

e-tramas

ISSN 2618-4338

Número 6 - Julio de 2020

Grupo de investigación en Tecnologías Interactivas (GTI). Facultad de Ingeniería

Grupo de Investigación y Transferencia "Tecnologías - Educación - Gamificación 2.0" (TEG 2.0). Facultad de Humanidades.

Universidad Nacional de Mar del Plata

Proyecto I+D+i. *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P).

Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España

<http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas>



DEMOCRACIA CORPORAL. EL FÚTBOL COMO MEDIO PARA LA INCLUSIÓN
Y EL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD DE VIDA DE NIÑOS Y
ADOLESCENTES VULNERABLES, DE MUJERES, Y DE PERSONAS CON
DISCAPACIDAD EN EL SUDESTE BONAERENSE

CORPORAL DEMOCRACY. SOCCER AS A MEANS FOR THE INCLUSION
AND IMPROVEMENT OF THE QUALITY OF LIFE OF VULNERABLE CHILDREN
AND ADOLESCENTS, WOMEN, AND PEOPLE WITH DISABILITIES IN THE
SOUTHEAST OF BUENOS AIRES

Gastón Gil

Universidad Nacional de Mar del Plata
gagil@hotmail.com

José Gil

Universidad Nacional de Mar del Plata
josemaria@gilmdq.com

Gerardo Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata
gefarodriguez@gmail.com

Stella Maris Massa

Universidad Nacional de Mar del Plata
smassa4@gmail.com

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia
jimenezalcazar@um.es

Fecha de recepción: 2/7/2020

Fecha de aprobación: 22/7/2020

Resumen

Democracia corporal es un concepto que proponemos para abordar la práctica del

fútbol como fenómeno complejo, dado que permite el cruce entre deportes, educación, salud pública y sociabilidad,

e-tramas 6 – Julio 2020 – pp. 1-15
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

fomentando tanto las decisiones grupales como la autodeterminación corporal de cada jugador. Buscamos contribuir a la inclusión plena de personas excluidas de la práctica del fútbol: niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres, personas con discapacidad y permitir que dichos sujetos ejerzan la democracia corporal y mejoren su calidad de vida.

El proyecto desarrolla estrategias para favorecer la inclusión social de dichos actores vulnerables en la práctica del fútbol mediante un abordaje multi-disciplinar, donde intervienen la antropología social, la filosofía de la educación, la terapia ocupacional, la ingeniería en sistemas, los estudios del deporte, la teoría de los juegos y la gamificación.

Palabras clave

Democracia corporal, Fútbol,
Antropología social, Gamificación,
Videojuegos

Abstract

Corporal democracy is a concept that we propose to approach the practice of

soccer as a complex phenomenon, because it allows the crossing between sports, education, public health and sociability, promoting both group decisions and the corporal self-determination of each player. We seek to contribute to the full inclusion of people excluded from the practice of soccer: children and adolescents in vulnerable situations, women, people with disabilities and allow these subjects to exercise body democracy and improve their quality of life.

The project develops strategies to promote the social inclusion of these vulnerable actors in the practice of soccer through a multi-disciplinary approach, where social anthropology, philosophy of education, occupational therapy, systems engineering, sports studies, game theory and gamification are involved.

Keywords

Corporal democracy, Soccer, Social anthropology, Gamification, Videogames

PRESENTACIÓN

Ofrecemos un resumen del Proyecto de Investigación “*Democracia corporal. El fútbol como medio para la inclusión y el mejoramiento de la calidad de vida de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres, y de personas con discapacidad en el Sudeste Bonaerense*”, presentado a la convocatoria Proyectos Interfacultades PI3-cET realizada por la Universidad Nacional de Mar del Plata según Resolución de Rectorado N°1955/19, que obtuvo una evaluación satisfactoria y el correspondiente subsidio solicitado en la categoría 4 “Problemáticas de Salud Colectiva, Educación y Derechos Humanos en el Sudeste Bonaerense”, según Resolución de Rectorado N°3502/20.

El proyecto busca desarrollar estrategias para favorecer la inclusión social de actores vulnerables en la práctica del fútbol. Para ello se formula un abordaje genuinamente interdisciplinar, donde intervienen la antropología social, la filosofía de la educación, la terapia ocupacional, la ingeniería en sistemas, los estudios del deporte, la teoría de los juegos y la gamificación.

FUNDAMENTOS

El deporte se concibe aquí como un conjunto de prácticas de salud pública. Así, el fútbol no sólo puede promover la adopción de estilos de vida saludables, sino también la autonomía y la libertad del individuo en el marco de densas redes de sociabilidad que promueve. En efecto, el libre desplazamiento y la interacción con los otros son dos factores constitutivos de la vida democrática. En este sentido, la práctica del fútbol involucra tanto la autodeterminación corporal como una red de relaciones entre individuos y grupos.

La autodeterminación sobre el propio el cuerpo y la interacción con los cuerpos de los otros configuran lo que aquí proponemos llamar *democracia corporal*.

El fútbol, entendido como una de las manifestaciones posibles de la democracia corporal, trasciende la dimensión competitiva porque configura un espacio fundamental de socialización que inculca valores, hábitos, disposiciones y hasta una concepción de la salud.

El ejercicio de la democracia corporal no se termina con la necesaria proclama de derechos porque busca además la inclusión efectiva de los actores vulnerables. En efecto, por medio de la adhesión a un conjunto de prácticas o incluso a un estilo de vida, los actores vulnerables pueden llegar a desarrollar sistemas conceptuales y poderosas fuentes de energía emocional.

Contribuir a la inclusión plena de personas hasta ahora excluidas de la práctica del fútbol (niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres, personas con discapacidad) permitirá que dichos sujetos ejerzan activamente la democracia corporal y,

con ello, que mejoren sustancialmente su calidad de vida. Por el contrario, la exclusión sistemática vulnera derechos, conlleva abruptas interrupciones de itinerarios deportivos, causa disolución o conflicto. En el marco de la democracia corporal, el fútbol podrá generar emociones perdurablemente agradables, crear poderosos sentidos de pertenencia y promover la solidaridad.

Las actividades de investigación, transferencia y extensión propuestas tienden al desarrollo de estrategias concretas para terminar con la exclusión sistemática padecida por los actores más vulnerables de la práctica del fútbol organizado. Lejos de constituir un espacio de contención, formación y reunión corporal, las estructuras del fútbol organizado carecen de estrategias institucionales y de dispositivos que les permitan cumplir una función social más allá de los marcos de hecho orientados hacia la alta competencia y el profesionalismo.

Este proyecto plantea entonces la necesidad de hacer un estudio de campo de la participación femenina, de la participación de personas con discapacidad y del abrupto desgranamiento de los planteles de fútbol infantil y juvenil. El trabajo de investigación constituye la plataforma sobre la cual se desarrollarán las actividades de transferencia (por medio del desarrollo de dispositivos de intervención social y de aplicaciones para teléfonos móviles) y las actividades de extensión (por medio de actividades de capacitación, de recreación que refuercen las instancias de inclusión y gamificación).

La práctica organizada del fútbol en la Liga Marplatense se desarrolla en numerosos y variados lugares del Partido de General Pueyrredon, aun en localidades relativamente alejadas del centro, como Batán y Estación Chapadmalal. Del fútbol organizado de la Liga también participan clubes de los partidos vecinos de General Alvarado y Balcarce.

Las más de treinta instituciones que participan en las competencias infantiles y juveniles de la Liga cuentan con alrededor de diez mil jugadores. Por la cantidad de personas que involucra y por el valor que sus participantes le asignan, la práctica organizada del fútbol es un fenómeno sociocultural de gran importancia en el Sudeste Bonaerense.

Así y todo, no parece constituir un medio para la inclusión y el mejoramiento de la calidad de vida de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad. En efecto, el siguiente conjunto de fenómenos permite justificar que el fútbol organizado del Partido de General Pueyrredon y zonas vecinas ahora tiende a la exclusión de personas vulnerables:

1. Muchos niños y adolescentes dejan la práctica del fútbol organizado en contra de su deseo personal, de forma especialmente dramática entre los 14 y los 17 años. Por medio de este proyecto no solo se conseguirán datos cuantitativos precisos sobre

este triste proceso de exclusión, sino que también se buscará explicar por qué razones ocurre y se elaborarán propuestas para revertirlo.

2. La participación de las mujeres en la práctica del fútbol organizado es periférica (y a veces nula) en la mayoría de los clubes. Aunque este año se organizó un torneo formal, la participación de las mujeres es bajísima comparada con la de los varones. Por añadidura, todavía circulan prejuicios sexistas por los cuales se concibe que el fútbol se vincula a supuestas virtudes de la masculinidad. Además de conseguir datos cuantitativos concretos, este proyecto buscará entender los factores que inciden en el relativamente bajo número de mujeres que practican fútbol y en los prejuicios de los que son víctimas. Todo ello permitirá esbozar propuestas para evitar la exclusión de las mujeres.
3. No hay participación de personas con discapacidades en el fútbol organizado de la Liga Marplatense. Tan llamativa como la ausencia de personas con discapacidades, es la ausencia misma de proyectos o reclamos que como mínimo se dediquen a exponer dicha ausencia. Ni siquiera se contempla la mera posibilidad de incluir a este colectivo. Como en los otros casos, este proyecto tratará de entender las razones por las que esto ocurre y desarrollará propuestas para revertir la situación.
4. En la práctica del fútbol infantil y juvenil de la Liga Marplatense de Fútbol se manejan supuestos propios de la alta competencia profesional. Los torneos infantiles y juveniles reproducen rituales y prácticas del fútbol profesional. Así, desde los seis o siete años los niños juegan en canchas que deben tener alambrado perimetral y custodia policial obligatoria. Los adultos que acompañan a los menores pagan entradas, los arbitrajes son rentados, hay tablas de posiciones, campeones oficiales y hasta transmisiones de los partidos por radio. En este contexto, dirigentes, entrenadores y aun familiares consideran natural que, por ejemplo, los niños y los adolescentes cambien de un club a otro porque buscan mayor renombre, mejor competitividad o más oportunidades para una supuesta proyección futura. Este mercado de pases afecta a personas de entre 7 y 17 años de edad, socavando el sentido de pertenencia, la formación de identidad y los valores propios de la democracia corporal. En efecto, la autodeterminación sobre el propio el cuerpo y la interacción con los cuerpos de los otros va perdiendo sentido frente al poderoso énfasis en la dimensión exclusivamente competitiva.

Este proyecto, entonces, prestará debida atención a las demandas concretas y objetivas de un gran número de personas del Partido de General Pueyrredon y cercanías que padecen el abandono y la exclusión por parte de los clubes de fútbol. El abandono y la exclusión son

ciertamente paradójicos porque según sus estatutos y proclamas informales los clubes cumplen, entre otros, el rol de la inclusión social. Y para decirlo una vez más, las personas más afectadas por este proceso de exclusión son los niños y adolescentes vulnerables, las mujeres y las personas con discapacidad.

En este sentido, gracias a diversos programas estatales (en todos sus niveles de implementación) e incluso a programas transnacionales se ha explorado ampliamente la posibilidad de que el deporte sea una verdadera instancia de inclusión social. Por su carácter de deporte más popular del planeta y por los inmensos recursos que genera (o por los recursos de los que se apropia) cualquier transformación social progresiva beneficiará a un conjunto muy amplio de la población.

Llevado al plano del Sudeste Bonaerense, el fútbol también es un espacio potencial de intervención en torno al que se pueden desarrollar políticas públicas creativas y eficientes. Y ello no sólo se aplica a las inequidades que la propia práctica deportiva genera en los contextos locales y globales, sino que además el fútbol puede ser un excelente ejemplo de planificación social virtuosa que inspire intervenciones inclusivas.

OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto es contribuir a la inclusión plena de personas hasta ahora excluidas en la práctica del fútbol organizado: niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, mujeres y personas con discapacidad. Para ello se propone un abordaje interdisciplinario que pueda proveer herramientas fundadas para el desarrollo de estrategias de intervención. En virtud de dichas estrategias, los actores excluidos podrán vivir plenamente la democracia corporal para así mejorar su calidad de vida. El plan de investigación, transferencia y extensión busca ofrecer y aplicar lineamientos conceptuales para un plan de desarrollo que pueda ser implementado por instancias con poder de decisión como la Dirección de Niñez y Juventud de la Municipalidad de General Pueyrredon y la Liga Marplatense de Fútbol, avales de este proyecto.

Entre los objetivos particulares propone:

1. Ofrecer una descripción cuantitativa completa de la práctica del fútbol organizado por la Liga Marplatense.
2. Evaluar la situación de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad en la Liga Marplatense de Fútbol.

3. Elaborar un plan de desarrollo tendiente a la inclusión de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad en la práctica del fútbol organizado.
4. Establecer alguna comparación entre la práctica del fútbol de la Liga y la práctica en los torneos barriales.
5. Estudiar los espacios del fútbol en el Partido de General Pueyrredon.
6. Contemplar modelos de encuentros y torneos alternativos en función de un aprovechamiento integral de los espacios del fútbol.
7. Caracterizar las prácticas que propendan a la generación de identidades comunitarias.
8. Identificar afinidades y diferencias entre los deportes, los juegos analógicos y los videojuegos.
9. Ofrecer un sistema conceptual que contribuya a la toma de conciencia en temas relacionados con problemáticas de salud colectiva, educación y derechos humanos.
10. Identificar aspectos que contribuyen a la toma de conciencia en temas relacionados con problemáticas de salud colectiva, educación y derechos humanos.
11. Desarrollar modelos de intervención terapéutica en el marco de la democracia corporal.
12. Proveer un cuerpo de conocimientos fundado traducido en recomendaciones concretas para elaboración de políticas socio-sanitarias compatibles con el ejercicio de la democracia corporal.
13. Ofrecer un modelo de asesoramiento y capacitación a las entidades deportivas y a los medios.
14. Planificar actividades de capacitación y de recreación que refuercen los potenciales de inclusión, especialmente en los clubes.
15. Explicitar el potencial de las prácticas de juego como producto cultural, como dispositivo de intervención comunitaria y como herramienta de contención social.
16. Historiar las prácticas deportivas en general y del fútbol en particular.
17. Analizar la aparición de los diferentes deportes en los videojuegos comerciales no deportivos.

Para lograr llevar a la práctica estos objetivos, proponemos un amplio abanico de productos de investigación, transferencia y extensión que llevarán a cabo los investigadores, docentes

y extensionistas, graduado y alumnos de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social, Facultad de Humanidades y Facultad de Ingeniería), Universidad Nacional de Rosario (Facultad de Humanidades y Artes), de la Universidad de Murcia (Facultad de Letras) y del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, de los que ofrecemos una selección.

PRODUCTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Informe sobre la situación de niños y adolescentes vulnerables, mujeres y personas con discapacidad en la práctica del fútbol en el marco de la Liga Marplatense.
2. Propuesta concreta de desarrollo que pueda ser implementada por instancias con capacidad de decisión como la Liga Marplatense de Fútbol o la Dirección de Niñez y Juventud de la Municipalidad de General Pueyrredon.

PRODUCTOS DE TRANSFERENCIA

1. Mapa del fútbol y espacios recreativos afines que pueda utilizarse en pos de la inclusión por parte de instancias con poder de decisión y ejecución como la Liga Marplatense y a la Dirección de Niñez y Juventud.
2. Un plan estratégico para solucionar los problemas de exclusión de niños y adolescentes vulnerables, de mujeres y de personas con discapacidad que pueda ser implementado por instancias con poder de decisión y ejecución.
3. Desarrollo e implementación de aplicaciones móviles interactivas (videojuegos) en temas relacionados con problemáticas de salud colectiva, educación y derechos humanos. Dichos videojuegos serán adaptables al contexto que rodea al usuario permitiendo que el juego intervenga por razones aleatorias, por características definidas al nivel educativo o de inmersión, ofreciendo otras formas no convencionales de interactuar con el jugador.

