse cuerpo" se tornaba en lo que conocemos como mundo de ficción (1996, p. 114). Posteriormente, Albaladejo (1998) estableció una clasificación en tres tipos de mundos posibles, distinguiendo entre realidad objetiva, ficción verosímil y ficción inverosímil (1998, pp. 58-59). Sin

embargo, las ficciones acaban siendo más complejas, por lo que distintos elementos presentes en una clasificación u otra podrían entrar en conflicto con los tipos planteados. Para ello, Albaladejo plantea una regla de máximos, en la que el elemento semántico de mayor rango dentro del conjunto acaba definiendo su tipología de mundo (1998, p. 62). Dolezel (1999) amplió considerablemente la investigación sobre mundos posibles a partir de una serie de características que comparten entre los distintos grupos y subgrupos de mundos de ficción (1999, p. 35). En ellas, se establecen categorías sobre el alcance ilimitado de los mundos posibles y, al mismo tiempo, una cierta elaboración incompleta merced de la construcción ficcional que se presenta al receptor.

Centrando la conversación en el medio videolúdico, lo cierto es que, actualmente, la investigación aplicada a mundos posibles sigue siendo escasa. Maietti (2004) y Van Looy (2005) fueron los primeros en establecer este debate enteramente en la figura del videojuego, aunque con acercamientos muy primarios. El primero planteaba el grado de accesibilidad entre mundos posibles en el videojuego a través de la interactividad, elemento fundamental para moldear el mundo de ficción (Maietti, 2004, p. 151). Por su parte, Van Looy (2005) centró su investigación en la necesidad de recentrar al jugador con cada nuevo paso a un mundo posible (2005, pp. 4-5).

En este contexto, la investigación por parte de Antonio J. Planells (2017) se ha convertido en la más exhaustiva y completa sobre la elaboración de mundos ludoficcionales posibles a partir de tres principios:

- Relaciones entre ficción y reglas de juego
- La estructura de mundos y progresión interactiva
- La cuestión del usuario

A partir de aquí, Planells elabora una serie de características comunes a los mundos ludoficcionales (2017, pp. 98-114), así como un sistema de mundos según su actualización, su posibilidad y su necesidad (2017, pp. 121-125).

La hipótesis manejada en la presente investigación plantea la obra de Yoko Taro como un conjunto de mundos ludoficcionales posibles en el cual sus distintas traslaciones a partir de los desenlaces de cada partida se hacen necesarias. Por tanto, esto supondría una concatenación de mundos posibles esenciales para la experiencia completa, haciendo que la división sea mucho más compleja.

Para ello, la metodología aplicada se centra en el análisis lúdico-narrativo de las cuatro obras principales de Yoko Taro, a saber, *Drakengard* (Cavia, 2003), *Drakengard 3* (Access Games, 2013), *Nier Automata* (Platinum Games, 2017) y *Nier Replicant ver. 1.22474487139* (Toylogic, 2021). Este análisis incluye las particularidades necesarias para establecer, por un lado, la presencia de características propias de los mundos ludoficcionales posibles y, por otra parte, los sistemas de mundos preestablecidos y su acceso a ellos, ambas cuestiones planteadas por Planells (2017). Para garantizar el análisis concienzudo de estas obras, se ha aplicado el modelo de jugador implicado y, por extensión, partida implicada establecido por Anyó (2013), así como elementos de diseño conocidos como *golden path* (el rumbo establecido desde las fases de creación del videojuego como el más provechoso para el jugador en términos de experiencia).

Los resultados obtenidos establecen una trayectoria cambiante dentro de la obra de Yoko Taro. Esto es algo que se extiende desde su concepción lúdico - narrativa hasta, por supuesto, la elaboración de mundos ludoficcionales posibles. Las condiciones de acceso a estos mundos a partir de la aplicación jugable han llevado a una concreción considerable, simplificando los requisitos necesarios a cumplir por parte del jugador. Sin embargo, al mismo tiempo, los mundos elaborados y su implicación para con la narrativa global han adquirido nuevas formas de desarrollo.

Estas formas van desde nuevas derivas argumentales, puntos de vista alternativos (mundos opuestos) y desarrollos temporales. Del mismo modo, existen cuestiones que entran en conflicto con la misma propuesta definitoria de mundos posibles, convirtiendo algunas de estas dimensiones en mundos imposibles debido a sus incoherencias. De esta forma, el universo de posibilidades que se elabora a partir de la evidencia de mundos ludoficcionales también posee una dimensión problemática que, incluso, puede llevar a resignificar el conglomerado narrativo y su extensión lúdica. Concluyendo este apartado, la obra de Yoko Taro plantea sus mundos ludoficcionales como formas cambiantes pertenecientes a su comprensión narrativa a partir del descubrimiento completo. No existe una posibilidad intermedia para con el acceso a determinados mundos posibles ya que, a este respecto, sus mundos ludoficcionales posibles condicionan la expresión de su narrativa. A partir de esta trayectoria, la teoría de mundos ficcionales posibles se establece como una línea de análisis discursivo óptimo para el medio videolúdico, sobre todo al atender a su propia condición expresiva. No obstante, las conclusiones obtenidas a partir de este trabajo de investigaciones también arrojan cuestiones conflictivas con ciertos elementos de la teoría original, por lo que es conveniente ampliar este acercamiento.

BIBLIOGRAPHY

- Albaladejo, T. 1998. *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa: análisis de las novelas cortas de Clarín*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Anyó, L. 2013. El jugador implicado y su relato en los videojuegos. El caso de Espai8. En *Breaking the Media Value Chain* editado por Klaus Zilles, Joan Cuenca, Josep Rom, 295–304. Barcelona: Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. 1996. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Dolezel, L. 1999. *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros.
- Maietti, M. 2004. *Semiótica del videogiochi*. Milán: Unicópli.
- Planells, A. J. 2017. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Square Enix. 2003. *Drakengard*. PlayStation 2. Cavia
- Square Enix. 2013. *Drakengard 3*. PlayStation 3. Access Games
- Square Enix. 2017. *Nier Automata*. PlayStation 4. Platinum Games
- Square Enix. 2021. *Nier Replicant ver.1.22474487139*. PlayStation 4 Toylogic
- Van Looy, J. 2005. Virtual recentering: computer games and possible worlds. *Image & Narrative*, 12. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/vanlooy.htm>
- Oliva, M. 2020. Autoría. La construcción discursiva de la figura del autor en los videojuegos y sus implicaciones ideológicas. En *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies* editado por Víctor Navarro Remesal (coord.), 46–54. Santander: Shangrila Textos Aparte.

MIS VACACIONES DE VERANO EN EL MEDITERRÁNEO Y EN JAPÓN. INFANCIAS Y *SLOW GAMING*

ALBERTO PORTA-PÉREZ

Universitat Jaume I

Castellón

aporta@uji.es

VÍCTOR NAVARRO-REMESAL

Tecnocampus - UPF

Mataró, Barcelona

vnavarro@tecnocampus.cat

INTRODUCCIÓN

Revivir la infancia es una búsqueda del paraíso perdido; un mito de un lugar ilocalizable y seguro donde “alcanzar un estado central, a partir del cual puede cumplirse la ascensión espiritual” (Chevalier 1999, 802). El anhelo del hogar de antaño, o incluso el de un tiempo que nunca ha existido, conforma la nostalgia (Boym 2001) que comienza con la vida adulta “cuando la tierra del pasado se ha perdido” (Tosca y Navarro-Remesal 2023). Es una pérdida y, a su vez, un romance entre “la biografía individual y la biografía de grupos o naciones” (Boym 2001, xvi), entre “nuestro propio pasado y nuestro deseo de sentirnos parte de un pasado cultural colectivo” (Lizardi 2015, 7).

Boku No Natsuyasumi (Millennium Kitchen 2000), en adelante *Bokunatsu*, representa una infancia pausada y contemplativa del Japón rural de 1975 donde un jugador adulto puede disfrutar un verano como un niño. Esta fórmula se ha repetido en otros títulos como *Attack of Friday Monsters! A Tokyo Tale* (Millennium Kitchen 2013) o *Summer of Memories Ver2* (GAGEX 2020). Otros juegos no japoneses como *A Short Hike* (adamgryu 2020) o *Haven Park* (Fabien Weibel & Mooneye Studios 2021) se han sumado al modelo. Proponemos llamar *Bokunatsu-like* al subgénero que invita al jugador a controlar a niños en entornos alejados de lo urbano, con un tiempo pausado y mecánicas dominantes de recolección y diálogo, haciéndole habitar una infancia ludoficcional marcada por un tono de nostalgia. Nuestros objetivos son definir el *Bokunatsu-like* identificando su construcción de la infancia, así como al público que van dirigidas, así como analizar y comparar dos propuestas recientes ambientadas en infancias diferentes: la primera en la isla ficticia de Secarral, en el mar mediterráneo, con *Alba: Una aventura mediterránea* (ustwo 2020) y la segunda en el Kagami, Tokyo, de los años 80 con *The Kids We Were* (GAGEX 2021). Escogemos estos casos de estudio para reafirmar la similitud de los *Bokunatsu-like* con independencia del origen del estudio de desarrollo —europeo (producción inglesa con creatividad española) y japonés respectivamente— y con el país o región en el que se ambientan. Para el estudio nos apoyamos en herramientas de análisis textual y ludonarrativo (Fernández-Vara 2015; Navarro-Remesal 2016), atendiendo a los márgenes de comunicación de Pérez-Latorre (2012), al jugador como participante activo en la

narrativa (Anyó Sayol 2016) y como “parte del potencial transformador del marco ficcional” (Planells 2017, 103).

RESULTADOS

En un *Bokunatsu-like* el jugador experimenta la ausencia de rutina o la llamada de un paraíso que resalta, irónicamente, lo ordinario, y cuyo estilo de juego es muy próximo al *slow gaming* donde “se opta por un ritmo cómodo y contemplativo, sin mucho que hacer, dejando respirar al jugador y centrándose en los pequeños y normalmente mundanos detalles” (Navarro-Remesal 2020, 136).

Estas infancias suceden en espacios que identificamos “de la vida cotidiana” (Navarro-Remesal 2022, 30) donde se acentúa “lo privado” y donde no queda completamente reproducido el mundo real en el que se basan (ibid., 24). La narración gira en torno a unas vacaciones desde la mirada de un niño pero el público objetivo suele ser adulto. El diseño narrativo puede apoyarse en la narrativa ambiental para promover una experiencia inmersiva (Jenkins 2004) también con la participación de una focalización del sonido que se centra en la sonoridad ambiental (Piñeiro-Otero 2021). Los sonidos breves de aves e insectos sugieren escenas evocadoras (Oldenburg 2013, párrafo 21) y proporcionan una sensación inmediata de un entorno habitualmente fuera del mundo urbano. Por otro lado, las principales mecánicas suelen girar alrededor de la exploración del espacio y la recolección (Pérez-Latorre 2012, 141). Por último, las infancias de los *Bokunatsu-like* están condicionadas a la efimeridad del tiempo, así como toda actividad infantil, “que podría durar horas y horas”, pero que es limitada por condicionantes de la rutina adulta de las que depende el niño (Idone Cassone 2020, 51) y que, a su vez, afinará el sentimiento de nostalgia en su futuro.

Ambos videojuegos coinciden en su estética *cute* que “trata la atracción por la inocencia o la impotencia de lo infantil” (May 2019, 137). Mientras que *Alba: Una aventura mediterránea* utiliza un estilo *cartoon* colorido, *The Kids We Were* aboga por el *voxel art* —píxel con volumen— que recuerda a los *block toys* o a los videojuegos de *8-bits*. En cuanto al encuadre, la cámara fija propia de los *Bokunatsu* permiten controlar un plano para cada situación (Martín-Núñez 2020) como sucede en *Shin-chan: Me and the Professor on Summer Vacation* (Neos, Millennium Kitchen & Star Factory 2022). En cambio, en *The Kids We Were* identificamos una cámara de seguimiento, esto es, la cámara se desplaza con el avance del avatar por el escenario, sin dotar al jugador de absoluto control del plano. Sin embargo, *Alba: Una aventura mediterránea*, así como *Rainy Season* (Inasa Fujio 2020), apuestan por una cámara libre que convierte al jugador en dueño del encuadre (ibid.). Finalmente, los marcadores culturales permiten al jugador identificar un lugar o una época, y que pueden estar entretejidos «con otras coordenadas fantásticas que [...] no ocultan del todo su cultura de origen» (Navarro-Remesal 2022, 36).

CONCLUSIONES

Imura, presidente de GAGEX, entiende la nostalgia como la evocación de “recuerdos felices” (2019). Los *Bokunatsu-like* promueven estas “emociones felices” alrededor de la infancia. Los casos analizados aquí cumplen con estas características y parten del denominador común del mito de la isla paraíso (García-Cardona 2022). Si bien la implicación del jugador es importante, no es imprescindible conocimiento sobre el contexto histórico o cultural de una región para experimentar nostalgia o *anemoia*, la nostalgia por algo no vivido. Una infancia japonesa desde la perspectiva de un jugador occidental puede estar influida, por ejemplo, por una “mirada onírica” que pudo contribuir “a formar sus hábitos, referencias culturales e interacciones sociales” sobre Japón (Tosca y Navarro-Remesal 2023). A su vez, una infancia lejos del mar no impide al jugador identificar valores ecologistas que pudieron contribuir en el aprendizaje y en su imaginación durante su niñez (ibid.). Ya sea con el Mediterráneo valenciano o con el Japón rural, la fórmula *Bokunatsu-like* pone todos los elementos ludoficcionales del juego al servicio de la creación de un entorno idílico, evocador y relajado, un paraíso mítico que quizá nunca se vivió y que se puede recuperar con cada nueva partida.

FINANCIAMIENTO

El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda predoctoral para la formación de personal investigador de la Universitat Jaume I con la referencia PREDOC/2021/12, a través del Plan de Promoción de la Investigación de la UJI. Asimismo, está financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España bajo el proyecto «Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)» con número de referencia PID2020-118776GA-I00.

BIBLIOGRAFÍA

- Adamgryu. 2020. *A Short Hike*. Nintendo Switch. Whippoorwill.
- Anyó Sayol, L. 2016. *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Boym, S. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Fernández-Vara, C. 2015. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Chevalier, J. 1986. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Editorial Herder.
- GAGEX. 2020. *Summer of Memories Ver2 (あの頃の夏休み ver2 ~タイムカプセルと宝船のナゾ編 ~)*. iOS y Android. GAGEX Co., Ltd.
- 2021. *The Kids We Were (忘れないで、おとなになっても。)*. Nintendo Switch. GAGEX Co., Ltd.
- Fabien Weibel & Mooney Studios. 2021. *Haven Park*. Nintendo Switch. Mooney Studios.
- García-Carmona, J. 2022. “La isla como paraíso y el impacto turístico de en las Islas Baleares. Un estudio a través de la crónica novelada Balearia y del videojuego Alba: A Wildlife Adventure” *Revista Internacional De Cultura Visual*, 9: 1–10. DOI: doi.org/10.37467/revvisual.v9.3728
- Idone Cassone, V. 2020. “The Japanese Influences on Cultural Gamification” *Replaying Japan*, 2: 49–59. DOI: 10.34382/00013362
- Inasa Fujio. 2020. *Rainy Season (梅雨の日)*. Windows PC. Inasa Fujio.
- Imura, K. (13 de septiembre de 2019). 「懐かしさ」って何だろう。～懐かしいゲームを作っている会社です～. Gagex Blog. <https://www.gagex.co.jp/gagex-blog/?p=1090>
- Jenkins, H. 2004. “Game design as narrative architecture” *Computer* 44 (3): 118-130.
- Lizardi, R. 2015. *Mediated Nostalgia, Individual Memory and Contemporary Mass Media*. Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Martín-Núñez, M. 2020. “Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego” En *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies*, editado por Víctor Navarro-Remesal, 80-86. Santander: Shangrila.
- May, S. 2019. *The Power of Cute*. New Jersey: Princeton University Press.

- Millennium Kitchen. 2000. *Boku No Natsuyasumi* (ぼくのなつやすみ). PlayStation. Sony Computer Entertainment.
- Millennium Kitchen & Aquria. 2013. *Attack of Friday Monsters! A Tokyo Tale* (怪獣が出る金曜日). Nintendo 3DS. Level-5.
- Navarro-Remesal, V. 2016. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- 2020. “Meditaciones. Modos zen. Contemplación y lentitud en el videojuego” En *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies*, editado por Víctor Navarro-Remesal, 132-140. Santander: Shangrila.
- 2022. “«You seem to know Shibuya pretty well». Representación de la japonesidad en los mundos ludoficcionales del videojuego japonés” En *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime*, editado por Antonio Loriguillo-López, 19-42. Barcelona: Edicions Bellaterra
- Neos, Millennium Kitchen & Star Factory. 2022. *Shin-chan: Me and the Professor on Summer Vacation* (クレヨンしんちゃん 「オラと博士の夏休み」 ~おわらない七日間の旅~). Nintendo Switch. Neos.
- Oldenburg, A. 2013. “Sonic Mechanics: Audio as Gameplay.” *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 13(1). Recuperado de http://gamestudies.org/1301/articles/oldenburg_sonic_mechanics
- Pérez-Latorre, O. 2012. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Piñeiro-Otero, T. 2021. “Entre la sensación y la contención. La multidimensionalidad de la escucha en Inside”. *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 103-116.
- Planells, A. J. 2017. *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*, Dartmouth: ETC Press.
- Tosca, S., Navarro-Remesal, V. 2023. “A Spanish anime childhood: Early perception of anime in Spain by mainstream audiences”. *Participations. Journal of Audience and Reception Studies*, 19(2).
- Ustwo. 2020. *Alba: una aventura mediterránea* (Alba: A Wildlife Adventure). Windows PC. PID Games.

EL DINAMISMO DESDE LA ONTOLOGÍA DEL VIDEOJUEGO COMO CARACTERÍSTICA INTRÍNSECA DE SU ESTÉTICA

MIGUEL RODRIGO DE HARO

Universidad Complutense de Madrid

Madrid

migrod12@ucm.es

Keywords

Ontología del videojuego, dinamismo, ludología, reglas, formalismo ruso, Shklovski, Tyniánov, nuevas metodologías

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO

El debate entre ludólogos y narratólogos se centró, principalmente, en la ontología del videojuego; en cuáles son las características intrínsecas al medio y desde qué perspectiva ha de estudiarse, como narraciones o como juegos. Este debate se consideró zanjado por ambos bandos hace ya alrededor de dos décadas (Murray, 2013; Frasca, 2003a), pero los estudios actuales que buscan definir el videojuego siguen recurriendo a las aportaciones de esta época, ya que la esencia del objeto de estudio acota en gran medida las posibilidades metodológicas a la hora de analizarlo.

El objetivo de esta investigación es analizar lo problemático de definir el videojuego como un tipo de juego y como un objeto basado en reglas fijas, con las implicaciones que ha tenido esto dentro de la ludología, si queremos estudiar el medio desde una perspectiva estética o artística. Para ello, confronto estas definiciones con la teoría del arte desarrollada por los formalistas rusos, especialmente por Shklovski y Tyniánov. Para los formalistas, el arte se basaba en el movimiento y el cambio; el dinamismo es una característica intrínseca de su estética, por lo que los procedimientos considerados artísticos dejan de serlo con el tiempo, y en su lugar son reemplazados por otros ajenos al medio de la obra. Sostengo la hipótesis de que el videojuego, como medio artístico, se define por su dinamismo y no por la definición tradicional de juego.

ESTADO DE LA CUESTIÓN Y METODOLOGÍA

Actualmente, la amplia mayoría de intentos de definir el videojuego parten de varias presuposiciones de la ludología. En el caso de los *game studies* en España, no se ha producido una excepción y las definiciones parten de la base de que un videojuego es un tipo de juego y un sistema con reglas (Navarrete Cardero, Pérez Rufí y Gómez Pérez, 2014; Navarro Remesal, 2016; García Martín, 2019). Las pocas excepciones actuales suelen recurrir a las teorías de Wittgstein (1999) sobre el lenguaje, y su estudio específico sobre el juego. Este es el caso de Aarseth y Calleja (2014), quienes critican las lagunas de la ludología llegando a la conclusión de la imposibilidad de una definición para el videojuego. Sin embargo, la intención de esta investigación no es remarcar los

fallos de las definiciones desde la ludología, ya que ellos mismo ponen ejemplos de casos limítrofes que no entran en ellas; sino remarcar la importancia de su estudio diacrónico y dinámico.

Si nos centramos en la ludología, vemos que los autores más citados como Frasca (2003b), Juul (2005, 2013) o Salen y Zimmerman (2004) parten para sus definiciones de la teoría de juegos, especialmente de las obras de Suits (2005), Caillois (1986) y Huizinga (1972). Lo relevante de las teorías ludológicas para este trabajo es cómo definen las reglas y las implicaciones que tienen para el estudio del videojuego, ya que si las entendemos solamente como limitaciones del sistema puede que no encontremos variaciones a lo largo de la historia. Sin embargo, el estudio de las reglas en el videojuego suele tener varias implicaciones que, siguiendo las obras anteriormente citadas de Juul, y seleccionando las características más importantes para este trabajo, serían las siguientes:

1. Las reglas han de ser mostradas al jugador y este ha de aceptarlas antes de empezar la partida.
2. Han de ser claras.
3. Dan lugar a resultados concretos, cuantificables y variables, que pueden ser negativos o positivos.
4. Crean diferentes tipos de retos y obstáculos que han de ser superados por el jugador.

Estas implicaciones generan problemas para géneros actuales casi en su totalidad, como los walking simulators, que no suponen un reto en el sentido lúdico del término ni suelen dar lugar a resultados variables, como es el caso paradigmático de *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012). También es el caso de muchos videojuegos de elecciones, como *Bury me, my love* (The Pixel Hunt, 2017), donde los sistemas del videojuego se ocultan al jugador sin que este pueda saber la razón de los resultados que ha obtenido. Para ejemplificar esto se analizará *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) como videojuego que rompe con estas normas y canoniza procedimientos ajenos a las características del juego tradicional.

Lo que en las definiciones de la ludología son excepciones, en las teorías del formalismo ruso, si las adaptamos al videojuego, son el motor del arte y lo que lo hace evolucionar. Si bien los estudios más expandidos sobre el formalismo ruso se han centrado en el inmanentismo de la obra (Erlich, 1969; Todorov, 1970; García Berrio, 1973), normalmente desde un enfoque estructuralista; estudios posteriores han profundizado en su carácter dinámico y cambiante en el que los formalistas se centraron en sus estudios sobre la historia de la literatura y la desautomatización (Depretto-Genty, 1991; Sanmartín Ortí, 2008, 2018; Cámara Outes, 2020). Partiendo de la idea sobre la evolución literaria de Shklovski (1992), Tyniánov (1992a, 1992b) desarrolla una teoría donde se explica que el arte evoluciona negándose a sí mismo. Asimismo, Shklovski (1971, 1975) parte de estas teorías en su etapa postformalista, que no ha sido tenida en cuenta por la mayoría de los académicos en occidente, y que permite una mayor profundización en la evolución dinámica del arte en relación tanto con su forma como con su contenido.

Si bien existen estudios relevantes que aplican el formalismo a los videojuegos (Myers, 2009, 2010; Mitchell, 2014, 2016; Pöttsch, 2017; Mitchel et al, 2020; van Vught, 2021), solo Myers (2017) ha tomado una perspectiva ontológica que cuestiona las definiciones tradicionales de videojuego, aunque la influencia formalista es limitada en su obra y solo menciona la desautomatización perceptiva. Lo que diferencia a esta investigación es el uso de la amplia teoría formalista sobre la naturaleza del arte y su cambio constante.

RESULTADOS Y CONCLUSIÓN

Las reglas son un elemento que durante más de dos décadas ha marcado la ontología del videojuego. Otras características también son frecuentemente señaladas a la hora de definirlo, pero me centro en estas por el desarrollo que ha tenido el videojuego durante la última década, donde géneros ya consolidados como el walking simulator o los videojuegos de elecciones modernos, también llamados videojuegos de aventuras o aventuras gráficas, se han considerado en muchas

ocasiones como ajenos al medio, ya que no entran de forma clara dentro de las definiciones tradicionales de juego.

Si analizamos el caso de *Gone Home*, vemos el incumplimiento de muchas de las características básicas de la definición de juego que se ha seleccionado previamente. Lo más evidente es el incumplimiento de la tercera y cuarta. Los resultados en el videojuego son siempre iguales, la única variabilidad se encuentra en el orden de exploración, pero esto no cambia los resultados del videojuego, ni siquiera a un nivel interpretativo que sea significativo. En cuanto a la cuestión de los obstáculos y el reto, los primeros existen para limitar la exploración y dirigir el orden de la narración, pero no se plantean como un reto, sino como una manera de ordenar el progreso de la trama o *siuzhet*. La solución a los obstáculos, encontrar llaves o combinaciones; se dan al jugador sin dificultad de por medio, ya sea mecánica, interpretativa o afectiva (Jagoda, 2018). Todo esto, nos llevaría a la conclusión, desde las bases ontológicas tradicionales, de que estamos ante un mal videojuego, o algo ajeno al medio. Sin embargo, los *walking simulators* no solo han perdurado con estas características, sino que han influido en videojuegos con una mayor proyección comercial, véase el nivel del museo en *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), donde los procedimientos descritos se repiten y dejan de ser periféricos al medio para ocupar un lugar central.

Una perspectiva ontológica que derive del formalismo ruso y, por lo tanto, que considere la evolución del videojuego necesariamente como una negación de sí mismo y de sus bases, permite que fenómenos como los mencionados sean más fácilmente detectables y comprendidos. Su valor estético se desprende, al menos en gran medida, por la ruptura de las formas tradicionales que se pueden dar en una mayor o menor escala, pero que en estos géneros modifican las bases ontológicas del videojuego por desafiar las concepciones más asentadas sobre las reglas en el videojuego contemporáneo.

De esta manera, se pueden plantear dos posibles soluciones. Se puede insistir en la necesidad de las reglas como esencia del videojuego, ampliando o cambiando su definición (Aarseth y Grabarczyk, 2018). También se puede, siguiendo la teoría del arte formalista, cambiar la definición del medio, que siempre va a ser dinámica desde esta perspectiva. Esta base ontológica es un primer paso para posteriores desarrollos de metodologías centradas en el estudio de la estética del videojuego y su evolución, de tal forma que los cambios bruscos dentro de los distintos géneros puedan ser apreciados por su potencial desautomatizador, capaz de generar un efecto estético en el jugador. Una metodología así para el estudio de la historia del videojuego tendría el potencial de dar luz sobre nuevas perspectivas para el análisis del medio, ya que los *game studies* se han centrado esencialmente en la historia tecnológica del medio y las cuestiones que han posibilitado su génesis.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E., & Calleja, G. (2015). The Word Game: The ontology of an undefinable object. *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Pacific Grove: Foundation of Digital Games.
- Aarseth, E., & Grabarczyk, P. (2018). An Ontological Meta-Model for Game Research. *Proceedings of DIGRA 2018*. DiGRA. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/ontological-meta-model-for-game-research/>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Cámara Outes, C. (2020). Valencias de la desautomatización en la teoría literaria del formalismo ruso. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura*, (34), 342-361. Recuperado de https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2020344345
- Depretto-Genty, C. (1991). L'oeuvre de Iouri Tynianov (1894-1943). En C. Depretto-Genty (Ed.), *Iouri*

- Tynianov. *Formalisme et histoire littéraire* (pp. 9-40). Lausana: L'Age d'Homme.
- Erich, V. (1969). *El formalismo ruso. Historia-Doctrina*. Barcelona: Editorial Seix Barral.
- Frasca, G. (2003a). Ludologists Love Stories Too: Notes from a Debate that Never Took Place. *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2*. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories>
- Frasca, G. (2003b). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Mark. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-236). Nueva York: Routledge.
- García Berrio, A. (1973). *Significado actual del formalismo ruso: La doctrina de la escuela del método formal ante la poética y la lingüística modernas*. Barcelona: Editorial Planeta.
- García Martín, R. (2019). *Los videojuegos en el mundo del arte: Del juego en el arte al arte en el juego* (Tesis doctoral). Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10578/26616>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jagoda, P. (2018). On Difficulty in Video Games: Mechanics, Interpretation, Affect. *Critical Inquiry*, 45(1), 199- 233.
- Juul, J. (2005). *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Mitchell, A. (2014). Defamiliarization and Poetic Interaction in Kentucky Route Zero. *Well Played*, 3(2), 167-186.
- Mitchell, A. (2016). Making the Familiar Unfamiliar: Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/making-the-familiar-unfamiliar>
- Mitchell, A., Kway, L., Neo, T., & Sim, Y. T. (2020). A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 20(2). Recuperado de http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim
- Murray, J. H. (2013). The last word on ludology v narratology in game studies. Recuperado 13 de enero de 2023, de Janet H. Murray Humanistic Design for an Emerging Medium website: <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>
- Myers, D. (2009). The Video Game Aesthetic: Play as Form. En B. Perron & Mark. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 45-63). Nueva York: Routledge.
- Myers, D. (2010). *Play redux: The form of computer games*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Myers, D. (2017). *Games are not: The difficult and definitive guide to what video games are*. Manchester: Manchester University Press.
- Naughty Dog (2020) *The Last of Us Part II*. Sony Interactive Entertainment.
- Navarrete Cardero, J. L., Pérez Rufí, J. P., & Gómez Pérez, F. J. (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 12(2), 416-440. Recuperado de <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.670>
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.

