

EL VIDEOJUEGO COMO DISPOSITIVO CULTURAL. DIÁLOGO CON LA DRA. EURÍDICE CABAÑES MARTÍNEZ

Emiliano Aldegani

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad Nacional de La Plata

emilianoaldegani@gmail.com

*CEO de ARSGAMES. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid, Cum Laude Mención Internacional por la tesis titulada “La Tecnología en las fronteras”. Es actualmente profesora en el máster de Diseño Tecnopedagógico en la Universidad Isabel I de Castilla y en la maestría en Comunicación y Humanidades Digitales de la Universidad del Claustro de Sor Juana. Cuenta con más de cincuenta publicaciones entre las que cabe destacar el libro *El aprendizaje en juego*. Curadora de la exposición “Videojuegos: los dos lados de la Pantalla” de Fundación Telefónica. Ha sido directora de la Fábrica Digital El Rule de la Secretaría de Cultura de la CDMX, parte del equipo curatorial en *TransitioMX_06* y asesora y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART.*

EA.—: El estudio del videojuego desde las ciencias sociales comprendido como una forma compleja de discurso simbólico y como un fenómeno social de relevancia, comienza a instalarse a lo largo de las últimas décadas en la agenda de investigación universitaria. Esto ha dado lugar a la formación de diferentes grupos de investigación y revistas de gran visibilidad.

En el ámbito de habla hispana pueden observarse diferentes grupos de investigación en España, algunos grupos en Argentina y en México, y en forma algo más fragmentaria publicaciones de otros países latinoamericanos que aportan perspectivas y conceptos de análisis. Sin embargo, frente a otro tipo de temáticas cuya investigación se encuentra más consolidada, el recorrido intelectual que establecen los investigadores que deciden abordar al videojuego muestra en la actualidad trayectorias notablemente heterogéneas. Quisiera preguntarle en este sentido, cómo se produjo su primer acercamiento al estudio del videojuego.

e-tramas 5 – Marzo 2020 – pp. 71-83

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

EC—: Mi primer acercamiento al estudio del videojuego se da al poco de terminar la carrera, allá por 2008. Desde hacía ya unos años antes había estado trabajando en cómo la tecnología generaba nuevos campos de exploración en cuanto a la identidad, pero hasta ese año no trabajo específicamente los videojuegos.

Cuando inicio mis estudios en el área de los *Game Studies* el debate entre narratología y ludología, encarnado en Janet Murray y Espen Aarseth sigue aún muy presente, aunque Henry Jenkins y Jesper Juul (por mencionar algunos de los más relevantes) ya adoptan posturas intermedias en el debate.

Pero para mí es algo completamente ajeno y distante. Principalmente porque allá por 2008 mi nivel de inglés no era muy bueno y no me permitía acceder al core de este tipo de investigaciones. Sin muchas referencias, mis primeras investigaciones tienen un corte experiencial. Algo que se puede ver tanto en mi primer artículo sobre videojuegos que escribo para el congreso “Cibersofía: Filosofía y Videojuegos” hablando sobre identidades virtuales (Cabañes: 2008), como en la investigación que realicé para presentarla en un Open Arsgames-Mondopixel (Cabañes: 2009), en la que entrevisté a más de cincuenta mujeres de entre 12 y 35 años sobre videojuegos y violencia.

Ese año empiezo a conocer a más personas involucradas en el mundo del videojuego desde perspectivas muy diversas y juntas fundamos ArsGames como asociación cultural en 2009. Todo el trabajo colectivo de la asociación, las personas que se acercan a los diversos eventos que organizamos en los Open ArsGames-Mondopíxel (2009-2012) (<https://arsgames.net/tag/openarsgames/>) fueron el caldo de cultivo de una gran investigación académica de la que mis publicaciones sólo son una parte (véase: <https://arsgames.net/grupo-de-investigacion/>).