PRODUCTOS DE EXTENSIÓN

1. Desarrollo de actividades tendientes a ampliar el espíritu lúdico como mejoramiento para la calidad de vida en clubes, sociedades de fomento y otras instituciones vinculadas con el fútbol.

2. Realización de talleres y actividades de capacitación para integrar los deportes y las prácticas culturales en los clubes de la liga barrial contemplados en el proyecto de Extensión “Goles de Inclusión”.
3. Difusión y capacitación en el uso de las aplicaciones informáticas desarrolladas en el proyecto dirigida a los colectivos hasta ahora excluidos y también a los dirigentes de la Liga Marplatense, agentes de la Dirección de Niñez y Juventud, periodistas, graduados y alumnos de la Universidad Nacional de Mar del Plata, terapeutas, trabajadores sociales y demás trabajadores de la salud involucrados.

METODOLOGÍAS A EMPLEAR

Los objetivos de investigación, extensión y transferencia están íntimamente entrelazados y requieren un conjunto de rigurosas herramientas metodológicas. En principio, la metodología fundamental para la prosecución de los objetivos es etnográfica, pero el proyecto también necesita obtener datos cuantitativos imprescindibles. Ello requerirá, desde luego, el diseño de una base de información sobre colectivos que padecen la exclusión en la práctica organizada del fútbol. Por su parte, el abordaje etnográfico contempla el desarrollo de un trabajo de campo con observación participante para dar cuenta de las principales dimensiones de la cotidianeidad estudiada. En ese sentido, se postula un rigor metodológico que tiene que trascender el empirismo ciego y las cómodas rutinas del pensamiento que la vida académica promueve y respalda. Todo ello implica considerar varias dimensiones interrelacionadas entre las cuales se reconocen el vínculo entre la cultura y los comportamientos, el sistema normativo y la vivencia de los actores sociales (lo observado), la vivencia del investigador en el campo (el observador), el estilo elegido para unir al observador y lo observado (la historia) y el rol del lector comprometido con la reconstrucción activa de la historia (el público).

Las estrategias metodológicas no se plantean a partir del uso esquemático de técnicas puntuales de recolección de datos. Por el contrario, los principios teóricos de este enfoque nos llevan a diseñar estrategias que apuntan a establecer un contacto estrecho y prolongado con los sujetos de estudio y, sobre todo, a dar cuenta de las perspectivas nativas, de las maneras en que se representan el mundo esos actores estudiados. Así, las estrategias etnográficas apuntan a construir un campo multi-situado, característico de las etnografías en casa.

Este campo multi-situado requiere de un abordaje multi-, inter- y trans- disciplinario como el que aquí se propone. Para alcanzar los objetivos deberán analizarse nuevos materiales, situaciones y objetos problemáticos que contemplan una multiplicidad de contextos de investigación complementarios. Solo a partir de un conocimiento directo de la

carne y la sangre de la vida real, de las dinámicas cambiantes de la realidad, de la trama social cotidiana, se puede luego acceder a lo extraordinario. En ese sentido, se hará énfasis en aquellas prácticas que tengan la capacidad de producir energía emocional y sensorial, relacionadas por supuesto con los itinerarios deportivos y situaciones lúdicas con las que se vinculan los actores, no necesariamente futbolísticas y deportivas.

Desde luego, la metodología contempla la necesidad de trabajar con interlocutores provenientes de o relacionados con los colectivos hasta ahora excluidos. En ese sentido, se buscará trascender las situaciones formales de entrevista y producción de biografías e itinerarios para reproducir la ficción legal de los grupos, comunes en la antropología de oídas.

Como parte del contexto de aplicación de la investigación científica, los objetivos de transferencia de este proyecto solo pueden concretarse a partir de un abordaje inter-, multi- y trans- disciplinario que tenga en cuenta la racionalidad de los actores y las conexiones para pensar estrategias de intervención. Para entender esas conexiones, resulta necesario conocer las representaciones y las cotidianidades de los actores que serán destinatarios de algún dispositivo de intervención, desde los planes generales de acción hasta las aplicaciones para ser usadas en dispositivos móviles.

Este proyecto descarta entonces cualquier abordaje normativo que diagrame escenarios ideales basados en categorizaciones a priori y prejuicios etnocéntricos, diseñándose proyectos desde abajo que dé primacía a las necesidades y capacidades de quienes se pretende beneficiar.

En consecuencia, el abordaje inter-, multi- y trans- disciplinario permitirá no solo detectar los problemas, demandas y conflictos, sino también develar los criterios y lineamientos que deben contemplar los diseños de dispositivos sociales y tecnológicos. Es de los propios destinatarios de donde surgirán las demandas y las claves para la implementación de las acciones de transferencia (y también de extensión). La concepción del investigador como un facilitador, que conjuga saberes expertos y profanos, da lugar al surgimiento de soluciones creativas y efectivas de los problemas sociales.

Para el caso específico de la transferencia relacionada con los sistemas de información se aplicarán, en forma general, los siguientes métodos:

1. Estudio de los fundamentos teóricos del tema y definición de los marcos de referencias.
2. Determinación y enfoque del objetivo de la aplicación experimental de software.
3. Construcción de un marco de diseño para el desarrollo de la aplicación de software.
4. Construcción de prototipos de software.

Debe tenerse en cuenta que un videojuego (educativo o no) puede generar grandes cantidades de datos de interacción, mucho más que casi cualquier otra forma de contenido, porque las interacciones de juego son típicamente un ciclo de retroacción muy corto de interacción-reacción. Esto significa que incluso una corta sesión de juego puede generar cantidades enormes de datos. Es incluso posible reconstruir una secuencia completa de las acciones del jugador, instante por instante, mediante la reproducción de los datos de interacción recogidos.

Se seguirán los principios del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) en el que se basa la disciplina Interacción Persona-Computadora (IPO). Esta IPO se relaciona con el diseño, implementación y evaluación de sistemas informáticos interactivos para uso de seres humanos y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que están relacionados. El estándar internacional del Diseño Centrado en el Usuario ISO 13407 (1999) constituye un marco de referencia en el desarrollo de sistemas interactivos que incorporan el DCU durante el ciclo de vida del desarrollo. En ese sentido, el estándar ISO 13407 internacional revela cuatro actividades de DCU: (1) comprensión y especificación del contexto de uso; (2) especificación de los requisitos de usuario y de la organización; (3) producción de soluciones de diseño; (4) evaluación de los diseños a partir de los requisitos.

En conclusión, el trabajo multi-, inter- y trans- disciplinario que aquí se propone tiene un potencial superador. El análisis y la comprensión cabal de complejos fenómenos de exclusión social a partir de la investigación dará lugar a la transferencia de ese conocimiento por medio de planes de desarrollo y aplicaciones sumamente factibles, y también dará lugar a la extensión de dicho conocimiento al entorno social involucrado en el fenómeno.

Este proyecto es consecuencia de la interacción entre el Grupo de Investigación “Estudios antropológicos” (dirigido por Gastón Gil - Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social), el Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” (dirigido por Gerardo Rodríguez – Facultad de Humanidades), el Grupo de Investigación en Tecnologías Interactivas (dirigido por Stella Maris Massa – Facultad de Ingeniería) y el Proyecto de Extensión “Goles de inclusión” (dirigido por Natalia Bartels – Facultad de Ingeniería).

La modalidad de funcionamiento prevista para el desarrollo de las actividades de la asociación tiene como Unidad Coordinadora a la Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social. La asociación se completa con la participación de la Facultad de Ingeniería y la Facultad de Humanidades. El Comité Directivo del PI3cET responsable de coordinar las actividades, presentar informes y rendiciones económicas estará conformado por el Dr. Gastón Julián Gil (Director), el Dr. José María Gil (Codirector), la Dra. Stella Massa (Responsable por la Facultad de Ingeniería), el Dr. Gerardo Rodríguez (responsable de las actividades de extensión) y el Ing. Felipe Evans (responsable de las actividades de transferencia). Las funciones de todos los

integrantes del proyecto han sido debidamente especificadas en la conformación del equipo de trabajo: Integrantes Emiliano Aldegani, Natalia Bartels, Lucas Castaño, Ana Carla D'Ángelo, Maximiliano Daniele, Miguel Ángel De Candia, Luis Fantini, Jorge Galatro, Mariquena Gross, Esteban Guio Aguilar, Hernán Hinojal, Florencia Incaugarat, Juan Francisco Jiménez Alcázar, Adrián Lofiego, Nicolás Martínez, Lucrecia Moro, Fernando Navarro, Manuel Páez, Camila Romero, Juan Pablo Sosa y Cecilia Laura Verino.

Esta conformación garantiza la presencia de las áreas de investigación, transferencia y extensión como así también la presencia de las tres unidades académicas asociadas para este proyecto.

Tal como se ha enunciado, la implementación de este proyecto brindará importantes beneficios científicos, tecnológicos, de transferencia al medio, institucionales y de difusión de la ciencia y la cultura.

A modo de repaso y de énfasis, consideremos los siguientes ejemplos:

1. Informe sobre los colectivos vulnerables en la práctica del fútbol organizado en el Partido de General Pueyrredon.
2. Plan estratégico de inclusión para la Liga Marplatense y la Dirección de Niñez y Juventud.
3. Esbozo de políticas socio-sanitarias en el marco de la democracia corporal.
4. Creación de ámbitos ocupacionales inclusivos para la práctica del fútbol.
5. Mapa del fútbol y de espacios recreativos afines.
6. Aplicaciones accesibles en dispositivos móviles sobre el mapa del fútbol y espacios afines.
7. Capacitación e información dirigida a trabajadores de la salud, dirigentes, agentes de Niñez y Juventud, periodistas, etc.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldegani, E. (2018). El saqueo como experiencia pre-diseñada. Algunas observaciones sobre el discurso ideológico en los juegos de mesa. *Lúdicamente*, 13(7), 1-15.
- Aldegani, E. (2019). Nuevos desafíos para el videojuego. El estado de los Game Studies y las tendencias de diseño de juegos en España. *e-tramas*, (4), 81-95.
- Archetti, E. (1999a). *Masculinities: Football, Polo and the Tango in Argentina*. Oxford-Nueva York: Berg.
- Archetti, E. (1999b). Hibridación, pertenencia y localidad en la construcción de una cocina nacional. En C. Altamirano (ed.), *La Argentina del siglo XX*. Buenos Aires: Ariel.

- Becker, H. (2009). *Trucos del oficio. Cómo conducir su investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Besnier, N; Bownell, S & Carter, T. (2018). *Antropología del deporte*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Cernea, Michael M. (1995). El conocimiento de las ciencias sociales y las políticas y los proyectos de desarrollo. En Michael M. Cernea (ed.), *Primero la gente. Variables sociológicas del desarrollo rural*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Clements, P. y Northrop, L. (2001). *Software Product Lines: Practices and Patterns*. Londres: Addison-Wesley.
- Collins, R. (2005). *Interaction Ritual Chains*. Princeton University Press: Princeton y Oxford.
- Detchans, G. y Ferguson, J. (comps.) (2015). *Humanidades y nuevas tecnologías*. Mar del Plata: UNMDP.
- Eichberg, H. (2004). *The People of Democracy. Understanding Self-Determination on the Basis of Body and Movement*. Århus: Klim.
- Eichberg, H. (2008). From sport export to politics of recognition. Experiences from the cooperation between Denmark and Tanzania. *European Journal for Sport and Society*, 5(1), 7-32.
- Eichberg, H. (2010). Bodily Democracy and Development through Sport- towards intercultural recognition. *Physical Culture and Sports Studies and Research*, (46), 53-64.
- Elias, N. (1970). *Was ist Soziologie?* München: Juventa.
- Evans, F., Bacino, G., Rico, C. (2017). Modelo de Proceso de un Serious Game. En S. M. Massa y G. Bacino, *Videojuegos en serio: creando serious games para aprender jugando* (pp. 41-59). Mar del Plata: UNMDP.
- Evans, F., Massa, S., Rico, C. A. (2018). Pervasive Serious Game para el desarrollo de Competencias en Redes de Computadoras. En *Actas del IEEE ARGENCON 2018 C*. San Miguel de Tucumán.
- Ghasarian, C. (2008). Por los caminos de la etnografía reflexiva. En *De la etnografía reflexiva a la antropología reflexiva. Nuevos campos, nuevas prácticas, nuevas apuestas* (pp. 9-42). Buenos Aires: Sol.
- Gil, G. J. (2002). Etnografía autobiográfica y memoria mediática: dos recursos para comprender las identidades deportivas. *Etnía*, (44-45), 175-200.
- Gil, G. J. (2006). Controles etnográficos y expertos en el campo: cuando los nativos nos leen. *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano*, (20), 129-148.

- Gil, G. J. & Gil, J. M. (2008). Sobre la estructura organizativa de los campeonatos oficiales de fútbol en Argentina: del estado de injusticia actual a una propuesta alternativa. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, IV(11), 65-82.
- Gil, J. M. (2017). Sobre el papel del lenguaje en el fracaso escolar. *Didáctica. Lengua y Literatura*, (29), 121-137.
- Gil, G. J. (2018). De las imposturas a los “trucos de oficio”. Reflexiones “metodológicas” desde la antropología social. *Empiria. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, (40), 107-128.
- Gil, G. J. (2018). Deporte y estilos de vida. El *running* en Argentina. *Antipoda*, (30), 43-63.
- Gil, J. M. (2018). Qué es la creatividad lingüística: Una explicación neurocognitiva a partir de los nombres de comercios de Mar del Plata. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 28(1), 116-134.
- Gil, J. M. (2018). Tensiones productivas del currículum. Dialéctica virtuosa de la educación. *Perfiles Educativos*, 50(150), 156-173.
- Gil, G. J. (2019). Correr y competir. Rituales de interacción y estilo de vida en el *running*. *Revista del Museo de Antropología*, (12), 105-116.
- Gil, J. M. (2019). On Bunge’s requirement of neurological plausibility for a linguistic theory. En M. Matthews (ed.), *Mario Bunge: Centenary* (pp. 717-733). Festschrift, Cham: Springer.
- Gil, J. M. (2019). A relational account of communication on the basis of slips of the tongue. *Intercultural Pragmatics*, 16(2), 153-183.
- Granollers, T. (2004). MPlu+a. Una metodología que integra la ingeniería del software, la interacción persona-ordenador y la accesibilidad en el contexto de equipos de desarrollo multidisciplinares. (Tesis Doctoral). Universitat de Lleida.
- Hannerz, U. (2003). Being there... and there... and there! *Ethnography*, 4(2), 201-216.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*. Murcia, Universidad de Murcia.
- Jiménez Alcázar, J. F. y Rodríguez, G. (coords.) (2018). *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia, Universidad de Murcia.
- Jiménez Alcázar, J. F.; Mugueta Moreno, I. y Rodríguez, G. (coords.) (2016). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Jiménez Alcázar, J. F.; Rodríguez, G y Massa, S. (coords.) (2018). *El videojuego en el aula de Ciencias y Humanidades*. Murcia, Universidad de Murcia.
- Leclerc, G. (1972). *Anthropologie et colonialisme*. Paris: Fayard.

- Marcus, G. (1995). Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology*, (24), 95-117.
- Massa, S. M. (2013). *Objetos de Aprendizaje: metodología de Desarrollo y Evaluación de Calidad*. Tesis Doctoral. Facultad de Informática, UNLP, La Plata.
- Massa, S. M. & Bacino, G. (2017). *Videojuegos en serio: creando serious games para aprender jugando*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- San Nicolás Romera, C. y Ojeda, M. A. N. (comps.) (2015). *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Spinelli, A. T. & Massa S. M. (2018). Elicitación. En *Actas del IEEE ARGENCON 2018*, C. Tucumán: UNT.
- Uphoff, N. (1995). Adaptar los proyectos a la gente. En: M. M. Cernea (ed.), *Primero la gente. Variables sociológicas del desarrollo rural*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zapirain, E., Massa, S. & Cardoso, J. P. (2019). Quantum Penny Flip: an open source serious game for quantum computing assessment. En *Actas del XIV Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TE&ET 2019)*. San Luis: Universidad Nacional de San Luis.