- Pöttsch, H. (2017). Playing Games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, V-Effect, and Spect-Actors as Analytical Tools for Game Studies. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 17(2). Recuperado de <http://gamestudies.org/1702/articles/potzsch>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Sanmartín Ortí, P. (2008). *Otra historia del formalismo ruso*. Madrid: Lengua de trapo.
- Sanmartín Ortí, P. (2018). Yuri Tyniánov o la poética de la originalidad. En C. Cámara Outes (Ed.), *Yuri Tyniánov. El intervalo y otros ensayos* (pp. 7-29). Ediciones Asimétricas: Madrid.
- Shklovski, V. (1971). *Sobre la prosa literaria*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Shklovski, V. (1975). *La cuerda del arco: Sobre la disimilitud de lo símil*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Shklovski, V. (1992). Rozanov: La obra y la evolución literaria. En E. Volek (Ed.), *Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria* (pp. 171-176). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Suits, B. (2005). *The grasshopper: Games, life and utopia*. Peterborough: Broadview Press.
- The Chinese Room (2012) *Dear Esther*. Secret Mode.
- The Fullbright Company (2013) *Gone Home*. The Fullbright Company.
- The Pixel Hunt (2017) *Bury me, my love*. PID Games.
- Todorov, T. (1970). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores.
- Tyniánov, Y. (1992a). El hecho literario. En E. Volek (Ed.), *Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria* (pp. 205-225). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Tyniánov, Y. (1992b). Sobre la evolución literaria. En E. Volek (Ed.), *Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria* (pp. 251-267). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Tyniánov, Y. (2018). Sobre el intervalo. En C. Cámara Outes (Ed.), *Yuri Tyniánov. El intervalo y otros ensayos* (pp. 188-223). Madrid: Ediciones Asimétricas.
- Van Vught, J. (2021). What is Videogame Formalism? Exploring the Pillars of Russian Formalism for the Study of Videogames. *Games and Culture*, 17(2), 1-22. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120211027475>
- Wittgenstein, L. (1999). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Altaya.

RELACIONES CON OTROS ÁMBITOS: FILOSOFÍA, LITERATURA, CINE Y TV, COMIC



VIVIR TRAS EL DESASTRE CLIMÁTICO. ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN A ENTORNOS NATURALES HOSTILES EN VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN DE GOBIERNO

CARLOS MORENO AZQUETA

Universidad de Castilla-La Mancha

carlosmorenoazqueta@gmail.com

ABSTRACT

Esta presentación abordará las principales lógicas políticas por las que los simuladores de gobierno (normalmente juegos de construcción de ciudades o de gestión de imperios) abordan su relación con el entorno natural y sus riesgos, en el contexto de una crisis climática que puede desplazar el concepto de naturaleza como recurso hacia un concepto de naturaleza como peligro. Para ello se presenta un análisis de contenido de varios videojuegos en los que el entorno natural se presenta como un entorno hostil, y los hallazgos se ponen en diálogo con debates ecologistas de actualidad.

Keywords

Videojuegos de simulación de gobierno; crisis climática; ecología

Resumen extendido

Las crecientes consecuencias negativas del cambio climático sobre las sociedades humanas han multiplicado los debates respecto a cómo adaptarnos a un entorno natural crecientemente hostil. En su modesta medida, los videojuegos de estrategia en los que dirigimos a comunidades políticas (a partir de ahora “simuladores de gobierno”) también forman parte de este debate, con un auge de escenarios lúdicos situados en entornos naturales hostiles que requieren estrategias de adaptación específicas.

Esta presentación abordará las principales lógicas políticas por las que los simuladores de gobierno (normalmente juegos de construcción de ciudades o de gestión de imperios) abordan su relación con los peligros del entorno natural. En términos metodológicos, presentamos un análisis de contenido de una decena de videojuegos de simulador de gobierno ambientados en un entorno natural hostil. Algunos muestran representaciones directas de la actual crisis climática (*Civilization VI: Gathering Storm*, *Humankind*), alegorías más o menos evidentes de esta (*Frostpunk*, *Surviving The Aftermath*), o simplemente ambientaciones fantásticas o de ciencia ficción aparentemente sin relación (*Against The Storm*, *Age of Wonders: Planetfall*). Aunque la selección de los juegos ha tenido en cuenta algunos criterios de popularidad (buscando, sobre todo, que las sagas más famosas estuvieran representadas), el criterio fundamental ha sido la diversidad de representaciones, incorporando juegos indies relativamente poco conocidos que ofrecen visiones particularmente interesantes respecto a la cuestión. Como tal, los resultados de esta propuesta no deben leerse en términos de impacto político.

Este trabajo se enmarca en un creciente interés desde los game studies respecto a las representaciones del entorno natural, el cambio climático, y las relaciones interespecie en estos, como claves para pensar e imaginar tanto la crisis climática como el futuro de la relación entre nuestras comunidades políticas y su entorno. Tal vez una de las figuras más relevantes de dicha tradición es Alenda Chang (2011), que sugiere pensar los juegos en tanto que “environmental texts”. Habitualmente, estas investigaciones han considerado la complejidad y dinamismo del entorno natural (Barton, 2008), y los roles que el entorno natural juega en relación con los jugadores, en tanto que recurso, oponente, o texto, entre otros (Navarro, 2019, Benjamin y Jayemanne, 2017)). Otros aspectos, como el desarrollo tecnológico en juegos de estrategia y el impacto de diversas temporalidades (Op de Beke, 2020), la posibilidad de encarnar otras especies (Bianchi, 2017), o la relación con el espacio y su presentación en la interfaz (Ford, 2016) han sido también tenidas en cuenta. Las conclusiones de este trabajo también han sido comparadas con algunos de los debates fundamentales presentes en el movimiento ecologista, como por ejemplo aquellos relacionados con el decrecimiento, el papel de la tecnología, y la “transición verde” (Boston, 2022).

Frente a entornos naturales hostiles, los simuladores de gobierno presentan diversas opciones. Si bien en algunos casos se opta por una lógica política de exterminación colonizadora (en particular en relación con animales salvajes o alienígenas, como en el *4X Age of Wonders: Planetfall*), en la mayoría de los casos la naturaleza no es un agente al que sea posible derrotar y dominar. En particular, una multitud de juegos de gestión post-apocalíptica se centran en la climatología, siendo los desastres naturales el principal elemento de dinamismo en el entorno, y ofreciendo representaciones particulares de la crisis climática que orbitan en torno a la idea del “desastre natural” (frente a, por ejemplo, la pérdida de biodiversidad, un aspecto habitualmente ignorado). Estos casos requieren de estrategias de adaptación particulares por parte de la comunidad política.

Por una parte, el crecimiento tecnológico, industrial y poblacional es la fuente primaria de adaptación en la mayor parte de los juegos, como puede comprobarse en la lucha contra el frío en *Frostpunk* o contra la subida del nivel del mar en *Civilization VI: Gathering Storm*. Bajo el pretexto de la supervivencia y la seguridad observamos una reproducción un tanto paradójica de las lógicas del crecimiento económico ilimitado (Op de Beke, 2020), además de una cierta creencia tecno-utopista en las virtudes salvadoras y aseguradas de la tecnología. Los simuladores de gobierno reproducen habitualmente una cierta “historia de la humanidad y su desarrollo” (Poblocki, 2002, Op de Beke, 2020), planificada y ocasionalmente acelerada para encajar en la escala temporal del juego (En *Frostpunk*, por ejemplo, en el paso de un mes hemos investigado decenas de tecnologías diferentes, desarrollado una ciudad entera de la nada y definido su legislación y carácter ideológico). Por ello, cuando esta respuesta tecno-utopista se aplica a las problemáticas del cambio climático que vivimos hoy (como en *Civilization VI: Gathering Storm* o *Humankind*), se ve acompañada también de una cierta naturalización de la devastación ecológica como un paso desagradable, pero necesario, en el desarrollo civilizatorio, que eventualmente se verá compensado por tecnologías y políticas ecologistas. Otros juegos, tradicionalmente más asociados a la lógica del “juego de dios”, como *SimEarth*, proponen desarrollos históricos más libres y potencialmente respetuosos con el medio ambiente.

Las adaptaciones culturales y políticas, por su parte, también ocupan un papel destacado en varios de los juegos analizados. Más allá de la asunción de peores condiciones de vida o la aceptación de sociedades más autoritarias (*Frostpunk*), o la defensa del decrecimiento y de cambios en nuestros modos de vida (*Half Earth Socialism*), un tema se encuentra muy presente en muchos de los juegos: el viaje. Desde los viajes previos al juego para asentarse en un “nuevo hogar” (*Frostpunk*, *Surviving The Aftermath...*) hasta el nomadismo (*As Far As The Eye*, *The Wandering Village...*), el viaje presenta una de las mecánicas de adaptación fundamentales, en ocasiones condicionando las formas de vida de la comunidad política.

Por último, la adaptación puede también dar paso a relaciones simbióticas con el entorno natural, en ocasiones frustrantes, o incómodas, como la corrupción en *Against The Storm*, una suerte de “infestación” de raíces en nuestros edificios que produce efectos tanto beneficiosos como perjudiciales, o la relación con *Onbu*, la criatura gigante sobre cuyo lomo vive nuestro pueblo en *The Wandering Village*, y cuya testarudez supone en ocasiones atravesar inhóspitos desiertos. Los videojuegos exploran, en ocasiones, cuestiones de relaciones inter-especie, que pueden conectar con propuestas políticas como las del *Cthuluceno* de Donna Haraway (2016).

Si nuestra adaptación al cambio climático se moverá en ocasiones entre las respuestas ecofascistas (2022) y la solidaridad con los más afectados por los desastres, los simuladores de gobierno también tantean ambas opciones: mecánicas como privilegiar el desarrollo de la propia comunidad o apostar por desarrollos autoritarios frente a las protestas por los efectos de la crisis están presentes en juegos como *Civilization VI: Gathering Storm* o *Frostpunk*, pero también encontramos lógicas de colaboración o rescate de refugiados. Habitualmente, los juegos permiten cierto grado de agencia por parte de las jugadoras para responder a la crisis con diversas estrategias.

Bibliografía:

Barton, M (2008). How's the Weather: Simulating Weather in Virtual Environments. *Game Studies*, 8(1).

Benjamin, A., Jayemanne, D. (2017). Where are all the climate change games? Locating digital games' response to climate change. *Transformations*, 30, 74-95

Bianchi, M. (2017). Inklings and Tentacled Things: Grasping at Kinship through Video Games. *Ecozon@*, 8 (2), 136-150

Boston, J. (2022). Living within biophysical limits: Green growth versus degrowth. *Policy Quarterly*, 18(2), 81-92

Chang, A. (2011). Games as environmental texts. *Qui Parle*, 19 (2), 56-84

Condis, Megan (2015). “Live in Your World, Play in Ours” Video Games, Critical Play, and the Environmental Humanities. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, Vol. 2, No. 3 (Fall 2015), pp. 87-104

Evans-Thirlwell, Edwin (2021). SimCity wasn't built for the climate crisis. These games are. *Wired.co.uk*. Disponible aquí: <https://www.wired.co.uk/article/climate-crisis-city-building-games>

Ford, D. (2016). eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective writing of postcolonial history and education in *Civilization V*. *Game Studies*, 16(2).

Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Cthulucene*. Duke University Press.

Moore, S., & Roberts, A. (2022). The rise of ecofascism: climate change and the far right. *Journal of Environmental Studies and Sciences*. <https://doi.org/10.1007/s13412-022-00808-3>

Navarro, V. (2019). Pixelated nature: ecocriticism, animals, moral consideration, and degrowth in videogames. *Logos*, 26(2), 13-26.

Nixon, R. (2011). *Slow Violence and the Environmentalism of the Poor*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Op de Beke, Laura (2020). Anthropocene Temporality in Gaia Games. *Kronoscope*, 20, 239-259. DOI: 10.1163/15685241-12341470

Pobłocki, K. (2002). Becoming-state. Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. *European Journal of Anthropology*, 39, 163-177.

Ludografía:

Against The Storm (2022). Eremite Games, Hooded Horse

Age of Wonders: Planetfall (2019). Triumph Studios, Paradox Interactive

As Far as The Eye (2020). Goblinz Publishing, Unexpected

Frostpunk (2018). 11 bit studios, 11 bit studios

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm (2019). Firaxis Games, 2K Games

Surviving The Aftermath (2019). Iceflake Studios, Paradox Interactive

The Wandering Village (2022). Stray Faw Studio, Stray Faw Studio.

Half Earth Socialism (2022). Francis Tseng, Son La Pham, Drew Pendergrass y Troy Vetesse, Trust

SimEarth (1990). Will Wright, Maxis

DESLIZAMIENTOS DE LA MIRADA: DE *NANOOK EL ESQUIMAL A NEVER ALONE.* CUANDO EL DOCUMENTAL DEFORMA Y EL GAMEPLAY DOCUMENTA

MARTA MARTÍN-NÚÑEZ

Universitat Jaume I

Castellón

mnunez@uji.es

ALBERTO PORTA-PÉREZ

Universitat Jaume I

Castellón

aporta@uji.es

ROBERTO ARNAU-ROSELLÓ

Universitat Jaume I

Castellón

rarnau@uji.es

Cada enunciado visual supone la materialización en imágenes de una mirada proyectada sobre aquello que se representa. Es lógico, pues, que dos productos audiovisuales diferentes, separados por casi un siglo de tecnologías y consumos diversos de la imagen, revelen —necesariamente— estrategias, miradas y puntos de vista divergentes respecto al objeto/sujeto representado, construyendo textos que pueden presentar ciertas similitudes argumentales, por cuanto se refieren a una realidad compartida pese a la distancia temporal, pero profundas diferencias discursivas, formales e ideológicas.

La tradición del cine documental etnográfico de culturas minoritarias realizado desde una mirada exterior suele estar basada en el exotismo, en aspectos épicos de su relación con la naturaleza, destilando cierto romanticismo eurocentrista que hoy, como han puesto de manifiesto los estudios postcoloniales, resulta poco realista, explícito y reaccionario. Desde ese punto de vista, *Nanook el esquimal* (*Nanook of the North*, Robert Flaherty, 1922), como film fundador del gesto documental en el cine, a pesar de su valor histórico, proyecta la mirada de su autor a través de los sujetos representados (MacKenzie, 2015; Alia y Vull, 2005). Una mirada neocolonial, paternalista, muy adulterada, que utiliza la puesta en escena para reforzar una narración de naturaleza ficcional que construye un mundo idealizado a través de los ojos de un extraño y modela la subjetividad de los espectadores de la época a su antojo, de ahí —en parte— su enorme impacto y trascendencia posterior.

El videojuego *Never Alone* (Kisima Injitchuᅇa, Upper One Games/E-line Media, 2014), por su parte, se encuentra casi en el extremo opuesto. Desarrollado desde la complicidad y el conocimiento de la cultura Inuit por una de las primeras empresas comerciales indígena, apoyada por el Consejo Tribal de Alaska, estructura su relato en torno a las mecánicas del juego, el video como apoyo documental y la implicación del jugador en la historia.

Esta comunicación pretende abordar el análisis de ambos textos desde las particularidades discursivas de sus respectivos medios y contextos históricos para estudiar los mecanismos significantes específicos de su condición textual, articulando enunciados complementarios que permiten trazar una evolución de la mirada documental hasta nuestros días. De la narración y la referencialidad de *Nanook*, a la interacción y la jugabilidad de *Never Alone*. De la imagen como documento, al valor documental de las representaciones declaradamente ficticias, aunque no por ello menos documentalizantes. Utilizamos una metodología multidisciplinar que nos permite realizar un análisis comparado de ambos textos, observando sus puntos de coincidencia así como sus respectivas diferencias con el fin de hacer aflorar la advertencia sobre el diálogo que establecen. Nos acogemos a herramientas metodológicas basadas en un enfoque semiótico (Pérez-Latorre, 2012) y en la gramática del análisis de Navarro-Remesal (2016). Atendemos, además, las lecturas del videojuego como texto persuasivo (Bogost, 2007; Pérez-Latorre, 2016; Trépanier-Jobint, 2016) y a las motivaciones de sus diseñadores concienciados con la sociedad y el medioambiente (Flanagan y Nissenbaum, 2014) y con unos valores éticos (Zagal, 2009). Por otra parte, nos aproximaremos al gesto documental y el “efecto verdad” que exploran Zunzunegui y Zumalde (2014a) y los postulados del “postdocumental” y su condición imaginaria tal y como lo formula Català Doménech (2021).

El mundo ludoficcional de *Never Alone* hereda las características de los mundos ficcionales de las narrativas lineales, como las que encontramos en la literatura o en el cine, no obstante, “son completamente diferentes en cuanto a su capacidad proactiva y transformadora respecto al usuario” (Planells, 2017, p. 102). La actuación (Murray, 1997) permite al jugador participar en el cuento tradicional de los iñupiaq, la tribu nativa de Alaska, y contribuir a su implicación en la narrativa (Anyó, 2016). No obstante, *Never Alone* se encuentra en el marco entre los *serious games* y los *persuasive games*, y cuya motivación radica principalmente en la transmisión cultural de un pueblo minoritario. Este título busca representar de forma fidedigna una narración histórica documental —piezas documentales— y, a su vez, desplegar una narración fantástica basada en la representación realista —la historia de Nuna y Fox— (Méndez, 2020, pp. 98-100). Para ello, es importante la participación de un historiador en la ludoficción que “conozca la forma y el fondo del videojuego” (Venegas Ramos, 2022, p. 61). Esta hibridación de piezas documentales busca un espacio de expresión donde pueda desplegar su potencial ludonarrativo adaptándose a “las formas, reglas y diseños que la crítica social necesita para canalizarse en el contexto digital posmoderno” (Arnau Roselló, 2012, p. 16).

El análisis comparado de ambos textos no sólo permite descubrir los rasgos formales y narrativos de sus respectivos enunciados visuales, sino que hace aflorar las operaciones retóricas que subyacen en sus estructuras formales. En el primer caso, el documental trata de ocultar su verdadera naturaleza discursiva al hacer creer a su intérprete que el contenido que le ofrece procede de la realidad extralingüística y que es tan objetivo como auténtico (Zunzunegui, Zumalde, 2014b), se trata, pues, de un fenómeno discursivo que hace parecer verdadero aquello que dice, a pesar que desde la semiótica estructural la verdad sea un espejismo inasible, una “ilusión referencial”. Para Flaherty la finalidad del documental es representar la vida bajo la forma en que se vive (Flaherty, 1939), sin embargo, llega al extremo de resucitar prácticas ancestrales abandonadas y de preparar numerosos planos según su propia conveniencia. Con *Nanook el esquimal* nos ofrece la materialización en imágenes de una mirada eurocéntrica, cimentada en el uso de enunciados referenciales cuyo tratamiento esconde su propia naturaleza, esencialmente retórica. Por su parte, *Never Alone* no trata de generar ilusiones referenciales de ningún tipo, al manifestar abiertamente

su carácter construido, expresamente ficcional, sustenta su relación con lo real en materiales documentales, pero no oculta su aproximación ludológica, ni su particular universo imaginado.

FINANCIAMIENTO

El presente trabajo está financiado por el proyecto de investigación "Estrategias discursivas de disenso en las prácticas documentales españolas contemporáneas" (DOESCO) (código UJI-B2021-32) bajo la dirección de Javier Marzal Felici y Marta Martín Núñez.

BIBLIOGRAFÍA

- Alia, V., Bull, S. 2005. Nanook, Nyla and their successors: representations from the outside. En *Media and Ethnic Minorities* (pp. 34–51). Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1g09xt2.7>
- Anyó Sayol, L. 2016. *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Arnau Roselló, R. 2012. Disidencias simbólicas: la dimensión política del videojuego independiente en la era digital. Experiencias lúdico-políticas y crítica social. En *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: comunicación, control y resistencias*. Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Bogost, I. 2007. *Persuasive Games. The expressive power of video games*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Català Doménech, J.M. 2021. *Postdocumental. La condición imaginaria del cine documental*. Santander: Shangrila.
- Flaherty, R. 1939. La función del documental. En *Textos y Manifiestos del cine*, editado por Romaguera J. y Alsina H. Madrid: Cátedra Signo e imagen.
- Flanagan, M., Nissenbaum, H. 2014. *Values at play in digital games*, London: MIT Press.
- Kisima Injitchuja, Upper One Games/E-line Media. 2014. *Never Alone*. Steam. E-Line Media.
- MacKenzie, S. 2015. The Creative Treatment of Alterity: Nanook as The North. En S. MacKenzie, A. W. Stenport (Eds.), *Films on Ice: Cinemas of the Arctic* (pp. 201–214). Edinburgh University Press. <http://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt14brwjm.23>
- Méndez, R. 2020. El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad. En *Humanidades digitales y videojuegos*, editado por Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa, 91-104. Murcia: Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.
- Murray, J. H. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.
- Navarro-Remesal, V. 2016. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Pérez-Latorre, O. 2012. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- 2016. "Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games" en *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54. DOI: 10.7238/a.v0i54.2818
- Planells, A. J. 2017. *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*, Dartmouth: ETC Press.
- Robert Flaherty. 1922. *Nanook of the North*. Pathé Exchange, Revillon Frères.

- Trépanier-Jobint, G. 2016. "Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games" in *Kinephanos. Journal of media studies and popular culture*.
- Venegas Ramos, A. 2022. Memoria lúdica: El videojuego como fuente para la historia. *Tiempo devorado*, 7(1), 59-73.
- Zagal, J. 2009. "Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay", en *Proceedings of DiGRA 2009*, 9.
- Zumalde, I. y Zunzunegui, S. 2014a. Ver para creer. Apuntes en torno al efecto documental. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 17, 86-94.
- 2014b. Guía para escépticos. Avatares de la doble lectura modélica del discurso documental. *Revista Signa*, 23, 843-865.

REGENERACIÓN MÍTICA Y SIMBOLOGÍA DEL FIN DEL MUNDO EN *A PLAGUE TALE: REQUIEM*

JOSÉ MANUEL CHICO MORALES

Universidad de Granada

jmchico@ugr.es

Keywords

Ludoficción, Mitología, Imaginarios, Escatología, Simbolismo

ABSTRACT

Subraya el teórico y especialista en mitocrítica José Manuel Losada que nuestro tiempo y nuestro espacio presente no se constituyen como el terreno más idóneo para el desarrollo del mito (2022, p.62). Sin embargo, el videojuego y el relato mítico, bajo distintas formas y fórmulas, han tendido a aproximarse en la última década. No solo por aquellos títulos que recurren a temas míticos como base de su espacio narrativo, sino por su creciente potencial a la hora de construir nuevos tejidos simbólicos o de moldear, bajo un nuevo lenguaje, relatos míticos tradicionales. *A Plague Tale: Requiem* (Asobo Studio, 2022), así como su primera parte, *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019), son un buen ejemplo de ello. La propuesta ludoficcional sugerida en ambas entregas se inscribe en una época histórica concreta y en un espacio determinado, en el siglo XIV francés, corrompido por la peste negra, la guerra de los Cien Años y las fuerzas de la Inquisición. Sin embargo, aunque se establezcan como puntos de partida estos acontecimientos históricos, su propuesta narrativa se acerca más a una configuración simbólica y mítica que a la precisión histórica. Son numerosos los elementos ficcionales de *A Plague Tale: Requiem* que nos remiten a ciertas estructuras simbólicas y mitémicas presentes en mitos tradicionales de carácter escatológico. Este estudio, a través del análisis particular de los títulos que constituyen el universo de ficción de *A Plague Tale*, nos puede ayudar a contribuir a la renovación y recreación del mito a través de un nuevo medio de expresión. El mito, lejos de constituirse como un patrimonio estático y fijo, forma parte de una transmisión, de una metamorfosis permanente (Wunenburger, 2020, p. 82), de ahí que podamos considerar el medio del videojuego como un nuevo lugar no solo de conservación, sino también de transformación de un patrimonio simbólico heredado.

Dado que nuestra pretensión no es otra que la de adentrarnos en las particularidades de los lenguajes del mito y del videojuego a través del estudio concreto de *A Plague Tale: Requiem*, antes de cualquier incursión teórica sobre sus puntos de intersección, es necesario delimitar las nociones de imaginario, mito, símbolo y ficción, ya que, aunque sus usos se entretujan a menudo, han de diferenciarse entre sí. Además de las bases aportadas por algunos de los precursores de la ciencia del imaginario (Bachelard, 1949; Jung, 1964; M. Eliade, 2009) -con especial atención al estructuralismo figurativo de Gilbert Durand (2016)-, la obra de Jean-Jacques Wunenburger (2020) constituye un punto de referencia a la hora de emprender cualquier estudio sobre la gramática del imaginario contemporáneo y su proceso de transformación. En la delimitación y definición del mito, así como la del símbolo, nos hemos servido tanto de las perspectivas de la hermenéutica del símbolo (Solares, 2001; Cirlot, 1997; Dubois, 1998), como de la mitocrítica (Gutiérrez, 2012) o la mitocrítica cultural (Losada, 2022). Por otra parte, a la hora de perfilar los conceptos claves propios del ámbito de los *Game Studies* y bajo la finalidad de asumir las especificidades del medio,

atenderemos a sus elementos gramaticales principales y a los fundamentos de su diseño (Navarro, 2016; Salen y Zimmerman, 2004; Sicart, 2018) para transitar hacia una aproximación semioludológica (Pérez Latorre, 2012) que nos sirva de marco de referencia para sustentar el potencial expresivo del medio a la hora de estudiar las imbricaciones entre las manifestaciones del imaginario y el lenguaje videolúdico. Por otra parte, en el caso concreto que nos ocupa, dirigido al análisis del símbolo dentro del marco ficcional de *A Plague Tale*, nos resulta igualmente indispensable partir del modelo semántico-pragmático de los mundos ludoficcionales propuesto por Antonio J. Planells (2022), configurado por una semántica intensional, una semántica extensional y una dimensión pragmática. Esta triple dimensión nos ofrece un marco de análisis pertinente para orientarnos a la hora de identificar los lazos entre los mundos ludoficcionales y las referencias simbólicas y mitológicas que, irremediabilmente, nos remiten a entidades ya presentes en otros relatos de diversos imaginarios y asociadas, por tanto, a la esfera cultural del jugador.

Aunque dispongamos de un buen número de estudios dirigidos al análisis de videojuegos que recurren al mito como referente temático, nuestro propósito es, sin embargo, el de dar forma a una aproximación teórica que emerja de la confluencia entre las particularidades propias del mito y las del videojuego. En este sentido, dentro del ámbito nacional, contamos con la propuesta teórica de Manuel Garín desde el prisma de la mitocrítica (2009), así como la de Antonio J. Planells y Víctor Navarro Remesal desde el mitoanálisis como principal herramienta metodológica (2022). Esta última referencia no solo nos sitúa ante la vigencia del mito en nuestra contemporaneidad, sino que, además, nos ayuda a comprender cómo los videojuegos constituyen un espacio para su desarrollo narrativo e ideológico. En el plano internacional, ciertas investigaciones como la de Robert William Guyker (2016) han ido germinando una investigación colaborativa entre los estudios del mito y los estudios del videojuego. Una de sus aportaciones más innovadoras dentro de este ámbito es que, en virtud del proceso de la *interpretatio ludi* y del análisis de las dinámicas de transición del mito, articula una cierta sinestesia entre el juego y el mito. El enfoque teórico para el estudio del videojuego de Vivian Asimos (2018), por otra parte, nos ofrece unas coordenadas pertinentes para comprender el proceso de hibridación entre el lenguaje del mito y el lenguaje videolúdico.