Algo que detectamos desde ArsGames, fue que los *Game Studies* existían mayoritariamente en inglés, y que para los hispanohablantes no había referencias y solo podían encontrarse algunas publicaciones sueltas. Es por ello que decidimos iniciar Sello ArsGames (sello.arsgames.net) la primera plataforma editorial del mundo del videojuego en idioma español con una revista propia “Bit y aparte” (véase: <https://sello.arsgames.net/categoria-producto/alea/revista-de-estudios-videoludicos/>) y publicaciones tanto de libros como de videojuegos radicales en código abierto. Tras ella vinieron otras editoriales. El mundo de los estudios serios y académicos sobre videojuegos en español ahora es más fuerte, aunque aún no supere al del mundo anglosajón, podemos decir que se han establecido interesantes proyectos, redes, congresos... todavía queda mucho por hacer, pero estaremos felices de seguir contribuyendo.

EA—: ¿Cómo observa la evolución de los *Game Studies* en los doce años que han pasado desde que se incorporó al área de investigación?

E.C.—: En general los *Game Studies* se han diversificado mucho, prácticamente cualquier área puede ser abordada desde allí: urbanismo, género, inteligencia artificial, educación, *big data*, Filosofía, Psicología, Arquitectura... también han adquirido mucha más relevancia en nuestra sociedad actual. Hay carreras específicas de videojuegos, grupos de investigación en universidades, colectivos, congresos, exposiciones. Todo ello legitimando y reconociendo al videojuego como el medio predominante de la actualidad.

Como te comentaba, a los largo de todos estos años la emergencia de estudios serios del videojuego en otros ámbitos más allá del anglosajón es clara. No solo en publicaciones o artículos esporádicos, sino también en el surgimiento de redes, congresos, colectivos y editoriales. La asunción del videojuego como objeto serio de estudio cada vez es menos cuestionable.

Aunque encontramos excepciones y su crecimiento y aceptación no es homogéneo. España es uno de los países con mayor crecimiento a este respecto, en México han surgido algunos grupos de estudios universitarios y en Argentina hay varios investigadores, pero en áreas muy diversas y sin una coordinación o red formal, por poner solo algunos ejemplos que conozco. Como te comentaba, aún queda mucho por hacer, pero cualquier paso dado en esta dirección no es pequeño.

EA—: Tanto el videojuego como las prácticas lúdicas en general, presentan una enorme capacidad para producir perspectivas y representaciones alternativas del mundo en el que nos desenvolvemos. Aquello que se ha denominado de diferentes manera como entorno de juego, mundos ludoficcionales, *playworld*, o ya desde Huizinga identificado como el “círculo mágico” en el que los jugadores ingresan al comenzar a jugar y en el que resignifican elementos habituales de su entorno. Este potencial para representar el mundo por parte del videojuego, o para establecer espacios de simulación de lo real, comporta sin duda la posibilidad de establecer una apropiación crítica y reflexiva de diferentes aspectos del mundo actual. ¿Qué fibras del imaginario social observa que son interpeladas por los videojuegos actuales?

EC—: En general todas, pero creo que aquí si hay que establecer una diferencia entre tipos de videojuegos, una taxonomía como la que lleva a cabo Luca Carrubba en su reciente tesis doctoral “Los juegos posibles” (Carrubba: 2019) puede servirnos para ver qué tipos de videojuegos representan, subvierten o rediseñan universos simbólicos presentes en la sociedad. Aunque no pretendo aquí llevar a cabo una investigación que tan brillantemente

lleva a cabo Carrubba, sí podemos decir, simplificando mucho, que por un lado podemos encontrar los videojuegos denominados triple A, que serían los que disponen de grandes cantidades de dinero para su producción, equipos de muchas personas y distribución y ventas masivas. En la mayoría de estos encontramos un perpetuar y legitimar los universos simbólicos existentes, con estereotipos sobre:

- **La mujer:** el 75% de las mujeres son rubias y caucásicas y responden a diferentes roles de género tradicionales como los de la cuidadora, la lolita o la *femme fatale*, siendo el estereotipo más constante el de la hipersexualización. Aunque en los últimos años la industria ha tratado de reducir la hipersexualización e incluir personajes más diversos y variados, esta disminución no es generalizada y en muchos casos la hipersexualización se desplaza del juego a la publicidad, en la que las mujeres continúan apareciendo como objetos de fondo o trofeos (Lynch, et al.: 2016).
- **El mundo árabe:** en videojuegos más recientes como *Medal of Honor: Warfighter* (Electronic Arts, 2012), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2008), *Battlefield 3: Aftermath* (2011), etc. Llegamos a otro país, una especie de país genérico de Oriente Próximo, el enemigo son todos sus habitantes, no hay civiles, solo terroristas. En la gran mayoría de los casos con el rostro oculto para que nos sea más fácil deshumanizarlos. Aquí podemos ver claramente cómo se da el uso de la cultura popular para justificar sus doctrinas ideológicas y acciones como la guerra de Irak.