EL EJE Z DE LA COMUNICACIÓN EN LA INDUSTRIA LÚDICA EMERGENTE

THE Z AXIS OF COMMUNICATION IN THE EMERGING ENTERTAINMENT INDUSTRY

Alejandro Iparraguirre

FUNDAU

aleiparraguirre@gmail.com

Fecha de recepción: 16/6/2020

Fecha de aprobación: 30/6/2020

Resumen

La comunicación relacionada con los creadores de la propiedad intelectual interactiva y los consumidores protagonistas de estas creaciones de la mente se encuentra en una paradoja de entendimiento, curiosidad, ego, inseguridad y comunión. ¿Quiénes crean y quiénes consumen? ¿Hasta dónde el consumidor es co-creador de la propiedad intelectual? ¿Cómo y cuándo se configura la comunicación de una creación? ¿Quién es receptor y quién emisor en el vínculo de la comunicación? ¿Cómo organizar y planificar la comunicación?

Palabras clave

Comunicación, Industria lúdica, videojuegos, Propiedad intelectual

Abstract

The communication related to the creators of interactive intellectual property and the protagonist consumers of these creations of the mind is in a paradox of understanding, curiosity, ego, insecurity and communion. Who creates and who consumes? To what extent is the consumer a co-creator of intellectual property? How and when is the communication of a creation configured? Who is the receiver and who is the sender in the communication link? How to organize and plan communication?

Keywords

Communication, Leisure industry, video games, Intellectual property

e-tramas 6 – Julio 2020 – pp. 16-24

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*

INTRODUCCIÓN

Actualmente, la comunicación relacionada con los creadores de la propiedad intelectual interactiva y los consumidores protagonistas de estas creaciones de la mente se encuentra en una paradoja de entendimiento, curiosidad, ego, inseguridad y comunión. ¿Quiénes crean y quiénes consumen? ¿Hasta dónde el consumidor es co-creador de la propiedad intelectual? ¿Cómo y cuándo se configura la comunicación de una creación? ¿Quién es receptor y quién emisor en el vínculo de la comunicación? ¿Cómo organizar y planificar la comunicación? Resolver este acertijo está en las manos y en la mente de los creadores, sus consumidores y el tiempo, pero ejercer la práctica del conocimiento colaborativo surge del análisis profundo sobre la comunicación colaborativa, la interpelación y la creatividad aplicadas a las distintas dimensiones del sector lúdico, los desarrolladores independientes y la comunidad, los trabajadores y los representantes institucionales.

El **eje z** (véase gráfico 1) es el que nos permite transitar la dimensión de la profundidad creativa teniendo como desafío la fragilidad de la aventura, que radica en la seguridad de los valores, y como contexto, el hoy más allá o más acá de la evolución.

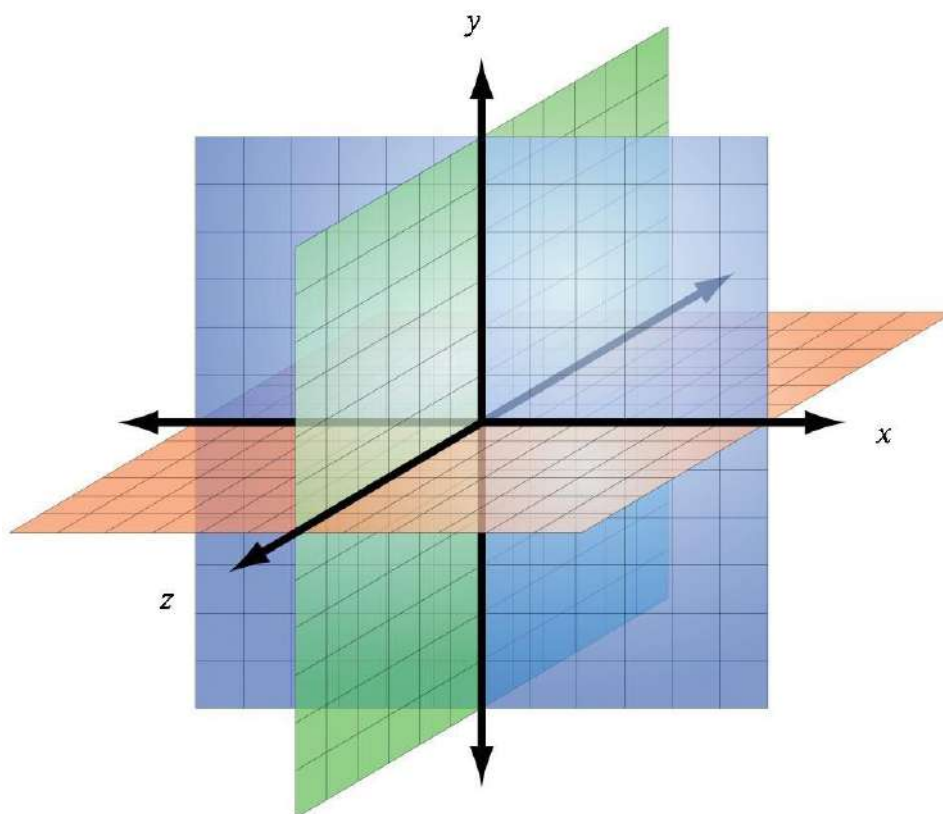


Gráfico 1: Eje Z, "dimensión de la profundidad creativa"

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:3D_coordinate_system.svg

Sakurambo CC BY-SA 3.0

COMUNICACIÓN DEL DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS INDEPENDIENTE

Un videojuego independiente, encausado en una dimensión creativa, es aquel que se creó emancipado de su presupuesto y representa la expresión de su o sus creadores; en una dimensión institucional; es aquel que no conlleva ningún tipo de relación institucional durante toda su cadena de valor. Históricamente los desarrollos independientes de videojuegos correspondían a un grupo selecto de jugadores. A partir del año 2012, comienzan a “coquetear” con la notoriedad para lograr llegar a un mayor número de jugadores activos. Este contexto supone un análisis sobre la relación vinculante entre el presupuesto, la creatividad, el alcance del desarrollo, el *status* institucional y su comunicación. En consecuencia, de la informalidad de la comunicación independiente surge el fortalecimiento del vínculo confidente entre el desarrollador y su comunidad. Y así es como, en virtud de la particular circularidad que caracteriza a la producción de videojuegos en contraposición con la producción lineal de otras industrias culturales, como puede ser la audiovisual, se ve nutrida la producción independiente a través de la constante y cercana evaluación de los jugadores; claro está, según cuál sea la predisposición de co-creación del desarrollador. Así como la mística y la intriga de un regalo se resuelve al abrirlo, ¿cuándo, dónde y cuánto deberíamos mostrar de nuestro desarrollo antes de ser publicado definitivamente? Podemos decir, en principio, que dependerá del videojuego y de su creador. No obstante, sería pertinente que, como desarrolladores, diéramos a conocer cuanto antes nuestro videojuego durante el proceso de iteración inventiva (círculo virtuoso de prueba y devolución creativa en grupos o equipos), dominando la comunicación en conjunto con las decisiones creativas y considerando que resulta de principal valor la retroalimentación por parte de la comunidad, ya que esta relación fructífera puede corroborar la expresión genuina y aportar nuevas mecánicas con elementos que surjan de la co-creación. Es vital recordar siempre que la comunidad nunca deja de estar compuesta por jugadores que merecen ser interpelados por el “game feel” (Swink, 2008), es decir, por las sensaciones que experimenta el usuario mientras juega. Por tal razón, la decisión sobre “cuánto mostrar” nunca debería contemplar la revelación completa del desarrollo integral del videojuego y en algunos casos su re-jugabilidad, dado que la relación entre el jugador y el juego se torna simbiótica y construye un vínculo profundo y personal. Si el proceso de desarrollo fuera como una lanza que se afila cada vez más hacia su extremo, a medida que transcurre el tiempo se debería ir acotando el espacio creativo y manteniendo fijo el flujo de testeo como una referencia continua que permitiera madurar el juego.

En relación con el testeo de jugabilidad y el control de calidad (QA), cabe destacar que durante todo el desarrollo, tanto en el espacio de iteración creativa (pre-producción)

como en la producción, es fértil mantener una dualidad proporcional en procesos de prueba (véase gráfico 2): en primera instancia (pre-producción), la naturalidad espontánea del jugador sin conocimiento ni experiencia de diseño lúdico sería pertinente; y en segunda instancia (producción), la coherencia y viabilidad del equipo de desarrollo y/o de los colegas diseñadores. A medida que se va consolidando el diseño y el arco de las decisiones trascendentales alcanzan la madurez suficiente, resulta beneficioso valerse en forma proporcional de la coherencia y la viabilidad de la experiencia, tomándose como línea referencial al equipo de desarrollo y a los colegas diseñadores. En resumen, es recomendable utilizar testeos informales de jugabilidad en la primera etapa del desarrollo, donde las posibilidades de la toma de decisión de diseño responden a cambios sobre mecánicas principales, y en la segunda etapa, que corresponde a la producción, es imperioso el QA profesional y constante para lograr la consolidación del diseño.

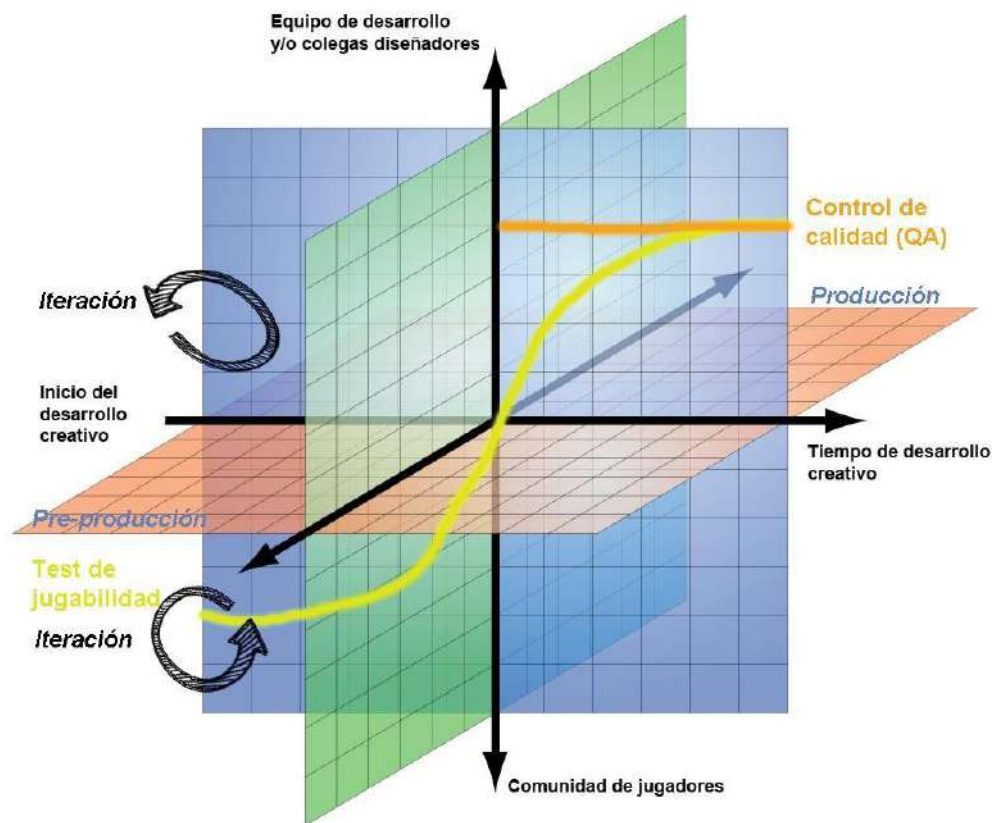


Gráfico 2: "Dualidad en procesos de testeo"

Inevitable y favorablemente el testeo informal de jugabilidad contiene un componente fundamental de la comunicación institucional, y es así que, dependiendo de la astucia de los desarrolladores, surge la posibilidad de profundizar en el concepto de eje Z, pudiéndose conjugar en una misma acción dos conceptos de *marketing* asociados a la relación con el

usuario, el estudio y la sociedad, que en la generalidad de los casos, se dan de forma separada y consecutiva: *marketing social* y *valor de por vida del cliente* (jugador en este caso) (Philip Kotler y Gary Armstrong, 2012). En una acción tan importante como lo es el contacto de nuestro desarrollo, aún en proceso inmaduro de diseño, con los potenciales jugadores es donde existe la posibilidad concreta de interpelación creativa desde los propios valores de la comunidad, utilizando como ejemplo la práctica del conocimiento colaborativo a través del diálogo, discusión, juego y consenso en un evento físico con gran valor de investigación, posicionamiento y comunicación. Tanto en la participación de eventos de terceros como en la generación de eventos propios es donde los desarrolladores independientes pueden hacer valer las oportunidades de comunicación. El registro, la edición y posterior publicación de material audiovisual con creatividad interactiva son clave para lograr que esta acción profunda se apropie del impacto y la cobertura que nos permiten en la actualidad los canales sociales y digitales.

De la consideración acerca del “dónde” se desprenden dos características principales a desarrollar, que son la habitualidad y la frecuencia. Es menester un análisis más o menos profesional de quiénes creemos y/o queremos que sean los jugadores que jueguen nuestro juego. En este punto podemos concluir que estimar y analizar la información futura sobre el consumo de un videojuego es muy complejo, no así para su compra o adquisición. A no ser que uno de los criterios de nuestro diseño sea el público destino, este puede irse definiendo a medida que la naturalidad de las decisiones del proyecto lo encuentre por sí mismo. Una vez definido el público de forma contextual, se puede establecer su habitualidad y frecuencia en relación con sus costumbres e intereses. En este trayecto del público hacia el desarrollo se debe dar el punto de cruce con el itinerario del desarrollo hacia público, y es este el momento de analizar medios, lugares y/o plataformas digitales y/o físicas que nos presenten la posibilidad actual del multimedio. En relación con la oferta multimedial para la comunicación de nuestro desarrollo, notamos que venimos de una expresión que, a nuestro entender, ha quedado en el letargo del dinamismo digital: “hay que estar en todos lados”. Dicha expresión está en tensión constante con la estrategia de focalización, a la que le cuesta perder vigencia en la pronunciada sobresaturación de información en la cual nos encontramos. Mientras avance la aplicación desmedida y carente de profundidad analítica en la era del *big data*, no parece que vaya a extraviar su rumbo. Focalizar, en la mayoría de los casos, cumple con la teoría B de eficiencia: bueno, bello y barato; características favorables y convenientes para el desarrollo independiente en todo su espectro. La focalización nunca es sinónimo de individualización, sino que, por el contrario, en su combinación gradual con algunos medios se manifiesta en su faceta más fructífera. De esta manera, al disponer de un cóctel de público, análisis, habitualidad,

frecuencia y selección de algunas plataformas, podemos realizar una buena planificación de medios de comunicación institucional para nuestros videojuegos.