Nuestro objetivo en esta investigación es el de interpretar el tejido simbólico presente en el mundo de ficción de *A Plague Tale: Requiem* y que nos remite a la idea de regeneración temporal presente en numerosas concepciones escatológicas tradicionales. Como en diversos mitos, esta regeneración se inscribe dentro de la proyección de un escenario escatológico que bien nos puede deparar en una concepción del tiempo cíclica o lineal (Losada, 2022, p. 615; Dubois, 1998, 34); Para ello, nos sustentaremos en dos hipótesis de partida: 1) por una parte, el objetivo global planteado al inicio del videojuego, que es el de la curación de Hugo, se asocia con la dirección y el destino del propio relato escatológico resultante, articulado en torno a la figura del ave Fénix; 2) Por otra parte, el eje de la regeneración se refuerza a través de la simbología de otros dos elementos con una amplia presencia en el mundo de ficción, el fuego y las especies vegetales. El primero de ellos, además de su relevancia estética, adquiere un papel privilegiado dentro de las mecánicas propuestas. La segunda parte del videojuego, lanzada en 2022, potenciará las valencias simbólicas presentes en el primer título y, en virtud de la figura mitológica del ave Fénix, nos adentramos de un modo más radical y complejo dentro de la problemática de la regeneración en los imaginarios escatológicos. De ahí que los elementos simbólicos presentes en el primer título, especialmente aquellos relacionados con el fuego o las especies vegetales, siguen albergando una enorme importancia dentro del marco ficcional. A la hora de dilucidar todas las implicaciones del símbolo en *A Plague Tale: Requiem*, no solo atenderemos, por tanto, a los elementos referentes al «sistema central» (reglas, mecánicas, obstáculos, objetivos, etc.), sino también a la esfera que comprende el «sistema exterior», que comprendería al jugador y a su entorno sociocultural y tecnológico (Navarro, 2016, p. 39).

Podemos extraer varias conclusiones del análisis de la dimensión simbólica ofrecido en *A Plague Tale: Requiem* en consonancia con el marco de ficción ya abierto por su título predecesor. En virtud de su engranaje simbólico, podemos establecer los puentes que unen el mundo

ludoficcional propuesto en los dos títulos de *A Plague Tale* y la realidad cultural que envuelve al videojuego, tanto en la fase de su diseño como en la fase de su recepción. De ahí que el análisis del lenguaje simbólico materializado en la obra videolúdica constata que no solo se deba atender a los elementos internos de la ficción, sino a las referencias externas y a la consideración del marco cultural y social que lo envuelven. Un ejemplo de ello es el empleo de la figura mítica del ave Fénix, que ejerce un papel determinante en el tejido narrativo de la obra y desencadena el despliegue de las dos vertientes principales de la dimensión temporal del imaginario escatológico: la lineal - ascendente o descendente- y la circular, lo que genera, simultáneamente, el planteamiento de diversas posibilidades ficcionales. El jugador puede, por tanto, esperar una multitud de posibilidades ficcionales: la salvación de Hugo y la restauración del orden anterior, antes de la irrupción del cataclismo; la salvación de Hugo y la imposibilidad de renacimiento; la supervivencia de ambos personajes y la imposibilidad de regeneración natural, etc. Aunque, en este caso, el jugador no puede decidir libremente el devenir de los hermanos, dados los límites preestablecidos por el diseño del juego, ni puede, unilateralmente, actualizar bajo su voluntad los mundos posibles planteados anteriormente, pueden desencadenarse en él, sin embargo, una multiplicidad de expectativas o predicciones en virtud de sus acciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Asimos, V. (2018). Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology. *Implicit religion*, 21(1), 93-111. <https://doi.org/10.1558/imre.34691>
- Chang, A.Y. (2019). *Playing nature: ecology in video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Cirlot, J.E. (1997). *Diccionario de símbolos tradicionales*. Madrid: Siruela.
- Cuadrado Alvarado, A. (2016). Las ciudades posapocalípticas en el cine, series y videojuegos. En N. Parejo & A. Sánchez-Escalonilla (Eds.), *Imaginario audiovisual de la crisis*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, 35- 49.
- Cuadrado Alvarado, A. & Planells, A.J (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona: Editorial UOC, 2020.
- Dubois, Cl.-G. (1998). Image, signe, symbole. En J. Thömas (Ed.), *Introduction aux méthodologies de l'Imaginaire*. París: Ellipses.
- Durand, G. (1996) *Champs de l'imaginaire*. Textos reunidos por Danièle Chauvin. Grenoble : UGA Éditions.
- Durand, G. (1964). *L'imagination symbolique*. París : Presses universitaires de France.
- Durand, G. (2016). *Les Structures Anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale*. París: Dunod.
- Eliade, M. (2009). *Tratado de Historia de las Religiones. Morfología y dialéctica de lo sagrado*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Losada, José Manuel (2022). *Mitocrítica. Una definición del mito*. Madrid: Ediciones Akal.
- Garin Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 94-115.
- Galanina, E., Baturin, D. (2019). The Trace of Archaic Myth in Video Games. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 76, 3660-3667. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.12.04.492>
- Gutiérrez, F. (2012). *Mitocrítica. Naturaleza, función, teoría y práctica*. Lleida: Editorial Milenio.
- Guyker, R. W. (2016). *Myth in translation: the ludic imagination in contemporary video games* [Tesis Doctoral]. California: Pacific Graduate Institute.

- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols*. Nueva York: Dell Publishing Company.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Planells, A. J. (2021). La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de Bioshock Infinite y Death Stranding. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (31), 117-130.
- Planells, A.J. (2022). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Planells, A.J., & Navarro Remesal, V. (2022). Hybrid ludomythologies: Mythanalysis, tradition, and contemporaneity in Death Stranding. *Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games*.
- Salen, K.; Zimmerman, Z. (2004). *Rules of Play. Game design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *International Journal of Computer Game Research*, (8) 2.
- Solares, B. (2001). *Los lenguajes del símbolo. Investigación de hermenéutica simbólica*. Barcelona: Anthropos, 2001.
- Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1 (7), 80-93.
- Wunenburger, J.-J. (1997). *Philosophie des images*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Wunenburger, J. J. (2016). *Esthétique de la transfiguration*. Paris: Les éditions du Cerf.
- Wunenburger, J.-J. (2020). *L'Imaginaire*. Paris: Presses Universitaires de France.

REPRESENTACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS ESPAÑOLES EN WIKIPEDIA Y ANÁLISIS DEL SISTEMA DE CATEGORÍAS

ÁNGEL OBREGÓN SIERRA

Universidad Isabel I
C. de Fernán González 76, 09003
Burgos (Spain)
+34 652322974
angel.obregon@ui1.es

JORGE OCEJA

Universidad de Cantabria
Avenida de los Castros 52, 39005
Santander, Cantabria (Spain)
+34 646051847
jorge.oceja@unican.es

RESUMEN

La información sobre videojuegos españoles en Wikipedia se organiza en base a un sistema de categorías. Si bien éstas ofrecen posibilidades para la organización y recuperación de información, también presentan problemas de distinto tipo. El presente trabajo explora estrategias que puedan mejorar la representación de los juegos españoles en este medio. Para ello plantea posibilidades como la utilización de literatura científica en la construcción de categorías y en la resolución de algunos errores conceptuales del sistema clasificatorio, así como mejorar la consistencia entre las categorías de Wikipedia y los datos de Wikidata.

Palabras clave

Wikipedia, Wikidata, videojuegos, juegos nacionales, juegos españoles

INTRODUCCIÓN

Los artículos de Wikipedia se estructuran en categorías. Éstas son creadas por los usuarios y pueden interpretarse como contenedores que almacenan artículos con alguna característica similar.

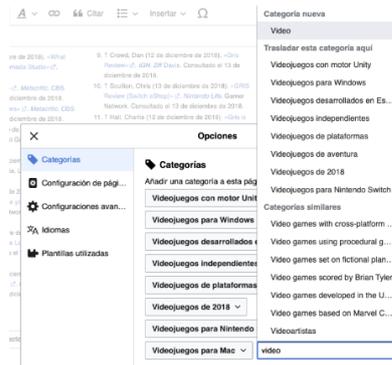


Figura 1: Interfaz que encuentran los usuarios de Wikipedia para editar o establecer categorías en un juego

Por ejemplo, el juego *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), mostraría las siguientes categorías.

Categorías: [Videojuegos de 1987](#) | [Videojuegos con gráficos isométricos](#) | [Videojuegos de Opera Soft](#) | [Videojuegos de Paco Menéndez](#) | [Videojuegos para Amstrad CPC](#) | [Videojuegos para PC booter](#) | [Videojuegos para MSX](#) | [Videojuegos para ZX Spectrum](#) | [Videojuegos de acción-aventura](#) | [Videojuegos de la edad de oro del software español](#) | [Videojuegos desarrollados en España](#) | [Videojuegos ambientados en Europa](#) | [Videojuegos ambientados en Italia](#) | [Videojuegos medievales](#) | [Videojuegos basados en obras literarias](#) | [Obras ambientadas en monasterios](#)

Figura 2: Categorías a las que pertenece *La abadía del crimen*.

Habitualmente tienen un carácter jerárquico, tal y como ocurre con la categoría *Videojuegos desarrollados en España*, la cual incluye subcategorías con las principales empresas que han desarrollado juegos en nuestro país. De esta manera encontramos jerarquías como *Videojuegos desarrollados en España / Videojuegos de Topo Soft / Emilio Butragueño Fútbol* (Topo Soft, 1988).

Aunque excede a este trabajo, es importante señalar que la mayoría de artículos están asociados a elementos de Wikidata, la principal base de datos de la que se nutre Wikipedia. Así, por ejemplo, cuando fallece un personaje (pensemos en Paco Menéndez, autor del mencionado *La abadía del crimen*), la introducción de “1999” como fecha defunción en Wikidata permite la actualización automática en los artículos de las distintas Wikipedias. De hecho, Wikidata ha mostrado gran capacidad para recoger información sobre videojuegos (Oceja y Obregón, 2021), con 54248 juegos introducidos hasta noviembre de 2022. De éstos, 26506 tenían asociado al menos un artículo en la versión en inglés de Wikipedia y 8457 en la versión en español. Estos datos son esperanzadores, especialmente si tenemos en cuenta los tradicionales problemas asociados a las dificultades de archivo y consulta del videojuego en la red, en especial los vinculados a la categorización para la investigación histórica del videojuego español.

Aunque se han analizado los primeros años de la industria del videojuego en España (Fernández-Vara, 2021) y, por otro lado, cómo son representados determinados juegos en Wikipedia (Oceja y Obregón, 2021), no existe información sobre en qué medida los sistemas clasificatorios de Wikipedia permiten una representación eficaz de los videojuegos españoles.

Por ello el presente trabajo pretende dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación.

- ¿Qué posibilidades y limitaciones ofrece el sistema de categorías de Wikipedia para representar los juegos españoles?

- ¿Qué estrategias podrían adoptarse para mejorar la estructuración de datos y la recuperación de información relevante?

METODOLOGÍA

Para responder estas preguntas se llevan a cabo estrategias cercanas al análisis documental. Además, se realizarán consultas técnicas a Wikipedia con la herramienta PetScan. Este instrumento permite mostrar listados de artículos o elementos coincidentes con parámetros concretos.

De forma puntual, para trabajar con Wikidata se recuperará información utilizando la herramienta Wikidata Query Service, basado en el lenguaje de consulta SPARQL.

RESULTADOS

Una primera búsqueda a través de Petscan muestra que la categoría *Videjuegos desarrollados en España* contiene 181 artículos incluyendo los que están dentro de otras subcategorías: <https://petscan.wmflabs.org/?psid=23482257>.

Categoría:Videjuegos desarrollados en España ? Ayuda

Índice
Inicio · A · B · C · D · E · F · G · H · I · J · K · L · M · N · Ñ · O · P · Q · R · S · T · U · V · W · X · Y · Z

Subcategorías

Herramientas: Árbol de categorías · Gráfico · Intersección · Todas las páginas · Página aleatoria · Búsqueda interna · Tráfico

Esta categoría incluye las siguientes 14 subcategorías:

B	L
▶ Videjuegos de Bit Managers (1 pág.)	▶ Videjuegos de LemonQuest (3 págs.)
C	M
▶ Commandos (8 págs.)	▶ Videjuegos de MercurySteam (7 págs.)
D	P
▶ Videjuegos de Dinamic Multimedia (16 págs.)	▶ Videjuegos de Péndulo Studios (7 págs.)
▶ Videjuegos de Dinamic Software (21 págs.)	▶ Videjuegos de Pyro Studios (7 págs.)
E	T
▶ Videjuegos de Erbe Software (2 págs.)	▶ Videjuegos de Topo Soft (24 págs.)
F	V
▶ Videjuegos de FX Interactive (1 cat, 23 págs.)	▶ Videjuegos de la edad de oro del software español (60 págs.)
G	Z
▶ Videjuegos de Gaelco (3 págs.)	▶ Videjuegos de Zigurat (3 págs.)

Figura 3: Listado de subcategorías de juegos dentro de *Videjuegos desarrollados en España*

Aunque la mayoría de categorías parecen representar empresas que han desarrollado juegos en España, nos encontramos con algunos problemas:

- Creación de categorías generadas de forma arbitraria por usuarios como *Videjuegos de la edad de oro del software español*.
- Ausencia de elementos como *Videjuegos de Opera Soft* como subcategoría. Aunque *La abadía del crimen* aparece asociado a *Videjuegos desarrollados en España* y a *Videjuegos de Opera Soft*, ésta no aparece como subcategoría cuando sí lo hacen otras como Dinamic o Topo Soft. Estudios españoles de reciente creación como Nómada, no tienen ni siquiera categoría creada.
- Muchos juegos desarrollados en España y que aparecen en alguna de estas subcategorías [por ejemplo, *Olé Toro* (Dinamic Software, 1985)] no aparecen en la categoría superior de *Videjuegos desarrollados en España*. Aunque según las políticas de Wikipedia, esto evitaría la categorización redundante o sobrecategorización, presenta el inconveniente de “ocultar” juegos al usuario medio.

- Confusión entre empresas que desarrollan juegos y las que los distribuyen. Por ejemplo, si accedemos a *Videojuegos de Gaelco / Word Rally* (Zigurat, 1983) comprobamos que el juego ha sido desarrollado por *Zigurat*, apareciendo también en la subcategoría *Videojuegos de Zigurat*.
- Inclusión de una subcategoría no vinculada al resto que menciona el juego *Comandos* y que contiene, dentro de sí y de forma confusa, por un lado algunos juegos de la saga y, por otro, parte de sus desarrolladores.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Wikipedia es una herramienta que ofrece la posibilidad de consultar información relevante sobre videojuegos (Oceja y Obregón, 2021). No obstante, su sistema de categorías genera información confusa o errónea y, aunque es defendido por algunos autores (Nastase y Strube, 2008), presenta problemas cuando es aplicado a los juegos españoles. Entre éstos destacan la falta de analogía entre subcategorías, la creación de categorías aleatorias por parte de los usuarios, la ausencia de subcategorías importantes, la no inclusión de elementos en la categoría a la que pertenecen, así como distintos errores de carácter conceptual. Varios de estos problemas tienen que ver con cuestiones de orden ontológico tal y como señalan Kirillovich y Nevzorova (2018).

Por todo ello, consideramos importante articular las siguientes líneas de trabajo de cara al futuro:

- Sería interesante valorar la utilización de literatura científica para la construcción de categorías. Por ejemplo, sería positivo que éstas reflejaran, en la línea apuntada por Egenfeldt-Nielsen et al. (2016) la distinción conceptual entre los desarrolladores del juego, la labor de los *publisher* y las tareas de distribución. En cierta medida los proyectos de Fundación Wikimedia han sido reacios a utilizar producción científica, no solo en la construcción de categorías sino, como señalan Oceja y Obregón-Sierra (2021), incluso en las referencias utilizadas para construir los artículos. Un mayor reconocimiento de este tipo de conocimiento sería positivo para el sistema de categorías y, por extensión, para mejorar la fiabilidad de Wikipedia.
- Aunque será el objeto de próximos trabajos, es importante revisar la consistencia entre Wikidata y Wikipedia. En este sentido, Feddoul et al. (2022) exploran posibles soluciones técnicas que armonicen la relación entre ambos espacios. Consideramos necesario profundizar en esta línea y explorar la conveniencia de una mayor sincronización entre las categorías de Wikipedia y los elementos de Wikidata.
- Sería interesante explorar la disponibilidad de los proyectos que han generado bases de datos de forma desinteresada (Devuego, Computer Emuzone, World of Spectrum, etc.) de cara a compartir los datos de sus repositorios con Wikipedia y Wikidata.

Esperamos que este trabajo ponga en valor las posibilidades que ofrecen los proyectos de la Fundación Wikimedia de cara al estudio de los videojuegos españoles. A su vez, esperamos que la detección de problemas sirva para mejorar el sistema de categorías que utiliza Wikipedia al representar estos juegos. Creemos que, si se atienden estas cuestiones, los valores y el desarrollo técnico detrás de este proyecto abierto pueden ser útiles para la comunidad de game studies y para cualquier persona interesada en el estudio de los videojuegos españoles.

BIBLIOGRAFÍA

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. y Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge.

- Fernández-Vara, C. (2021). National Games: Spanish Games of the 1980s. En V. Navarro-Remesal & O. Pérez-Latorre (Eds.), *Perspectives on the European Videogame* (pp. 39-58). Bristol University Press. <http://doi.org/10.1017/9789048550623.003>
- Feddoul, L., Löffler, F. y Schindler, S. (2022) *Analysis of Consistency between Wikidata and Wikipedia Categories*. 3rd Wikidata Workshop, 24. Oct. 2022. Online. <https://elib.dlr.de/188534/1/Analysis%20of%20Consistency%20between%20Wikidata%20and%20Wikipedia%20Categories.pdf>
- Kirillovich, A. y Nevzorova, O. (2018). Ontological Analysis of the Wikipedia Category System. En *Proceedings of the 10th International Joint Conference on Knowledge Discovery, Knowledge Engineering and Knowledge Management* (p. 358). <http://doi.org/10.5220/0006961803580366>
- Nastase, V. y Strube, M. (2008). Decoding Wikipedia Categories for Knowledge Acquisition. En *Twenty-Third AAAI Conference on Artificial Intelligence* (p. 1219). Menlo Park, California: AAAI Press.
- Oceja, J. y Obregón-Sierra, A. (2021). Source Analysis of Wikipedia Articles About Indie Games with Educational Possibilities. En P. Fotaris (Eds.), *European Conference on Games Based Learning*. (p. 569) Brighton, UK: ACI. <http://doi.org/10.34190/GBL.21.010>

Wikistats (2023). Wikistats 2.2. <https://wikistats.wmcloud.org>

Juegos

Opera Soft. 1987. *La abadía del crimen*. Varias plataformas. España: Opera Soft

Topo Soft. 1988. *Emilio Butragueño Fútbol*. Varias plataformas. España: Erbe Software / Ocean Software

Dinamic Software. 1985. *Olé Toro*. España: Dinamic Software.

NUEVAS PERSPECTIVAS DE INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍAS



EXPLORING THE ROLES OF POLITICAL NEWSGAMES IN DIGITAL JOURNALISM

SALVADOR GÓMEZ-GARCÍA

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información
salvgome@ucm.es

TERESA DE LA HERA

Erasmus School of History, Culture and Communication
Erasmus University Rotterdam
delahera@eshcc.eur.nl

Keywords

Newsgames, Digital Journalism, Politainment, Political Games, Grounded theory.

ABSTRACT

The development of digital games designed to frame journalistic messages led to the emergence of newsgames. Newsgames have been integrated into the discourse of digital media over the past 20 years reporting on topics such as refugees and migrants (Plewe & Fürsich, 2018; Autor, 2021), health (Merchán-Romero & Torres-Toukoumidis, 2021), or political information (García-Ortega & García-Avilés, 2020). In this paper, we explore the emergence and evolution of the relationship between political communication and newsgames by answering the following research question (RQ): How do online mass media outlets use newsgames to report, interpret, and critically analyse political information?

This research considers the current challenges of political journalism in the contemporary context of ideological polarisation and distrust in the political system (Heiss et al., 2020). Scholars suggest that new media are widely acknowledged as a significant tool for increasing the public's political information and participation in the democratic processes (e.g. Kahne et al., 2009; Lee, 2019). Although connections between digital games and political information in the media have existed since their inception, the genre has evolved considerably. Previous research on political newsgames has been mainly focused on studying the link between digital games and political participation (Dalisay et al., 2015; Dalisay et al., 2021; Stokes & Williams, 2018). In this paper we approach the study of political newsgames from a new perspective, by exploring how political newsgames are used by online mass media outlets in their role as political actors.

In this study, we followed Berrocal's (2017) discussion of politainment to select a sample of games addressing a political topic as the main topic of the game (this including politics, policies and politicians). The sampling strategy was comprehensive sampling (Gray, 2004), meaning that we analysed every case we could find that met the sampling criteria. The units of analysis were retrieved from the two most complete databases of newsgames available to date: a database of 160 newsgames produced between 2000 and 2018 published by García-Ortega & García-Avilés in 2020; and a database composed of 75 newsgames produced by media outlets between 2000 and 2019,

published by Gómez-García and de la Hera in 2022. This was complemented with a systematic online Google search. We discarded those games that are somehow linked to politics but do not address it as the central theme. This yielded a final sample of 29 political newsgames published in 25 digital mass media in 11 countries.

The 29 games of the sample were played and analyzed several times in order to explore multiple options in each game. The gameplay was recorded and screenshots of relevant moments were taken. All these items were stored and analyzed using Atlas.ti, following the grounded theory analytical method (Glaser & Strauss, 1967). The use of grounded theory began with an initial exploratory phase; the two researchers analyzed the games independently in three stages (open, axial and selective coding). It was not until the selective coding phase that we attempted to establish connections to the existing literature by employing theoretical sensitivity as suggested by Glaser and Strauss (1967). At this phase, when trying to decide on the best approach for proposing selective codes it was concluded that using the analytical lens of political media roles (McNair, 2014), was useful to discuss and interpret the results of the analysis. Our grounded theory approach resulted in 13 open codes, 5 axial codes and 4 selective codes. The results of our research show that online media outlets use political games beyond their editorial role, being used to portray three other roles of the media as political actors. The four primary selective codes, linked to the four political media roles described by McNair (2014, 2018), were finally labeled as: analytical reportage, political commentary, critical scrutiny and representation.

Our results show that, first, political newsgames in their analytical reportage role fulfill a crucial function in democratic societies by not only reporting on political events but also analysing and interpreting them helping citizens understand political complexities. Second, newsgames in their role as political commentary provide subjective commentary on political events, processes, and topics. Third, newsgames for critical scrutiny subject political actions to rigorous examination and usually adopt a politician's point of view. And fourth, newsgames that fulfill a political representation function are used as a platform for political parties to communicate their policies and programs to a wide audience.

This research offers a broader and more ambitious reading of the use of digital games by media when conveying political messages. The analytical approach proposed in this article encompasses a comprehensive but also systematic way of identifying and classifying the roles of digital games as political actors in digital journalism. Future studies should explore both the perception of players as well as the effectiveness of the use of political newsgames when fulfilling the different functions identified in this article.

BIBLIOGRAPHY

Berrocal, S. (2017). *Politainment. La política espectáculo en los medios de comunicación*. Valencia/Spain: Tirant Humanidades.

Dalisay, F., Kushin, M. J., Yamamoto, M., Liu, Y.-I., & Skalski, P. (2015). Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games. *New Media & Society*, 17(9), 1399–1417. <https://doi.org/10.1177/1461444814525753>

Dalisay, F., Kushin, M., Kim, J., Forbes, A., David, C., & Somera, L. (2021). Motivations for video game play and political decision-making: Evidence from four countries. *Game Studies*, 21. Retrieved from http://gamestudies.org/2103/articles/dalisay_kushin_kim_forbes_david_somera

García-Ortega, A., & García-Avilés, J.A. (2020). When journalism and games intersect: Examining news quality, design and mechanics of political newsgames. *Convergence*, 26(3), 517–536. <https://doi.org/10.1177/1354856520918081>

Gómez-García, S., Paz-Rebollo, M.A. & Cabeza, J. (2021). Newsgames against hate speech in the refugee crisis. [Newsgames frente a los discursos del odio en la crisis de los refugiados]. *Comunicar*, 67, 123-133. <https://doi.org/10.3916/C67-2021-10>

Gómez-García, S. & de la Hera, T. (2022). Newsgames: The Use of Digital Games by Mass-Media Outlets to Convey Journalistic Messages. *Games and Culture, OnlineFirst*. <https://doi.org/10.1177/15554120221105461>

Gray, D.E. (2004). *Doing research in the real world*. New York: Sage Publications.

Heiss, R., Knoll, J. & Matthes, J. (2020). Pathways to political (dis-)engagement: motivations behind social media use and the role of incidental and intentional exposure modes in adolescents' political engagement. *Communications, 45*(s1), 671-693. <https://doi.org/10.1515/commun-2019-2054>

Kahne J., Middaugh E., & Evans C. (2009). *The civic potential of video games*. Cambridge: MIT.

Lee, Y.H. (2019). Older adults' digital gameplay, social capital, social connectedness, and civic participation. *Game Studies, 19*. Retrieved from <http://gamestudies.org/1901/articles/lee>

Plewe, C., & Fürsich, E. (2018). Are newsgames better journalism? Empathy, information and representation in games on refugees and migrants. *Journalism Studies, 19*(16), 2470-2487. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2017.1351884>

McNair, B. (2014). The media as political actors. In C. Reinemann (Ed.), *Political Communication* (pp. 289-304). De Gruyter Mouton. <https://doi.org.eur.idm.oclc.org/10.1515/9783110238174.289>

McNair, B. (2018). *An introduction to Political Communication*. 6th Edition. Oxford: Routledge.

Merchán-Romero, J.; Torres-Toukourmidis, A. (2021). Types of Gameplay in Newsgames. Case of Persuasive Messages about COVID-19. *Journalism and Media, 2*(4), 746-757. <https://doi.org/10.3390/journalmedia2040044>

Stokes, B., & Williams, D. (2018). Gamers Who Protest: Small-Group Play and Social Resources for Civic Action. *Games and Culture, 13*(4), 327-348. <https://doi.org/10.1177/1555412015615770>

Strauss, A. L. & Corbin, J. M. (1990). *Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques*. Sage Publications.

BRANDED GAMES AS ETHICS CARRIER: PLAY, CONTEXT AND GOODVERTISING IN A DOG'S STORY

LAURA CAÑETE SANZ

Universidad de Murcia

laura.canete@um.es

SJORS MARTENS

Breda University of Applied Science

martens1.s@buas.nl

Keywords

Goodvertising, Moral Dilemma, Serious Games, Branded Games, Branding

OBJECT OF STUDY

This work delves into the addition of ethical/social issues in branded games. We will study how player actions and play context in *A Dog's Story* (Colenso BBDO, 2016) foster the brand image through interaction with ethical issues. In this presentation we show how the inclusion of moral choices on the treatment of animals can link goodwill to a brand, but the context of play and degree of freedom in play impact the ethical resonance. As such, this work reflects on how games can offer an approach for brands to social issues.

The social issue discussed in this work relates to human-dog communication, which is especially an issue in Spain. This is one of the European countries with many stray dogs, or dogs in shelters. At times, dogs get abandoned at shelters because of their seemingly aggressive behaviour (Observatorio Fundación Affinity, 2022). With a new law on animal welfare putting harsher penalties on the mistreatment of animals and removing 'dangerous breed' lists (*Código de Protección y Bienestar Animal*, 2022), learning how to interact with canines becomes essential. In this article we will explore the roles of branded games in this endeavour.

STATE OF THE ART

The way companies communicate with their target audience has been changing throughout the years. The assumption that consumers can interfere in the brand image has led to a turn wherein the consumer is placed at the centre of the communicative process, and is understood as an individual with its own heart and spirit (Kotler et al., 2010). Marketing turns into a bidirectional communication where brands need to create a coherent brand image with brand values with which a target audience can identify themselves.