La infrarrepresentación deja fuera a muchos colectivos más allá de los mencionados, como las personas de color, latinos, el colectivo LGTBITTA, etc. Y las representaciones estereotipadas fomentan discursos de ridiculización y odio hacia dichos colectivos.

Por otro lado, encontramos los videojuegos independientes, a los que se atribuye una mayor conciencia en cuanto a representaciones de universos simbólicos y en algunos casos como los de *Deconstructeam*, por poner un ejemplo, es así, pero la categoría *indie* no define por sí misma una mayor conciencia, sino que son videojuegos con menores presupuestos y pequeños equipos que bien pueden seguir generando videojuegos que perpetúen universos simbólicos preexistentes nocivos.

Será en el campo de los *altgames*, *radical games* y *not games* en los que se exploren modos alternativos de generación, crítica y experimentación de los universos simbólicos. Podemos encontrar desde el famoso y vanagloriado *Dis4rya* de Ana Antrophy (<https://jayisgames.com/games/dys4ia/>) una autobiografía interactiva compuesta de una serie de pequeños *puzzles* muy sencillos de resolver a través de los que se narra un capítulo en la vida de una persona transexual que está atravesando la terapia de reemplazo hormonal, como cualquier otro de sus videojuegos, *Homozapping* de ArsGames y una gran

cantidad de videojuegos que cuestiona nuestros imaginarios sexuales (para profundizar sobre este tema, en la guía de lectura de Arsgames sobre género se mencionan bastantes más: <https://arsgames.net/guias-de-lectura/>).

Sobre la guerra podemos encontrar *Unmanned* de Molleindustria (<http://unmanned.molleindustria.org/>) que nos pone en la piel de un piloto de drones que se afeita, tiene hijos, mujer, dudas, pesadillas, acabando así con la idea del súper soldado que solo mata, o *This War of Mine*, de 11 Bit Studios, que nos pone en la piel de los civiles que sufren las guerras, por mencionar solo dos. Encontramos también bastantes sobre refugiados de guerra y sus dificultades.

Y más allá de los dos temas centrales de los videojuegos, podemos encontrar de todo, metajuegos que son conscientes de su lenguaje y lo subvierten como *Caléndula* o *There is no game* (<https://www.coolmathgames.com/0-there-is-no-game>), videojuegos que solo pueden ser jugados en un tiempo o condiciones específicas, como algunos de Edu Verz (<https://verzinsky.newgrounds.com/games>); videojuegos sobre la timidez como *Shy* (<https://puccini.itch.io/shy>) de Puccini; sobre videovigilancia, como *Do not feed the monkeys*, *Sport! The Algorithmic Circuit* o *Réplica* (<https://somigames.com/Replica/>); *data games* como *Privilege* o los que se hicieron en el marco de juegos del común.

Actualmente hay una fuerte producción que subvierte y genera nuevos universos simbólicos, aunque su consumo sigue siendo marginal.