COMUNICACIÓN INTERNA EN ESTUDIOS DE VIDEOJUEGOS

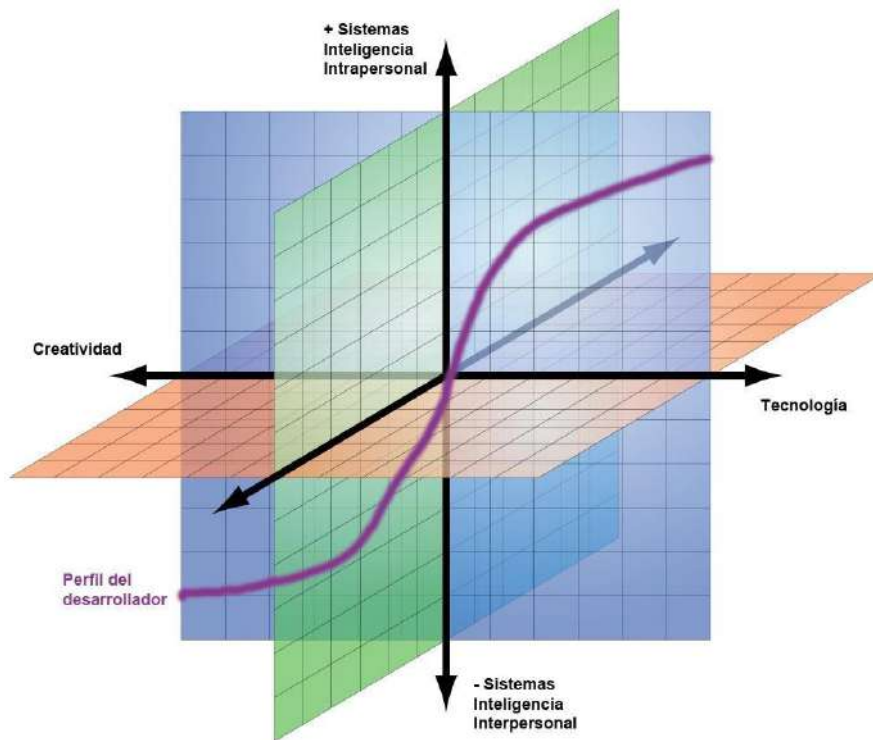


Gráfico 3: "Disciplinas, los sistemas y la inteligencia emocional"

Sin embargo, las disciplinas tecnológicas son más adeptas a la inteligencia intrapersonal y las disciplinas más creativas responden más eficientemente a la inteligencia interpersonal. Pero este análisis se vuelve complejo cuando analizamos, por ejemplo, la disciplina intrínseca del desarrollo de videojuegos: el diseño lúdico (*game design*), ya que su formación se vale tanto de la creatividad como de las estructuras sistémicas para crear, combinar y equilibrar mecánicas de juego. En resumen, lograr comunicación interna eficiente en un estudio de videojuegos es un gran enigma que puede resolverse aplicando herramientas convencionales como lo son la definición, aplicación y divulgación del organigrama empresarial y los manuales de roles y funciones. No obstante existan estos recursos para la comunicación formal, es muy importante la acción de apuntalamiento a través de la comunicación informal en espacios, contextos y actividades informales extralaborales que logren el debido entendimiento y la asimilación de la comunicación interna en el estudio de videojuegos. La flexibilidad de la organización laboral por objetivos cumple con una decisión

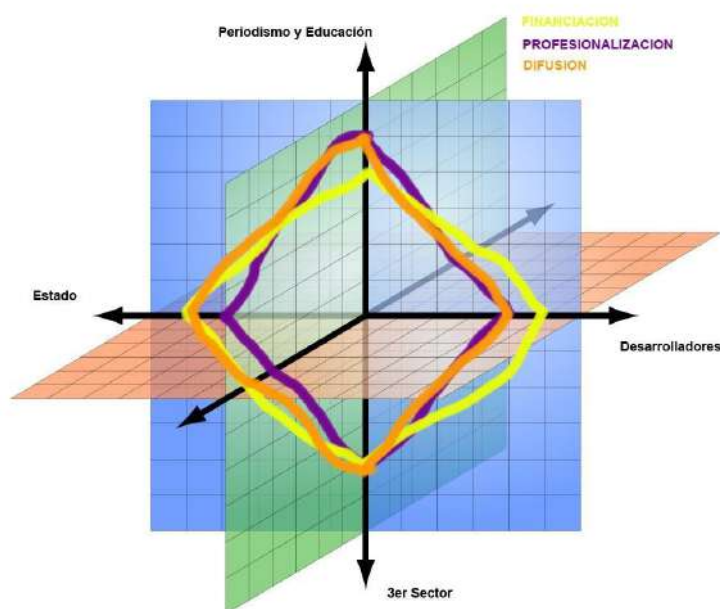
estratégica que logra liderazgo carismático y en la mayoría de los casos deviene, en un periodo considerable, en resultados eficientes de productividad y creatividad asociada.

COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DEL SECTOR DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Las denominaciones “industria” y “sector” contemplan distintos actores que inciden en su transformación. Cuando el estadio de ellas es emergente, se entremezclan haciendo difusa la incorporación o exclusión de actores. Desde ya, es importante comprender, profundizar y asimilar que la construcción de una industria está directamente relacionada con sus actores de capital productivo, pero es primordial entender, además, que la conformación del sector es un ecosistema de distintas posturas personales e institucionales que hacen a la comunicación global estratégica. Tanto la educación, como el periodismo, la prensa, el arte, la investigación y el Estado aportan componentes de transformación al sector del desarrollo de videojuegos. Es coherente y maduro, entonces, mantener un diálogo fluido entre los diferentes actores para lograr una comunicación institucional y sectorial sólida de cara al mundo. La política sectorial tiene un papel fundamental en tender puentes y generar espacios de encuentro entre las distintas posturas con el fin de forjar vínculos fructíferos. Cuando se produce un desencuentro en el acuerdo entre los protagonistas puede atribuirse a un sesgo en la concientización y atribución de representatividad de la comunidad. En la evolución de un sector es ineludible transitar el tramo desde la inmadurez de las instituciones a la sinergia política para la comunicación coherente y representativa. En pos de una comunicación institucional efectiva del sector, es importante captar, procesar y difundir datos estadísticos comunes, fidedignos, consensuados y representativos de la industria para lograr concientización interna y consolidación externa del sector.

Es ideal comunicar institucionalmente la identidad como marca del desarrollo local, pero ¿cómo es esa identidad? ¿cuándo y dónde debería comunicarse? Es habitual, en el estudio de un sector, apelar a técnicas cuantitativas de recolección de datos en desmedro del análisis y la profundidad de los métodos cualitativos. La razón de esta generalidad surge del subjetivismo en la interpretación de la información. Se asume un costo de oportunidad en componentes muy importantes y valiosos para poder comunicar fielmente la identidad del sector del desarrollo de videojuegos. Dónde encontrar el “cómo comunicar” si no es en la complejidad personal del desarrollador con sus múltiples versiones disciplinares. La hipotética relación entre la elección de las mecánicas de juego, la idiosincrasia y el contexto nacional es una búsqueda que ha llevado a conversaciones profundas para entender la expresión artística de los desarrolladores. La comunicación institucional del sector debe

estar compuesta por la identidad integral y por la representación fiel del sector. Las condiciones macroeconómicas en relación con las políticas sectoriales nacionales deben configurar un modo de desarrollo sostenible a corto plazo que, en sus características principales, sea parte del componente comunicacional. No obstante este análisis, es necesario realizar la puesta en común de las temáticas principales de la política sectorial (financiación, profesionalización y difusión) para terminar de completar el componente de la comunicación. El consenso de las políticas sectoriales es viable y directamente proporcional a la distribución de intereses, la capacidad e idoneidad de los actores para su transformación (véase gráfico 4), por lo que, mientras mayor comunicación organizada de los intereses de los actores exista, más viable será el consenso y la posterior comunicación.



El Tercer Sector, representado por las diversas organizaciones de la sociedad civil que lo conforman, debe acompañar de manera constante todas las políticas sectoriales a fin de facilitar el diálogo, el consenso y el posterior accionar de los demás actores del ecosistema. El periodismo, con la capacidad de impacto y la cobertura del Estado, tiene un papel fundamental en dar a conocer el trabajo de los desarrolladores y difundir las actividades de fomento del Tercer Sector. La profesionalización es de vital importancia para el crecimiento y la madurez del sector, con lo cual la educación debe actualizarse innovando y responder a las tendencias a nivel internacional. Es menester que el Estado, apoyándose en la idoneidad de los desarrolladores, diseñe e implemente políticas de financiamiento del desarrollo, sobre

todo en los primeros estadios, donde la incertidumbre creativa no permite darles seguridad a los inversores privados.

El sector de los videojuegos, desde una mirada holística y responsable, se puede percibir como un adolescente con mucho potencial y lleno de sueños de consagración. Los videojuegos, en sus facetas productiva y expresiva, son un canal de comunicación que nos permite, tanto desde el desarrollo como desde la interacción, relacionarnos con el pasado, el presente y el futuro de nosotros mismos en las realidades que estemos dispuestos a descubrir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Kotler P. y Armstrong, G. (2012). *Principles of Marketing*. 14e. México: Pearson Education.
- Swink, S. (2008). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Morgan Kaufmann Publishers.

PARODIA Y SÁTIRA POLÍTICA EN LOS VIDEOJUEGOS JAPONESES Y ESPAÑOLES: DE *IM SORRY* A *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ**

PARODY AND POLITICAL SATY IN JAPANESE AND SPANISH VIDEO GAMES:
FROM *IM SORRY* TO *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ*

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

antmor03@ucm.es

Fecha de recepción: 8/3/2020

Fecha de aprobación: 30/6/2020

Resumen

A raíz de los acontecimientos del 11-S, y a tenor de los nuevos cambios informativos (mayor inmediatez, pérdida creciente de objetividad, escasa verificación de las fuentes, uso de narrativas transmedias —incorporación de diferentes formatos—), ha surgido un nuevo género digital conocido como *newsgames* (“jugar la actualidad”). Bajo estas directrices han proliferado todo tipo de *apps* en repositorios *online* como *Google Play* que, a través de la sátira, el humor y la ironía son capaces de desdramatizar y aproximar al ciudadano el aspecto más polémico o controvertido

de la situación política de un país o del sistema internacional. Nada escapa a su atención, desde los ataques israelíes a la población civil palestina (como en *Raid Gaza*) o a las medidas restrictivas del presidente de EE. UU., Donald Trump, con respecto a los migrantes mexicanos (por ejemplo, *No Mames Trump*). En el presente ensayo analizaremos el desarrollo y títulos más relevantes de este tipo de videojuegos. Nos referimos a *I'm Sorry* (1985), elaborado por la empresa nipona SEGA y cuya temática gravitaba en los episodios más negativos del primer ministro Kakuei Tanaka, en especial el juicio por corrupción por el

* Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación I+D+I *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016.

caso de los aviones Lockheed. Por su parte, en *Chorizos de España y Olé* (2013), se representaban los esfuerzos del tesorero del PP, Luis Bárcenas, por llevar a Suiza todo el dinero negro del PP a través de entornos y paisajes vinculados con episodios tan criticados como los aeropuertos sin vuelos o los recortes en la sanidad madrileña. Una de las metas de este texto es investigar además, cómo los estereotipos que perviven en el imaginario colectivo de una sociedad se reflejan o se potencian en este tipo de artefactos digitales culturales para una mayor aceptación y difusión.

Palabras clave

Crítica política, *newsgames*, corrupción, España, Japón, estereotipos

Abstract

As a result of the events of 9/11, and in line with the new information changes (greater immediacy, increasing loss of objectivity, poor verification of sources, use of transmedia narratives -including different formats-), a new digital genre known as *newsgames* has emerged. Under these guidelines, all kinds of apps have proliferated in online repositories such as *Google Play* which, through satire, humour and irony, are capable of de-dramatising and bringing closer to the

citizen the most controversial or controversial aspect of the political situation of a country or the international system. Nothing escapes their attention, from the Israeli attacks on Palestinian civilians (as in *Raid Gaza*) or the restrictive measures of US President Donald Trump with respect to Mexican migrants (for example, *No Mames Trump*). In this essay we will analyze the development and most relevant titles of this type of video games. We refer to *I'm Sorry* (1985), produced by the Japanese company SEGA, whose theme was present in the most negative episodes of Prime Minister Kakuei Tanaka, especially the trial for corruption in the case of the Lockheed planes. *Chorizos de España y Olé* (2013) depicted the efforts of the PP treasurer, Luis Bárcenas, to bring all the PP's dirty money to Switzerland through environments and landscapes linked to episodes as criticised as the flightless airports or the cuts in Madrid's health system. One of the goals of this text is also to investigate how the stereotypes that persist in the collective imagination of a society are reflected or enhanced in this type of digital cultural artifacts for greater acceptance and dissemination.

Keywords

Political criticism, *newsgames*, corruption, Spain, Japan, stereotypes

INTRODUCCIÓN



Figuras 1 y 2. Representaciones satíricas del primer ministro japonés Kakuei Tanaka (1972-1976) y de Luis Bárcenas (tesorero del PP con el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy). Fuentes: capturas de pantalla de los videojuegos *I'm Sorry* y *Chorizos de España y Olé*

Los videojuegos, más allá del puro componente lúdico, han ido adquiriendo en las últimas décadas diferentes funciones en virtud de sus características: desde el simulador militar — empleado por los diferentes ejércitos para recrear posibles escenarios bélicos y ensayar maniobras estratégicas de gran complejidad— a su empleo como herramienta educativa en las aulas. A raíz de los acontecimientos del 11-S, y a tenor de los nuevos cambios informativos (mayor inmediatez, pérdida creciente de objetividad, escasa verificación de las fuentes, uso de narrativas transmedias —incorporación de diferentes formatos—), ha surgido un nuevo género digital conocido como *newsgames* (“jugar la actualidad”), centrados en cualquier aspecto político, económico, social o cultural relacionado con la realidad más cercana. Bajo estas directrices han proliferado todo tipo de apps en repositorios online como *Google Play* que, a través de la sátira, el humor y la ironía son capaces de desdramatizar y aproximar al ciudadano el aspecto más polémico o controvertido de la situación política de un país o del sistema internacional. Nada escapa a su atención, desde los ataques israelíes a la población civil palestina (como en *Raid Gaza*) o a las medidas restrictivas del presidente de EE. UU., Donald Trump, con respecto a los migrantes mexicanos (por ejemplo, *No Mames Trump*). En el presente texto analizaremos el desarrollo y títulos más relevantes de este tipo de videojuegos, los *newsgames*, con el objetivo de establecer el marco referencial con el que profundizar en dos de ellos, claramente relacionados con la temática del Congreso, España y Japón. Nos referimos a *I'm Sorry* (1985), elaborado por la empresa nipona SEGA y cuya temática gravitaba en los episodios más negativos del primer ministro Kakuei Tanaka, en especial el juicio por corrupción (aceptar sobornos a cambio de contratos durante su gobierno) por el caso de los aviones Lockheed. Conocido con el apelativo del *shōgun de las*

sombras por los opositores (debido a su enorme poder extragubernamental), fue condenado a cuatro años de cárcel y a una fuerte multa. En este título convivía la valentía por la utilización precoz del medio videolúdico para la parodia y la sorna con el ensañamiento dirigido a una figura política de altísima popularidad. Por su parte, en *Chorizos de España y Olé* (2013), se representaban los esfuerzos del tesorero del PP, Luis Bárcenas, por llevar a Suiza todo el dinero negro del PP a través de entornos y paisajes vinculados con episodios tan criticados como los aeropuertos sin vuelos o los recortes en la sanidad madrileña.

Los videojuegos, como medio de comunicación, están destinados a la propagación de mensajes, a ser un duelo a dos bandas protagonizado por un emisor y un conjunto de emisores. La ideología del juego puede mostrarse de forma implícita o explícita, como en los títulos apuntados, y será el momento de su creación el que marque los actores y símbolos que haya en el mismo, así como el impacto que genere en los mismos. Una de las metas de esta comunicación es investigar además, cómo los estereotipos que perviven en el imaginario colectivo de una sociedad se reflejan o se potencian en este tipo de artefactos digitales culturales para una mayor aceptación y difusión. No podemos olvidar que los videojuegos son poderosas armas persuasivas, ya que son capaces de generar ideas no solo a través de las imágenes y efectos que emplea sino a las propias mecánicas que genera.