Goodvertising addresses this bilateral communicative perspective by relying on consumer empowerment and creating content that is of value to the user and society at large (Minár, 2016). The linking of goodwill to the brand image can improve the audience regard of the brand, aligning closer to their values. Digital games, in this context, offer interactive and immersive experiences and narratives that foster messages related to social issues.

From a marketing perspective, the digital games that have been designed from a brand with one of more specific marketing purposes are usually defined as advergames (e.g. de la Hera, 2019; Moore, 2006; Selva Ruiz, 2009). Usually, the typology of advergames are limited to Chen and Ringel's advergence typology (Chen & Ringel, 2001), which is a perspective linked to the product placement activity in audiovisual communication. In those studies the focus is on the effects of the games in brand memory recall or brand choice (Martí Parreño et al., 2012). This approach ignores how playing the game can yield interaction with values communicated by the game, such as moral decisions.

Analysing advergames from a more integrated perspective by analysing the context of the interaction with the game allows for the studying and criticizing of branded games on their interaction with the social setting in which they are introduced (Terlutter & Capella, 2013; van Berlo et al., 2021; Vashisht et al., 2019). Branded games, due to their interactive capabilities, offer a staging ground to assess the capabilities of the design of games to confront users with social issues while still conveying a positive brand image. Here we will study how ethical matters are designed into branded games, how play can contribute to the consideration of the ethics, and how the brand image is conveyed through this interaction.

METHODOLOGY

This study will dig into a framework built from Sicart's theory on loops and metagames (Sicart, 2015) that studies branded games as branded content (Aguilera Moyano & Baños, 2016) to see how branded games are linked to the player experiences and marketing campaigns. With this framework, we analyse the case study of *A Dog's Story*, a digital game designed for the Pedigree brand with social purposes of teaching animal friendly engagement with dogs.

The first step analyses on a content level how *A Dog's Story* communicates moral values through a formal game analysis focusing on the design element of 'player choices' (Fernández-Vara, 2019), in order to see how the player is positioned as an ethical agent, in accordance with Sicart's framework of ethical game design (Sicart, 2011). By charting all the afforded choices in the game, the range of the introduced moral dilemmas can be studied, highlighting goodvertising strategies of the brand that deal with social issues to generate goodwill.

The second step looks on a mechanical level how play is relied upon for decision making. Here, analysing the loops and play possibilities (Sicart, 2015), or lack thereof, shows the appeal to the player in exploring the dilemma. This step highlights the possibility of the player to discuss, explore, or ponder the dilemma, as well as the ambiguity of certain choices. Here the linearity of the brand image comes forward in *A Dog's Story*.

The third and final step takes the communication strategies and the player possibilities and assesses how they link to the brand image. This is done by exploring the contextual embedding by analysing the metagames (Sicart, 2015) in order to highlight how well the player actions are linked back to the brand image and how the ethical communication is integrated in the brand. This means looking at in what context the game should be played for maximum engagement with the brand, showcasing a limited applicability in *A Dog's Story*.

RESULTS

A Dog's Story features simple hypertextual choices, with singular correct answers. As such, it is very limited in freedom of play and therewith any form of ethical discussion. However, some choices, like the final appeal to assist a shelter, do drag the interaction outside of the game alone. The context of play, ideally a parent and a child playing together, make this more an educational tool than an ethical reflection. Surprisingly though, brand placement in the game is secondary, and the main purpose of the game is to create awareness about some issues related to the human-dog interactions and communication. The brand functions as a facilitator of ethical education, linking the messages to their branding objectives.

We conclude that games in a human-centric corporate strategy can host ethical objectives which can contribute to economic benefits by generating positive interactions with the brand and improving brand loyalty. However, the lack of freedom of play and the specific contextual requirements limit the possibilities of these games to spur social debate. Procedural moral exploration versus more emergent exploratory engagement, yields a clearer brand image.

ACKNOWLEDGMENTS

This study was funded by the European Union – NextGenerationEU through the Programa para la Recualificación del Sistema Universitario Español, Modalidad «Margarita Salas».

BIBLIOGRAPHY

- Aguilera Moyano, J. de, & Baños, M. (2016). *Branded Entertainment: Cuando el Branded Content se Convierte en Entretenimiento*. ESIC Editorial.
- Chen, J., & Ringel, M. (2001). *Can Advergaming be the Future of Interactive Advertising*. Fast Forward.
- Código de Protección y Bienestar Animal*, Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes y Memoria Democrática (2022).
- Colenso BBDO (Director). (2016). *Pedigree—A Dog's Story*. Pedigree.
- de la Hera, T. (2019). *Digital Gaming and the Advertising Landscape*.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis* (Second edition). Routledge.
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2010). *Marketing 3.0: From Products to Customers to the Human Spirit*. John Wiley & Sons.
- Martí Parreño, J., Sanz, S., & Ruiz, C. (2012). Nuevas herramientas de promoción de destinos turísticos: El uso de los videojuegos publicitarios (advergaming). *Gran Tour: Revista de Investigaciones Turísticas*, 5, 71–91.
- Minár, P. (2016). Goodvertising as a Paradigmatic Change in Contemporary Advertising and Corporate Strategy. *Communication Today*, 7(2), 4–17.
- Moore, E. S. (2006). *It's child's play: Advergaming and the online marketing of food to children*. Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Observatorio Fundación Affinity. (2022). *Él nunca lo haría. Estudio sobre abandono y adopción de animales de compañía 2022*. Affinity Fundación.
- Selva Ruiz, D. (2009). El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria: Una aproximación al concepto de advergaming. *Comunicación*, 7(1), 141–166.
- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games* (1. MIT Press paperback ed). MIT Press.
- Sicart, M. (2015, June). Loops and Metagames: Understanding Game Design Structures. *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015)*.
- Terlutter, R., & Capella, M. L. (2013). The Gamification of Advertising: Analysis and Research Directions of In-Game Advertising, Advergaming, and Advertising in Social Network Games. *Journal of Advertising*, 42(2–3), 95–112.
- van Berlo, Z. M. C., van Reijmersdal, E. A., & Eisend, M. (2021). The Gamification of Branded Content: A Meta-Analysis of Advergame Effects. *Journal of Advertising*, 50(2), 179–196.
- van Berlo, Z. M. C., van Reijmersdal, E. A., & Waiguny, M. K. J. (2022). Twenty years of research on gamified advertising: A systematic overview of theories and variables. *International Journal of Advertising*, 1–10.

Vashisht, D., Royne, M. B., & S., S. (2019). What we know and need to know about the gamification of advertising: A review and synthesis of the advergame studies. *European Journal of Marketing*, 53(4), 607–634.

EL RECONOCIMIENTO DE LO SAGRADO EN MUNDOS POSIBLES DE VIDEOJUEGOS

ARTURO ENCINAS CANTALAPIEDRA

Universidad Francisco de Vitoria

Madrid

arturo.encinas@ufv.es

Keywords

Filosofía de la cultura, hermenéutica, mundos posibles, sagrado, sepultura, What Remains of Edith Finch.

OBJETIVOS

En esta comunicación proponemos una posibilidad metodológica para el reconocimiento de lo sagrado en videojuegos a través de la hermenéutica de los mundos posibles poéticos. En concreto, buscamos integrar en esta metodología unos pocos criterios para interpretar la importancia poética de sepulturas, altares y otros elementos que informan sobre la presencia del ausente. El logro de este primer objetivo habilita para afrontar el segundo, que es poner a prueba estos criterios de análisis a través de *What Remains of Edith Finch* como caso de estudio.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Lo sagrado y lo religioso han vuelto a ser motivo de discusión en la reflexión sobre los mundos posibles tanto desde la teoría semántica (Hernández Ruiz 2023) como desde la perspectiva fenomenológico existencial (Abellán-García et al. 2021; García-Noblejas 2017). Lo sagrado no siempre se manifiesta por medio de grandes liturgias en templos magníficos, sino que puede aparecer en el modo del reconocimiento de aquellos aspectos de lo real que comunican un sentido trascendente (Gómez-Ferrer Lozano et al. 2019). Por ello, puede ser útil investigar esta cuestión en un juego como *What Remains of Edith Finch*. La obra ha sido objeto de interés para el mitoanálisis (Planells de la Maza 2021), la perspectiva de la complejidad ludonarrativa (Martín y Navarro-Remesal 2021), las mecánicas del diseño narrativo (Álvarez Barroso 2020), la narración gótica (Kirkland 2020), o la incompletitud de los mundos de juego (Van de Mosslaer y Gualeni 2022), por indicar sólo algunos ejemplos. El juego de Giant Sparrow no se plantea de entrada como un *walking simulator* con un contenido religioso evidente, sino que la cuestión se desliza de modo más o menos sutil por medio del complejo de altares que Edie sitúa en las habitaciones de los familiares fallecidos. Estos memoriales serán el objeto fundamental de nuestro estudio.

HIPÓTESIS

La investigación pretende mostrar que el sentido de un videojuego, en concreto *What Remains of Edith Finch*, puede iluminarse desde la perspectiva del reconocimiento de lo sagrado. Hipotetizamos que el conjunto de altares está marcado por una idea de fondo: Edie reconoce como fuente del ser (en cierto modo como algo sagrado) la enseñanza que transmiten los relatos de los desenlaces trágicos de la vida de sus parientes. Por ello construye altares configurados a través de elementos que fomentan la reflexión existencial por medio de la repetición ritual de aquello que supuso la perdición de los protagonistas de cada fábula jugable.

METODOLOGÍA

Siguiendo el espíritu de la corriente fenomenológico-existencial de los mundos posibles (Abellán-García Barrio et al. 2021; Abellán-García Barrio 2023), proponemos una serie de indicadores que no pretenden ser la fórmula única de análisis de lo sagrado, sino unos principios para tener en cuenta específicamente en los casos en los que la cuestión de la relación con los difuntos tenga algún tipo de relevancia en el mundo textual que es objeto de análisis. Nos apoyamos en la filosofía de la cultura (Choza 2014; Marín 2019) para despertar la sensibilidad metodológica ante esos aspectos característicos de la sepultura y del lugar del muerto en el mundo como fuente de sentido para el proyecto presente de los vivos. Estos aspectos revisten una importancia particular para el estudio de lo sagrado en obras de ficción, pues en las sepulturas encontramos experiencias originales que tienen que ver con estructuras religiosas de la persona y las sociedades: en las sepulturas “además se puede dejar la señal que identifica el lugar y evita que vuelva a ser un sitio como otros, separándolo de cualquier otro uso y extrayéndolo de la índole común del espacio para delimitarlo como lo separado e intocable: lo sagrado” (Marín 2019, 62). Si aceptamos que los enterramientos son viviendas para los antepasados admitimos que suponen “ámbitos para la eternidad, lo fijo, lo que permanece siempre, el punto de referencia constante” (Choza 2014, 238).

Destacamos los siguientes indicadores:

- “Dar sepultura es lo contrario de esconder al muerto” (Marín 2019, 58). Una sepultura (o, en el caso del juego, un altar) reconoce una ausencia, la del muerto, y su lugar en el mundo presente. El mundo incluye a los difuntos, un tipo de presencia, aunque diferente a la de los vivos.
- “El mundo es el haber del muerto. Sin el haber de la ausencia ni el hogar ni el mundo pueden ser un adentro” (Marín 2019, 59). El origen del hogar como lugar del retorno está en las tumbas, donde la ausencia evoca la posibilidad de un retorno. Así, la casa familiar es la imagen idónea del mundo como adentro al que se vuelve, el lugar fundante que es fuente del ser y que conecta con un sentido trascendente. El hogar, en cierto modo, es esa región del mundo que resulta sagrada.
- En las tumbas –entre otras manifestaciones humanas (Choza 2014, 103)– está el origen de ritos, relatos míticos y prácticas religiosas que configuran el orden y sentido de la realidad presente (del mundo).
- En las sepulturas se encuentra un origen y un sentido que dota de herramientas existenciales el presente de los vivos de cara a manejarse en la realidad. Así como el cuerpo del muerto cumple unas “funciones *postmortem*” (Marín 2019, 58) el relato de su vida también puede tener las suyas propias y seguir “actuando en el tiempo después de la desaparición de ellos” (Choza 2015, 126).

Para el análisis de *What Remains of Edith Finch* resulta también especialmente interesante el apunte de Marín (2019, 60) sobre “la común genealogía de la sepultura y de la habitación: la localización de la ausencia a la que se vuelve”. Precisamente centramos nuestro análisis en el proyecto memorial de Edie Finch, es decir, en los altares que erige en las habitaciones de los difuntos.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El cementerio de los Finch está fuera de la casa. Los cuerpos en descomposición de los difuntos no son especialmente relevantes para el presente de la familia. Lo que sí adquiere una importancia grande, por lo menos para Edie, son los relatos de sus muertes. Unas historias que, como podemos comprobar, son fieles a la realidad no en un sentido naturalista, sino por su capacidad de extraer lo esencial de lo real. Son ficciones. Por ello adquieren tanta importancia los altares familiares. Nótese que el altar se erige en la habitación del difunto y que esa habitación no vuelve a ser utilizada por nadie. Se “museiza”, se sacraliza, y, de ese modo, todos pueden acceder

a lo que esa vida ofrece. Esta es una primera forma de reconocimiento del lugar del muerto en el mundo y es el origen de un culto que se desarrolla en el acto de jugar ese fragmento final de vida. Que el muerto tenga su lugar hace que la casa-mundo necesariamente deba crecer, adoptando una forma imposible, aunque, paradójicamente, no inviable.

En los memoriales de cada alcoba encontramos el retrato del protagonista, velas, un paño con su nombre y fechas de nacimiento y defunción, objetos personales que evocan los rasgos fundamentales de su personalidad y el documento del relato. La singularidad de cada fábula, y, por lo tanto, la necesidad de su existencia, se transparenta en la novedad que supone cada uno de estos lugares donde Edith encuentra una ventana a otro mundo, un acceso privilegiado al ser por medio de un rito que hace presente al ausente. Los elementos que configuran cada altar resultan una síntesis del mundo posible al que se accede en cada memorial, la experiencia concreta del mundo que revela la vida del difunto: qué sucede si uno vive como Molly, o como Calvin, o como Gregory. Los ritos específicos que suceden en cada altar son reiteraciones que ayudan a entrar en las “enseñanzas” concretas que comunican estas fábulas jugables. En esto consisten las “funciones *postmortem*” de estas pequeñas tragedias.

La casa, gran mausoleo repleto de elementos religiosos y enseñanzas existenciales que comunican los sepulcros de los ausentes, elevados casi al rango de héroes trágicos primordiales, es el lugar de peregrinación de Edith: está aislado en el bosque (con todas las reminiscencias míticas que ello implica), es un lugar desierto y repleto de muertos y de sus recuerdos, etc. Y, sobre todo, es su hogar y, por tanto, el lugar del retorno para aquel que busca un sentido trascendente, la fuente del ser que explique sus días y oriente el futuro. El pasado y la familia adquieren la categoría de lo sagrado. El orden del mundo se manifiesta en ellos, o eso pretende Edith (y Edie).

FINANCIACIÓN

Este trabajo recibe financiación del Proyecto de investigación “Mundos posibles poéticos: fundamentos filosóficos, teoría y prácticas hermenéuticas”, obtenido en la convocatoria de proyectos de investigación del año 2022 financiada por la Universidad Francisco de Vitoria de Madrid.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Barroso. 2020. “La mecánica como texto: el caso de What Remains of Edith Finch.” In *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo*, edited by G. Paredes Otero, 33–55. Sevilla, España: Egregius.
- Abellán-García Barrio, Á. ed. 2023. *Mundos posibles poéticos. El caso de Patria: el pueblo, la novela, la serie*. Madrid, España: Los Libros de la Catarata.
- Abellán-García Barrio, Á. and Encinas Cantalapiedra, A. 2021. “The recognition of the sacred in theories of possible worlds: some hermeneutic orientations.” *Church, Communication and Culture*. 6 (2). <https://doi.org/10.1080/23753234.2021.1961594>.
- Choza, J. 2014. *Filosofía de la Cultura*. Minneapolis, MN, USA: Thémata.
- García-Noblejas, J.J. 2017. “Practical philosophy and television drama. Ethical and anthropological remarks on some European television series.” *Church, Communication and Culture*. 2 (1). <https://doi.org/10.1080/23753234.2017.1287279>.
- Giant Sparrow. 2017. *What Remains of Edith Finch*. Annapurna Interactive.
- Gómez-Ferrer Lozano, G. and Martín Lloris C. 2019. “El reconocimiento de lo sagrado a través de las representaciones profanas en la cultura visual contemporánea.” In *La imagen: caminos del reconocimiento*, edited by Á. Abellán-García Barrio, 51–74. Madrid, España: Síndesis.

- Hernández Ruiz, V. 2023. "Presence of Ethical, Aesthetic and Religious Keys in the Creation of Possible Literary Worlds." *Cauriensia. Revista Anual de Ciencias Eclesiásticas*. 17. <https://doi.org/10.17398/2340-4256.17.171>.
- Kirkland, E. 2020. "'He Died a Lot': Gothic Gameplay in What Remains of Edith Finch" In *Death, Culture & Leisure: Playing Dead*, edited by M. Coward-Gibbs, 95–107. Bingley, England: Emerald Publishing Limited.
- Marín, H. 2019. *Mundus. Una arqueología filosófica de la existencia*. Granada, España: Nuevo Inicio.
- Martín Núñez, M. and Navarro-Remesal, V. 2021. "Ludonarrative Complexity in Video Games: A Double Boomerang." *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. 31. <https://bit.ly/3vYsgZi>.
- Planells de la Maza, A.J. 2021. "Los senderos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial." *Arte, Individuo y Sociedad*. 33 (4). <https://doi.org/10.5209/aris.68408>.
- Terrasa-Torres, M. 2021. "Una aproximación a la estética del videojuego desde la dificultad no-mecánica" Paper present at the *Digital Games Research Association Conference (DIGRAES 2021)*, Mataró, Barcelona, España, 14-17 december. Digital Games Research Association (DIGRA). http://www.culturavisual.uji.es/videojuegos/wp-content/uploads/2022/02/DiGRAES21_Libro-de-actas.pdf.
- Van de Mossler, N. and Gualeni, S. 2022. "The Fictional Incompleteness of Digital Gameworlds." *Transactions of the Digital Games Research Association*. 6 (1). <http://dx.doi.org/10.26503/todigra.v6i1.130>.

DESARROLLO E INDUSTRIA
JUEGO APLICADO (DEPORTIVO, DE
MESA, POPULAR, ETC.)



TFG-JAM: DISEÑO E IMPLANTACIÓN DE ACTIVIDAD EDUCATIVA MULTIDISCIPLINAR ENTRE GRADOS DE INFORMÁTICA Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA GENERACIÓN DE IDEAS PARA TFGs

RAQUEL ECHEANDÍA SÁNCHEZ

Universidad de Alcalá

raquel.echeandia@uah.es

ADRIÁN DOMÍNGUEZ DÍAZ

Universidad de Alcalá

adrian.dominguez@uah.es

SARA CORTÉS GÓMEZ

Universidad de Alcalá

sara.cortesg@uah.es

MARÍA RUTH GARCÍA PERNÍA

Universidad de Alcalá

mruth.garcia@uah.es

RESUMEN

“The Final Game Jam” o TFG-Jam se presenta como un evento educativo multidisciplinar entre grados de Ingeniería Informática y Comunicación Audiovisual para la generación de ideas para TFGs. Durante una semana estudiantes de diferentes cursos, desarrollarán un prototipo de un videojuego bajo un tema dado. Se presenta como una experiencia piloto, con el objetivo de fomentar la colaboración entre el alumnado y profesorado de diferentes áreas de conocimiento de la Universidad de Alcalá pero que abordan el diseño de los videojuegos en sus planes de estudio. Se toma de referencia el esquema de las Game Jam, donde diseñadores y desarrolladores acuden para participar en la conceptualización y prototipado de videojuegos y experiencias digitales interactivas en equipos multidisciplinarios formados según los perfiles de los participantes. Bajo una premisa común relacionado con el desarrollo de videojuegos a nivel nacional, en este artículo se muestra el diseño del evento y la organización previa.

Keywords

Game Jam, prototipo, educativo, multidisciplinar, videojuego

INTRODUCCIÓN

La combinación de informática con otras ciencias se encuentra actualmente en todos los sectores de la sociedad como la salud, la educación, el entretenimiento o la comunicación, provocando que la informática tenga un impacto cada vez mayor en la vida de las personas. En los proyectos de desarrollo de software son cada vez más necesarios equipos multidisciplinares (McCabe, 2017). Una de las disciplinas más destacadas en este contexto es la comunicación audiovisual, dada la importancia del diseño visual (Pearl, 2017), los elementos de comunicación y los contenidos multimedia en muchas aplicaciones informáticas. En vista de esta situación, parece interesante que el alumnado universitario de los grados de informática y comunicación audiovisual entienda la amplia variedad de conocimientos que pueden ser necesarios para el desarrollo de proyectos informáticos, y tengan la oportunidad de adquirir competencias de colaboración multidisciplinar en este tipo de proyectos, abriéndoles las puertas a un sector laboral en constante crecimiento. Una forma de conseguirlo sería fomentar la colaboración del alumnado y profesorado de ambos grados en experiencias educativas basadas en proyectos, que facilite la puesta en práctica por parte de los alumnos de distintas competencias propias de cada especialidad de forma colaborativa, con el objetivo de diseñar y desarrollar productos tecnológicos basados en los conocimientos de los diferentes participantes.

En esta propuesta se presenta un evento de carácter educativo, al que hemos denominado The Final Game Jam (TFG Jam), como experiencia piloto para fomentar la colaboración entre el alumnado y profesorado de los grados de Ingeniería Informática y Comunicación Audiovisual. El evento seguiría el esquema de una Game Jam, donde artistas, músicos, diseñadores, programadores y personas de todas las disciplinas se juntan para hacer un juego en un tiempo limitado. Aunque algunos de estos eventos se desarrollan en un total de 48 horas, se toma como referencia del modelo a nivel nacional La Game Jam Cultura Abierta, Reto GameDev, Indie Spain Jam, Level Up Game Jam y MálagaJam, entre otros. En estos casos se desarrollan a lo largo de una semana, donde los participantes pueden asistir a mentorías de profesionales del sector. Se incentiva una comunicación entre los participantes y los organizadores por canales como Discord y Twitter. De este modo se fomenta la comunidad y valores positivos alrededor del desarrollo.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo de este proyecto es incorporar experiencias de aprendizaje innovadoras que proporcionen a los alumnos de los grados de informática y de comunicación audiovisual una perspectiva multidisciplinar sobre sus respectivas áreas de conocimiento, alineada con la realidad que pueden encontrar en su futuro laboral. Se busca fomentar la adquisición de experiencia práctica en trabajo colaborativo dentro de equipos multidisciplinares para la conceptualización, el diseño y el desarrollo de contenidos digitales y software interactivo.

Este proyecto ha sido financiado por la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente (PID) 2022/23 de la Universidad de Alcalá. Pretende ofrecer un marco de participación dirigido a equipos docentes y de investigación que deseen poner en marcha acciones de innovación en sus asignaturas y/o títulos.

RESULTADOS

Uno de los objetivos del proyecto es la documentación previa del evento, con el fin de registrar las decisiones para su evaluación y difusión.

Estrategia de difusión

Para definir los aspectos básicos se comenzó haciendo un moodboard de referencias bajo la pregunta: ¿qué elementos son reconocibles de los videojuegos? Se buscaba identificar elementos que se relacionarán con el diseño y desarrollo de experiencias interactivas pero desde una perspectiva diferente (Schell, 2014). El objetivo de la imagen del evento era “crea tu propia

experiencia” en apoyo al concepto Game Jam, concepto con el que podían no estar del todo familiarizados los estudiantes.

Manteniendo el concepto inicial de propuestas de trabajos fin de grado (TFG- JAM) se hizo un juego de palabras con The Final Game Jam. A continuación se muestra la evolución de la imagen elegida y una primera cartelería y adaptaciones para redes.



Figura 1: Moodboard y diseño final del cartel promocional.
Fuente: elaboración propia.

La TFG Jam compartirá los resultados de todos los participantes en su página de Itch.io y el desarrollo del evento en las siguientes redes sociales: Twitter, Instagram, Tik Tok y LinkedIn.

Diseño del evento

Las Game Jam destacan por acotar un tema a los participantes sobre el que deben diseñar el videojuego. En este caso, se plantea hacer una de conceptualización creativa en común con todos los participantes. Tomando de referencia directa las propuestas de la Game Jam e incubadora FemPower Up y The Game Jam Cultura Abierta, se han seleccionado una muestra de cuadros artísticos de la cultura española. La dinámica será previa a la organización de los equipos de trabajo. Por parejas, se dará a los participantes unos cuadros sobre los que pensarán un concepto de un videojuego (teniendo en cuenta jugabilidad, narrativa y apartado visual/sonoro). A continuación se muestra un ejemplo aplicado al cuadro El viejo guitarrista ciego (Pablo Picasso, 1903).

Concepto de juego a partir del cuadro (descripción narrativa y de jugabilidad):

se plantea una experiencia de juego de plataformas donde los jugadores explorarán un mundo construido a partir de los restos de un viejo guitarrista en el que el jugador encarna lo único que le mantiene con vida: la música. Se abordará la aceptación de la muerte como proceso por medio de una narrativa ambiental.



El viejo guitarrista ciego
(Pablo Picasso, 1903,
Óleo sobre lienzo)



#5A707D RGB 90, 112, 125 HSB 202, 28, 49 CMYK 26, 10, 0, 51 LAB 46, -5, -10	#80BEE6 RGB 176, 190, 190 HSB 180, 7, 75 CMYK 7, 0, 0, 25 LAB 76, -5, -2	#35475D RGB 53, 71, 93 HSB 213, 43, 36 CMYK 43, 24, 0, 64 LAB 30, -1, -15	#644F34 RGB 100, 79, 52 HSB 34, 48, 39 CMYK 0, 21, 48, 61 LAB 35, 5, 19	#80EFC1 RGB 107, 111, 97 HSB 77, 13, 44 CMYK 4, 0, 13, 56 LAB 46, -4, -7
---	--	---	---	--

Concepto de juego a partir del cuadro (descripción del apartado visual y sonoro):

se compone la experiencia por diversos escenarios que componen el cuerpo del guitarrista ciego fraccionado. A la izquierda hay un concept art de una cueva bajo el agua en la que se podría encontrar la mano y cuyas mecánicas de juego serían relacionadas con el agua hecho por Raquel Echeandía (2023).

A la derecha se puede escuchar la interpretación musical del artista Juan Francisco Otón (2023) a partir del cuadro y las emociones que evocan.



Figura 2: Propuesta de concepto de un videojuego a partir de un cuadro. Fuente: elaboración propia.

Al terminar, los participantes harán un pitch de una de las ideas a partir de los cuadros y se hará una votación entre todos los participantes, saliendo los proyectos que se desarrollarán durante la semana de la TFG Jam.

El objetivo de esta dinámica es acotar el alcance o scope, es decir, concretar el conjunto de elementos y características que se incluirán en el juego (Bostan, 2021). Tener un scope muy amplio puede ser negativo por la dificultad para mantener la coherencia y la calidad en todos los aspectos jugables y sobre todo terminarlo. Por lo tanto, es importante tener un scope realista y bien definido para que el equipo pueda enfocarse en lo esencial (Schell, 2014).

El pitch debe reflejar el concepto narrativo, apartado visual y jugabilidad. Tener referencias de estos bloques permite establecer un marco de trabajo y planificar los recursos del equipo. Del mismo modo, las referencias narrativas pueden influir en la mecánica del juego y en el diseño de niveles, ya que proporcionan pistas para la resolución de puzzles o ayudan a crear situaciones dramáticas (Skolnick, 2014). El objetivo de esta fase es definir de manera concisa una narrativa con la que el jugador se sienta parte de la historia y se involucre emocionalmente con los personajes y su entorno, bajo un scope

En este punto se formarán los grupos según perfil, intereses y conocimientos. Entre la sesión de inicio y finalización, tendrán lugar sesiones virtuales de seguimiento del trabajo en la plataforma Discord (Consalvo & Phelps, 2021). Los equipos participantes podrán hablar con los profesores involucrados para resolver dudas, pedirles asesoramiento, etc. También se realizarán actividades formativas virtuales con expertos del sector.