EA—: Es interesante el cambio que señala entre el enfoque que tienen los juegos comerciales de gran impacto y los juegos independientes respecto de la guerra. Autores como Ernesto Molina Ahumada, quien estuvo en diálogo con nuestra publicación en el número precedente, señalan cómo los videojuegos de consumo masivo, en particular la saga de *Call of Duty*, han generado una forma de modelizar nuestras representaciones sobre la guerra que tiende a desdibujar el conflicto armado para convertir el escenario de operaciones en una suerte de “coto de caza” o “galería de tiro” en el que solo hay enemigos (Molina Ahumada, 2017, pp. 83-98). Esta premisa ha sido confrontada desde los juegos *indie* en más de una oportunidad, siendo tal vez el *This War of Mine* uno de los ejemplos más representativos, con su epígrafe “en la guerra no todos son soldados” y su abordaje de la supervivencia de civiles en medio de los conflictos armados. Sin embargo, un análisis detenido de los juegos *indie*, permite explicitar en muchos casos la presencia de otros contenidos ideológicos que repiten ciertas formas de estereotipos, imperativos sociales a partir de disonancias ludonarrativas o de otros aspectos del entorno de juego que proponen. Algo que por otra parte parece inevitable en la medida que sus diseñadores están inmersos en el imaginario contemporáneo.

A su vez, como señalaba en comunicación con nuestra publicación Óliver Pérez Latorre, subsisten en el marco de la producción independiente de videojuegos, determinadas prácticas del sistema económico predominante que se extreman incluso frente a la comercialización y producción de juegos *top-selling*. Esto por supuesto en relación con prácticas como el *playbour* o las formas de precarización laboral que se establecen bajo la figura del emprendedurismo en la producción independiente de videojuegos. ¿Cree que esto es diferente en el caso de los *radical games*, *not games* o los *altgames*?

EC—: Definitivamente la industria del videojuego, como producto estrella de las lógicas capitalistas postfordistas, es una en las que más explotación y precariedad laboral existen, por no hablar de la heteronorma y la falta de inclusión en el sector. Es un sector que tiene que avanzar muchísimo en este tema.

Los *radical games*, *not games* y *altgames* si bien suelen quedar al margen de las prácticas de explotación (ya no son desarrollados por grandes compañías que exploten a sus empleados), en muchos casos no por ello se libran de la autoexplotación y la precariedad. Solo quienes tienen trabajos estables, bien remunerados y con tiempo libre pueden hacer videojuegos en buenas circunstancias, es el caso de algunos profesores universitarios. El resto producen desde condiciones precarias difíciles de superar.

Mucho se habla de que los videojuegos producen más que la música y el cine juntos, pero poco de cómo se reparten esos beneficios. Paradójicamente, la industria del videojuego es una de las que genera empleos más precarios y condiciones laborales que rozan la ilegalidad en muchos casos (jornadas laborales que superan las horas estipuladas y no remuneradas en ocasiones, condiciones irregulares de contratación, discriminación por cuestiones de género, etc.) y que además, no cuenta con sindicatos propios ni con marcos específicos que protejan a los trabajadores y trabajadoras, salvo por los fomentados por el movimiento *Game Workers United* (<https://www.gameworkersunite.org/>). Es también uno de los sectores en los que encontramos menos mujeres y menos diversidad en general. Todo ello no solo genera una cultura laboral poco saludable, sino que, dado que el videojuego es una de las herramientas de comunicación más potentes en la actualidad, también genera discursos e imaginarios centrados en el hombre blanco heterosexual, negando, invisibilizando e incluso, en ocasiones, ridiculizando otras realidades.

Esto nos sitúa ante la necesidad de repensar nuevas formas de producción del videojuego más justas, equitativas e inclusivas, que rompan con la desigualdad entre ganancias de las empresas y de sus empleados, así como permitan generar un tejido asociativo y cooperativo de empresas del sector digital inclusivo y saludable. Una nueva actitud hacia la producción de videojuegos, mas conectada con lo local, que todavía requiere

de la elaboración de un corpus que de lugar a nuevos modelos y fórmulas económicas y legales, en cuanto a constitución, producción, contratación, distribución y conexión, que permitan desprenderse de prácticas injustas y nocivas.

Y esto es precisamente lo que estamos haciendo en Arsgames. En 2020 estamos llevando a cabo una investigación para proponer una sistematización de prácticas que ayuden a generar instrumentos, recursos y herramientas vinculadas a la gestión, fortalecimiento y escalabilidad, de entidades y empresas de ESS (Economía Social y Solidaria) en el sector de la industria del videojuego.