SÁTIRA Y PARODIA EN LAS NARRATIVAS Y MECÁNICAS VIDEOLÚDICAS: VISIÓN GENERAL

W. J. T. Mitchell fue uno de los autores que ayudó a lanzar los Estudios Visuales mediante la introducción de nuevas ideas como el “giro icónico”. En su ensayo *La ciencia de la imagen* (2019) realizaba una distinción muy interesante entre “image” y “picture”. La segunda sería la representación física de una percepción mental, es decir, lo que se refleja en una fotografía, un cuadro. En cambio, por *image* hacía referencia a las imágenes que perviven el sentir intangible de una colectividad, país, cultura, aquellos elementos propios de una tradición cuya representación perdura a través de generaciones aunque el objeto visual nunca se haya observado. Un ejemplo clarificador sería la *image* de Jesucristo y la *picture* (imagen física) sería su plasmación en los pinceles de autores como Velázquez, Giotto, etc. En ocasiones esta *image* se plasma de manera irónica, crítica, para atraer hacia ella a un mayor público, lo que da como resultado un producto más simple y sencillo pero mucho más directo en su objetivo de mostrar un aspecto criticable de la sociedad o la política. La caricatura y parodia del cuerpo político ha sido una constante desde el nacimiento de la imprenta. ¿Quién no recuerda las acuarelas de la reina Isabel II de España en la obra de los hermanos Becquer, *Los Borbones en pelota*? Los videojuegos, artefactos culturales digitales (Muriel y Crawford, 2018), han sido responsables en las últimas décadas de muchas de las

más ácidas puestas en escena satíricas de los grandes políticos contemporáneos. Este ejercicio crítico, como apuntábamos en los primeros párrafos de este texto, se puede realizar de manera muy directa (a través de su narrativa y su aspecto gráfico) o más disimuladamente a través de las mecánicas de los videojuegos, o sea, el tipo de acciones que debemos desarrollar dentro de ellos para poder conseguir nuestros objetivos (resolución de *puzzles*, eliminación del adversario). Aunque en este género de títulos paródicos se suele optar por esta primera vía también prevalecen elementos ideológicos en su desarrollo interno. Por esa razón es conveniente poner sobre el papel dos conceptos relevantes en la configuración de este proceso. Uno de ellos es la *retórica procedimental* expuesta por el investigador Ian Bogost en su obra *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007). Desde su punto de vista, los videojuegos poseen ideología porque son un sistema en sí mismos, ya que disponen de un lenguaje, de unas formas de expresión que los rigen como tal. Considera que estos productos digitales son poderosas armas persuasivas porque son capaces de generar ideas a través de las mecánicas, es decir, los desarrolladores usan la procedimentalidad intrínseca del videojuego para codificar la lógica del sistema dominante —o plantear otra lógica proveniente de un sistema contestatario— de una manera mucho más eficaz que la de cualquier otro medio de comunicación. Según esta línea de pensamiento, el mensaje del videojuego se encuentra en el significante (en las mecánicas, por ejemplo acumular recursos = imposición del pensamiento económico capitalista) más que en el significado (la narrativa convencional). Muy próximo a estas tesis situamos al desarrollador italiano Paolo Pedercini y su concepto de *teoría jugable* (2016): entendiendo las reglas con las que se hacen los videojuegos, basadas en sistemas propios del mundo real, es más fácil llevar a cabo una ruptura con los hilos que mueven la sociedad contemporánea. Promueve, así, videojuegos con mecánicas originales como elemento que fomente el pensamiento crítico del jugador. De esta manera, en *To Build a Better Mousetrap* nos ponemos en la piel de un roedor que porta una máscara de gato que desempeña el rol de jefe de una fábrica de ratones. Un tutorial de escasos segundos nos hará entender los pilares básicos de esta creación: si no sabemos explotar a nuestros trabajadores, los productos que manufacturamos no cumplirán con los estándares del mercado. Es una crítica abierta al sistema capitalista, a la alienación del trabajador, a la automatización del trabajo.

Sin un mensaje tan potente, con una narrativa mucho más simple (pero que recogían el contexto socio-cultural y político en el que se producía la sátira y la crítica), se desarrollaron desde los años ochenta diferentes títulos videolúdicos protagonizados por los más conocidos dirigentes internacionales. Antes de centrarnos en el caso japonés y en Kakuei Tanaka

haremos un breve repaso de los mismos. Una de las figuras más prolíficas en este aspecto fue el líder soviético Mijail Gorbachov (“Gorby”).

En el año 1991, meses antes de la descomposición de la U.R.S.S., aparecieron en Japón *Gorby no Pipeline Daisakusen* y *Ganbare Gorby*. En el primero de ellos, publicado para la NES, teníamos que ayudar al político ruso a conectar tuberías desde territorio soviético hasta suelo japonés. Todos los elementos identificativos de la cultura rusa tenían cabida en él, desde la niña vestida con trajes tradicionales rusos a las composiciones musicales: desde Tchaikovsky y su *Lago de los cisnes* a *El cuento del zar Saltan* de Rimsky-Korsakov. Tras su aspecto de *puzzles* aparentemente infantiles subyace un retrato de la mecanización y automatización de la vida en el Imperio de la hoz y el martillo (Viruete2, 2012). Mayor presencia caricaturesca se percibía en el título de la compañía SEGA, en el que Gorbachov era el personaje principal, representado en versión cabezona y con sus características manchas epidérmicas. El videojuego realizaba un pequeño ensalzamiento de su figura, ya que aparecía repartiendo comida, medicamento y videoconsolas al pueblo. De nuevo, la narrativa se desarrolla en factorías, en escenarios industriales, prevaleciendo una imagen estereotipada del vecino soviético. Uno de los aspectos más sarcásticos era la capacidad de “Gorby” para derrotar a sus enemigos a través de gritos y discursos aburridos (Parada, 2014). La trilogía sobre Gorbachov se cierra con su aparición estelar en el final de *Street Fighter II* (Capcom, 1992), donde salía bailando en plan cosaco si derrotábamos a todos nuestros enemigos con el luchador ruso Zangief. Esta plasmación pixelada del político soviético era una muestra más del interés que su imagen y medidas despertaron a nivel mundial, un elemento más de la *Gorbimanía*. Japón tampoco escapó a este fenómeno. A nivel familiar, por ejemplo, las mujeres empezaron a utilizar la expresión *Gorbi Teishu* (esposo Gorbachov), para referirse a aquellos cónyuges que destacaban en su vida laboral, en su imagen pública, pero que eran unos negados de puertas hacia dentro, en el ámbito doméstico (Leuenberger y Weinstein, 1992, p. 111).



Figura 3. Captura de pantalla de *Street Fighter II*

EE. UU. tampoco ha sido inmune a la representación paródica de sus gobernantes, desde George Bush Jr. hasta Trump, que copa decenas y decenas de *apps* en *Google Play* en la actualidad. Uno de los títulos más irreverentes y ácidos contra el presidente norteamericano Bush hijo fue *Anti Bush Emo* (2004), desarrollado por Jason Oda en el contexto de la carrera presidencial de ese año frente a John Kerry. Bush, líder de un mundo fantástico llamado Voltron, tenía que ser derrotado por varios personajes, símbolos de la cultura juvenil y ficticia de la nación, tales como el luchador Hulk Hogan, el héroe He-Man y el forzudo Mr. T del Equipo A. En referencia a Trump, un conjunto de profesores de varias universidades españolas apuntaron la existencia de más de cuatrocientas *apps* referidas a este político, de las que analizaron con detenimiento la información y mensaje que presentaban todas aquellas que superaban las cinco mil descargas (ciento diecisiete en total). En la mayoría de casos prevalecía la apuesta informativa junto con el propósito persuasivo o movilizador, sin olvidar el aspecto meramente comercial (Gómez et al., 2019). La imagen satírica, tiránica y arbitraria de muchos de estos líderes políticos alcanzó su cenit en la saga *Tropico* (2001-2019, PopTop). La portada del primero de ellos era toda una declaración de intenciones: la imagen inconfundible de un Fidel Castro caricaturizado o reducido al estereotipo universalmente reconocido del dictador latino. Aunque estos juegos se presentaron inicialmente como un mero simulador económico de tono divertido, detrás de esta patina humorística y de gestión de recursos sobresale una idea política: todas nuestras acciones tienen un objetivo claro, la conservación del poder. No importa que por el camino “nuestro pueblo” sufra si logramos perpetuarnos en el mando (Conde, 2018, pp. 124-125).

En ocasiones, la simple alusión indirecta a determinados mandatarios políticos (incluso aunque nunca se refleje su nombre en el videojuego) en títulos centrados en el mundo americano puede provocar respuestas estatales fuera de toda comprensión. Uno de los casos más llamativos fue *Mercenaries 2: World in Flames* (Electronic Arts, 2008), ambientado en una

Venezuela ficticia (aunque se incluyen localizaciones reales como Caracas, Maracaibo o la isla Margarita, entre otras), en la que el soldado Mattias Nilsson debía acabar con el régimen de Ramón Solano, que nacionalizaba las compañías petrolíferas extranjeras, provocando la animadversión y respuesta de la CIA. A raíz de su publicación, el líder populista bolivariano de Venezuela, Hugo Chávez —que se auto identificó con el villano de este título— realizó incendiarias declaraciones considerando a este género de videojuegos como “veneno” y arma propagandística del capitalismo para la supresión de su régimen socialista (Penix-Tadsen, 2016, pp. 68-69). De manera inmediata, en octubre de 2009 la Asamblea Nacional —por iniciativa del Partido Patria Para Todos— aprobó la *Ley para la prohibición de video juegos y juguetes bélicos*. Como respuesta, un nutrido grupo de desarrolladores del país —capitaneados por Ciro Durán— impulsó desde esa fecha “Games Jam”, siendo una de las más relevantes la #VZlaCrisisJam de 2017, cuyo objetivo era ofrecer desde los píxeles “otra perspectiva de la dictadura venezolana”.

Resulta chocante esta manera de proceder de Chávez contra *Mercenaries 2* cuando uno de los propios fines del mismo era —en palabras de uno de sus guionistas, Mathew Colville— “retratar a los soldados americanos como surfistas ignorantes que no tienen idea de dónde está Suramérica” o a la “Corporación Mercenaria Norteamericana los diseñamos como universitarios tontos de fraternidad...”. Incluso en los créditos finales se podía leer “Thanks to The Bolivarian Revolution: Un mundo mejor es necesario”. Como expresó un periodista venezolano, “ninguno de los legisladores oficialistas se tomó la molestia de jugar *Mercenaries 2*, de lo contrario hubiesen visto una crítica clara al neoliberalismo y a los intereses imperiales por tener el control energético mundial” (Escobar, 2011).



Figura 4. Captura de pantalla de *Anti Bush Emo*

Los videojuegos, con más de 1500 millones de jugadores en todo el mundo, constituyen una herramienta propagandística de primer orden debido a su difusión y su capacidad persuasiva. Son un reflejo de nuestro imaginario social, en muchos casos imbuido de una fuerte carga de violencia (Malešević, 2010). De manera consciente o deliberada, todo diseñador / desarrollador de videojuegos cuando plasma en píxeles un conflicto bélico de actualidad se posiciona de una u otra manera, ya sea a favor, en contra, o intentando mantener una supuesta neutralidad. Esta construcción simbólica de nuestro entorno, en contra de lo que proclaman llamativos títulos de algunas obras como *War Isn't Hell, It's Entertainment* (Schubart, Virchow, White-Stanley y Thomas, 2009), trasciende el puro divertimento y adquiere el papel de un potente *mass media*, un *newsgame* (Bogost, Ferrari y Schweizer, 2010), un videojuego que participa de las características de todo elemento informativo: comunicar, persuadir, divulgar. Esta cualidad no ha pasado desapercibida para las autoridades judías y palestinas, que han considerado a los medios de información (dentro de los que debemos incluir este género de videojuegos, pese a que algunos de ellos abusen de su cariz sarcástico —por ejemplo *Gaza Hero*—) como un elemento trascendental, por su componente propagandístico, en esta guerra (también de ideas) por el control de Gaza (Kalb, 2007).

El uso de estas nuevas formas de propaganda ha reclamado la atención de las principales Agencias de Inteligencia internacionales, que han visto en el diseño y promoción de determinados juegos digitales, incluso, una forma de terrorismo, tal y como se analiza en el informe de la National Security Agency, “Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments” (*The Guardian*, 2013). Uno de los títulos más representativos de esta interpretación lo constituye *Salil al-Sawaren* (2014), en castellano “El Sonido de las Espadas”, vinculado a ISIS y cuyo principal objetivo es “levantar la moral de los muyaidines y entrenar a niños y jóvenes para que luchen contra Occidente y aterricen a los que se oponen al Estado islámico” (Al-Rawi, 2018). Dentro de esta “radicalidad narrativa”, desde el punto de vista occidental, podemos citar también a *Muslim Massacre* (Sigvatr, 2008), protagonizado por un “héroe americano” armado con una ametralladora y un paracaídas que se lanza en Oriente Medio con el propósito de “garantizar que ningún hombre o mujer musulmán quede vivo”. El videojuego levantó una gran polémica y fue retirado de internet, aunque es posible desde algunos portales conseguir aún una versión beta del mismo. Estos ejemplos prueban, una vez más, la capacidad propagandística de este tipo de “medios de entretenimiento” para “moldear actitudes y comportamientos”, pues alrededor de los mismos se generó toda una corriente de opiniones rechazando o apoyando su particular visión de la guerra y del mundo actual (Delwiche, 2007).

PARODIAS VIDEOLÚDICAS DE LA POLÍTICA JAPONESA: KAKUEI TANAKA EN *I'M SORRY*

Adelantándonos a los contenidos de este epígrafe, en un ejercicio de *flash forward*, tenemos que subrayar que el videojuego *I'm Sorry* es una parodia de los casos de corrupción del primer ministro Kakuei Tanaka entre 1972 y 1976. Para entender muchos de los símbolos y elementos visuales de su narrativa es necesario reflexionar sobre una serie de temas. ¿Favorece la cultura y el sistema político japonés la corrupción? Según el “Índice Percepción de la Corrupción” de 2018, elaborado por *Transparency International* a partir de encuestas entre la población, Japón se encuentra en la posición veinte de un total de casi doscientos países. Por tanto, lejos de los estándares más corruptos. La situación ha ido mejorando en los últimos años, aunque son notables los casos de corrupción de sus principales dirigentes en décadas anteriores:

Yoshida Shigeru	Abril 1946, Nov. 1948	No se le conoce escándalos pero perdonó a Sato Eisaku
Katayama Tetsu	Mayo 1947	No se le conoce escándalos
Ashida Hitoshi	Enero 1948	No se le conoce escándalos
Hatoyama Ichiro	Diciembre 1954	No se le conoce escándalos
Ishibashi Tanzan	Diciembre 1956	No se le conoce escándalos
Kishi Nobusuke	Febrero 1957	Implicado en el caso Niebla Negra
Ikeda Hayato	Junio 1960	Implicado en el escándalo Shipbuilding
Sato Eisaku	Octubre 1964	Orden de detención por el caso Shipbuilding
Tanaka Kakuei	Septiembre 1972	Recurrió con éxito la condena por un caso de soborno; condenado por el caso Lockheed
Miki Takeo	Noviembre 1974	No se le conoce escándalos
Fukuda Takeo	Diciembre 1976	Detenido en el caso Showa Denko
Ohira Masoyoshi	Noviembre 1978	No se le conoce escándalos
Suzuki Zenko	Julio 1980	Implicación marginal en Kyowa
Nakasone Yasuhiro	Noviembre 1982	Rumores de implicación en los casos Lockheed y Recruit
Takeshita Noboru	Octubre 1986	Implicado en el caso Recruit
Uno Sosuke	Junio 1989	Escándalo menor relacionado con mujer
Kaifu Toshiki	Octubre 1989	No se le conoce escándalos
Miyazawa Kiichi	Octubre 1991	Implicación menor en caso Recruit
Hosokawa Morihiro	Agosto 1993	Problema menor por préstamos de Sagawa Kyubin
Hata Tsutomu	Abril 1994	No se le conoce escándalos
Muruyama Tomoichi	Junio 1994	No se le conoce escándalos

Figura 5. Primeros ministros japoneses desde la posguerra hasta mediados de los años noventa y casos de corrupción. Fuente: Reed, 2013, pp. 5-6

En el interesante artículo de García-Caro (2008) se subraya la perpetuación del *amakudari* como razón tradicional de esta situación. El *amakudari* es una práctica empresarial japonesa en la que políticos de alto nivel se retiran a posiciones ejecutivas o de alto perfil en el ámbito empresarial. *Amakudari* significa “descenso del cielo” y en esta, los servidores públicos se terminan retirando en posiciones importantes en empresas privadas con nexos con el sector público. Esta práctica crea un fuerte vínculo entre los sectores privados y públicos, sosteniendo el juego de sobornos y de favores en los concursos. A ello hay que añadir el papel hegemónico

y predominante del Partido Liberal-Democrático (PLD) en la Dieta (con la mayoría de escaños desde 1955 hasta 1993), lo que provoca a muchos de sus miembros un papel desmedido en sus negociaciones con los grupos de la oposición. Este *puzzle* cultural político de la corrupción se cierra con el conservadurismo del poder judicial y su falta de autonomía e iniciativa. A ello se suma la dependencia de los medios de comunicación (agrupados en grandes “clubes de prensa”) del Gobierno.