CONCLUSIONES

Con este proyecto se busca incentivar el desarrollo colaborativo interdisciplinar de videojuegos en la UAH. El uso de un contenido cultural de dominio público generado en España, como puede ser una obra artística, ayuda al proceso creativo de desarrollo visual, narrativo y de jugabilidad. Con las dinámicas planteadas y la organización del TFG Jam se espera dar herramientas de resolución ante el bloqueo artístico y promover un entorno de creación cooperativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Bostan, Barbaros. 2021. *Games and Narrative: Theory and Practice*. Springer.
- Consalvo, Mia, and Andrew Phelps. 2021. *Game Development Live on Twitch: Observations of Practice and Educational Synergies*. Pp. 123–40 in *Game Production Studies*, edited by O. Sotamaa and J. Švelch. Amsterdam University Press.
- McCabe, Patrick. 2017. *Create Computer Games: Design and Build Your Own Game*. Paperback. For Dummies.
- Molano, Mar Marcos, and Miguel Santorum González. 2020. *La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyme*. ASRI: Arte y sociedad. *Revista de investigación* (18):193–203.
- Pearl, John. 2017. *Becoming a Video Game Artist: From Portfolio Design to Landing the Job*. CRC Press.
- Schell, Jesse. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Second Edition. Edición: 2. Boca Raton: A K Peters/CRC Press.
- Skolnick, Evan. 2014. *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. Watson-Guptill.
- Sotamaa, Olli, and Jan Švelch. 2021. *Game Production Studies*. Amsterdam University Press.

POSIBILIDADES Y CONTRAPARTIDAS DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA: ORIGEN, PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

DAVID OÑA LÓPEZ

Investigador independiente

oñalopezdavid@gmail.com

ABSTRACT

El presente trabajo ahonda en la vertiente pedagógica de la gamificación explorando las ventajas y desventajas de su implementación en las aulas de educación primaria. Para alcanzar dicho objetivo se presta atención a cuatro ámbitos: la relación histórica entre juego y educación, los game studies y el origen de la gamificación, el estado de la investigación sobre gamificación en educación, y las formas que adopta en el aula. Enmarcado dentro de la investigación cualitativa, se recurre al análisis cruzado de investigaciones, textos académicos y ensayísticos sobre la gamificación en el aula, los game studies y la historia de la educación. De esta forma, y ante la creencia de que la educación no debe aislarse de la escena cultural de la sociedad, se presenta una mirada crítica y constructiva sobre la cuestión, con la intención de colaborar en el diálogo actual en torno a las posibles virtudes y peligros de la gamificación en las aulas.

Palabras clave

Gamificación, Educación, Juego, Digitalización, Game Studies, Videojuegos.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación recorre las teorías y prácticas educativas basadas en el juego que han tenido lugar a lo largo de la historia de la educación, profundizando en el origen de la gamificación y en su relación con el mundo educativo. Establece un marco que permita comprender cómo se ha abordado el juego y su relación con la sociedad, analizando si esas perspectivas se han tenido en cuenta a la hora de trasladarlo al ámbito educativo y a la educación primaria. Finalmente, pretende alcanzar unas conclusiones sobre las ventajas y los peligros de la gamificación en la educación primaria.

HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA

La hipótesis de partida viene dada por la relación actual entre educación y gamificación, dado que el entorno educativo parece haber acogido con entusiasmo este fenómeno debido a sus aparentes beneficios motivacionales. En este contexto, nos planteamos hasta qué punto la implementación de dichos sistemas descansa sobre un marco teórico firme respaldado por resultados contrastados. Por lo tanto, se intenta contrastar, desde una mirada crítica y constructiva,

qué coste (económico, ético y pedagógico) supone su implantación en las aulas y hasta qué punto su implementación es tan beneficiosa como para asumir dicho coste.

A tal efecto, se recurre a una investigación cualitativa que profundiza en el análisis cruzado de textos académicos y ensayísticos que abordan la gamificación, el juego como objeto de estudio, así como las teorías pedagógicas actuales. Para ello se han consultado las bases de datos Science Direct, Fons Editorial Grao, ProQuest Ebook Central, Dialnet Plus, EsciELO Brasil y Digital Education Review, centrándonos en los textos producidos a partir de 2008, año en el que se plantean las primeras definiciones que aluden a lo que hoy en día se entiende por gamificación (Deterding et al., 2011; Llagostera, 2012).

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La gamificación ha ido ganando protagonismo en las aulas, donde es utilizada como herramienta de aprendizaje y como instrumento para el desarrollo de actitudes y fomento del estudio autónomo (Ortiz-Colón et al., 2018). Su auge descansa en acercamientos teóricos que ensalzan sus virtudes, en textos divulgativos y portales webs como el Informe Horizon (Johnson et al., 2014), Educativa (Gaitán, 2013) o AQUAE (AQUAE, 2020), así como sobre los intereses económicos que subyacen bajo la promoción y distribución de herramientas gamificadas (Brasó i Rius, 2018). Todo ello da lugar a una mirada general que puede ser catalogada como positiva.

Sin embargo, al acudir a trabajos que revisan la documentación de experiencias, como el de Navarro, Pérez & Femia (2021), encontramos que sigue existiendo confusión con el concepto de gamificación, con su implantación y con la posterior valoración de resultados; más de la mitad de las propuestas revisadas fueron descartadas por no ajustarse a la metodología y en la mayoría de ellas no se llevó a cabo una evaluación que permita cotejar los resultados, ni se contó con grupos control. Además, únicamente el 6.7% pertenecían a las etapas de educación secundaria y primaria. En este sentido, Gil-Quintana & Prieto (2020) establecen que la puesta en práctica de una gamificación genuina en las aulas de educación primaria sigue siendo minoritaria, algo que contrasta con el auge de herramientas como Kahoot!, que contó en 2020 con 280.000 profesores registrados (Oliver, 2020). Este tipo de software (que incluye otras aplicaciones como MyClassGame, Makebadges o Class Dojo) puede ser calificado como gamificación superficial en oposición a lo que se entiende por gamificación profunda (Tirado et. al., 2021), y actualmente domina el escenario educativo incidiendo en mecánicas, dinámicas y componentes centrados en la recompensa constante e inmediata y en la sobreestimulación como caminos hacia la generación de la motivación. También podemos hablar de resultados no concluyentes en cuanto a la influencia de componentes del juego en la motivación (principal argumento de la gamificación educativa), así como el hecho de que estos pueden variar en función del tipo de alumno-jugador (Foncubierta & Rodríguez, 2016). Finalmente, Prieto (2022) alerta sobre la ausencia de herramientas de evaluación estandarizadas y válidas, así como de la necesidad de más estudios longitudinales que midan la relación entre el rendimiento académico, la motivación, y los diferentes componentes de la gamificación.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Una vez presentado el recorrido histórico en torno al juego y la educación, así como el cruce entre perspectivas teóricas, pedagógicas y de game studies en torno a la gamificación, queda claro que la inclusión del juego en educación no es una novedad, estando históricamente relacionada con la enseñanza.

Respecto a la gamificación actual basada en las dinámicas, mecánicas y componentes del videojuego, se abren nuevas incógnitas relacionadas con el juego como manifestación humana. En este sentido, para Sicart (2014) existe una diferencia clara entre el objeto formal conocido como juego y el acto de jugar (algo claramente perceptible en la lengua inglesa –game y play–), entendiendo este último como un acto que no debe considerarse algo encapsulado, inocuo e

inofensivo, sino una acción expresada a través de un todo conformado por los espacios de juego, el juguete, la performance estética, la política de los juegos y el propio juego; una forma de expresión humana en la que tiene cabida todo el espectro de emociones y valores (Sicart, 2014). Por su parte, las retóricas del juego de Sutton-Smith (2006) ponen sobre la mesa el papel que el juego puede ejercer como elemento socializador (mediante la retórica del juego como progreso, que interpreta la actividad lúdica como un instrumento de socialización, aludiendo directamente a los juegos infantiles) y como constructor de identidad (a través de la retórica del juego como identidad, que incide en su capacidad para ejercer como trasmisor de la cultura popular). Teniendo esto en cuenta, cabe señalar que las aplicaciones de gamificación hacen hincapié en mecánicas, dinámicas y componentes del videojuego. De entre estos, algunos de los que predominan en las herramientas de gamificación superficial son los sistemas de retroalimentación inmediata, el progreso por niveles, las tablas de clasificación, la distribución por equipos o las insignias, componentes que cumplen diferentes funciones y sobre los cuales, con la finalidad de obtener resultados concluyentes sobre su eficacia, se pone de manifiesto la necesidad de más investigaciones que midan sus efectos de forma individual (Behl. et al., 2022). Por otra parte, cabe tener en cuenta que algunos de estos componentes persiguen mantener de forma constante la implicación del jugador mediante la sobreestimulación y la continua sensación de progreso, emulando formas de proceder similares a las presentes en el mercado del videojuego free to play, donde estos elementos muestran su cara más agresiva. Por lo tanto, atendiendo a lo expuesto por Sicart (2014) y Sutton-Smith (2006), pensamos que debe tenerse en cuenta el papel del juego (y de sus componentes) como trasmisor cultural, cuestionando qué tipo de cultura se importa al aula cuando acudimos a herramientas de gamificación superficial fundamentadas en la recompensa inmediata, la continua sensación de progreso y la sobreestimulación.

También resulta evidente que sigue reinando cierta confusión en cuanto al concepto de gamificación, que tiende a ser confundido con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o la utilización de serious games. Por otra parte, existen investigaciones que ponen de manifiesto la necesidad de más estudios longitudinales que aborden los efectos de la gamificación sobre los resultados académicos, su efecto sobre la motivación, y su papel en las aulas (Prieto, 2022).

Todo esto dibuja un escenario que no aporta, a nuestro juicio, resultados concluyentes que respalden la introducción acrítica de la gamificación en el aula, ya que ésta genera una serie de costes que van desde lo económico (hardware y software) hasta lo ético (cesión de datos a empresas privadas en instituciones de educación pública) y/o lo pedagógico. Por todo ello, entendemos que la implementación de la gamificación debe hacerse de manera consciente, con una mirada crítica alejada de su mitificación e intentando evitar la gamificación superficial a la que hemos hecho referencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Behl, A., Jayawardena, N., Pereira, V., Islam, N., Del Giudice, M. & Choudrie, J. (2022). Gamification and e-learning for young learners: A systematic literature review, bibliometric analysis, and future research agenda. *Technological Forecasting & Social Change*, (176). <https://bit.ly/3KdwfH6>
- Brasó i Rius, J. (2018). Pere Vergés: escuela y gamificación a comienzos del s. XX. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (133), 20–37. <https://bit.ly/3zxDvuH>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. Using Game-design Elements in Non-gaming Contexts. En D. Tan, B. Begoie y W. Kellog (Eds.), *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425–2428). New York, NY: ACM. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://bit.ly/3syFyKz>

- Gil-Quintana, J. & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 168 (XLII). 107-123 <https://bit.ly/3laDuVa>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. The New Media Consortium. <https://bit.ly/3NfoykV>
- Llagostera, E. (2012). On Gamification and Persuasion. *SBGames*, XI, 12-20. <https://bit.ly/3u2cWL5>
- Navarro, C., Pérez, I. & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*, 42. 507-516 <https://bit.ly/39lebgr>
- Oliver, E. (2020, 1 Septiembre). *La apuesta por el español de la plataforma Kahoot para aprender con juegos*. <https://bit.ly/3yELICc>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44/1. 1-17. <https://bit.ly/3wXgLTH>
- Prieto Andreu, J. M. (2022). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de La Educación*, 34(1), 189–214. <https://bit.ly/3J6gBMj>
- AQUAE (15 de noviembre de 2020). *¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos*. <https://bit.ly/3MgWfIV>
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press.
- Sutton-Smith, B. (2006). Brian Sutton-Smith: Play & Ambiguity. En Salen, K., Zimmerman, E., *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. The MIT Press.
- Tirado, S., González, J., Cózar, R. & Toledano, R (2021). Gamificando la Evaluación: Una Alternativa a la Evaluación Tradicional en Educación Primaria. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19 (4). 125-143 <https://bit.ly/39qCTfe>

DE LO DIGITAL A LO ANALÓGICO: LA TRASLACIÓN DE LA PROCEDIMENTALIDAD Y EL MUNDO LUDOFICCIONAL EN LOS JUEGOS DE MESA DE *THIS WAR OF MINE* Y *DARKEST DUNGEON*

JOAN JOSEP PONS LÓPEZ

Centre de la imatge i la tecnologia multimèdia, Universitat Politècnica de Catalunya

juan.jose.pons@citm.upc.edu

ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA

Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra

aplanells@tecnocampus.cat

Keywords

analog games, juego de mesa, procedimentalidad, mundo ludoficcional.

El auge social, cultural, creativo y económico de los denominados *Analog Games*, un término en cierto modo contestatario ante la hegemonía digital (Sterne, 2014), ha supuesto la reivindicación de una forma lúdica hasta hace poco ignorada por gran parte de los *Game Studies* (Torner, Trammell y Waldron, 2014). Junto a incipientes estudios vinculados con la cuestión productiva (Catalan, 2016), cultural (Robinson, 2014), social (Gonzalo Iglesia y Araüna, 2018) o simbólico-material (Begy, 2017), apenas se ha estudiado en profundidad la relación entre el videojuego contemporáneo y su potencial paso al ámbito analógico desde la vertiente textual, ya que las principales aproximaciones de esta traslación se han hecho desde la percepción de los usuarios (Fang, Chen y Huang, 2016) o la automatización de procesos (Wallace et al., 2012).

Por ello, en esta comunicación se explora el tránsito textual de dos videojuegos de gran popularidad, *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) y *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016), a su adaptación analógica desde la vertiente ficcional y mecánica (en este último caso, en el marco de la tradición procedimental del juego analógico) (Smith, 2015; Brown y Scirea, 2018). Tanto para analizar la dimensión ficcional como su motor procedimental se ha optado por la metodología cualitativa-textual de la teoría de los mundos ludoficcionales (Planells, 2013). Desde esta aproximación se delimitan las dimensiones macroestructural estática y microestructural dinámica de cada adaptación, focalizando específicamente, para el análisis ficcional, en la extensión e intensidad semántica de los particulares ficcionales y, para la cuestión procedimental, en el sistema de acciones y la dualidad posibilidad/necesidad en el diseño del mundo posible.

Los principales resultados de la investigación muestran una notable diferencia entre ambos títulos a partir de la experiencia de usuario prevista por el título original. Por un lado, *This War of Mine* evoca un mundo posible de supervivencia mediante mecánicas de restricción de acciones y

escasez de recursos y explota los dilemas morales del videojuego mediante la exploración espacial de fragmentos literarios y su impacto en la psique de los particulares ficticiales. En paralelo a los sistemas de gestión de recursos y toma de decisiones, se pueden identificar sistemas como la construcción de mazos (Acontecimientos, Objetivos y Exploración) que muestran mecánicas procedimentales propias de los juegos analógicos. Así, el mazo de Acontecimientos que establecerá el relato lúdico durante 10 turnos, se construye en un orden determinado, hibridando procedimentalidad y aleatoriedad, narrativa lineal y procedimental. Estos sistemas generan narrativas emergentes e introducen incertidumbre en el manejo de la información oculta y el cálculo de probabilidades, especialmente en sesiones posteriores, cuando ya se conoce la tipología y la frecuencia de las cartas. La selección aleatoria de los personajes iniciales también introduce la aleatoriedad no vinculada a un sistema procedimental, del mismo modo que sucede con los dados para el combate o la conformación de los mazos de Exploración, de Habitantes, de Hallazgos, de Incursiones nocturnas, de Personajes, de Visitantes o de Destino. Finalmente, complementando los sistemas de gestión de recursos, toma de decisiones y de construcción de mazos, aparecen sistemas de exploración y de inmersión temática a través de la narrativa. Muchas cartas, en especial las de Lugares o las de Exploración, contienen en el pie varias opciones narrativas numeradas y vinculadas a un color que se seleccionará aleatoriamente escogiendo una carta de color del mazo de Colores. Este código de numeración y color se vinculan a los casi 200 *storylets* (Kreminski y Wardrip-Fruin, 2018) o *beats* narrativos (Mckee y Lockhart, 2021) que construirán distintos relatos y mundos posibles.

Por otro lado, *Darkest Dungeon* construye un *dungeon crawler* procedimental en modo campaña donde el sistema mecánico de asignación de losetas configura distintos niveles para cada partida y donde elementos como el nivel de luz, el daño o el estrés tendrán un impacto directo en la definición y desarrollo de los particulares ficticiales. A diferencia de *This War of Mine*, sus sistemas mecánicos no están orientados a la construcción o selección de narrativas fragmentadas o *storylets* sino que se focalizan en un sistema de control del flujo de juego basado en algoritmos procedimentales. El sistema y la implementación de su algoritmo se fundamenta en una estructura de condicionales que generarán una historia emergente. El algoritmo, como es habitual en otros juegos analógicos y digitales, se combina con mecánicas de aleatoriedad pura, no procedimental, generando incontables escenarios de particulares posibles dentro de la ficción (Dolezel, 1999; Planells, 2013). Algunos de estos sistemas de aleatoriedad pura son, por ejemplo, los mazos de Iniciativa, Enfermedades, Virtudes, Aflicciones o Amuletos, La pila de saqueo o el mazo de cartas de Evento. Otros sistemas de aleatoriedad pura son los dados que el juego incorpora, como los dados de Provisiones o los dados de Exploración.

A modo de conclusión, la presente investigación muestra cómo la aproximación analógica a dos videojuegos de base procedimental se ha realizado atendiendo, por un lado, a la naturaleza experiencial del juego original (el contexto opresivo de supervivencia en *This War of Mine* y la incertidumbre y el impacto psicológico de los héroes en *Darkest Dungeon*) y, por otro, a las posibilidades de los modelos procedimentales para evocar estos mundos posibles en un tablero de juego. La construcción narrativo-procedimental en *This War of Mine* provoca, en primera instancia, un desempoderamiento del jugador y una construcción lúdica basada en la escasez y la toma de decisiones sobre dilemas éticos. En este modelo, el mundo posible se impone al jugador. En cambio, *Darkest Dungeon* impulsa un modelo algorítmico cíclico donde las decisiones de los jugadores, junto a elementos de aleatoriedad pura, provocan un modelado específico del mundo posible propuesto. En este último caso, la procedimentalidad se entiende desde el prisma emergente, donde la actuación del jugador, y no el mundo, es quien condiciona gran parte de los resultados finales.

Bibliografía

Begy, J. (2017). Board games and the construction of cultural memory. *Games and culture*, 12(7-8), 718-738.

Brown, J. A., y Scirea, M. (2018). *Procedural Generation for Tabletop Games: User Driven Approaches with Restrictions on Computational Resources*. In International Conference in Software Engineering for Defence Applications (pp. 44-54). Springer, Cham.

Catalán, A. (2016). *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial*. Instituto Superior de Educação e Ciências.

Dolezel L. (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros.

Fang, Y. M., Chen, K. M., y Huang, Y. J. (2016). *Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games*. Advances in Mechanical Engineering, 8(3).

Gonzalo Iglesia, J. L. y Araña N. (2018). *Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post) coloniales*. En D. Aranda, J. Sánchez-Navarro y A.J. Planells (Coords.) Game & Play: La cultura del juego digital (pp.87-105). Sevilla: Ediciones Egregius.

Kreminski, M. y Wardrip-Fruin, N. (2018). *Sketching a Map of the Storylets Design Space*. In: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (eds) Interactive Storytelling. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science, vol 11318. Springer, Cham.

McKee R. y Lockhart J. (2021). *El guión. story: sustancia estructura estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.

Planells, A. J. (2013) *Los videojuegos como mundos ludoficcionales : una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación*. Tesis doctoral. Universidad Carlos III de Madrid: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/16262>

Robinson, W. (2014). *Orientalism and abstraction in Eurogames*. Analog Game Studies, 1(5).

Smith, G. (2015). *An Analog History of Procedural Content Generation*. En Proceedings of the 2015 Conference on the Foundations of Digital Games (FDG).

Sterne, J. (2014). *Analog/Analogue: A Speculative History of the Not-Digital*. Recuperado de <http://culturedigitally.org/2014/05/analog-draftdigitalkeywords/>

Torner, E., Trammell, A., y Waldron, E. L. (2014). *Reinventing analog game studies*. Analog Game Studies, 1(1).

Wallace, J. R., Pape, J., Chang, Y. L. B., McClelland, P. J., Graham, T. N., Scott, S. D., y Hancock, M. (2012). *Exploring automation in digital tabletop board game*. En Proceedings of the ACM 2012 conference on Computer Supported Cooperative Work Companion (pp. 231-234).

THE OCCULTIST: ETNOLOGÍA DE LA GÉNESIS DE UN VIDEOJUEGO

RUTH GARCÍA MARTÍN

Universidad de Castilla-La Mancha

ruth.garcia@uclm.es

PABLO MARTÍN DOMÍNGUEZ

Investigador independiente

saulo_vacceo@hotmail.com

BEGOÑA CADIÑANOS MARTÍNEZ

Investigador independiente

bego.cadinanos@gmail.com

Keywords

The Occultist, Etnografía, Ontología orientada a objetos

ABSTRACT

El inminente lanzamiento del videojuego *The Occultist* por parte del estudio vallisoletano Pentakill, se espera para 2023, nos brindan una ocasión excelente para realizar un trabajo etnográfico con los creadores que permita entender los factores internos y externos a la creación de una obra videolúdica ambiciosa en un entorno profesional que dista mucho de la consolidación de la industria del videojuego propio de lugares como Francia o Estados Unidos.

En esta comunicación, nuestro objetivo pretende, desde la de la metodología etnográfica aplicada a los creadores de *The Occultist*, dilucidar los retos y problemas de la creación videolúdica en un entorno inmaduro. La superación del reto que supone la actividad en parte pionera de Pentakill se articula en una dialéctica entre las limitaciones de financiación y consolidación del sector y las soluciones salidas tanto del ingenio particular del estudio como el peso cultural que impulsa su creación. Nos interesa particularmente la interacción de estos elementos como forma de explicar tanto el proceso de creación como la creación misma de *The Occultist* prefiriendo poner al frente la actividad creadora frente a la pura especulación académica. Esta exploración puede tener valor más allá de la mera documentación del proceso creativo por su capacidad de exponer aspectos problemáticos del proceso creativo que podrían estudiarse con detenimiento ofreciendo así una interacción crítica-creación capaz de beneficiar el desarrollo y progresión tanto de los creadores como críticos y jugadores de videojuegos.

Para ello, queremos dar un papel central a los propios creadores de Pentakill, entendiendo que el riesgo en algo tan aparentemente trivial como la creación de un juego puede ser la llave, tal como Clifford Geertz argumenta, a una constelación de significados que de sentido no sólo a la creación, sino a los elementos culturales que estructuran las actividades de los creadores. Para obtener estas claves, queremos aplicar la metodología *SPEAKING* de Dell Hymes (1981),

considerando que el análisis no debe quedarse únicamente en el contenido de las palabras de las entrevistas y diálogos con el equipo de Pentakill, sino que debemos añadir los elementos contextuales del acto comunicativo, así como los elementos que los creadores aportan en forma de imágenes, referencias y comunicación.

Entendemos que el trabajo de Pentakill se inscribe en un entorno de creación que, a pesar de presentarse materialmente precario, no queda completamente suspendido en el vacío. Es por ello, que *The Occultist* tiene las posibilidades de convertirse en sí mismo en una entidad que sobrepase a sus propios creadores. Este fenómeno no resultaría novedoso, tal como los casos de *Blade: The Edge of Darkness* (Rebel Act Studios, 2001) o *Commandos Behind Enemy Lines* (Pyro Studio, 1998) supusieron en el pasado y en el presente, *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019). Precisamente porque las creaciones videolúdicas tienen la capacidad de adquirir una entidad propia con efectos complejíssimos como hemos visto en el caso de *Disco Elysium* de ZA/UM en los pasados meses (Rousseau, 2023; Trivi, 2022; Wales, 2023), queremos comprobar sobre el terreno lo que el equipo creativo de Pentakill considera en cuanto a esta posibilidad y cómo lidiar con una entidad con posibilidades reales de sobrepasarles. Para comprender la posición potencial de *The Occultist* como uno de los peldaños de la completa madurez de la creación de videojuegos en España, nos serviremos de la Fenomenología Alien de Ian Bogost (2012) como marco en el que comprender la posición de una entidad, *The Occultist*, con posibilidades reales de adquirir una entidad propia tan activa como la de sus propios creadores.

Finalmente, este estudio nos permitirá apuntar las líneas maestras de la interacción entre la creación videolúdica, los creadores y los jugadores/participantes de modo que podamos diagnosticar los elementos intranquilizadores quizá como preludeo a una reflexión más profunda sobre el coste personal y social de una actividad tan arriesgada en lo económico como lo personal así como apuntar a potenciales caminos en los que mitigar esos riesgos de modo que se garantice la viabilidad tanto del creador como de la creación así como el crecimiento y desarrollo de ambos.

BIBLIOGRAFÍA

Bogost, I. 2012. *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.

Geertz, C. 1973. *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books.

Hymes, D. 1981. *In Vain I Tried to Tell You: Essays in Native American Ethnopoetics*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Pentakill. s.f. *The Occultist*.

Pyro Studio. 1998. *Commandos Behind Enemy Lines*. Eidos Interactive Limited, Sold Out Sales & Marketing Ltd., Merge Games Ltd., Kalypso Media Digital Ltd.

Rebel Act Studios. 2001. *Blade: The Edge of Darkness*. PC. Friendware, Sold Out Sales & Marketing Ltd.

Rousseau, J. 2023. ZA/UM resolves legal dispute with Disco Elysium producer Kaur Kender. Games Industry.biz <https://www.gamesindustry.biz/zaum-resolves-legal-dispute-with-disco-elysium-producer-kaur-kender>

The Game Kitchen. 2019. *Blasphemous*. PC/Nintendo Switch. Team17 Digital Limited.

Trivi, M. 2022. Un vacío en el cosmos. Anait Games. <https://www.anaitgames.com/opinion/un-vacio-en-el-cosmos>

Wales, M. 2023. Disco Elysium developer says lawsuits from former members now resolved. Eurogamer. <https://www.eurogamer.net/disco-elysium-studio-says-lawsuits-from-former-members-have-been-resolved>

ZA/UM. 2019. *Disco Elysium*. PC. Zaum Studio OÜ, Disco Elysium UK Ltd.

CONVERGENCIAS SOCIALES E IDENTITARIAS



SHIPPING IS SERIOUS BUSINESS: MOVIMIENTOS SOCIOCULTURALES ENTRE LOS SHIPPERS DE FINAL FANTASY VII

ANA ELISA ALONSO GIMÉNEZ

Universidad Autónoma de Barcelona

08193 Bellaterra (Barcelona)

+34 628529540

AnaElisa.Alonso@autonoma.cat

Keywords

RPG, shippers, videojuegos, Wikipedia, ships, *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VII Remake*, Cloti, Clerith, fandom, fanon, canon, comunidades fan

ABSTRACT

Un fan *shipper* es un derivado de “relationshipippers” que se refiere a seguidores que están interesados en relaciones románticas ficticias en textos mediáticos (Williams, 2011, cit. en Gerrard, 2021). La conducta *shipper* es un fenómeno popular en crecimiento en años recientes y se refiere a las actividades de fans que adquieren gran satisfacción de las relaciones románticas o interacciones de sus parejas favoritas de ídolos o personajes virtuales. Se usaba originalmente en el contexto de ficciones virtuales (cómic, animación y videojuego), pero más tarde se ha extendido a todo tipo de relaciones de pareja entre personajes, incluyendo a las del mundo real (Zhou et al., 2022).

Se ha analizado que las conductas *shipper* están unidas al consumo y diseminación de la cultura. Jenkins cree que la cultura fan es un fenómeno multidimensional con varios componentes, que permite distintas formas de participación (Jenkins, 2012). Como una forma importante de reflejar la identidad dentro del grupo, los fans pueden producir distintos tipos de productos como los escritos vinculados al *fandom* (ejemplo: *fan fiction*, wikis, blogs) o vídeos. Los fans pueden obtener una satisfacción emocional y una sensación de pertenencia mediante la lectura o consumo de las aportaciones de otros miembros de la comunidad. Estos textos creados o aportaciones pueden ser transmitidos mediante redes sociales que pueden reforzar la diseminación de su cultura fan. Ren detecta que las conductas *shipper* en redes sociales han sido una parte importante de la participación mediática dentro de las jóvenes generaciones (Ren, 2021). En la misma línea, Xu piensa que la actividad *shipper*, que solía ser considerada una subcultura, está empezando a ser una cultura *mainstream* debido a su rápida expansión por los nuevos medios (cit. en Zhou et al., 2022).