EA—: En sus trabajos se observa una notable presencia de producción en torno al potencial del videojuego en la esfera educativa. En Argentina comienza a haber gradualmente una conciencia en el ámbito académico de la importancia que el videojuego puede tener para el sistema educativo y el horizonte de posibilidades que podría abrirse si se implementaran programas que lo utilicen como herramienta didáctica. Sin embargo, no existe todavía una asimilación relevante de esta posibilidad en las instituciones de educación media o primaria. ¿Cómo observa la apropiación del videojuego con fines educativos en España?

EC—: En España la inclusión del videojuego y derivados (videjuegos educativos, aprendizaje basado en juegos, gamificación, etc.) es cada vez más abundante, al igual que la educación tecnológica, la programación o la robótica. Pero si bien parecería que se ganó una batalla, en realidad en muchos casos esa inclusión se está dando de modos contraproducentes o que no suponen ni generan un pensamiento crítico ni una apropiación de la tecnología. En lugar de tomar el control de las tecnologías, las aulas se pueblan de tecnologías que toman el control sobre el alumnado.

Por un lado tenemos que muchas de las tecnologías y videojuegos que se implementan son de *software* privativo, por lo que son productos cerrados, que no podemos modificar ni manipular y que tenemos que emplear como el diseñador pensó que debíamos hacerlo. Además de ser cajas negras, estas tecnologías recaban una inmensa cantidad de datos de sus usuarios, que en muchos casos son menores. Hace poco, madres y padres de escuelas e institutos de Barcelona junto a Xnet nos alertaban de la opacidad en el uso de datos de las alumnas por parte de Google en el documento “No firméis la autorización para el uso de Google Suite en las escuelas”. En él explican los potenciales problemas que se derivan del uso de esta plataforma en las aulas y la falta de información sobre el uso potencial de los datos recogidos para las familias. Y a nivel de potencia de recopilación de datos, los videojuegos no se quedan atrás, no por nada se están generando tantos estudios de *neuromarketing* empleando videojuegos.

En segundo lugar, cuando se introduce la *gamificación* en la escuela, se está aplicando un sistema conductista que proviene de los estudios de *marketing*, a la educación. Se asumen los elementos más adictivos y competitivos, como *rankings*, puntos, logros... reemplazando la motivación intrínseca del propio placer por aprender, por una motivación extrínseca impuesta.

Eso no quiere decir que introducir videojuegos en el aula no sea buena idea, de hecho es fundamental, sino que es necesario replantear todo el modelo educativo hacia prácticas que fomenten el pensamiento crítico y la autogestión tecnológica. Esto es lo que defendemos en nuestros dos libros al respecto: *El aprendizaje en juego: Tecnoludismo para el pensamiento crítico* y *GAMESTAR(T): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos*, donde planteamos principios pedagógicos, metodologías y casos concretos de aplicación de videojuegos en la educación.

Como decía, incluir los videojuegos en las aulas es fundamental, en primer lugar porque están ahí, están conformando y definiendo nuestra cultura y es importante enseñar a niños y niñas a decodificar sus mensajes y a ser capaces de analizar críticamente qué discursos operan tras los videojuegos que juegan. Por ello, una práctica que debería darse en aulas y escuelas son las de juego crítico. Nosotros en ArsGames las hemos llevado a cabo en múltiples ocasiones sobre temas muy diversos, como el género, la guerra, la política, la censura... donde a través de preguntas fomentamos la reflexión. Por ejemplo, durante un taller en la Casa del Lector de Madrid convertimos a niños y niñas en reporteros de guerra de sus *shooters* favoritos. Mientras jugaban tenían que lograr información sobre el país en el que estaban, de qué país eran, cuál era el origen del conflicto bélico, etc. Las reflexiones que surgieron fueron muy interesantes, salieron de niños y niñas, jugando juegos que jugaban a diario pero de los que nunca se habían planteado esas preguntas.

Algo que es muy importante para romper con la nueva brecha digital (que divide las tecnologías que usan niños y niñas en sus tiempos de ocio de las que emplean en la escuela) es emplear videojuegos que ellos ya usan y videojuegos comerciales, no solo educativos. Por ejemplo, en Craftea (www.craftea.arsgames.net) empleamos el videojuego Minecraft para fomentar la participación ciudadana en temas de espacio público y urbanismo de modo que niños y niñas tienen la oportunidad de experimentar la participación ciudadana tomando decisiones consensuadas sobre su entorno más cercano e interviniéndolo a través del videojuego.