En 1985 un equipo de desarrolladores de videojuegos, pertenecientes a la poderosa empresa SEGA, desarrolló (no sabemos si por iniciativa propia o por “recomendación” de algún grupo político de la oposición o corporación) *I'm Sorry*, centrado en el político Kakuei Tanaka, aunque en ningún momento del juego se hacía referencia a su nombre, pese a que las coincidencias entre su imagen pixelada y física eran más que evidentes.



Figura 6. Cartel promocional de *I'm Sorry*. Fuente: lafautealamanette.org

Un año antes, el dibujante Yoshinori Kobayashi publicó el manga *Kakuei Living*. Inspirado en la figura del primer ministro, creó un mundo de aventuras fantástico donde las referencias críticas al mismo fueron constantes a través del sarcasmo, el *anime* y la ironía. Esta percepción tan negativa de su mandato alcanzó su máxima expresión en *I'm Sorry*. ¿Por qué un videojuego sobre este personaje? La respuesta es sencilla si repasamos brevemente su trayectoria pública (Hunziker y Kamimura, 1996; Schlesinger, 1997; Rodao, 2019). La carrera de Tanaka Kakuei cambió el panorama de la política japonesa en varios sentidos. En 1972, sucedió a una línea de tres primeros ministros de la élite, ex burócratas y educados en la Universidad de Tokio, a pesar de no haberse licenciado de la universidad. Construyó su carrera política atrayendo a su distrito electoral fondos gubernamentales conseguidos sobre la base del patrocinio político, y fue ahí donde organizó una máquina política legendaria. Era

un maestro de la maniobra política en la Dieta, violó y reescribió las reglas de la política de facciones dentro del PLD, y negoció con los partidos de la oposición para conseguir la aprobación parlamentaria de polémicos proyectos de ley. Entendía la política democrática en un sentido distinto que sus predecesores burocráticos. Él fue secretario general del PLD durante las elecciones de 1969 y, aunque se le concedió más crédito de lo que merecía por esa victoria, es posible que su conocimiento detallado de las situaciones políticas en todos los distritos electorales, además de sus maquinaciones estratégicas, procuraran al PLD algunos escaños adicionales. Tanaka debería ser un personaje conocido en cualquier país con una política democrática de larga trayectoria. Normalizó las relaciones con la China de Mao y estrechó la mano del presidente Richard Nixon.

Tanaka alcanzó cotas de popularidad sin precedentes para un primer ministro cuando fue elegido en 1972, pero al poco tiempo estas cotas descendieron a nivel históricos, principalmente debido a la inflación causada por su política de gastos. En 1974, se vio obligado a dimitir a raíz de la publicación de un artículo que ponía al descubierto su estilo político. El PLD encontró un insobornable en Miki Takeo y fue durante el gobierno de este que se reveló en el Congreso de Estados Unidos el hecho de que la empresa aeronáutica Lockheed había pagado sobornos a políticos japoneses. Con esta investigación, el Congreso estadounidense provocó complicaciones políticas en muchos países, pero las revelaciones fueron un golpe para la política japonesa cuando atravesaba una coyuntura particularmente vulnerable. Con cualquier otro primer ministro en cualquier otro momento, es posible que el caso Lockheed se hubiera ocultado bajo la alfombra, pero Tadeo pidió a Estados Unidos toda la documentación y exigió al sistema judicial japonés un procesamiento enérgico. Tanaka quedó atrapado en su propia red. Fue detenido y llevado a juicio por segunda vez en su carrera. A pesar de su implicación e incluso después de ser condenado en 1983, la facción de Tanaka siguió creciendo. Dado que esta facción era la más grande y no contaba con un candidato propio para primer ministro, Tanaka pudo jugar a hacedor de reyes y siguió ejerciendo un poder inmenso (de ahí su apelativo de *shōgun de las sombras*) hasta que una apoplejía lo dejó incapacitado en febrero de 1985, año de publicación de *I'm Sorry*. Durante al menos tres años, el político más poderoso de Japón ejercía su poder en la penumbra a la vez que recurría una condena por soborno.

Este carácter todopoderoso se plasmó de manera irónica y satírica en formato digital a través del título nombrado. ¿Cómo es reflejaron los mismos? Uno de los primeros aspectos que llama la atención al analizar su narrativa, personajes y dinámicas es que en ningún momento aparece el nombre de Kakuei Tanaka. La identificación con el personaje real se realiza a través de su similitud con el avatar utilizado, mediante la naturaleza de sus actos

corruptivos y recurriendo a esa concepción y representación colectiva común intangible de la que hablabamos al diferenciar *image* y *picture*. Esta omisión bien pudiera ser un medida de precaución o, como apuntaba el periodista cultural Pedro J. Martínez (2018), potenciar el boca a boca entre los jugadores creando un debate sobre dicha cuestión. Así, por ejemplo, en Corea llegaron a confundirlo con el cómico local. Sin embargo, otros indicios más explícitos como su propio título, una paronimia de la palabra *sōri*, voz japonesa para primer ministro dilucidaban las posibles confusiones. En la pantalla de presentación, Tanaka surgía del Monte Fuji bailando y sonriendo, pleno de orgullo nacional. El juego es una especie de come cocos en el que el personaje principal tiene que recoger lingotes de oro y llevarlos a su residencia oficial. En el camino tendrá que hacer frente a un incansable barril rodante, que bien pudiera hacer referencia a la práctica del *pork barrel*, es decir, el dinero público que los representantes políticos destinan para fines sociales y benéficos en los distritos en los que han sido elegidos, con el objetivo último de “devolver” ese apoyo y lograr el mismo resultado electoral en el futuro. Fue una práctica muy común del *Etsuzankai*, el grupo de apoyo de Tanaka (Johnson, 1986). Junto a este objeto metálico también había que sortear las acciones de varios enemigos humanos, todos ellos personajes conocidísimos de la época, ya sea de la cultura nacional como extranjera. Era el caso de Michael Jackson, Marilyn Monroe, el humorista Tamori (que llega a ser representado disfrazado de *dominatrix* mientras latiga a Tanaka), Giant Baba —uno de los luchadores japoneses más famoso de todos los tiempos— o el maratoniano Toshihiko Seko. Presentaba cuatro niveles, cada uno correspondiente a una zona urbana diferente. Se han pretendido interpretar como una sucesión de las etapas de su vida: desde su modesto hogar en Niigata, pasando por la alta sociedad —representada en un club deportivo—, el parlamento japonés y finalmente los jardines de su enorme mansión, ya retirado.



Figura 7. Captura de pantalla de *I'm Sorry* en la que aparecen algunos de sus peculiares enemigos y elementos estéticos referentes a su poder, como su enorme mansión y numerosas esculturas

Más de treinta años después, el videojuego japonés ha continuado denunciado —ya no de manera tan satírica, sino mediante metáforas visuales con elaboradas narrativas— los problemas sociales y políticos del país de una manera muy activa y atractiva visualmente a través de sus espectaculares entornos pixelados. Uno de los ejemplos más destacables es la saga *Persona* (Atlus, 1996 - actualidad), en especial su quinta parte. Dicha serie de juegos suma un total de diez millones de copias vendidas en todo el mundo (Pastor, 2019). No es de extrañar que diferentes gobiernos nipones¹ hayan destinado cientos de millones de dólares a las industrias creativas (como los videojuegos) debido a su capacidad de promoción y penetración ideológica en el sentir mundial, incluso cuando se refieren negativamente a la realidad del país, como en este caso.

Persona 5 está protagonizado por una serie de adolescentes en edad de instituto que deberán desvelar la verdadera “mascara” de la sociedad. Combinando lo fantástico y lo real, en los llamados “palacios” podremos conocer cómo es cada persona en su interior, sin ningún tipo de artificios ni disfraces. Uno de los más interesantes, y que enlaza con el análisis de este texto, está representado por un barco de superlujo que navega por un océano de edificios semihundidos y en ruinas, en una metáfora —en palabras del profesor Ramón Méndez (2019)— “de que él está cómodamente en lo más alto de su barco dirigiendo el país, pero no le preocupa lo más mínimo que se esté hundiendo y la gente se ahogue a su alrededor”. Hace referencia al objetivo de este nivel, intentar detener a un candidato a primer ministro, puesto que se ha demostrado que es una persona corrupta que no duda en asesinar o manipular a quien haga falta con tal de salirse con la suya. De cara al público, da la imagen de político perfecto, que inspira a sus votantes con discursos elaborados y convincentes, aunque vagos y vacíos. Tres millones de jugadores han sido advertidos, así, de que la cultura japonesa es algo más que *samurais*, *sushi* o *ánime*. Sin embargo, el caso japonés es uno más en este mapa de la corrupción mundial, teniendo al español y su representación videolúdica como vecino cercano.

PARODIAS VIDEOLÚDICAS DE LA POLÍTICA ESPAÑOLA: CORRUPCIÓN Y ESPAÑOLADA EN *CHORIZOS DE ESPAÑA Y OLÉ*

¿Españolada? No hace falta ser un antropólogo cultural o un historiador de las ideas para advertir que detrás de este concepto se esconden una serie de elementos negativos

¹ Por ejemplo, el Gobierno de Shinzo Abe destinó a este tipo de industrias 883 millones de dólares para su promoción en el extranjero (*The Economist*, 2014).

referentes a la tradición, imagen exterior y cultura española. El trabajo básico para comprender en toda su totalidad esta compleja cuestión y cómo la misma se ha reflejado en nuestra imagen exterior, desde la Literatura hasta llegar al propio mundo de los videojuegos, es *Spain Ludica. La imagen romántica de España en los videojuegos*. Sus autores, los profesores de la Universidad de Sevilla David Acosta-Riego y Luis Navarrete-Cordero, realizan un repaso exhaustivo sobre el origen del término *españolada* y su evolución hasta los tiempos presentes, poniendo el énfasis en cómo se han plasmado en las principales creaciones culturales.

En un sentido amplio y complejo se podría definir como un género literario, musical, pictórico, cinematográfico y videolúdico entroncado con los estereotipos sobre la imagen de España nacida en el siglo XVI y perpetuada (ya sea como crítica o como seña de identidad) hasta la actualidad. Manifestaciones y elementos como el gitanismo, el andalucismo, las bravuconadas de jaques, las torerías, las supersticiones, la sensualidad, el fanatismo religioso, la cerrazón intelectual o las danzas flamencas campan a sus anchas dentro de este concepto. Un nuevo complemento se añadió a todo este listado de clichés —en los años ochenta del pasado siglo— a raíz de la ruptura cultural con la tradición del franquismo y el desarrollo del Pop Art, que acabó por objetivar la realidad de la *españolada* en extravagantes obras de arte. Algunos de sus principios más característicos (por ejemplo, el mundo taurino) fueron despojados de su significado, de su uso costumbrista y empleados con un sentido liberalizador, alejado de su marco tradicional pretérito. Valgan como referencias de estas prácticas las producciones cinematográficas de Pedro Almodóvar de esos años. Esta condicionalidad y dependencia del punto de vista exterior sobre la imagen de España provoca que —empleando terminología del lenguaje cinematográfico— estos conceptos presenten significados “no clausurados”, es decir, el objeto representado no se entiende sin una idea externa, un marco referencial, que lo explique (Acosta y Navarro, 2018, pp. 29-30 y pp. 162-163).

La *españolada* también hizo acto de presencia en la industria del videojuego español desde los años ochenta, con títulos tan célebres como *Saimazoom* (1984, Dinamic Software), protagonizado por el explorador Johny Jones (parodia de Indiana Jones), que buscaba cuatro sacos de café repartidos por la selva; *Capitán Sevilla*² (Dinamic Software,

² La sinopsis del juego era toda una declaración de intenciones: “Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente, queda tendido en la calzada junto a sus embutidos y a los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación. Pero, ¿¡Qué diablos está sucediendo!? Mariano se está transformando: todos sus músculos crecen; su estatura

1988), parodia del héroe americano *Superman* y reflexión inconsciente el estado del país a finales de esa década; o más actuales como la saga *Symploke* (Videojuegos Fermín, 2017-2019), una aventura parodia-filosófica centrada en Gustavo Bueno, en la que el estudiante Benito Retamosa deberá conseguir los apuntes que le ayuden a superar la carrera mientras salen a la palestra muchos de los estereotipos de la Universidad española y de sus miembros, que en el fondo no son otros que los del propio ser hispano.

Al igual que en otras latitudes, la política española y sus protagonistas tampoco ha quedado inmune a la crítica pixelada de tono irónico. Una primera referencia se remonta al año 1983, fecha en la que apareció *El Golpe* (Software Center), un juego de cassette para Spectrum centrado en el 23-F y en el que el jugador manejaba al teniente coronel de la Guardia Civil, Tejero, con el objetivo de que triunfase el golpe de Estado, para lo que debía sortear a los líderes políticos de los diferentes grupos parlamentarios del Congreso de los Diputados como Adolfo Suárez, Felipe González, Manuel Fraga y Santiago Carrillo. El hecho de convertir al golpista en un héroe movió a los creadores del juego a insertar un texto aclaratorio en el que se explicaba que “‘El golpe’ no pretende ser más que un juego. No intente ver intencionalidad política, pues no la hay (Cano, 2015). A partir de ahí, todos los representantes destacados de la política española, desde Aznar (*Trama Wars*, Chaotic Kingdoms, 2017) a Rajoy, pasando por Zapatero (*Yo Presidente: Crisis Global*, Planeta Interactiva, 2009), han tenido un espacio reservado en el mundo del videojuego, la simulación y la crítica. Desde las protestas del 15-M y la irrupción de Podemos en la escena política (Torreblanca, 2015), el nombre de Pablo Iglesias también ha ocupado un lugar relevante, como se puede apreciar en *Pablo Iglesias Bros* (TriviralSoft, 2015), *Pacta conmigo* (Javi García, 2016) o *Politiko* (Ó&O, 2016).