El movimiento *shipper* ha llevado a que se formen comunidades, especialmente en el medio online y bajo pseudónimos, que giran en torno a estas parejas de naturaleza romántica, adoptando nombres que fusionan los de los dos miembros que componen la *ship* (por ejemplo: “Cloti” de *Final Fantasy VII* deriva de la unión de los nombres de la pareja formada por los personajes Cloud y Tifa); pero no se ciñe únicamente a este universo narrativo, sino a cualquier otro, como *Star Wars*, *Doctor Who* o *Harry Potter*, por poner solo unos ejemplos. Normalmente, estos grupos se mueven dentro

de su zona de confort, pero ocasionalmente buscan confrontaciones con miembros de una comunidad que rivaliza con su *ship* (por ejemplo: los “Clerith”, pareja formada por Cloud y Aerith, de *Final Fantasy VII*, confrontan con los mencionados “Cloti”). Lo que ha llevado a encendidos debates e incluso a situaciones extremas de acoso personal prolongadas en el tiempo.

En estas discusiones uno de los objetivos fundamentales suele ser la importancia de obtener el apoyo del creador de dichos personajes, o de la empresa responsable de la obra. Es lo que se conoce como “oficialidad” o *canon*. Como una porción considerable de títulos japoneses aplican la ambigüedad narrativa y suelen ceder decisiones narrativas al jugador, muchas veces esta ansiada confirmación no llega nunca, prolongándose así las confrontaciones e intoxicando el ambiente de las comunidades que giran en torno a estos trabajos.

Este es el caso del *fandom* surgido alrededor de la franquicia desarrollada en torno a *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), cuya metanarrativa (que sigue expandiéndose hasta el día de hoy), será objeto de mi análisis en este proyecto. Al tratarse de un videojuego lanzado en 1997 (y del que posteriormente se le han realizado secuelas, precuelas, *spin off* y actualmente un *remake*), sus parejas ficticias no tienen un cierre narrativo claro, sino más bien un fuerte componente basado en las preferencias del jugador y en las distintas interpretaciones del subtexto.

Complementario y en contraposición al *canon* se encuentra el material considerado *fanon*. Tal como lo definen Busse y Hellekson, *fanon* son “los eventos creados por la comunidad fan en un *fandom* particular y repetidos a través del discurso fan. *Fanon* normalmente crea detalles particulares o lecturas de personajes, aunque el *canon* no lo apoye totalmente” (cit. en Schaefer Walton, 2018, 239). Las construcciones y políticas *fanon* basadas en lo *canon* parecen ser la práctica estándar en *fandoms* y de hecho son centrales en la experiencia de la construcción de una comunidad. No es la preocupación sobre lo *canon/fanon* en sí lo problemático; más bien, lo es la práctica de censurar o vigilar las conductas fan lo que puede ocasionalmente convertirse en algo tóxico. Una preocupación por el *canon*, combinada con la autoridad y el anonimato que suelen otorgar el medio online, pueden rápidamente transformar las comunidades en espacios hostiles, especialmente para fans de los personajes que han sido tradicionalmente apartados o marginados.

En este trabajo se analiza el caso de la Wikipedia, creada por fans, dedicada a las distintas *ships* mediáticas, centrándonos en los espacios dedicados a las parejas de *Final Fantasy VII* consideradas más populares. La definición básica de una Wiki la señala como una web que puede ser editada por los usuarios mediante una interfaz básica (Mittell, 2009). Una Wiki se vuelve exponencialmente más robusta a medida que su cuerpo de editores se expande (por ejemplo, la Wiki más famosa: Wikipedia). Se trata, por lo tanto, de una gran red social. La Wiki se convierte así en una recolección de datos dentro de la oficialidad o *canon*, pero también en un conjunto de hipótesis, teorías y debates fan.

De este modo, formulo los siguientes objetivos investigadores específicos:

- Demostrar que los movimientos *shippers* no resultan homogéneos ni en su conformación ni en sus dinámicas, y que en su interpretación es necesario tener en cuenta una multiplicidad de variables sociales, económicas, políticas y culturales.
- Investigar las dinámicas entre consumidores, grupos de creadores y texto narrativo, que interseccionan en el fenómeno *shipper*, se negocia de forma constante, generando movimientos variables y modificables tanto a nivel temporal como espacial.
- Analizar el entorno del videojuego JRPG como espacio significativo para la articulación compleja de las comunidades *shippers* y de las narrativas asociadas a la oficialización de estas parejas dentro de estas comunidades.
- Explorar el papel de las redes sociales en las conformaciones de las narrativas *shippers* en los distintos formatos que integran el sistema mediático en su articulación cotidiana.

Para poder desarrollar estos objetivos la investigación tratará de dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo influyen las comunidades *shippers* en la construcción de textos y paratextos?
- ¿Qué tipos de relaciones se establecen en los procesos de negociación entre consumidores y grupos creativos?
- ¿Cómo se crean y favorecen algunos títulos de la industria del videojuego RPG de Japón (como, por ejemplo, en el caso de la franquicia *Final Fantasy VII*) en la interacción con estos movimientos?

En la metodología para este trabajo llevaré principalmente a cabo una tarea de observación, encuestas y entrevistas en el ámbito virtual (redes sociales, blogs personales, etc.) dentro de las distintas comunidades *shipper* en los ámbitos de habla hispana, anglosajona y japonesa. En el caso concreto de la Wiki Fandom dedicadas a las *ships* de *Final Fantasy VII* puede observarse que las distintas parejas más populares no han adquirido el mismo estatus de *canon*, por lo que los debates fan que siguen a cada una de ellas también varían. Se contempla asimismo que no existe una relación directa entre estatus de *canon/fanon* y el grado de popularidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Britt, R. K. y Berge, P. S., 2021: "Dance With Me, Claude: Creators, Catalyzers and Canonizers in the *Fire Emblem: Three Houses* Slash-Ship Fandom". In *The International Journal of Computer Game Research*, Volume 21 Issue 4.
- Busse, K., 2013: "Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan". In *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 10 Issue 1.
- Gerrard, Y., 2021. "Groupies, Fangirls and Shippers: The Endurance of a Gender Stereotype". In *American Behavioral Scientist*, Volume: 66 Issue: 8, page(s): 1044-1059. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/00027642211042284>
- González, V. M., 2016. "Swan Queen, shipping, and boundary regulation in fandom". In *Praxis, Transformative Works and Cultures*, Nº 22. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2016.0669>
- Gray, J. y Morimoto, L., 2017. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H., 2006. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. y Boyd, D., 2015. *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*, Nueva York: Polity Press.
- Jenkins, H., 2012. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Nueva York: Routledge.
- Mittell, J. 2009. "Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia". In *Transformative Works and Cultures*, nº 3, Middlebury, Vermont, USA: Middlebury College.
- Schaefer Walton, S. 2018. "The leaky canon: Constructing and policing heteronormativity in the *Harry Potter* fandom". In *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 15, Issue 1, May 2018, 231-251. Chapel Hill, USA: University of North Carolina.

- Souza, C., Rolim, A., Magalhaes, J., Costa, E., Fachine, J., Andrade, N., 2014. "How a Conflict Changes the Way How People Behave on Fandoms", Baloian, N., Burstein, F., Ogata, H., Santoro, F., Zurita, G. (eds), *Collaboration and Technology*. CRIWG 2014. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 8658. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10166-8_30
- Squaresoft. 1997. *Final Fantasy VII*. Videojuego. Square Enix.
- Square Enix. 2007. *Final Fantasy VII: Crisis Core*. Videojuego. Square Enix.
- Square Enix. 2020. *Final Fantasy VII: Remake*. Videojuego. Square Enix.
- Williams, R., 2011. "Wandering off Into Soap Land: Fandom, genre and "shipping" The West Wing". In *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 8, Issue 1.
- Zhou, W., Zhang, Y., Li, Y., Sun, Q., Yang, Z. 2022. "The mechanism of CP fandom Behaviors among Chinese Young Adults: A Grounded Theory Study". In *Behavioral Sciences* 13, nº 1, 30. <https://doi.org/10.3390/bs13010030>

ANIMAL AGENCY. HABITAR ENTRE LO HUMANO Y LO SALVAJE

MATEO TERRASA-TORRES

Universidad Católica de Valencia

Valencia

mateo.terrasa@ucv.es

ALBERTO PORTA-PÉREZ

Universitat Jaume I

Castellón

aporta@uji.es

JORDI MONTAÑANA-VELILLA

Universitat Jaume I

Castellón

jmontana@uji.es

INTRODUCCIÓN

Los mundos ludoficcionales (Planells, 2015) abocados a la decadencia invitan al jugador a jugar la era de la destrucción humana. En algunas de estas distopías sigue siendo posible habitar un personaje y que el jugador participe de los acontecimientos de su vida, “que pase a ser su *habitación*, un espacio en el que *vive* y que siente familiar” (Martín-Núñez, 2022, p.xx). Pero hacerlo a través de los ojos de un animal indefenso, con unas estrictas condiciones de actuación, lo empujan hacia una acentuada vulnerabilidad que provoca rechazo al jugador. Esto es, el espacio familiar y tradicionalmente seguro del videojuego puede esconder oscuridades o resistencias al avance del jugador que le provocan un dolor sentido, pese a no ser una experiencia real, que lo hacen un lugar emocionalmente inseguro (Terrasa-Torres, 2022). O, dicho de otro modo, le provoca una incomodidad indecible: el malestar.

Endling - Extinction is Forever (Herobeat Studio 2022) —*Endling* en adelante— y *Stray* (BlueTwelve Studio 2022) son dos propuestas donde la impotencia y la prohibición propia de la libertad dirigida (Navarro-Remesal 2016) se evidencian en la relación compleja entre sistema, jugador y avatar. Mediante estos casos de estudio buscamos analizar la utilización del avatar animal como agente principal con la que el jugador obtiene una visión concreta del mundo que le rodea —a nivel ecológico, moral o ético— y donde la figura del ser humano es la principal causante de un entorno inhabitable. También nos cuestionamos si el hecho de utilizar animales como avatares protagonistas favorece la alfabetización ecológica —que reconoce las diferentes partes que conforman el ecosistema (Herrero 2016)— y la renaturalización del jugador —que visibiliza “la ecodependencia” (Herrero, Cembranos & Pascual 2011, 200)— frente a una posición nociva del ser humano. Partimos de la hipótesis de que habitar un personaje animal en un mundo desolado, y bajo

el prisma de juego realista, complejiza la participación, el placer y la experiencia del jugador (Murray 1999) —que aquí hemos identificado como *Animal Agency* o actuación animal— y que pretende proyectar el malestar y el desagrado por las acciones destructivas del ser humano hacia el ecosistema más allá de la ludoficción.

Acudimos a una metodología multidisciplinar utilizando como referencia el modelo de análisis del videojuego de Fernández-Vara (2015) y la gramática de Navarro-Remesal (2016). Atendemos, además, los márgenes de comunicación entre el jugador, el sistema y los mecanismos (Pérez-Latorre 2012), estudiando al jugador como un elemento imprescindible del desarrollo narrativo del videojuego (Anyó Sayol 2016) que actúa en unos mundos de ficción que se transforman con su participación y a los que Planells (2015) identifica como mundos ludoficcionales.

RESULTADOS

Encuadres morales

Tanto *Endling* —que presenta los problemas medioambientales que amenazan el ecosistema— como *Stray* —que nos distancia de la civilización humana para mostrar las consecuencias del colapso— nos obligan a jugar el malestar desde la perspectiva de un avatar animal cuyo encuadre nos permite heredar sus posibles rasgos morales asignados e influir en el compromiso moral y en cada elección tomada (Holl, Steffgen y Melzer 2022). La participación del jugador como generador del relato es imprescindible, pues con sus acciones impulsa la historia (Anyó Sayol 2016) y favorece la implicación del jugador con su avatar animal, aportando una visión humanizada sin la necesidad de recurrir a técnicas de antropomorfización como *Crash Bandicoot* (Naughty Dog 1996) o *Ratchet and Clank* (Insomniac Games 2002).

Mecánicas (no) ofensivas

Las mecánicas centrales primarias —vinculadas al objetivo principal del juego (Navarro-Remesal 2016)— no se enfocan en una posición ofensiva. Ambos títulos prohíben dañar a los humanos o a los robots e instan al sigilo. Sin embargo, en *Endling* se permite cazar a otros animales —apuntando a la mecánica de “captura (caza/guerra)” que despliega Pérez-Latorre (2012, 141)— con la motivación de alimentar a los cachorros. En *Stray*, por otra parte, se activa un arma de fuego como mecánica contextual que se activa “dependiendo del punto del mundo lúdico en el que se posiciona el jugador” (Navarro-Remesal 2016, 74) y que utilizará para superar una fase concreta.

Comunicación limitante

La incomunicación fricciona una de las bases de la avataridad (ibid.): la comunicación entre sistema y jugador mediada por el avatar. Esta fricción deviene opacidad, incidiendo en la mirada/encuadre animal, la representación del entorno natural, abandonado y atacado por el humano en un mundo extremadamente hostil. Al igual que sucede en *Ico* (Team Ico 2001), donde los dos personajes protagonistas hablan idiomas diferentes evocando un “sentimiento de soledad y aislamiento” (Cole 2015, 4), la comunicación no verbal es crucial y exige una constante interpretación, en especial en lo relativo a la paralingüística —elementos vocales no lingüísticos por humanos—, al lenguaje corporal —cómo visten o cómo se mueven— y al lenguaje visual —cómo miran o qué facciones expresan—. Las máscaras de gas en *Endling* no solo dificultan esa lectura, sino que, además, demonizan la figura humana que carece de rostro. La máscara funciona, entonces, como una separación de lo humano con su entorno natural al que, parece, no comprende o no quiere escuchar. Por el contrario, los robots de *Stray* responden con *emojis* representados en sus monitores que disponen a modo de rostros que, en su simpleza, tienen un carácter icónico y universal que lo han convertido en un elemento lingüístico básico de la contemporaneidad (McCulloch 2019) y que, además, inciden en la representación amable y “cuqui” de estos NPC's (May 2019).

Distopías y precariedad

Los futuros distópicos en los que la sociedad humana ha colapsado son escenarios habituales del videojuego contemporáneo. Esta propensión a la catástrofe —no solo en el videojuego, sino en todo tipo de ficciones— se debe, en gran medida, por vivir una época marcada por el espectro de un colapso articulado por la crisis climática, la Gran Recesión de 2008 y la pandemia del COVID-19 (Servigne y Stevens 2020; Chang 2019). Es decir, la ficción, como herramienta mediante la cual lidiar “metafóricamente con las tensiones y ansiedades del mundo actual” (Pérez-Latorre 2019) nos permite preguntarnos cómo hemos podido llegar a tal situación o qué tipo de vida y sociedad puede surgir de los escombros de la anterior. Siguiendo con esta idea, Gerald Farca (2018) habla de distopías críticas como marcos ludoficcionales donde el jugador puede examinar los males de nuestra realidad empírica dentro de un viaje al infierno conservando un fondo esperanzador. *Endling* y *Stray* son ejemplos de distopías críticas que apelan a algunos de los males de nuestros tiempos y donde el colapso y su estudio “constituyen oportunidades para observar al ser humano desde un nuevo ángulo” (Servigne y Stevens 2020, 153).

CONCLUSIONES

El imaginario que recorre la destrucción de la sociedad humana tal cual la conocemos es, en muchos casos, una justificación para mostrar un mundo más hostil donde es difícil (sobre)vivir. Un aspecto alineado con la preferencia del videojuego por el conflicto y el reto mecánico (Terrasa-Torres 2022). En este sentido, tanto *Endling* como *Stray* reflejan las dificultades de habitar el mundo desde la mirada animal, destacando los mecanismos de vulnerabilidad que afectan al modo en que el jugador se enfrenta a los peligros. Esta representación de las problemáticas del habitar, nos invita a pensar una de las cuestiones que atraviesan las ficciones postcrisis señaladas por Óliver Pérez-Latorre (2019): la precariedad, definida por la inseguridad, la inestabilidad, la imposibilidad de crecimiento y la “condición vulnerable” (Mèlich 2018) de todo ser vivo.

La actuación animal, o *Animal Agency*, facilita la inmersión de un mundo ludoficcional realista y en colapso, o próximo a su fin, construyendo límites en tanto al encuadre del personaje, las mecánicas a su disposición y la comunicabilidad entre los diferentes agentes que conforman el videojuego. Habitar el animal vulnerable promueve en el jugador una mirada crítica y ecologista y acentúa las consecuencias de la ruptura del ecosistema.

FINANCIAMIENTO

El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda predoctoral para la formación de personal investigador de la Universitat Jaume I con la referencia PREDOC/2021/12, a través del Plan de Promoción de la Investigación de la UJI. Asimismo, está financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España bajo el proyecto «Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)» con número de referencia PID2020-118776GA-I00.

BIBLIOGRAFÍA

- Anyó Sayol, L. 2016. *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- BlueTwelve Studio. 2022. *Stray*. PlayStation 5. Annapurna Interactive.
- Chang A.Y. 2019. *Playing Nature: Ecology in Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Cole, T. 2015. *The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion*. Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference, 12.
- Farca G. 2018. *Playing Dystopia. Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Fernández-Vara, C. 2015. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.

- Herobeat Studio. 2022. *Endling – Extinction is Forever*. PlayStation 4. HandyGames.
- Herrero, Y. 2016. *Una mirada para cambiar la película: Ecología, ecofeminismo y sostenibilidad*. Online: Dyskolo.
- Herrero, Y., Cembranos, F., y Pascual, M. 2011. *Cambiar las gafas para mirar el mundo. Hacia una cultura de la sostenibilidad*, Madrid: Libros en Acción.
- Holl, E., Steffgen, G., y Melzer, A. 2022. "To Kill or Not to Kill – An experimental test of moral Decision-Making in gaming". *Entertainment Computing*, 42, 1-8. DOI: doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100485
- Insomniac Games. 2002. *Ratchet and Clank*. PlayStation 2. Sony Computer Entertainment.
- Martín-Núñez, M. 2023. "Firewatch. Soledad, amor y juego". En *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión*, editado por Marta Martín Núñez, pp-pp. Santander: Shangrila.
- McCulloch, G. 2019. *Because Internet. Understanding the New Rules of Language*. New York: Riverhead Books.
- May, S. 2019. *The Power of Cute*. New Jersey: Princeton University Press.
- Mèlich, J-C. 2018. *La condició vulnerable. Assaig de filosofia literaria 2*. Barcelona: Arcadia.
- Murray, J. 1999. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Naughty Dog. 1996. *Crash Bandicoot*. PlayStation. HandyGames. Sony Computer Entertainment.
- Navarro-Remesal, V. 2016. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Pérez-Latorre, O. 2012. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- 2019. "Post-apocalyptic Games. Heroism and the Great Recession". *GameStudies*, 19(3).
- Planells, A. 2015. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra.
- Servigne, P., y Stevens, R. 2020. *Colapsología*. Barcelona: Arpa & Alfil Editores.
- Terrasa-Torres, M. 2022. *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Valencia: Shangrila, 2022.

EXTREMA DERECHA, NEOMASCULINIDADES Y VIDEOJUEGO: UNA REVISIÓN NARRATIVA DE LA LITERATURA

PABLO ESTEBAN ROMERO MEDINA

Universidad de Granada
promeromedina@correo.ugr.es

JÚLIA VILASÍS-PAMOS

Universitat de les Illes Balears
julia.vilasis@uib.cat

Keywords

Identidad Gamer; Cultura Gamer; Alt right; Masculinidades

ABSTRACT

El videojuego es en la actualidad la principal industria cultural y de entretenimiento de las democracias occidentales (Monahan, 2021). Ante este fenómeno global, la literatura existente, mayoritariamente centrada en el contexto norteamericano, pone de relieve los usos políticos e ideológicos del videojuego en distintos campos como la geopolítica (Dyer-Whiteford y de Peuter, 2009; Nie, 2013) y la comunicación política (Huntenmann y Payne, 2009; Moreno y Venegas, 2021). En esta revisión narrativa de la literatura nos centraremos en la producción teórica respecto a la relación entre la extrema derecha y el mundo del videojuego, concretamente a partir del eje de los discursos masculinistas como punto de conexión entre ambos ámbitos.

Durante la última década, episodios como el GamerGate han puesto de relieve ciertas afinidades entre el discurso de la nueva extrema derecha y una parte de los aficionados al videojuego, integrando discursos masculinistas (Kocurek, 2015) y/o neoliberales (Muriel y Crawford, 2018). El GamerGate, iniciado en 2014, a raíz de un bulo sobre un supuesto caso de corrupción periodística consistió en una campaña de acoso, de alcance internacional, en contra de las mujeres en la industria del videojuego (Mortensen, 2018). Por un lado, este episodio implicó directamente a los Games Studies, debido a su visión crítica de lo hegemónico en la industria (Chess y Shaw, 2016). Por otro lado, forjó una conexión entre un sector de la comunidad gamer y la extrema derecha que fue reivindicada por esta última, afirmando que había supuesto una escuela de aprendizaje para su movimiento (Anglin, 2016).

Un par de ejemplos de estas conexiones con la extrema derecha y una parte de los aficionados al videojuego serían la extensión de discursos de supremacismo blanco y de la manosfera (Moreno y Venegas, 2021). Con manosfera nos referimos al universo online de publicaciones, webs y corrientes misóginas y declaradamente antifeministas (Kaiser, 2022). En este último espacio, conformado por los grupos neomasculinistas, confluye con la extrema derecha en torno a la premisa de combatir la “degeneración de Occidente y sus comunidades” a través de una “remasculinización” de la sociedad (Kelly, 2017) que resuelva la actual crisis de la masculinidad hegemónica (Connell, 2005) y que ambos grupos sitúan como uno de los motivos de la decadencia de Occidente y un posible riesgo para el modelo de régimen capitalista y patriarcal.

Volviendo al videojuego, encontramos resistencias al cambio que abogan por el discurso tradicional y hegemónico de la industria y la comunidad gamer. El debate alrededor de la desigualdad de género que afecta al medio desde su formación (Kirkpatrick, 2015), también ha visibilizado, en parte, el crecimiento de la extrema derecha entre sectores de la juventud (Nagle, 2018). Este tipo de resistencias conservadoras han desembocado en una serie de movilizaciones y episodios de violencia hacia colectivos por razones de género, raza y orientación sexual (Shaw, 2012), alimentando una visión tradicional y tecnicista del medio, asociada a la identidad hardcore (Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022).

Ha sido destacado a posteriori la adopción de una serie de tácticas como el *doxxing*, el *shitposting* o el uso político de memes ahora inscritas en el “ADN” de la nueva extrema derecha y que provienen de los espacios digitales relacionados con el mundo gamer y lo que supuso el GamerGate (Forti, 2021, pp. 160-61). Además, se ha identificado que este vínculo entre el mundo gamer y la extrema derecha facilita la captación de jóvenes a través de estos discursos supuestamente antisistema o “políticamente incorrectos” (Geene, 2019). Siendo uno de los principales discursos para captar a la juventud el discurso neomasculinista basado en la defensa y promoción de los privilegios patriarcales como respuesta a la crisis capitalista (Kaiser, 2022).

Un ejemplo sería la visita de los cargos políticos de partidos de extrema derecha a ferias del mundo del videojuego, con el objetivo de apropiarse de la defensa del sector y sus intereses (Vilajosana, 2019).

Por ello, en este artículo buscamos realizar y analizar una revisión narrativa de las contribuciones bibliográficas que han estudiado la relación entre la extrema derecha y el mundo del videojuego tomando como eje central la cuestión del discurso masculinista, siendo este uno de los planteamientos más fructíferos de esta corriente política. Para ello hemos llevado a cabo una recopilación de bibliografía, en inglés y español, a través de las plataformas Scopus y Google Scholar, combinando los siguientes conceptos: “videogames”: “videojuegos”; “gamer”; “jugador/a”; “alt right”; “extrema derecha”; “masculinities”; “masculinidades”; “GamerGate”; “ideology”; “ideología”. Cabe destacar que aun tratándose de un fenómeno global la literatura existente suele centrarse en los mercados de habla inglesa debido a su peso e influencia en la industria.

Los resultados de la revisión de la literatura ponen de relieve la importancia de la relación entre el videojuego y la extrema derecha, especialmente significativa entre la juventud. Podemos observar que este aumento de los discursos de extrema derecha se alimenta de ideas históricamente hegemónicas del mundo del videojuego, beneficiándose de una cultura digital basada en un modelo de masculinidad tóxica, la masculinidad geek (Taylor, 2012). Este modelo ha fomentado la creación e imposición de una serie de códigos masculinistas que han invisibilizado a la mujer dentro de las comunidades (Condis, 2018). También ha invisibilizado a otros colectivos que no responden a la figura del gamer prototípico (Shaw, 2012; Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022). Ligado a ello, aunque desarrollado de forma paralela al debate sobre la extrema derecha, se ha producido toda una discusión sobre qué significa ser gamer e identificarse como tal y qué valores pueden asociarse a dicha(s) identidad(es) (Muriel y Crawford, 2018; Vilasís-Pamos y Pires, 2022; Vilasís-Pamos y Pérez-Latorre, 2022). Con todo ello, la cultura del videojuego parece ser un campo de “batalla cultural” en el que la extrema derecha apuesta ganarse sectores de la juventud afines a su base social (Jong, 2020), a través, en parte, de una fuerte lucha identitaria como ya realizan en otros campos (Blodgett y Salter, 2018). En definitiva, el estudio de los discursos de la nueva extrema derecha en torno a la cultura e identidad gamer se convierte en esencial para entender el auge de ciertos discursos de odio en estas comunidades y la construcción de lazos entre sectores de jóvenes y la extrema derecha.

BIBLIOGRAFÍA

- Anglin, A. (2016). A normie's guide to the alt-right. Daily Stormer, 31. <https://web.archive.org/web/20170215233521/http://www.dailystormer.com/a-normies-guide-to-the-alt-right/>
- Blodgett, B. & Salter, A. (2018). Ghostbusters is For Boys: Understanding Geek Masculinity's Role in the Alt-right. *Communication, Culture and Critique*, 11(1), pp. 133–146. <https://doi.org/10.1093/ccc/tcx003>
- Chess, S. & Shaw, A. (2016). We are all fishes now: DiGRA, feminism, and GamerGate. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i2.39>
- Condis, M. (2018). *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City: IA University of Iowa Press.
- Connell, R. W. (2005). *Masculinities*. Los Angeles: University of California Press.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: U of Minnesota Press.
- Forti, S. (2021). *Extrema derecha 2.0: qué es y cómo combatirla*. Madrid: Siglo XXI.
- Greene, V. S. (2019). "Deplorable" satire: Alt-right memes, white genocide tweets, and redpilling normies. *Studies in American Humor*, 5(1), 31-69. <https://doi.org/10.5325/studamerhumor.5.1.0031>
- Huntentmann B. N. & Payne Thomas, M. (2009). *Joystick Soldiers: The politics of play in military video games*. New York: Routledge
- Jong, C. (2020). *Bringing politics into it: Organizing at the intersection of videogames and academia* (Doctoral dissertation, Concordia University). <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/986682/>
- Kaiser, S. (2022). *Odio a las mujeres. Ínceles, malfollaos y machistas modernos*. Irueña-Pamplona: Katakak.
- Kelly, A. (2017). The alt-right: Reactionary rehabilitation for white masculinity. *Soundings*, 66(66), 68-78.
- Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981-1995*. London: Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137305107>
- Kocurek, C. A. (2015). *Coin-Operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Monahan, S. (2021, 11 enero). Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2021/jan/11/video-games-music-youth-culture>
- Moreno, A. C. & Venegas, A. (2021). *Protestas interactivas: el videojuego como medio de reivindicación política y social*. Madrid: Shangrila.
- Mortensen, T. E. (2018). Anger, fear, and games: The long event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787–806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. New York: Routledge.
- Nagle, A. (2018). *Muerte a los normies: Las guerras culturales en internet que han dado lugar al ascenso de Trump y la alt-right*. Tarragona: Orciny Press.