Pero todo ello sin olvidar una parte muy importante, como decíamos, es imprescindible que niños y niñas aprendan a generar sus propias tecnologías. Es algo que llevamos incentivando desde 2010 en Gamestar(t) (www.gamestart.arsgames.net) donde niños y niñas decidían las normas del espacio, los proyectos a realizar y llevaban a cabo una

autogestión del aprendizaje y una autogestión tecnológica lúdicas. Los principios pedagógicos y la metodología se ha llevado a las bibliotecas como laboratorios experimentales en Zona Gaming (<https://arsgames.net/zona-gaming/>), un proyecto pionero en el territorio del videojuego en clave social que se realiza en las bibliotecas Zona Nord e Ignasi Iglésias Can Fabra, en Barcelona, dirigido a jóvenes de 12 a 18 años.

Y se han llevado también a la educación formal con ProyectTIC (véase: <https://proyecttic.arsgames.net>), un proyecto que arranca validado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) implementándose en más de cuarenta escuelas en diferentes estados de México y que, luego de transformarla en una plataforma lúdica, actualmente está haciendo su piloto en España y se lanzará en el curso 2020/2021. En esta plataforma los videojuegos se abordan como una tecnología más dentro de un sistema de trabajo por proyectos, en el que niños y niñas analizan las tecnologías, se preparan para ser ciudadanos digitales de plenos derechos y emplean y desarrollan tecnologías situadas para mejorar su contexto inmediato en colectivo.

Poder producir sus propios videojuegos, sus propias tecnologías, de modos horizontales, asamblearios y con herramientas libres, les dota de agencia y les permite dejar de ser meros consumidores y convertirse en creadores/as, que quizá, un día, lleven a la industria sus formas de producción.

EA—: No quisiera terminar la entrevista sin preguntarle por su participación en el Frente lúdico de Judea. Accediendo a varias de sus publicaciones he tenido oportunidad de observar un registro algo refrescante frente al tratamiento que usualmente la prensa y la literatura de divulgación hace del videojuego como fenómeno social.

Sus artículos parecen evitar tanto el *lobby* negativo continuo que se observa en la prensa digital, en el que se adjudican al videojuego todo tipo de catástrofes y siniestros, como el optimismo ingenuo, para señalar y problematizar aspectos concretos de los videojuegos actuales. Este aporte resulta sin duda fundamental, pues mientras que en el ámbito académico el videojuego comienza a consolidarse como objeto de estudio relevante, en el terreno periodístico nunca se lo ha ignorado, pero su abordaje ha sido ambivalente entre una promoción comercial y su rechazo como un objeto culturalmente nocivo. ¿Qué objetivos persiguen en el Frente lúdico de Judea en este sentido?

EC—: El Frente lúdico de Judea nace del interés en observar el medio videolúdico y su industria desde un prisma activista y social. Esta iniciativa promulga la constante experimentación crítica de y desde el videojuego con el objetivo de *hackear* el medio y reapropiarnos de sus canales de producción y difusión para generar nuevos discursos,

actitudes e imaginarios. Porque, parafraseando a Emma Goldman, si no puedo jugar, ésta no es mi revolución.

Aunque venimos haciendo eso en Arsgames desde la práctica y nuestros proyectos, así como desde la academia y nuestras publicaciones, sentimos que era necesario generar una comunicación más divulgativa y que pudiese llegar a más gente. Es así como ArsGames inicia una colaboración con *El Salto*, que es un medio impulsado por el periódico *Diagonal* junto con más de veinte proyectos para generar un periodismo de calidad que contribuya a la transformación social y a la generación de otros relatos sobre la realidad.

Así, en el tiempo que lleva el Frente Lúdico de Judea ha publicado sobre el videojuego en la creación de imaginarios transformadores, sobre temas de género, visibilización, formas de jugar y videojuegos *queer*. Sobre la cultura videolúdica, la industria del videojuego y el videojuego como procomún o la importancia de jugar a la ciudad para crear ciudadanía. Incluso, ha publicado sobre algo que otros medios tienden a mencionar mucho, el tema de la adicción, pero desde un enfoque crítico bastante diferente.