En la mayoría de estos títulos florece un tema capital y repetitivo (que enlaza perfectamente con la situación denunciada en *I'm Sorry* y *Persona 5*): la corrupción española. En concreto el caso Gürtel y la evasión de capitales a Suiza, incorporando a este repertorio de nombres todos los que se relacionaron con esta trama: Luis Bárcenas, Luis Crespo o Francisco Correa (Muñoz y Preston, 2016). Esta situación provocó que la posición de España en los *Índices de Percepción de la Corrupción* para el año 2016 se situase en el número cuarenta y seis, a casi treinta de Japón (RTVE Noticias, 2017).

Dentro del amplio espectro de *apps* de *Google Play* sobre la corrupción española sobresale, por su número de descargas (más de medio millón) y su tono político-irónico, *Alcalde Corrupto Clicker* (MeigaLabs, 2016), en el que se animaba al jugador a afiliarse al

aumenta; su vulgar rostro se convierte en el de un apuesto super-héroe dispuesto a combatir al malvado profesor TORREBRUNO”. Reproducido en Romero (2012).

“Partido del Dinero” para poder “robar, estafar, timar, engañar, sobornar, chantajear, pasarte las leyes por el forro de los... sobres”. A lo largo de la partida (debíamos acumular dinero pulsando rápidamente el dedo sobre los billetes de la pantalla) iban apareciendo frases irónicas relacionadas directamente con los más escandalosos casos de corrupción de los últimos años. Una de las más llamativas era la que simulaba un cheque suizo con el siguiente mensaje: “No he dormido nada. No me pregunten demasiado si hacen el favor”. Fue pronunciada por el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy, en una rueda de prensa del 8 de febrero de 2013 tras una intensa reunión del Consejo Europeo y que, además, era su primera comparecencia pública tras el estallido del caso de la contabilidad “B” del Partido Popular (EuropaPress, 2013). También había que resaltar la aparición en dicho juego de la desacertada y criticadísima opinión del ministro de Agricultura, Alimentación y Medioambiente en 2013, Arias Cañete, sobre la caducidad de los alimentos: “Veo un yogur caducado y ya puede poner la fecha que quiera, que me lo como”. Desde MeigaLabs se quería denunciar, de manera irónica, una afirmación que causó un gran rechazo entre diferentes sectores de la sociedad española en un tiempo en el que los efectos económicos de la crisis aumentaban los índices de pobreza de manera alarmante. En definitiva, todos los videojuegos enunciados se caracterizaban por una “estética subversiva” y unas “reglas subvertidas”, ya que se modificaba el marco primario de referencia y se animaba al jugador a actuar contrariamente a lo que dictaminan las más elementales normas de moralidad y sentido común (Planells, 2011).

Dentro de esta dinámica subversiva y centrada en la corrupción sobresale el título *Chorizos de España y Olé* (Ravalmatic, 2013), protagonizado por el tesorero del PP, Luis Bárcenas. A la par que suena de fondo, de manera constante y agobiante, un pasodoble (muestra identificativa a nivel popular de nuestra cultura en esa línea de la españolada referida), Barcenás deberá cargar en un camión el mayor número de billetes en un tiempo limitado y llevarlo a un sobre gigantesco del Partido Popular situado al final de cada nivel, sorteando los baches y desniveles que aparecen. El objetivo último es llegar a Suiza y poder ingresar todo lo recaudado en una cuenta fantasma, alejada de los inspectores de Hacienda. A lo largo de nuestra travesía evasiva e ilegal, aparecen de fondo toda una serie de imágenes y personajes relacionados con los aspectos más candentes de las tramas corruptas nacionales: hospitales con tiritas y el logotipo de la Comunidad de Madrid, en referencia a los recortes en la Sanidad pública; la figura del yerno del Rey Emérito Iñaki Urdangarín; aeropuertos vacíos, como el de Castellón; la difunta alcaldesa Rita Barberá; la Ciudad de las Ciencias y las Artes; hinchables gigantes, en alusión a la fiesta de uno de los hijos de la ex ministra Ana Mato, supuestamente costeados con dinero público... y una larga lista de

símbolos e iconos con gran vigencia en sentir colectivo intangible de la sociedad española de esos años.



Figura 8. Captura de pantalla de *Chorizos de España y olé*, con unos fondos alusivos a casos de corrupción como los inflados presupuestos para la construcción de la Ciudad de las Ciencias y las Artes en Valencia

A MODO DE CONCLUSIÓN

En un mundo globalizado como el actual, la cultura presenta unas bases de socialización de carácter plural, coral, universal y constante. Existen universos intangibles de pensamientos e ideas que delimitan espíritus comunes, estéticas compartidas, formas de interpretar y encarar el mundo, jergas, gramáticas, imágenes, que conforman nuevas culturas. No importa vivir en Tokyo o Madrid. En el presente texto hemos establecido una especie de hilo invisible entre Japón y España como casos representativos en el que la plasmación de la corrupción en el plano videolúdico trasciende lo temporal y lo geográfico. Un tema candente y preocupante de la actualidad ha encontrado en este formato de representación, de fácil acceso, universal e interactivo, un modo de representación privilegiado que ha permitido, aunque solo sea a golpe de *joystick*, solucionar estos problemas o comprenderlos desde un punto de vista lúdico y ocioso. Tanto *I'm Sorry* como el resto de títulos relacionados con la política española, crearon un mundo de símbolos e imágenes latentes en el ideario común de estas sociedades que solo pueden ser entendibles teniendo en cuenta el marco referencial histórico, cultural y político donde se desarrollaron. Más allá de su mayor o menor éxito comercial (de millones de copias en *Persona 5* a cincuenta mil descargas en *Chorizos de España*) (Gómez y Cabeza, 2016), su importancia no tiene que ser medida en términos cuantitativos, sino en proporción a su valía como representación cultural de un

acontecimiento determinado, ya sea con ánimo de denuncia, sátira o parodia. En un mundo donde la lógica de la dinámica de la moda determina cada vez más el tipo de producto que consumimos (Lipovetsky y Serroy, 2015), los videojuegos —entendidos como un factor más dentro de los grandes procesos de comunicación social— se presentan como una herramienta cultural de gran valía para dirigir la atención de la sociedad hacia un determinado punto de la realidad, sea —como en el caso analizado— la corrupción, el hambre o la guerra, más allá de esa tradicional, simplista y reduccionista representación en la que solo aparece un fontanero que aplasta tortugas o un erizo azul que corre como un rayo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (8 de febrero de 2013). Rajoy a los periodistas: “No he dormido nada. No me pregunten demasiado, si hacen el favor”. *Europapress*. Recuperado de <http://www.europapress.es/nacional/noticia-rajoy-periodistas-no-he-dormido-nada-no-me-pregunten-demasiado-si-hacen-favor-20130208180950.html> [Consultado el 14 de septiembre de 2019].
- Acosta, D. y Navarrete, L. (2017). *Spain Lúdica. La imagen romántica de España en los videojuegos*. Barcelona: Laertes.
- Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS’s Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760. DOI: [10.1080/09546553.2016.1207633](https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633) Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09546553.2016.1207633> [Consultado el 22 de abril de 2018]
- Ball, J. (9 de diciembre 2013). Xbox Live among game services targeted by US and UK agencies. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/world/2013/dec/09/nsa-spies-online-games-world-warcraft-second-life> [Consultado el 13 de septiembre de 2019]
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge-Mass London-Eng.: The MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. Massachusetts: The MIT Press.
- Cano, I. (18 de mayo de 2015). Cuando Suárez, González, Fraga y Carrillo eran los malos del videojuego. *ABC*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20150516/abci-politicos-videojuegos-201505132101.html> [Consultado el 13 de septiembre de 2019].
- Conde, F. (2018). Moraleja política en el trópico. *GameReport. Progreso y Decadencia. La política dentro del videojuego*, (M5), 122-127.

- Delwiche, A. (2007). From the Green Berets to America's Army: Video games as a vehicles for political propaganda. En P. J. Williams y J. Heide (Eds.). *The Players Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming* (pp. 91-109). Jefferson: McFarland.
- Escobar, G. D. (7 de noviembre de 2011). *Mercenaries 2: el polémico juego incomprendido que nadie jugó*. *Aporrea*. Recuperado de: <https://www.aporrea.org/actualidad/a133087.html> [Consultado el 7 de septiembre de 2019]
- García-Caro, A. (2008). La corrupción en Japón. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad en Japón*, 1(0), 1-5.
- Gómez, S. y Cabeza, J. (2016). El discurso informativo en los *newsgames*: el caso Bárcenas en los juegos para dispositivos móviles. *Cuadernos.info*, (38), 137-148.
- Hunziker, S. y Kamimura, I. (1996). *Kakuei Tanaka. A political biography of modern Japan*. Singapore: Times Books International.
- Johnson, C. (1986). Tanaka Kakuei, Structural Corruption, and the Advent of Machine Politics in Japan. *Journal of Japanese Studies*, 12(1), 1-28.
- Kalb, M. (2007). The Israeli-Hizbollah war of 2006: The media as a weapon in asymmetrical conflict". *Joan Shorenstein Center on the Press, Politics and Public Policy, Research Paper Series*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Leuenberger T. y Weinstein, M. E. (1992). *Europe, Japan and America in 1990s: Cooperation and Competition*. Berlin: Springer-Verlag Berlin and Heidelberg GmbH & Co. K.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- Malešević, S. (2010). *The Sociology of War and Violence*. New York: Cambridge University Press.
- Martínez, P. J. (2018). Más lo sentimos nosotros. *I'm Sorry. GameReport. Progreso y decadencia: la política dentro del videojuego*, (M5), 158-163.
- Méndez, R. (2019-2020). Realismo social y metáforas fantásticas. En A. Moreno y S. Gómez, *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico*. Gijón: Trea, en prensa.
- Muñoz, J. y Preston, P. (2016). *Historia de la corrupción española (de la Restauración a nuestros días, 1875-2016)*. Granada: Comares.
- Parada, J. (16 de abril de 2014). Ganbare Gorby, ¡queridos camaradas! *Videoshock*. Recuperado de <http://www.videoshock.es/criticas/2014/04/ganbare-gorby-queridos-camaradas/> [Consultado el 7 de septiembre de 2019]

- Pastor, A. (23 de agosto de 2019). La saga *Persona* registra unos datos de venta extraordinarios gracias al éxito de sus últimos juegos. *3DJuegos*. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/196257/la-saga-persona-registra-unos-datos-de-venta/> [Consultado el 13 de septiembre de 2019]
- Pedercini, P. (2016). Videojuegos y el espíritu del capitalismo. *Bit y Aparte*, (5), 64-73.
- Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural Code. Video Games and Latin America*. Massachussets: MIT Press.
- Planells, A. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi*, (42), 65-78.
- Reed, S. (2013). La corrupción política en Japón. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad en Japón*, 5(7), 1-11.
- Romero, M. (31 de mayo de 2012). Retrobits: El Capitán Sevilla. *Retromemories.net*. Recuperado de <https://retromemories.net/retrobits-el-capitan-sevilla-1988/>
- Schlesinger, J. M. (1997). *Shadow Shoguns. The Rise and Fall of Japan's Postwar Political Machine*. New York: Simon & Schuster.
- Schubart, S., Virchow, F., White-Stanley y Thomas, T. (Eds.) (2009). *War Isn't Hell, It's Entertainment. Essays on Visual Media and the Representation of Conflict*. North Carolina: McFarland.
- T. B. (17 de junio de 2014). Japan's soft power. Squaring the cool. *The Economist*. Recuperado de <https://www.economist.com/banyan/2014/06/17/squaring-the-cool> [Consultado el 13 de septiembre de 2019]
- Torreblanca, J. I. (2015). *Asaltar los cielos. Podemos o la política después de la crisis*. Barcelona: Debate.
- Viruete2 (25 de enero de 2012). Videojuegos de presidentes y políticos: ¿me pido a Fraga. *La Información.com*. Recuperado de <http://blogs.lainformacion.com/futuretech/2012/01/25/videojuegos-de-presidentes-y-politicos-%C2%A1me-pido-a-fraga/> [Consultado el 7 de septiembre de 2019]

UNA APROXIMACIÓN AL ESTUDIO DE LOS VIDEOJUEGOS JAPONESES DE NARRACIÓN COMPLEJA

AN APPROACH TO THE STUDY OF THE JAPANESE VIDEOGAMES WITH COMPLEX NARRATION

Adrián Suárez Mourinho

Universidade da Coruña

adrian.suarez.mourino@gmail.com

Fecha de recepción: 24/04/2020

Fecha de aprobación: 30/06/2020

Resumen

Neon Genesis Evangelion popularizó las narrativas complejas en el *anime*. Esta serie influyó a Yokô Tarô para el desarrollo del videojuego *Nier*, también de narración compleja. Este tipo de narración no es exclusiva de Japón. Su origen se halla en la ficción televisiva norteamericana y con producciones como *Twin Peaks* como ejemplos fundacionales. Pero mientras esta motiva la tarea del espectador en la resolución de la adivinanza: “¿quién mató a Laura Palmer?”, *Nier*, como *Dark Souls III*, no; más bien quieren conducir al jugador en una pregunta que él mismo decide formularse, o no, y que no tiene una única resolución, lo que conduce a quedarse sumergidos o colgados en la

duda, en un vacío. Videojuegos occidentales de narración compleja como *Heavy Rain* hacen lo contrario: emplean esa complejidad para que el jugador juegue a resolver una pregunta que el mismo juego formula: “¿hasta dónde llegarás para salvar a quién quieres?” Y la resuelve. Investigamos el posible origen de esta diferenciación entre narración compleja occidental y japonesa en videojuegos a modo de aproximación para guiar futuras investigaciones sobre videojuegos de narración compleja japonesa por autores occidentales.

Palabras clave

Narración compleja, videojuegos japoneses, ficción televisiva, *Nier*, *Dark Souls III*

e-tramas 6 – Julio 2020 – pp. 46-61

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

Abstract

Neon Genesis Evangelion popularized complex narratives in *anime*. This serie influenced Yokô Tarô for the development of the video game *Nier*, of complex narration too. This type of narration is not unique in Japan. Its origin is found in North American television fiction with productions like *Twin Peaks* as foundational examples. But while *Twin Peaks* motivates the viewer's task in solving the riddle: "who killed Laura Palmer?", *Nier*, like *Dark Souls III*, no; rather they want to lead the player to a question that he has to decide to ask himself, or not, and that does not have a single resolution, which

leads to being submerged or hung in doubt, in a void. Western videogames of complex narration like *Heavy Rain* do the opposite: they use that complexity so that the player plays to solve a question that the same game asks: "how far will you go to save who you want?" And it solves it. We are investigating the possible origino f this distinction between western and japanese complex narration in video games as a way to lead future and more deep investigations about complex narrative in videogames made by western researchers.

Keywords

Complex narration, japanese videogame, tv ficion, *Nier*, *Dark Souls III*

INTRODUCCIÓN

Artículos como *The Zen of Nier: Automata - Tasting Reality in the Death of Meaning* (Smith, 2019), *Take Your Time: The Garden Path Space of Pokemon and Dark Souls* (Goss, 2018) o *Sekiro, Samsara and From Software's cycles of death* (Reuben, 2019) nos señalan las aproximaciones que ya se están dando para buscar el elemento diferencial de los videojuegos de narración compleja japoneses con respecto a los occidentales: los retazos de budismo zen que se encuentran en ellos. Pero asociar de forma categórica algún aspecto o la totalidad de la cultura japonesa solo con el budismo zen es excesivamente simplista, tanto como relacionar el grueso de la cultura española con el catolicismo o de la de E.E. U.U. con el protestantismo. No podemos olvidar la fortísima impronta del sintoísmo en el imaginario social nipón que, a nivel estético, se manifiesta como una tendencia totalmente opuesta al zen, hiperdecorativista y colorida, tampoco la tremenda influencia que supusieron las películas de Hollywood en la juventud nipona tras la Segunda Guerra Mundial; es más, la presencia occidental en su cultura no esperó hasta la segunda mitad del siglo xx a

manifestarse, sino que lo hizo mucho antes, en 1868 (Vives, 2019, p. 223). Con la apertura de las fronteras de Japón a Occidente en el siglo XIX, llegaron nuevos materiales de construcción que sustituyeron el tatami por el mármol. Bogner (2000, p. 73) se refiere a la ciudad japonesa como un conjunto de episodios volátiles, ambiguos y dinámicos en los que se mezcla lo oriental con lo occidental de una forma insólita para el gusto de un americano o un europeo, lo que es también un reflejo de su propia sociedad y producción cultural. Benedict (1946, p. 2) también lo señala en su libro *El crisantemo y la espada*, destacando lo sorprendente que resulta cómo el japonés acepta este contraste como si fuera normal.