- Nie, H. A. (2013). Gaming, nationalism, and ideological work in contemporary China: Online games based on the war of resistance against Japan. *Journal of Contemporary China*, 22(81), 499-517.
- Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Vilajosana, M. (2019). La polémica por la presencia de Vox en una feria de videojuegos impulsa un código ético en el sector. *Eldiario.es*. https://www.eldiario.es/politica/polemica-presencia-vox-videojuegos-industria_1_1470727.html
- Vilasís-Pamos J. & Pires, F. (2022). How do teens define what it means to be a gamer? Mapping teens' video game practices and cultural imaginaries from a gender and sociocultural perspective. *Information, Communication & Society*, 25(12), 1735- 1751. doi: 10.1080/1369118X.2021.1883705
- Vilasís-Pamos, J. & Pérez-Latorre, Ó. (2022). Gamer Identity and Social Class: An Analysis of Barcelona Teenagers' Discourses on Videogame Culture and Gaming Practices. *International Journal of Communication*, 16(21). <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/19626>

EL ENGAGEMENT DE LOS VIDEOJUEGOS INDIE: ESTUDIO DE CASO DE HOLLOW KNIGHT

RAQUEL ECHEANDÍA SÁNCHEZ

Universidad de Alcalá
raquel.echeandia@uah.es

SARA CORTÉS GÓMEZ

Universidad de Alcalá
sara.cortesg@uah.es

RESUMEN

La presencia de los videojuegos independientes en la industria, el potencial de las distribuidoras digitales y la importancia de las comunidades de jugadores permite explorar un fenómeno creciente que ha alterado la industria de los videojuegos.

Establecemos como foco de estudio el videojuego independiente Hollow Knight (Team Cherry, 2017), con el fin de analizar el caso de éxito desde los procesos creativos y de desarrollo (Soderman, 2021), profundizando en la importancia de construir una comunidad desde los procesos de preproducción que avalen el proyecto (Levin, 2020, Goldstein et al., 2008), enriqueciendo el discurso, el lenguaje, el significado por medio del contenido generado por los desarrolladores y por la audiencia (Schwarz, 2018, Scott, 2003).

Keywords

Engagement, videojuegos independientes, Hollow Knight, desarrollo, comunidad.

METODOLOGÍA

Tomando como punto de partida situaciones específicas para explorar cómo los juegos independientes pueden ser significativos, adoptamos una metodología mixta, con una investigación cuantitativa como cualitativa (Sampieri 2018, Denzin y Lincoln 2012), complementado con el enfoque de etnografía digital y visual (Flick, 2015; Pink et al., 2016; Wolff, 2017). El objetivo principal de esta investigación es profundizar en el proceso creativo de diseño, producción y distribución, analizando desde las primeras fases de ideación hasta la difusión y comunicación (Fernández-Vara, 2015). Hemos analizado desde la participación del equipo en Game Jams, hasta como dieron a conocer el proceso de desarrollo, construyendo una comunidad en Kickstarter (Cebulski, 2013, Conlin, 2015) y la repercusión en redes.

RESULTADOS

En función de los parámetros definidos en el estudio, establecemos unos focos de análisis para la fundamentación teórica, abordando propuestas de comunicación y cultura (Jenkins, 2004; Malaby, 2007), historia del arte (Arheim, 1969; Munari, 2018; Didi-Huberman, 2009; Hockney, 2018), psicología (Boden, 2010; Sautoy, 2019) e investigación en videojuegos (Aarseth, 2003; Salen & Zimmerman, 2004; Juul, 2019; Schell, 2014; Adams, 2019; Calleja, 2019) llegamos a un conjunto de

conceptos y modelos de análisis sobre la experiencia y los procesos creativos del diseño y la difusión.

Hollow Knight destaca por ser un videojuego 2D dibujado a mano de desplazamiento lateral de aventura y acción, que recuerda a juegos retro, pero con los avances tecnológicos actuales. El juego se caracteriza por su estilo gráfico ambientado en un entorno subterráneo de insectos en decadencia. El juego se engloba en el subgénero de metroidvania, que destaca por sus extensos mapas, combates y la narrativa por medio de la exploración.

CONCLUSIONES

Team Cherry destacó por las decisiones del diseño de engagement, por medio de una escucha activa a la comunidad desde las primeras etapas de desarrollo, hasta la creación de material creativo que ofrecieron como recompensas exclusivas: piezas de acuarela de edición limitada, serigrafías o un cómic sobre Quirrel, uno de los NPC de Hollow Knight. Refleja la realidad de un ecosistema digital cada vez menos tradicional. La personalidad, la estética indie y la innovación en el lore han demostrado ser factores diferenciadores y de éxito que facilitan destacar en un sector con gran demanda. Haber implementado estos recursos desde el principio en la campaña de Crowdfunding ha hecho que, años después de su lanzamiento, siga destacando sobre otros títulos.

BIBLIOGRAFÍA

- Cebulski, and Aimee. 2013. *Kickstarter For Dummies*. 1st edition. Wiley;For Dummies.
- Conlin, Kristy 2015. *Art Journal Kickstarter: Pages and Prompts to Energize Your Art Journals*. North Light Books;F+W Media.
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa (1st.)*. Ediciones Morata.
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introduction to Game Analysis*. Routledge.
- Goldstein, Noah J., Steve J. Martin, and Robert B. Cialdini. 2008. *Yes!: 50 Scientifically Proven Ways to Be Persuasive*. Free Press.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. The MIT Press.
- Levin, Aron. 2020. *Influencer Marketing For Brands: What YouTube And Instagram Can Teach You About The Future Of Digital Advertising*. Apress.
- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition (Edición: 2)*. A K Peters/CRC Press.
- Schwarz, Elke. 2018. *Neuro-Advertising: Gehirngerechte Werbung Für Mehr Erfolg in Ihrem Markt*. 1. Aufl. Springer Fachmedien Wiesbaden;Springer Gabler.
- Scott, Linda M., and Rajeev Batra. 2003. *Persuasive Imagery: A Consumer Response Perspective*. Routledge.
- Soderman, Braxton. 2021. *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*. MIT Press
- Wolff, J. (2017). *Hermeneutic Philosophy and the Sociology of Art: An Approach to Some Epistemological Problems*. Taylor & Francis.

PRE-CONGRESO DE DOCTORANDOS



VIDEOJUEGOS E IMAGEN DEL PODER. CONTINUIDAD Y VARIACIÓN EN EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO: LAS REPRESENTACIONES HISTÓRICAS Y FICCIONALES DEL PODER

RITA ALOY RICART

Universitat Jaume I de Castelló

ABSTRACT

La tradición cultural convencionalizada de las imágenes del poder posee su propia representación en el mundo videolúdico. Los videojuegos dan continuidad a numerosos estereotipos y temas de encuadre que tienen un largo recorrido en la Historia del Arte. Así, populares sagas como *Assassin's Creed* cuentan con personajes que transmiten de forma explícita la visualidad de distintas figuras del poder. Del mismo modo, videojuegos como *BioShock* alejado, en apariencia, de narrativas estrictamente históricas, también refleja personajes y escenarios que han heredado los temas de representación tradicionales y, al mismo tiempo, los han reformulado. Temas que, asimismo, tienen su propia continuidad y variación a un nivel transmediático (hipertextualidad). Con todo ello, el presente proyecto de tesis analiza determinadas figuras de poder históricas y ficcionales que se añan bajo unos convencionalismos relacionados con la representación del poder, estereotipos de género y, por tanto, bajo el amplio espectro de la tradición histórico-artística.

Keywords

Videojuegos, imagen, poder, convencionalismo, estereotipo.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación versa sobre la tradición cultural convencionalizada de la imagen del poder reflejada en los videojuegos. Es decir, como este medio audiovisual interactivo participa en la continuidad y variación de las imágenes, perpetrando y reinventando diversos estereotipos que han sido asociados a la imagen del poder dentro de la tradición de la Historia del Arte. Para desarrollar el estudio del tema planteado, se establece una división entre figuras históricas y figuras de la ficción. Así pues, se tienen en cuenta personajes tanto de videojuegos con una trama histórica como con una trama ficcional, pero con unos referentes claros. En ambos casos, se pueden observar personajes con una imagen de poder destacada y la posible tradición a la cual se remiten –en los videojuegos históricos, dicha tradición es inequívoca–. De esta manera, la mencionada división de personajes se realiza para establecer las posibles conexiones iconográficas. Es importante señalar que los protagonistas masculinos y femeninos del medio videolúdico se configuran y representan de distinta forma en cuanto al poder se trata y, principalmente, bajo unos clichés habituales que se han venido gestando en todos los *mass media* y muchas otras manifestaciones artísticas. Con todo ello, el paso final de la investigación consistirá en enfocarse sobre las implicaciones culturales que conlleva el uso de las imágenes y su plusvalía a través de la unión tales figuras históricas y ficcionales bajo unos estereotipos del poder, ya que en la mayoría de los casos se construyen bajo representaciones transversales en las cuales también intervienen, en mayor o menor medida, los estándares de género.

MARCO TEÓRICO GENERAL DEL TEMA

Desde el surgimiento de los *Game Studies* son numerosas las investigaciones que tienen a los videojuegos por objeto de estudio principal analizando, además de sus implicaciones socioculturales, la diversidad de posibilidades que este medio audiovisual interactivo ofrece. Si bien es cierto que las investigaciones realizadas en torno a los videojuegos son cada vez más abundantes y cuentan con una mayor relevancia dentro del panorama académico, gran parte de esta bibliografía suele incidir en las vertientes sociológicas, psicológicas, educativas o comunicativas y, más recientemente, en la perspectiva de género y el uso del pasado. Así, el estudio de las imágenes suele quedar en un segundo plano y sólo sirven como un soporte visual para la investigación desarrollada. Por tanto, el análisis de los personajes de poder acaba por configurarse como un análisis histórico –más que iconográfico e iconológico– de las figuras que conforman la narrativa videolúdica. Con esto, los antecedentes del tema son escasos y por este motivo se utilizan, principalmente, estudios transversales relacionados para aplicar a la investigación las teorías ya existentes y realizar un proyecto de tesis a partir de una aproximación interdisciplinar desde la Historia del Arte, los estudios de cultura visual, la historia cultural y los estudios de género.

En primer lugar, se usan estudios clásicos de iconografía e iconología y de la imagen del poder en el arte para lograr los objetivos planteados. Asimismo, son de especial relevancia los ensayos que abordan una filosofía de la imagen. Este planteamiento, es capital para el desarrollo teórico de la tesis pues los ensayos producidos en este marco pueden arrojar luz sobre la producción y uso de la imagen videolúdica. Por ello, en el trabajo siempre se tienen presentes autores como Peter Burke con *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, donde analiza todo tipo de imágenes no como un mero producto de un tiempo y un espacio, sino también fruto de unas percepciones individuales y colectivas dentro de unos contextos sociales y culturales cambiantes. A este tenor, es imprescindible tener en cuenta el concepto de “implicaciones de la imagen” de Erns Gombrich, a través del cual explica el significado y cambios de significación de una imagen, es decir, el significado en primera instancia y una significación posterior diferente a la original, pero que ya forma parte intrínseca de tal imagen. En esta línea se pueden analizar las representaciones videolúdicas, pues como imágenes contemporáneas de una industria cultural tienen una significación tanto individual como colectivo, además de unas implicaciones para nuestro imaginario: modelan determinadas percepciones sobre el pasado y, consecuentemente, generan convencionalismos que acaban por reconocerse en la cultura popular.

En segundo lugar, se utilizan publicaciones generales sobre el análisis de videojuegos y su impacto: artículos como *Playing research: methodological approaches to game analysis* (2003) de Espen Aarseth o libros como *Levelling up. The cultural impact of the contemporary video games* (2016) editado por Alexia Bhéreur-Lagounaris y Brittany Khun, resultan útiles para contextualizar el medio videolúdico y relacionar su importancia en la sociedad contemporánea con las imágenes que produce. Asimismo, las publicaciones del grupo de investigación “Historia y Videojuegos” de la Universidad de Murcia son de especial relevancia, ya que tratan de forma más específica los diferentes usos de la historia en los videojuegos y cómo esto influye en el conocimiento histórico. Así, algunos de sus volúmenes como *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (2016) coordinado por Juan Francisco Jiménez Alcázar, Íñigo Mugueta Moreno y Gerardo Fabián Rodríguez, suponen un marco teórico crucial para el desarrollo de esta investigación y, ciertamente, para el marco académico del estudio de videojuegos. Asimismo, los estudios de Alberto Venegas Ramos, miembro de este grupo, sobre la historia y memoria en el videojuego marcan un punto de inflexión para la realización de la tesis, pues sus investigaciones sobre cómo y por qué se representa el pasado en el medio resultan en un avance para los análisis que se pueden abordar sobre éste. Sirva de ejemplo su libro, entre muchos otros, *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego* (2020).

Al analizarse las imágenes de poder que influyen en la configuración de los personajes de videojuegos –tanto ficticios como históricos– se utilizan las teorías artísticas y sociológicas sobre la configuración de los diversos modelos de masculinidad y feminidad, ya que todos ellos se relacionan intrínsecamente con las dichas imágenes de poder. Por ello, es necesario concebirlas

desde una perspectiva de género, la cual proporciona una respuesta a determinadas cuestiones sobre los distintos códigos de representación. De forma más concreta, la tesis tiene en cuenta los estudios de la masculinidad. Éstos, surgidos dentro del ámbito de los Estudios de género, pueden ser aplicados a una gran diversidad de investigaciones. La socióloga R.W. Connell, considerada como una de las pioneras de este campo, en su libro *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics* (1987) utiliza por primera vez el término “masculinidad hegemónica”, el cual terminará por ser fundamental en el desarrollo de los *Men’s Studies*. Más específicamente, respecto al estudio de la imagen de la masculinidad, cabe destacar a José Miguel García Cortés con su libro *Hombres de mármol. Códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad* (2004), en el cual realiza un análisis diacrónico de cómo se ha ido construyendo la masculinidad en el contexto histórico y cultural occidental. Igualmente importante es el trabajo de Carlos Reyero en *Apariencia e identidad masculina. De la Ilustración al Decadentismo* (1996), cuyo estudio atiende a la evolución de la imagen masculina en el arte desde el siglo XVIII hasta finales del XIX.

Finalmente, las publicaciones que cohesionan estudios de género y videojuegos son cada vez más abundantes y multidisciplinarias. Para el presente proyecto, son importantes investigaciones como *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (2016) editado por Yasmin B. Kafai, Gabriela T. Richard y Brendesha M. Tynes, la cual forma parte de una serie de volúmenes en los que se debate sobre el género, la raza y la sexualidad en el mundo videolúdico. En esta misma línea, también se encuentra *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (2018), que contiene investigaciones de diversas autoras que se dedican al trabajo en videojuegos desde distintos ámbitos –desde el diseño y desarrollo hasta la divulgación y estudio narrativo–.

METODOLOGÍA

Como es lógico, la investigación de esta tesis pone en relación diversas metodologías, entre las cuales destacan los *Game Studies*. Es bien sabido que éstos tienen como objeto de estudio principal los videojuegos propiamente dichos, ya que, como una forma de expresión lúdica y un medio audiovisual interactivo, han conformado un rico y particular imaginario colectivo que los ha convertido en obras culturales meritorias de un análisis académico. Por tanto, dicha metodología explora las cualidades y propiedades de los videojuegos, su cultura visual, las posibilidades que ofrecen gracias a la interactividad o las referencias a la tradición histórico-artística que pueden condensar. Todo ello pone de manifiesto que el medio videolúdico tiene una visualidad y un lenguaje propio y, por tanto, necesita de investigaciones que presten atención a tal fenómeno. Teóricos como Espen J. Aarseth con su libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) o Jesper Juul con su trabajo *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), asentaron las bases de los *Game Studies*. Ambos comentaban que el videojuego no puede ser analizado bajo los presupuestos con los cuales se analizan otros medios tradicionales, ya que como juegos y como objetos interactivos tienen un lenguaje propio y, por tanto, deben ser tratados con unos fundamentos nuevos, distintos a los ya existentes (Cruz Martínez, 2020).

Igualmente, y de forma más concreta, también se tienen presentes los incipientes *Historial Game Studies*, los cuales se centran en el estudio de videojuegos de temática histórica, es decir, los que utilizan el pasado como escenario principal ya sea representándolo de manera verosímil, contrafactual, a través de una ficción histórica, etc. Con todo esto, el nacimiento de nuevas metodologías ha propiciado el surgimiento de numerosos trabajos que estudian el medio más allá de un mero análisis formal, puesto que también exploran todo lo que concierne a su desarrollo, a los consumidores y su recepción (Peñate Domínguez, 2017).

En este sentido, entran a colación los discursos historiográficos de los reconocidos teóricos William Uricchio y Adam Chapman. Por lo que respecta al primero, con *Handbook of Computer Game Studies* (2005) planteaba aproximarse al videojuego histórico como si se tratase de una narrativa histórica, por tanto, como apunta Manuel A. Cruz Martínez, este hecho “implicaba la

aceptación por parte de la academia, de las manifestaciones históricas no profesionales o no académicas que constituyen la historia pública” (2020, p. 44) y, además, suponía tener en cuenta “el análisis discursivo de la narrativa histórica del videojuego. El enfoque desde entonces se centra en analizar cómo estos videojuegos presentan la historia: qué ideas, temas y perspectivas sacan a relucir, y cómo los plantean” (2020, p. 45). Por lo que respecta a Chapman, con su libro *Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice* (2016), estableció un análisis propio para los videojuegos con el objetivo de estudiar cómo cada uno construye de forma particular una narrativa histórica determinada. En suma, ambos teóricos consideran los videojuegos como una forma más de historia, lo cual provocó cierta controversia, ya que dicho medio distorsiona el pasado en mayor o menor medida. No es una representación fiel de éste y, en la mayoría de los casos, no utiliza fuentes históricas o no intervienen historiadores en su desarrollo (Venegas Ramos, 2020). Aunque esta corriente ha acabado por perder relevancia, hoy en día continúa estando muy vigente en el discurso historiográfico de los investigadores de videojuegos, puesto que, por primera vez, se ponía el foco de atención en los videojuegos y su consecuente análisis iba más allá de los aspectos formales y/o tecnológicos.

De acuerdo con lo comentado, la mayor parte de las investigaciones y aspectos que atañen a los *Game Studies* están más orientados hacia la disciplina de Historia que hacia la disciplina de la Historia del Arte. Para esta última, las investigaciones que hacen converger arte y videojuegos, o más bien, estudios de la imagen y videojuegos, son un tanto escasas. Por este motivo y para conseguir los objetivos de la investigación, de acuerdo con lo anteriormente avanzado, se realizará un enfoque metodológico teniendo en cuenta el campo de la iconografía y la iconología, además de estudios de cultura visual. Del mismo modo, la perspectiva de la historia cultural también jugará un importante papel en este proyecto, ya que la afirmación de Jacob Burkhardt sobre la influencia mutua entre Cultura y Arte es extrapolable a los videojuegos. Éstos, como una obra, expresión y fenómeno cultural contemporáneo, ofrecen un corpus de imágenes diverso y transmidiático y, por tanto, hipertextual, que debe ser tenido en cuenta para el estudio académico.

Finalmente, otro importante enfoque metodológico del presente proyecto de investigación son los estudios de género y, más concretamente, los antes referenciados *Men's Studies*. En su mayoría, los videojuegos que forman los casos de estudio de esta investigación están protagonizados por personajes masculinos, por lo que se hace necesario su abordaje desde dicho enfoque. De esta forma, se puede extrapolar a los estudios de videojuegos y de masculinidades lo que Francisco A. Zurian comenta sobre la cohesión de los estudios de género con los estudios fílmicos: “Los estudios de género (*Gender Studies*) aplicados al cine, y, en general, al audiovisual, nacen con el interés manifiesto de aportar una preocupación sobre la representación de los modelos, personajes y temas” (Zurian, 2011, p. 33).

AVANCES CONCRETOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los casos de estudios propuestos para la tesis son diversos, desde personajes de *Assassin's Creed* o *Civilization* hasta *BioShock* o *Far Cry*. Se ha avanzado en gran medida en los correspondientes a la familia Borgia, concretamente Lucrecia; *BioShock Infinite* y *Far Cry 5*. Respecto a Lucrecia Borgia se ha analizado su figura e imagen en el videojuego *Assassin's Creed Brotherhood* a partir de la continuidad de los estereotipos de la conocida como leyenda negra borgiana. Con ello, se han observado las fábulas históricas vertidas sobre los Borgia en general y Lucrecia en particular. Una familia que poseyó y posee una fama, creada por actores externos a ellos, de ansia y abuso de poder, envenenamientos, pecados sexuales, etc. Tales aspectos fueron enormemente atractivos para los artistas del siglo XIX y XX, quienes avivaron los escándalos. El siglo XXI se ha embebido de ello y ha terminado de consolidar su leyenda: para los medios de comunicación de masas la familia Borgia ha supuesto un potente gancho comercial, por lo que en la mayoría de las producciones se abusa de una reducción maniquea.

A pesar de que un gran número de historiadores mantienen una visión crítica de los Borgia y han desmentido muchos de los aspectos mitificados, la mayoría de las ficciones, como los videojuegos en este caso, contribuyen a la continuidad de la leyenda negra del linaje, a mantenerla

en el imaginario colectivo. Así, en muchos casos, la historia solamente sirve como telón de fondo para crear narraciones o atraer al público con una ambientación pasada. En su análisis sobre el cine de los Borgia, Cortés (2016) apuntaba a la contribución del medio a prefijar una imagen universal de la familia, lo cual es extrapolable al videojuego. *Brotherhood* se ha retroalimentado de todas las manifestaciones visuales y textuales, más míticas que históricas, forjadas sobre los Borgia. De este modo, es posible hablar de una hipertextualidad en el momento de representar a la familia. Esto, para el personaje de Lucrecia se traduce en una visualidad hipersexualizada de su figura, además de las conversaciones y misiones que la instrumentalizan y la tildan de mujer fatal. Así pues, encarna una serie de clichés machistas cuyo uso es habitual para representar a figuras femeninas en la ficción videolúdica, y en el caso de Lucrecia Borgia en concreto, alejada de sus fuentes visuales coetáneas. Ciertamente, los anacronismos, falsos históricos, etc. pueden ser perjudiciales, pero lo importante no es tanto la tergiversación de los hechos sino analizar qué se tergiversa y por qué. En el caso de los Borgia se han seguido los estereotipos de la leyenda negra con unos motivos claros que poco difieren de otras producciones: crear una trama e interacciones atrayentes y, al fin y al cabo, mediáticas. Para ello, los escándalos asociados al linaje funcionan a la perfección, dando lugar a una conjunción de industria y obra cultural. Así pues, como videojuego de alto presupuesto y, por tanto, con la intención de alcanzar el mayor número de público, *Assassin's Creed Brotherhood* ha adaptado la historia al lenguaje videolúdico buscando, como afirma Venegas Ramos (2020), el espectáculo y la evasión a través del uso estético del pasado.

Otro de los casos de estudio avanzados son los que respectan a los personaje ficcionales Zachary Comstock, del videojuego *BioShock Infinite* y a Joseph Seed de *Far Cry 5*. Ambas figuras son susceptibles de un análisis comparativo debido a los referentes que se utilizan para configurar su imagen de poder. Si bien es cierto que tales convencionalismos visuales son más claros en *BioShock*, los dos videojuegos se sirven del pasado artístico y su abanico cultural como fuente de inspiración para desarrollar la historia e imagen de sus escenarios y protagonistas. Más allá de sus personajes en sentido estricto, se presentan con una propaganda que enriquece la narrativa visual de los videojuegos en la que se observa plenamente su posible tradición cultural convencionalizada, culminando en una (auto)biografía ficcionalizada. Todo, en su conjunto, sirve para mitificar sus figuras y legitimar su poder.

Al principio del videojuego, Zachary Comstock se presenta al jugador con una serie de citas y epifanías que hacen referencia a cómo ha fundado la ciudad de Columbia, cuyos valores primordiales se basan en el fundamentalismo religioso y el excepcionalismo estadounidense; valores que se concentran en su figura y que condicionan su trasfondo y visualidad, es decir, la imagen física de Comstock y su propaganda. A diferencia de Comstock, Joseph Seed cuenta con más apariciones en persona y no tanto a través de representaciones. Cuando se presenta ante el jugador, lo hace en cinemáticas que le muestran, casi siempre, en planos contrapicados o primeros planos que resaltan su posición de poder y autocondición divina. Asimismo, aparece normalmente portando un rifle de asalto, con el torso desnudo y la bandera de Estados Unidos de fondo (modificada con la cruz símbolo de su secta). Justifica sus acciones a partir de considerarse el elegido de Dios para librar a los habitantes de un colapso que acabaría con el mundo conocido, y por ello erige santuarios por todo el condado con el fin de difundir su palabra.

Así pues, ambos encarnan un estereotipo de "padre fundador" debido a su contexto narrativo, cuyo hito fue fundar la ciudad de Columbia y un culto religioso en Hope County respectivamente. Tal estereotipo, afianzado por la carga simbólica del excepcionalismo estadounidense y el fundamentalismo religioso, se traduce en una imagen de poder patente a través de la representación de sus efigies en estatuas monumentales. En este sentido, es posible retrotraerse a numerosas figuras de monarcas a lo largo de la Historia del Arte. No obstante, su similitud tanto visual como teórica es, si cabe, más evidente con los monumentos de la Madre Patria de Volgogrado y Kiev. De igual forma, Comstock y Seed convergen en otro estereotipo como lo es el de líder religioso, puesto que condensan una iconografía –o más bien temas de encuadre de acuerdo con el término empleado por Bialostocki– y trasfondo narrativo relacionado con figuras de

la tradición bíblica como Moisés, Noé, San José o Jesucristo, cuya carga de significado es arrastrada en sus representaciones.

CONCLUSIÓN

Pese a que el proyecto de tesis todavía está en una fase temprana de la investigación, debido a los avances acometidos a través de los casos de estudio aquí expuestos, es posible avanzar ciertas conclusiones: los personajes de los videojuegos analizados mantienen una semejanza tanto iconográfica como de significado con determinadas figuras de la tradición histórico-artística y sus reconocidas imágenes de poder, dejando patente que la Historia y la Historia del Arte funcionan en la creación de videojuegos; son disciplinas muy atractivas para el medio. Por ello, es destacable esa continuidad y consecuente variación de determinados temas de representación y de encuadre, esa supervivencia de la imagen de la que participan también los videojuegos. La imagen videolúdica intercede en el imaginario colectivo y le da forma. Incluso las imágenes ficcionales poseen igualmente una carga de significado en todas sus formas –histórica, artística, social, cultural, etc.–, pues parten de imágenes reconocidas para el público debido a una serie de convencionalismos de representación. Por tanto, el uso del pasado ya sea con una intención más didáctica o de evasión, es un recurso muy activo en los medios de comunicación de masas contemporáneos. Por lo que espero que este trabajo suponga una aportación académica sobre la correspondencia o (inter)dependencia de las imágenes videolúdicas con la Historia del Arte.

En suma, la presente investigación proporciona un acercamiento original al análisis de videojuegos. De este modo, cubre las posibles lagunas existentes en cuanto a los estudios sobre Historia del Arte y videojuegos. De la misma manera, el enfoque metodológico utilizado también supone una novedad respecto a los trabajos que han abordado un tema similar, ya que se analiza la imagen del videojuego propiamente dicha, la cual será el documento y/o fuente principal de la tesis. Partiendo de la imagen del videojuego se realiza un recorrido desde los convencionalismos de representación del poder en la Historia del Arte hasta el peso de los estereotipos en el fenómeno transmedia. Por tanto, tanto el tema de la investigación como la manera de abordarlo crea un puente entre los *(Historical) Game Studies* y la Historia del Arte. Asimismo, proporciona un avance dentro de esta última al incorporar en una disciplina clásica el estudio de un medio y fenómeno cultural tan contemporáneo como lo es el videojuego.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. 2003. "Playing research: methodological approaches to game analysis". *Artnodes*
- Bhéreur-Lagounaris, A. y Khun B., eds. 2016. *Leveling up. The cultural impact of the contemporary video games*. Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Burke, P. 2005. *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Biblioteca de bolsillo.
- Chapman, A. 2016. *Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge.
- Connell, R.W. 1987. *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics*. Stanford University Press.
- Cruz Martínez, M.A. 2020. "Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas". En *Humanidades Digitales y Videojuegos* coordinado por J. F. Jiménez Alcázar, G.F. Rodríguez y S. Maris Massa, 41-73. Universidad de Murcia.
- García Cortés, J. M. 2004. *Hombres de mármol. Códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad*. Barcelona: Egales.