En este sentido, José Andrés Fernández Jiménez, a cargo de la selección y edición de los artículos hace un excelente trabajo, que se enmarca en el contexto en el que podemos encontrar una avanzadilla de medios que hacen un periodismo de videojuegos serio, diferente y que muestra una madurez que ya se está haciendo notar, aunque desgraciadamente todavía algunos medios generalistas continúen dándole un tratamiento superficial y lleno de clichés.

EA—: Tendemos sin duda muchas veces, a apostar por el videojuego como una herramienta reflexiva, susceptible de subvertir determinadas lógicas imperantes o construirse como un objeto contracultural, y existen muchas propuestas de diseño que cumplen claramente con estas expectativas. Sin embargo, no toda ruptura con la hegemonía cultural admite esta clase de entusiasmos. Pienso por ejemplo, en la controversia en torno al juego *Rape Day* (Valve), o en las acciones más problemáticas desarrolladas en la saga de *Grand Theft Auto* (Rockstar Games), o *Postal 2* (Running with Scissors, 2003). ¿Qué tipo de gestos sociales cree que subyacen a estas propuestas de diseño lúdico? ¿Puede justificarse en estos casos el rechazo social que llegan a generar?

EC—Este es un tema muy complicado y controvertido, que de algún modo conecta con el debate sobre la libertad de expresión o sobre los límites del humor. No se puede responder de un modo sencillo, como muchos pretenden, sino atendiendo a toda la complejidad subyacente en el discurso.

En primer lugar es importante resaltar que el videojuego es ficción y en principio en la ficción todo debería ser posible. En los libros o en las películas hay violaciones, decapitaciones, violencia extrema y tiende a escandalizar mucho menos que cuando se presencia en un videojuego.

Esto tiene una razón de ser, y es que la violencia se siente más directa cuando no se está leyendo sobre un crimen, sino que se está cometiendo uno, aunque sea un crimen ficcional cometido por un avatar sobre otro y estos no sean más que meras nubes de píxeles en la pantalla. Hay que dejar muy claro entonces, que jugar a matar no me hace asesino, ni jugar a violar, violador, como jugar a operar no me convierte en cirujano.

Todo esto ha de ser muy tenido en cuenta como para no caer en las falacias tan recurrentes antaño de que si alguien mataba a otra persona y tenía videojuegos en su casa, era el videojuego el responsable del crimen. (Y que aún persisten como hemos podido ver recientemente tras el tiroteo en el Colegio Cervantes ubicado en la ciudad de Torreón en México en el que gobernador del estado de Coahuila, Miguel Ángel Riquelme, culpó a los videojuegos).

Pero también es muy cierto que, como veíamos antes, los videojuegos reproducen y perpetúan universos simbólicos presentes en nuestra sociedad, legitimando prácticas y discursos (o los subvierten tratando de generar nuevas realidades políticas o sociales). En este sentido es en el que saltan las alertas con videojuegos como los que mencionas. Porque el problema no es en sí mismo que en un videojuego se pueda violar a un personaje no jugador (como no lo es que puedas matar gente o volar por los aires un edificio, u otras muchas cosas que jamás harías en la realidad). El problema es cuando ese videojuego se inserta en un contexto, apoyado por la mayoría de videojuegos, en el que se fomenta una cultura de la violación, entonces está quedando patente una problemática social y la lucha no solo está justificada, sino que es necesaria.

Si lo llevamos a ejemplos menos extremos quizá pueda comprenderse mejor. No pasa nada porque en un videojuego haya una mujer de pechos enormes vestida de forma provocativa, el problema es cuando la gran mayoría de las mujeres son representadas de un modo hipersexualizado, porque ahí es cuando se está promoviendo una cultura de la mujer como objeto, mientras el hombre es el ser activo, el estereotipo del *ready for sex* frente al del *ready for violence* fomenta indirectamente la cultura de la violación.