- Gombrich, E. 1982. *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*. Madrid: Alianza Forma.
- Irrational Games, 2013. *BioShock Infinite*. PlayStation 3. 2K Games.
- Jiménez Alcázar, J.F., Mugueta I. y Fabián Rodríguez G., coords. 2016. *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Universidad de Murcia.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* Cambridge: The MIT Press.
- Kafai, Y. B., Richard, G.T. y Tynes B. M. 2016. *Diversifying Barbie and Mortal. Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburg: ETC Press.
- Peñate Domínguez, F. 2017. "Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades". *Cuadernos de Historia Contemporánea*, vol. 39, p. 387-396.
- Reyero, C. 1996. *Apariencia e identidad masculina. De la Ilustración al Decadentismo*. Madrid: Cátedra.
- Ubisoft Montreal, 2010. *Assassin's Creed Brotherhood*. PlayStation 3. Ubisoft
- Ubisoft Montreal, 2018. *Far Cry 5*. PlayStation 4. Ubisoft.
- Uricchio, W. 2005. *Handbook of Computer Game Studies*. Massachusetts: MIT Press
- Venegas Ramos, A. 2020. *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones.
- Zurian Hernández, F.A. 2011. "Héroes, machos o simplemente, hombres: una mirada a la representación audiovisual de las (nuevas) masculinidades". *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, vol. 34, p. 32-53.

IDENTIDAD GAMER Y MASCULINIDAD: NARRATIVAS Y TIPOLOGÍA EN EL USO DEL VIDEOJUEGO

PABLO ROMERO-MEDINA

Universidad de Granada

El videojuego se ha convertido en la industria cultural y de entretenimiento más importante en la actualidad (Monahan, 2021). Con más de 3,2 mil millones de jugadores a nivel global su influencia como producto cultural es esencial para entender el panorama político-cultural.

El videojuego se ha constituido históricamente como un espacio hegemonizado por discursos masculinistas que han tratado conscientemente de expulsar a la mujer de este (Kocurek, 2015). La asociación clásica entre la masculinidad y la racionalidad o masculinidad y saber técnico junto con un giro en el modelo económico apoyó este movimiento (Connell, 2005). Esto llevaría a que la cultura digital, en especial la que constituye y hegemoniza espacios como el del videojuego hayan desarrollado un modelo de masculinidad basado en su dominio del conocimiento técnico y en la suposición de que dichos espacios son eminentemente masculinistas (Condis, 2018).

No obstante, el crecimiento de la industria y su llegada al mainstream amplificaron el público de los videojuegos. Esto ha llevado a que en la última década se ponga en duda la posición hegemónica de quien ha sido históricamente el sujeto que representaba a la comunidad: jóvenes varones heterosexuales de clase media estadounidenses (Jong, 2020). Se produjo la aparición de identidades que defienden un discurso tradicional y hegemónico de lo gamer como forma de resistir a cualquier transformación.

El debate de género en la última década hizo más visible esta circunstancia y al mismo tiempo ha puesto de relieve los vínculos de un sector de la comunidad con la alt right o la llamada nueva extrema derecha. Un ejemplo clave de esto fue el GamerGate que fue reivindicado por la extrema derecha como una escuela política y una primera movilización masiva que visibilizó a la alt right como movimiento político y que sirvió para trazar lazos con un sector de la juventud (Anglin, 2016).

Los discursos de la alt right se apoyan en la conformación de identidades y la construcción de enemigos externos a través del uso de la Otredad. Tratando de expulsar de la comunidad a quienes no forman parte del sujeto históricamente hegemónico. Es una lógica identitaria que se apoya en que una parte fundamental de los discursos hegemónicos neomasculinistas ya permeaban la comunidad mucho antes de que el debate político se radicalizase.

El objetivo de la tesis es analizar los vínculos que mantiene la alt right y los grupos neomasculinistas con sectores de la comunidad del videojuego. Para ello se plantea un análisis del funcionamiento de las narrativas clásicas del videojuego en la construcción de identidades neomasculinistas y el vínculo de estas últimas con los discursos identificados como hegemónicos en la comunidad. Para lograr esto se plantea la constitución de una serie de categorías o tipos ideales de discursos neomasculinistas y posteriormente seleccionar una serie de videojuegos relevantes en el mainstream que se adscriban a alguna de dichas categorías, con el fin de hacer un análisis del discurso y/o temática del producto que permita comprender potenciales mensajes

ideológicos en este. Además, se trataría de buscar una serie de ejemplos de contrahegemonía que permitan discernir posiciones alternativas en el debate de género dentro del videojuego.

Se plantea como objetivo secundario estudiar cómo esta problemática se ha extendido a las redes sociales debido a su conexión y cercanía con las comunidades gamer. La hipótesis de partida de este último objetivo es comprender el potencial de plataformas como Twitch o Youtube como espacios de socialización y también como lugares donde naturalizar discursos ideológicos. Consideramos que streamers y youtubers juegan un rol como nuevas figuras públicas en la difusión a propósito o inconscientemente de discursos ideológicos en la juventud. Enlazar esta cuestión con el videojuego sería un primer intento de un mapa que conecte las distintas maneras en que la extrema derecha está consiguiendo radicalizar a un sector de la juventud.

ANÁLISIS DE SOMBRAS DE GUERRA: LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA DESDE LOS GAME STUDIES

LEONARDO RUIZ GÓMEZ

Universidad de Sevilla

En este artículo se analiza desde el enfoque de la Memoria Histórica y la narrativa el contenido del videojuego Sombras de guerra: La guerra civil española (Legend Studio, 2007) a fin de poder entender cuál fue el propósito de sus desarrolladores al lanzar el producto. Un videojuego español de estrategia en tiempo real que fue creado en 2007 por la empresa malagueña Legend Studio (2000-2012). Esta empresa creó tres juegos durante esos años: Los Lunnis (2009), Sombras de guerra (2007), War times: European frontline (2004).

Sombras de guerra: la guerra civil española tuvo un presupuesto de un millón de euros y tardó tres años en la realización del videojuego. Para que tuviera rigor histórico se apoyó de videos documentales de la Filmoteca Nacional y de la Andaluza que fueron valorados notablemente en los análisis posteriores a su lanzamiento. En términos económicos, el juego vendió 60.000 unidades lo que permitió realizar una expansión llamada SDG Objetivo España (Legend Studio, 2008) que intentó seguir fiel a los acontecimientos históricos ocurridos en la época.

La mayoría de los videojuegos de contenido histórico que recrean acontecimientos del pasado siguen una línea continuista basándose en títulos de literatura, cine y televisión. Una tendencia que choca directamente con el poder construir un pasado válido en términos de exactitud (Peñate, ¿). Lo que buscan es la autenticidad que, siendo redundantes, sería lo más auténtico posible, lo que pensamos que fue el pasado. Sombras de guerra: la Guerra Civil Española también muestra una creación de contrafactuales, unos futuros posibles que no tuvieron lugar, muy estudiados por el profesor Jiménez Alcázar.

Estos videojuegos abren nuevas posibilidades al discurso ucrónico (Venegas Ramos, 2013), manipulan y juegan con el pasado en contraposición con una construcción del discurso histórico riguroso. El videojuego muestra características muy interesantes que son dignas para estudiarlas. Siguiendo a los grandes teóricos nacionales e internacionales sobre los Game Studies intentaré realizar de la mejor forma posible una síntesis para que podamos comprender mejor este videojuego.

MARCO TEÓRICO, METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

Para el marco teórico, he tenido que apoyarme en autores españoles que han escrito sobre videojuegos de contenido histórico como Federico Peñate, Iñigo Mugueta, Moreno Cantano, Jiménez Alcázar o Alberto Venegas. En especial este último porque utilizo mucho de los conceptos expuestos en sus artículos para poder analizar el videojuego.

Estos conceptos son retrolugares, memoria estética y memoria literal o ejemplar, conceptos atribuidos la mayoría a la Memoria Histórica, un concepto historiográfico que viene a designar el esfuerzo consciente de los grupos actuales por encontrar un pasado hasta ahora desconocido o minusvalorado por las grandes corrientes historiográficas, valorándolo y tratándolo con especial respeto. En cuanto al contenido histórico sobre el acontecimiento tratado en el videojuego, me he apoyado de autores contrastados que han escrito sobre la última Guerra Civil española como pueden ser Paul Preston o Santos Juliá desde un punto de vista más “progresista” y Stanley G. Payne desde un punto de vista más conservador.

Además del análisis de Memoria Histórica, también me he centrado en muchos conceptos de Adam Chapman, bien explicados en los artículos de Federico Peñate para poder clasificar el videojuego según la narrativa que contiene. A partir del conjunto de reglas (mecánicas) y sus acciones, resulta toda la narrativa lúdica. Estas mecánicas determinan la historia, como se transmite y las acciones del jugador para lograr el objetivo de victoria.

Para el contenido del videojuego, he tenido que consultar páginas de análisis del videojuego en cuestión (Vandal, 3djuegos, etc.) e incluso consultar youtube para poder ver como era su jugabilidad y estética con mayor precisión pues no he podido acceder al juego de forma directa y, en consecuencia, no se ha podido tener una participación interactiva directa con el videojuego.

La metodología que rige el artículo es cualitativa. En cada apartado explicaré los conceptos que he mencionado en los anteriores párrafos y a partir de esos conceptos, explicaré como SDG utiliza o carece de estos conceptos y el motivo por el que creo que lo hace.

Este videojuego fue objeto de muchas críticas debido a su mala jugabilidad y por el presencia de abundantes clichés (Moreno Cantano,) sobre el acontecimiento tratado. Unos tópicos que demuestran la falta de fuentes primarias validadas históricamente de la que poseían los desarrolladores.

El objetivo de nuestro artículo sería realizar un análisis del videojuego Sombras de guerra: la Guerra Civil Española (2007) desde un enfoque de Memoria Histórica, acompañado de un enfoque ludonarrativo (Chapman) para poder ver la taxonomía que puede tener el juego dentro de los Historical Games Studies.

CONCLUSIÓN Y RESULTADOS

A partir del análisis realizado del videojuego Sombras de guerra: La guerra civil española he intentado sintetizar lo máximo posible a través del análisis de distintos aspectos como podríamos encasillar este videojuego de contenido histórico, gracias a conceptos aplicados de ilustres académicos como Adam Chapman, Iñigo Mugueta y Alberto Venegas Ramos.

Hemos hablado como Sombras de guerra se considera un juego en estrategia en tiempo real, pero también tiene bastantes componentes de mundo abierto o sandbox que he explicado. En el primer apartado, hemos hablado de las narrativas que contiene el videojuego y llegamos a la conclusión de que se compone de un balance entre narrativas deterministas y narrativas ontológicas, es decir, una narrativa abierta que permite interpretaciones fijas sobre el pasado si elegimos el bando ganador o debates teóricos

sobre el acontecimiento si elegimos el bando que perdió la guerra civil. O lo que es lo mismo: simulaciones realistas deterministas o simulaciones conceptuales ontológicas.

En los apartados de retrolugares, memoria estética y memoria literal o ejemplar, conceptos acuñados por el profesor Venegas Ramos, hemos visto que el videojuego trata de abusar de estos retrolugares que, acompañado por la memoria estética, son satisfactorios para el usuario ya que este videojuego pretende seguir con la línea continuista de simplificación de los acontecimientos sin indagar en otros aspectos que podrían ser “polémicos e inexactos”. Lo mismo pasa con la memoria literal o memoria ejemplar: el videojuego Sombras de guerra es una recreación histórica hecha para entretener al usuario, pero sin ningún tipo de lección para el presente, que sería lo que podríamos denominar memoria ejemplar.

Es un videojuego que merecía un análisis detallado para que los diseñadores futuros que quieran realizar juegos sobre acontecimientos históricos españoles o internacionales tengan en cuenta con qué fin van a crear esta recreación histórica: si seguir la línea del disfrute y la satisfacción siendo vacío en su contenido social, cultural o si, por el contrario, realizar videojuegos sobre temas olvidados rompiendo con la memoria estética sin abusar de retrolugares logrando que puedan ser útiles, servir de lección en el presente.

LA EVOLUCIÓN DE LA ESTÉTICA DEL VIDEOJUEGO DESDE LAS TEORÍAS DEL FORMALISMO RUSO

MIGUEL RODRIGO DE HARO

Universidad Complutense de Madrid

El formalismo ruso es considerado por la mayoría de académicos como un simple antecedente del estructuralismo, que peca, al igual que este, de una perspectiva inmanentistas radical. Sin embargo, durante las últimas décadas, numerosos estudios han demostrado la distorsión que los estructuralistas ejercieron sobre el formalismo, dejando de lado, y en ocasiones ignorando, los valiosos avances que esta escuela trajo al estudio del arte más allá de los enfoques llamados formalistas o estructuralistas.

El proyecto de tesis se centra en aplicar esta nueva perspectiva sobre el formalismo ruso a los Game Studies. Este acercamiento permite el estudio de la estética del videojuego desde una perspectiva centrada en su dinamismo y su originalidad como motor de su evolución. A partir del concepto clave de desautomatización, que parte de la palabra ostranenie utilizada por Shklovski, se puede entender la estética del videojuego como una búsqueda de la visión del objeto artístico. De esta manera, se parte de la hipótesis de que el videojuego, cuando busca un efecto estético, utiliza sus formas, tanto lúdicas como ficcionales, para evitar la automatización perceptiva mediante una renovación de sus procedimientos y de sus relaciones con la realidad.

LA «NATURALEZA-IMAGINADA» Y LA «PANTALLA-IMAGINARIA»: DOS ENFOQUES ESTÉTICOS PARA INTERPRETAR EL IMAGINARIO DE NUESTRA MODERNIDAD

JOSÉ MANUEL CHICO MORALES

Universidad de Granada

Una gran parte de los imaginarios contemporáneos, enmarcados dentro del contexto de la crisis ecológica actual, nos aproximan hacia la escenificación del fin del mundo o de la humanidad tal y como la conocemos. Los mitos de cariz escatológico y apocalíptico, que han estado presentes en múltiples civilizaciones desde la antigüedad, se despliegan nuevamente en la estructura de nuestros imaginarios para dar cuenta de las problemáticas inherentes a nuestro contexto sociocultural contemporáneo. En este sentido, las posibilidades del lenguaje videolúdico nos ofrecen un nuevo horizonte expresivo desde el que poder canalizar algunas de las preocupaciones más radicales de los imaginarios humanos contemporáneos. Los mundos ficcionales evocados en ciertos videojuegos, a través de un lenguaje propio, nos permiten acceder a la radiografía de la relación del ser humano con su entorno natural y con su entorno tecnológico.

Desde un acercamiento hermenéutico, el objetivo de nuestra tesis doctoral es el de identificar, interpretar y clasificar los elementos simbólicos fundamentales que articulan la escenificación del colapso climático y social dentro de los mundos ludoficcionales. Bajo este fin, nuestra primera tarea será delimitar y perfilar ciertas definiciones como la de colapso, escatología, distopía o apocalipsis que, aunque puedan aparecer entrelazados dentro de nuestra investigación, es necesario partir de una delimitación terminológica. Por otra parte, debemos enmarcar el estudio dentro de los parámetros propios de los *Game Studies*, asumiendo con ello las particularidades propias del medio a la hora de enmarcar los casos analizados. Una vez definidos los términos pertinentes, hemos establecido dos grandes bloques para estructurar la investigación: una primera parte, «la naturaleza-imaginada», que implicaría una revisión del eje naturaleza/tecnología a través del estudio de las narrativas videolúdicas contemporáneas, así como a través de la pervivencia de ciertos elementos míticos presentes en relatos simbólicos tradicionales; y, una segunda parte, la «pantalla-imaginaria», que pondría de relieve las posibilidades creativas del videojuego en tanto que medio expresivo capaz de articular la facultad de simbolizar en el ser humano, es decir, de activar y potenciar su imaginario.

Focalizaremos nuestra atención de un modo especial en aquellos ejemplos que, en mayor grado, presenten elementos simbólicos que nos remitan a la representación del colapso climático o a la configuración de una nueva humanidad como resultado de la dialéctica del fin y del comienzo inherente al apocalipsis. A la hora de materializar las implicaciones teóricas expuestas, focalizamos nuestra atención en un caso más particular, *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020), ya que constituye un modelo arquetípico para desarrollar nuestra problemática. Por otra parte, nos apoyaremos igualmente en otros videojuegos cuyos discursos también apuntan hacia la representación de un escenario distópico y en donde la naturaleza, tal y como la conocemos, ha desaparecido o ha dado paso a una nueva dialéctica entre el ser humano y su entorno. Este es el caso de *Observer* (Bloober Team, 2017), *Remember Me* (Donnod Entertainment, 2013) o de *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal, 2011), sin olvidarnos de dos casos particulares como son *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019), así como sus respectivas secuelas.

SOCIALIZACIÓN POLÍTICA EN VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN DE GOBIERNO

CARLOS MORENO AZQUETA

Universidad de Castilla-la Mancha

Este proyecto de tesis plantea un análisis ideológico del campo de los videojuegos de simulación de gobierno, entendidos como juegos en los que las jugadoras toman la posición de gobernantes de una comunidad política. Entre otros subgéneros, esto incluye videojuegos 4X, constructores de ciudades, o dramas políticos. El análisis ideológico se plantea desde la asunción de que los videojuegos participan en procesos complejos de socialización política (que no pueden reducirse a una simple transmisión ideológica directa de contenidos), e incluye, además de un análisis de contenido de una muestra amplia de simuladores de gobierno, un análisis de las prácticas de juego a través de entrevistas y talleres con jugadores voluntarios. Por último, unas pocas entrevistas a diseñadores complementan estas dos patas.

El análisis ideológico se estructura, fundamentalmente, en torno a tres ejes. Primero, un estudio de las lógicas de organización interna de las comunidades políticas, incluyendo los objetivos de juegos y la relación entre la comunidad política y el gobernante, que se plantea desde la evaluación de las características democráticas de esta relación. Segundo, un análisis de la relación con el entorno natural de estos juegos, desde una perspectiva ecologistas. Tercero, un estudio de las relaciones entre la comunidad política de la jugadora y otras comunidades políticas.

Los resultados de la investigación, por el momento, corresponden más a una descripción densa de un campo muy plural que a grandes conclusiones que puedan resumirse en pocas líneas, pero intentaré centrarme en algunas ideas que han surgido a lo largo de la investigación y las considere significativas.

CUANDO EL MUNDO VIRTUAL SE SIENTE REAL. LA INMERSIÓN EL ENGAÑO A LOS SENTIDOS

CRISTINA OGANDO GONZÁLEZ

Universidad de Salamanca

Keywords

Inmersión; mundos posibles, narración; realidad virtual

Resumen extendido

El creciente interés y avance en la realidad virtual ha abierto diversos debates y retomado el concepto de inmersión cuando se trata de entornos virtuales. Aunque ya no un concepto nuevo en el campo de los *game studies*, si es cierto que, a pesar de los numerosos artículos a su alrededor, no se ha llegado a desarrollar un esquema claro sobre por qué ocurre este fenómeno, así como sus factores clave o cómo influye su proceso para la experiencia del jugador.

Esta presentación pretende llevar a cabo un recorrido global sobre los diferentes campos que confluyen a la hora de crear inmersión y así para lograr, no un asentamiento de bases, pero si un acercamiento a un esquema que haga menos difuso este término. Porque si bien se han esgrimido argumentos sobre la mejora tecnológica, la realidad virtual y las características que lo acercan al cine, también hay teorías más sociológicas y psicológicas, además de literarias. Pues no podemos olvidar que si un medio analógico como un libro puede lograr un efecto similar (Calleja, 2011), es preciso indagar en lo que añade un videojuego a la ecuación.

Por ello, este trabajo se estructurará en un recorrido teórico dividido en dos factores, concluido por un acercamiento metodológico mixto de análisis y experimentación de cuatro videojuegos de diferentes géneros. En esto último se hará real hincapié pues es cierto que la inmersión ha sido atribuida a ciertos géneros de juegos en particular. Muchos artículos escritos en los últimos años abogan a que dicho proceso solo puede llevarse a cabo en videojuegos de aventuras, los llamados rpg o de exploración y shooters (Wirtz, 2021). Otros teóricos hablan de que solo es posible cuando sucede la inexistencia de un avatar que nos personifique en el mundo lúdico (Alton, 2017) o en su defecto, en juegos con una calidad gráfica que casi rozan lo hiperrealista. Y es precisamente lo que este trabajo trata de desmentir, o al menos, analizar.

Sobre el corpus teórico, los dos puntos a desarrollar serán tanto literario como psicológico, pues se consideran dos factores que concurren casi de la mano.

Narratológicamente hay ciertos discursos que siempre ayudan a este proceso. La creación de promesas, la utilización de códigos reconocibles por la conciencia humana y el uso de esquemas que se nos han inculcado desde pequeños, son algunos ejemplos. Ya no hablamos solo del monomito que Campbell estudió el siglo pasado (Vogler, 2017) puesto que intentamos hablar de análisis literarios más recientes. Eco (2011), Card (2013) y Sanderson (2022) han dado con diversas claves. Además, hay estudios que afirman que otros factores psicológicos también influyen en el proceso.

Gracias a cuestiones como el fenómeno fan, la llamada a la nostalgia o la propia serialización de algunas franquicias (Jenkins, 2006) son capaces de influir en el proceso de

inmersión que atrapa al jugador en un mundo reconocible a raíz de diversos títulos que ya han creado sus propios códigos. Esta teoría enlaza muy bien con la de los mundos posibles de Dolezel (1997), que rechaza la necesidad de recrear fielmente el mundo real para que un lector (en nuestro caso, jugador) vea creíble que lo que ocurre en la pantalla. Por lo tanto, no se trata de la mimesis exacta del mundo como anunciaba Aristóteles (2009) pues eso sería engañar a los sentidos.

La función de las historias no es contarnos algo que ya sabemos, si no contarnos algo nuevo y hacerlo creíble ante nuestros ojos.

En cuanto a metodología, en pos de esa globalidad que intenta alcanzar este trabajo, se ha optado por una selección de cuatro títulos que serán sometidos, no solo a un análisis de su narración y características dentro de su género, sino también a un proceso de observación de sus jugadores. La inmersión es una experiencia subjetiva después de todo y de cara a delimitar sus características es clave escuchar que opinan sus jugadores. Para ello, dichos videojuegos objeto de estudio han sido escogidos, no tanto por su popularidad, aunque si por su número de jugadores.

Por un lado, tenemos *Gris* como ejemplo de indie y de desplazamiento lateral. Una pequeña belleza audiovisual española sin diálogo ni hilo narratológico específico. Al menos en apariencia.

Entre ellos también tenemos *Hades*, un roguelike donde la repetición de las mecánicas es la clave para que el jugador se sienta parte de la historia de escape y secretos del mundo mitológico representado.

Seguiremos con un título más actual, *God of War: Ragnarok*. La continuación de la saga nórdica del conocido hack and slash será el ejemplo del discurso con mejores gráficos y mayor calidad a nivel de hardware y, aun así, el ejemplo de análisis donde la perspectiva subjetiva cobrará más importancia.

Finalmente, el último título a analizar será *The Legend of Zelda: Skyward Sword* un ejemplo claro del camino del héroe (Campbell, 1959) que enlazado con el efecto de nostalgia y serialidad tendría que haberse convertido en caso digno de estudio en inmersión. Sin embargo, se ha convertido en el ejemplo de cómo un mal sistema de juego puede repercutir en su ruptura.

Bibliografía

- Alton, C. (2017). Experience, 60 frames per second: Virtual embodiment and the player/avatar relationship in digital games. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 10(16), pp. 214-227.
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In *FDG '12: Proceedings of the international conference on the foundations of digital games*, pp. 129-133.
- Aristóteles (2009). *Poética*. Alianza Editorial.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Ediciones Atalanta.
- Card, O. S. (2013). *Cómo escribir ciencia ficción y fantasía*. Alamut.
- Dolezel, L. (1997). Mimesis y mundos posibles. En Garrido Domínguez, A. (coord.). *Teorías de la ficción literaria*. Arco Libros, pp. 69-94.
- Eco, U. (2011). *Apocalípticos e integrados*. Debolsillo.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NYU Press.

- Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: de "Super Mario" a "Portal". Ediciones Cátedra.
- Sanderson, B. (2022). Curso de escritura creativa. Ediciones B.
- Vogler, C. (2007). The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. Michael Wiese Productions, p. 114.
- Wirtz, B. (2021). The Power of Experience: The Wonders of Video Game Immersion. GameDesigning. <https://www.gamedesigning.org/learn/game-immersion/>

Ludografía:

- God of War, Ragnarok (2022). Santa Mónica Studio.
- Gris (2018). Nómada Studio.
- Hades (2019). Supergiant Games.
- The Legend of Zelda. Skyward Sword (2011). Nintendo.

APOCALIPSIS DIGITAL: ANÁLISIS MITOCRÍTICO SOBRE LAS NARRATIVAS DEL FIN DEL MUNDO EN VIDEOJUEGOS DE FANTASÍA (1990-2020)

ANDREA CAROLINA QUERO LEAL

Universitat Rovira i Virgili

El fin del mundo es un tema recurrente en la cultura popular. Desde el apocalipsis judeocristiano hasta el mundo postapocalíptico devastado por bombas nucleares o repleto de zombis, la idea de que la efímera existencia humana está condenada a un inevitable final se ha representado en diversas culturas y en múltiples medios. El videojuego no es la excepción.

Esta investigación busca estudiar la transformación, las representaciones y las interpretaciones del mito del apocalipsis en una serie de videojuegos de fantasía desde 1990 hasta nuestros tiempos, los títulos escogidos son: Earthbound, Chrono Trigger, The Legend of Zelda: Majora's Mask, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Bayonetta, Steins;Gate, Xenoblade Chronicles, Xenoblade Chronicles II, Xenoblade Chronicles III, Darksiders, Darksiders II, Darksiders Genesis, Horizon Zero Dawn, Horizon Forbidden West, Hyrule Warriors: Age of Calamity, Blasphemous y Life is Strange.

El objetivo principal de esta investigación es determinar cuáles son las motivaciones y hechos históricos, sociales, tecnológicos, políticos y culturales que influyen en la representación del mito del apocalipsis en videojuegos de fantasía desde la década de los 90 hasta la actualidad. Para esto, cada videojuego de la muestra escogida se estudió en distintos niveles con el método de análisis mitocrítico durandiano, los cuales son: 1) el nivel de la narración (estudiar la estructura del relato), 2) el nivel mítico (identificar mitos, mitemas y arquetipos), 3) el nivel semiológico (analizar las representaciones simbólicas de los mitos) y 4) el nivel sociocultural (determinar qué hechos históricos, políticos, sociales, tecnológicos y culturales pertinentes a la época de cada juego influyeron en la reescritura e interpretación de los mitos identificados). Asimismo, se utilizaron las teorías ludonarratológicas de Antonio José Planells de la Maza, Víctor Navarro Remesal y Alfonso Cuadrado para analizar los elementos propios del videojuego desde los Game Studies.

AGRADECIMIENTOS

A todos los compañeros del capítulo español de DiGRA y especialmente a Víctor Navarro-Remesal que inició la senda de este camino. Al Comité Organizador de DiGRAES21, por la orientación, el apoyo recibido y los valiosos consejos. Al Vicerrectorado de Comunidad Campus, Cultura y Deporte de la Universidad Rey Juan Carlos por su apoyo. Al Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Rafael Gómez y a los compañeros María del Carmen Gertrudis Casado y Dámaso González Pino.

A todos los autores y autoras que han podido colaborar con sus comunicaciones, pero también a los que se han visto impedidos de hacerlo en esta ocasión. A los doctorandos y doctorandas, con toda su energía y ganas. Al Comité Científico, por su diligencia y buen hacer, sus comentarios y valoraciones. Y también a todo el público asistente, que permite que este evento permee más allá de lo puramente académico y formal. Finalmente, agradecer la presencia de los ponentes de las mesas, que con su perspectiva y experiencia enriquecen el debate y visten las líneas temáticas de forma brillante.