No es que haya que prohibir esos contenidos, pero si es importante que haya una respuesta crítica desde la sociedad y desde el consumo, a ese tipo de productos para que la industria empiece a cambiar sus patrones nocivos y genere videojuegos con otros mensajes y valores.

EA—: El recorrido establecido por los videojuegos desde su origen hasta la actualidad, así como la aproximación reflexiva que realizan las Ciencias Sociales en torno a su evolución ha estado marcada por grandes cambios de enfoque, por tendencias difíciles de anticipar tanto en el diseño, como en las posibilidades tecnológicas con las que el videojuego ha logrado incorporar, como por el aumento de su complejidad entre otros factores. ¿Qué horizonte de problemas observa que el videojuego puede ofrecer en un futuro próximo?

EC—: Bueno, ya estamos viendo los mayores problemas que se presentan desde ahora y que parece que van a acrecentarse en un futuro. Por un lado, encontramos el diseño de videojuegos que cada vez tienen más presentes los estudios del conductismo para generar adicción. Actualmente los videojuegos que más ingresos generan son videojuegos gratuitos que ofrecen compras *in-game*. Lo cual quiere decir que como modelo de negocio, se abandona vender el videojuego como una experiencia y se empieza a insertar mecánicas únicamente pensando en manipular a quien juega para lograr estas ventas.

Hay una web muy interesante llamada Dark Pattern Games (<https://www.darkpattern.games/>) en la que se analiza cuáles son las estrategias y técnicas para lograr esto. Desde los anuncios al *pay to win*, encontramos diferentes técnicas divididas en cuatro secciones, temporales, psicológicas, monetarias o sociales. En un país como España, en el que las casas de apuestas y las apuestas *online* proliferan generando un problema social grave, que haya videojuegos que quieren emularlos es un gran problema.

Otra de las problemáticas es que estamos viviendo una videoludificación de todos los factores de nuestras vidas. La tan de moda “Gamificación”, procedente de estudios conductistas aplicados al *marketing*, se aplica a la educación, al trabajo, a la salud, a las relaciones sociales...

Plataformas como *Tinder* o *Uber* regulan nuestras relaciones o trabajo condicionándonos mediante trucos conductistas, estrellas, logros, premios... Cuestiones como el crédito social chino, que es la aplicación de esto a nivel estatal, muestran cómo no es algo puntual, sino una tendencia a aplicar cada vez más estos elementos conductistas a cada faceta de nuestras vidas.

Y por último, pero muy relacionado con lo anterior, encontramos la problemática sobre el control de los datos. Si con el escándalo de *Cambridge Analytica* se ha llamado la atención sobre la importancia de nuestros datos y de la protección de los mismos, por el poder que pueden tener quienes dispongan de ellos, en el mundo del videojuego apenas se está abordando esto, cuando en los videojuegos estamos generando muchos más datos que en las redes sociales.

No por nada últimamente proliferan los estudios, carreras y empresas de *neuromarketing* que emplean videojuegos, porque midiendo la respuesta galvánica, el pulso y otros biométricos mientras jugamos videojuegos, pueden saber qué colores nos emocionan más, a qué parte de la pantalla tendemos a mirar o cómo reaccionamos cuando determinadas cosas aparecen acompañadas de cierta música, por mencionar solo algunas cuestiones.

Los datos que los videojuegos pueden proporcionar de sus jugadores/as son infinitamente mayores que los que se extraen a través de las redes sociales, y si no se trabaja al respecto, es posible que esto se convierta en una grave problemática a futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carrubba Luca (2019) Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas, [Tesis doctoral] Universitat de Barcelona. Disponible en:

<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/140502>

Eurídice Cabañes, (2008) “Identidades virtuales: ¿praxis de la postmodernidad?”

Recuperado el 28 de marzo de 2020 de:

https://www.academia.edu/4302824/Identidades_virtuales

Eurídice Cabañes, (2009) Las chicas también matan. Recuperado el 28 de marzo de 2020 de: <https://euridicecabanes.es.tl/Videojuegos%2C-las-chicas-tambi-e-n-matan.htm>

Lynch, T., Tompkins, J., Van Driel, I., y Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.

Molina Ahumada Ernesto, (2017) “Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos”. *Revista Questión*, 54, 83-98.