En este texto estudiamos el videojuego japonés de narración compleja siendo conscientes de que nace en este choque de influencias que conforma la cultura japonesa, no solo a raíz del budismo zen. Como señalaremos más adelante, este tipo de narración parte de la del *anime* de mediados y finales de los noventa que, como el *manga*, procede, entre otros factores, de la admiración de Osamu Tezuka por las cintas de animación del estudio americano Disney (Thornton-Gibson, 2017, p. 344). Es más, los practicantes del budismo zen, suelen hacerlo mezclando ritos del sintoísmo (Šisler, Radde-Antweiler, Zeiler, 2018, p. 114), lo que indica la aceptación de Japón por esa mezcla.

Para un occidental es fácil caer en este error y creer que la cultura japonesa es solo budismo zen. La arquitectura, los jardines, el teatro y el arte pictórico que surgieron como un vehículo para explicar su complejidad han servido de atrezzo para películas, videojuegos, novelas y animación creados fuera de Japón, ofreciéndonos una idea distorsionada y simplista de la cultura japonesa. Videojuegos como *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), series de dibujos animados como *Samurai Jack* (Tartakovsky, 2000-2004) o producciones como *The Last Samurai* (Zwick, 2003) se apoderaron de su imaginario, lo romantizaron y cayeron en un japonismo (Burty, 1872), es decir, en el uso reduccionista de valores estéticos japoneses en producciones occidentales y que tuvo su auge a finales del siglo XIX.

Entonces, ¿por qué el interés de los artículos señalados al principio de este capítulo en analizar si el budismo zen en concreto ha tenido impacto o no en la narración compleja de los videojuegos japoneses? La hipótesis que manejamos es que no se puede negar la huella que ha tenido el budismo zen en su cultura, pero solo entendido a través de la amalgama de influencias que hemos recogido, y que, como un fenómeno alterado mediante una continua hibridación cultural, puede ser fundamental para el estudio de estas narrativas. Pero eso no quiere decir que los directores de los videojuegos que señalaremos, y que comparten las características que los hace ser de narración compleja, abiertamente quisieran introducir ideas del budismo zen en sus videojuegos en su estado puro, sino casi lo contrario. Tampoco que los conceptos del budismo zen que imprimen en sus obras no

vengan mezclados con otros del taoísmo, cristianismo o sintoísmo. Es más, teniendo en cuenta todo lo comentado, ¿podemos llamar a esto budismo zen en realidad?

Tras la Segunda Guerra Mundial se inició un proceso de lavado de imagen de Japón de cara al resto del mundo a través de lo que se denominó *Soft Power*. Se quería vender la idea de que Japón era muy eficiente y poco agresivo (McGray, 2002). Más tarde llegaría la estrategia *Cool Japan*, una campaña de *branding* cultural para reimaginalor a través de sus propiedades intelectuales (Santiago-Iglesias, 2017). Mediante el *manga* y el *anime* se ofrecería un Japón a medida tal y como las películas de Hollywood hicieron con los Estados Unidos. En estas obras se incidiría en esa idea tan llamativa para el occidental de contraste entre tradición y modernidad. En cuanto a la tradición se mostraba de dos maneras: con localizaciones típicas japonesas que luego el lector querría visitar y también al recurso de temas que se entendieran como clásicos del imaginario japonés. En cuanto a lo primero, *mangas* como *Ranma ½* (Takahashi, 1987-1996) o *Maison Ikkoku* (Takahashi, 1980-1987) hacían vivir a sus personajes en un Japón contemporáneo pero salpicado por arquitectura clásica, rituales budistas o visitas a templos. En cuanto a los temas, la idea de karma, renacimiento, vacío, los seis reinos budistas y el *zazen* aparecen una y otra vez en *mangas* y *anime* como *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995-1996), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995) o *Berserk* (Miura, 1989). Estas son algunas de las propiedades intelectuales que sirvieron al *Cool Japan*, pero que también impactaron e influenciaron a los creadores japoneses que desarrollaron sus videojuegos a finales de los años noventa, principios del dos mil y durante 2010 en adelante. A ellos también les llegó la visión deformada de conceptos del budismo zen, que recogieron las producciones norteamericanas impregnadas de japonismo.

El videojuego japonés de narración compleja nació en este contexto y comenzó a mostrarse después de la aparición del *anime* de narración compleja que tuvo mucho que ver en la estrategia *Cool Japan*, aprendiendo de él y de su manera de narrar. A su vez, este *anime* se fijó en la ficción compleja televisiva americana para formarse. Estos videojuegos cuentan con manifestaciones de budismo zen, pero solo de las ideas y conceptos que han llegado a sus autores filtrados mediante el *manga* y el *anime* y la interpretación foránea, y mezclados con otros tantos elementos como es la fantasía medieval occidental que causó furor en Japón tras el éxito de *Dragon Quest* (Enix, 1986), que adaptaba a su vez los videojuegos occidentales que cogían las reglas de *Dungeons & Dragons* o la ambientación de *El Señor de los Anillos*. Como ejemplos de videojuegos japoneses de estas características trabajamos con dos casos paradigmáticos en este texto: *Nier* (Cavia, 2010) y *Dark Souls III* (2016), inspirados abiertamente y según declaración de sus autores en esos *animés* mencionados,

el primero en *The End of Evangelion* (Anno y Tsurumaki, 1997) y el segundo en el manga *Berserk* (Miura, 1989).

Pero aún siendo un budismo zen pasado por tantos tamices y sobreviviendo a un continuo encuentro entre contrastes, merece la pena estudiarlo para buscar el valor diferencial de los videojuegos japoneses de narración compleja en contraposición con los occidentales. Emplear ideas como la de la existencia cíclica hace que los finales de estos videojuegos supongan el comienzo de nuevas eras, de un renacer que vuelve a iniciar el tiempo, como el caso de *Dark Souls III*, en el que el remate de la narración no implica llegar a su resolución. El *karma* implica consecuencias a nuestras decisiones pero sin que el videojuego manifieste que se producirán, haciendo que el jugador avance por la historia volviéndola más compleja sin saberlo. El concepto de vacío o de nada se refleja en *Nier* o en *Dark Souls III* con el planteamiento de preguntas que no encuentran respuesta, de forma que se le deja al jugador sumido y aprendiendo del vacío que le provoca saber que jamás la obtendrá. En el caso de Hidetaka Miyazaki, director de *Dark Souls III*, introduce la posibilidad de adoptar la postura *zazen*, meditar y alcanzar la trascendencia, que en el videojuego se representa con la figura del dragón. En *Nier* acabamos negando el yo y alcanzando un vacío representado con un espacio en blanco. El videojuego nos pide que borremos todo nuestro progreso guardado y dejemos de existir. Estos conceptos no se muestran en los títulos occidentales de narración compleja, por lo que su análisis nos parece pertinente para favorecer los estudios narrativos del videojuego. Sin embargo, repetimos la pregunta: ¿podemos designar a esto budismo zen? La respuesta es que no. Son valores estéticos con origen en el budismo zen hibridados y ludificaciones de ideas trascendentes. Recuerdan al budismo zen, pero no lo son.

Es decir, no es un budismo zen puro, sino henchido de una hibridación permanente entre lo occidental y lo oriental, impregnado de *Cool Japan*, de *manga* y de *anime*, de fantasía medieval americana y europea, y de ficción compleja televisiva norteamericana. Por lo que la aproximación que ofrecemos, tal y como veremos a continuación, es la del estudio diferencial entre videojuegos de narrativas complejas occidentales y japonesas a través de lo que llamaremos budismo zen hibridado.

Ahora responderemos a cómo es posible que el budismo zen sobreviviera para llegarnos mediante este budismo zen hibridado, convirtiéndose en una fuente de inspiración para estos autores tanto en la temática como en la estética. Esto nos servirá también para señalar las características del videojuego japonés de narración compleja bajo el influjo concreto de este budismo zen hibridado.

DEL BUDISMO ZEN HIBRIDADO AL VIDEOJUEGO JAPONÉS DE NARRACIÓN COMPLEJA

“La cultura japonesa, (...) proporciona una de las concepciones más ricas del vacío. Su cualidad consiste en proporcionar un marco espacial a fenómenos espirituales, resaltando con ese sabio uso del vacío una peculiar forma de trascendencia” (Espuelas, 1999, p. 84) [traducción propia].

El concepto de vacío introducido por el budismo zen resultaba excesivamente complejo para el japonés del periodo Muromachi, comprendido entre 1333-1573, por lo que se desarrolló un lenguaje artístico para explicárselo y para que sirviera de medio para su contemplación (Gutiérrez, 1998). Este lenguaje suscitó el desarrollo de una pintura, arquitectura y jardinería propia, y también favoreció la creación y desarrollo del teatro *nō* con unos valores estéticos concretos. Se perseguía crear un marco espacial que sacudiera las mentes apáticas y que, en la penetración de la nada representada por ese espacio artístico, se pudiera penetrar a su vez en la naturaleza cósmica (Vives, 2010, p. 27). Este deseo de penetrar en el vacío explica por qué la casa tradicional japonesa se abre voluntariamente al exterior para que la naturaleza irrumpa en ella y vacíe los llenos de sus habitantes, o cómo su pintura permite que los vacíos blancos de nada accedan a la tela; para que, de la mano del espectador, se cuelen entre las ramas de sus árboles dibujados y sean los protagonistas por encima de lo representado. El arte se convierte en un puente entre el vacío que da acceso a la naturaleza cósmica que persigue el budismo zen y el que mira. Esto también aplica a cómo se configura el escenario y el espacio para el público en el teatro *nō*.

A diferencia de un escenario occidental, el teatro *nō* prepara tres tablas diferenciadas entre sí, pero conectadas, por las que discurren y actúan sus actores. Una está en un extremo y representa el más allá. La otra se sitúa separada por un pasillo que simboliza el puente entre los dos mundos, y la última simboliza nuestro mundo. Las butacas de los espectadores se colocan de forma que miren directamente y de forma frontal a este tercer espacio. Los otros dos en los que viven los dioses y a través del que viajan del mundo divino al humano, se encuentran en un lateral de su ángulo de visión (Vives, 2010, p. 27). Así, los que asisten al teatro *nō* participan en la función y forman parte de la configuración espacial del evento. Como humanos que son, tienen que hacer un esfuerzo y mirar más allá si quieren descubrir más sobre los dioses y la naturaleza cósmica, que penetra en ellos. La representación de los actores y sus movimientos se ralentizan a propósito con respecto a la occidental, intentando representar la nada y la quietud del vacío.

El videojuego japonés guarda relación con este teatro. Homan & Homan (2014) estudian al jugador como actor, director y coordinador de una obra de teatro interactivo. Fernández-Vara (2009) analiza las similitudes entre teatro y videojuego a través de la actuación del actor, que juega a interpretar, y también del espectador que mira y que

participa. En su texto pone al *kabuki* de ejemplo, tipo de teatro surgido a finales del siglo XVI en el que se interpretaba una versión laica de las danzas budistas (Vives, 2010, p. 99). Señala también que la existencia de una cuarta pared o metalepsis atiende a la tradición occidental más que a la oriental. El motivo es que el japonés desea permitir que el espectador acceda a la función, no poner barreras entre él y la ficción, pues el teatro configura, como la pintura y la arquitectura, un espacio para comprender el zen penetrando en el vacío que representa y que desea ser habitado. Navarro-Remesal (2018), siguiendo con las investigaciones de Fernández-Vara, indica que el videojuego japonés, de contar con una cuarta pared, sería con una pared muy tenue, imperceptible en realidad, pues la rompe continuamente o pone de manifiesto su no existencia para integrar al jugador en la ludoficción. Esta idea se corresponde con la tradición del arte realizado con el lenguaje artístico extraído del budismo zen.

El arte participa en la creación de cultura, modificando y creando sociedades con características comunes en sus individuos (DeMarrais y Robb, 2013); claro que estas características se ven influenciadas por la mezcla con otras culturas y religiones, como hemos explicado en la introducción. El país sufrió un profundo proceso de hibridación con culturas vecinas que ha influido y modificado la suya propia y a sus creadores. Tras la Segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos recurrieron al cine de Hollywood (Kamei, 1981) para suavizar el espíritu nacional de revancha. Aprovechando el precario momento económico de los estudios de cine japoneses en los años setenta y ochenta (Hays, 2009), EE. UU. aprovechó para popularizar sus cintas y americanizar a los jóvenes japoneses que luego serían creativos de videojuegos, como es el caso de Hideo Kojima, que cita como algunas de las experiencias (Dawkings, 2019) vividas más significativas para sus obras haber visto *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) y *Blade Runner* (Scott, 1982). En la americana Disney se encuentra también la principal inspiración de la creación del manga y el *anime* a través de la impresión que *Bambi* (Walt Disney, 1950) le causó a un joven Osamu Tezuka (Ban, 2016). Es decir, aunque parte de su cultura esté impregnada de ecos de budismo zen, la que llegó del otro lado del Océano Pacífico también tuvo mucha importancia en las jóvenes que se hicieron mayores tras la Segunda Guerra Mundial.

La inmersión de esta generación de japoneses en el cine de Hollywood favoreció la aceptación de los primeros y posteriores seriales televisivos de narración compleja realizados en América, entre los que destaca *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1990-1991). Muchos fans de *Neon Genesis Evangelion*, dicen que es el *Twin Peaks* del *anime*, como reconoce Hiroyuki Yamaga, director y productor del estudio Gainax (Svensson, 2006). La comparación no está falta de sentido. Loriguillo (2018) se refiere a la ficción de David Lynch como compleja y recurre a esa definición para señalar a *Neon Genesis Evangelion* como

anime complejo por su narración ambigua, sucesión de hechos no lineales y alta restrictividad, alta profundidad, alta autoconsciencia y una comunicabilidad baja o moderada (Bordwell, 1996).

Este *anime* complejo, inspirado a su vez por la ficción compleja americana, no pretende dar respuestas al final de la obra, sino sumergir al espectador en un vacío provocado por una pregunta a la que no podemos responder, en la que también se habla de reencarnación, *karma* y mundos paralelos. Al final de *The End of the Evangelion* (Anno y Tsurumaki, 1997), la cinta cuestiona al espectador acerca de qué sería mejor: si todos los humanos vivieran unidos en un solo cuerpo o si vivieran en cuerpos separados. Shinji, el protagonista, manifiesta que no sabe dónde se encuentra la felicidad, si en una opción o en la otra, quedando la obra inconclusa para dejar al espectador disfrutando de la pregunta en sí tras haberlo metido en ella. Pese a haber recurrido a un imaginario cristiano para representar su diégesis, algo que se adivina ya en el mismo título de su obra, termina ofreciendo una “visión cósmica budista que resalta la contingencia y la soledad de la existencia humana, aunque animando al hombre a aceptar con inalterable tranquilidad de espíritu esta condición inescapable, e incluso, a que se alegre de ella” (Lanzaco, 2009, p. 75). Algo propio de los valores estéticos que el budismo zen imprimió en la cultura clásica japonesa, pero sin olvidarnos de la perspectiva que ofrecemos en nuestro estudio: en este caso, hablaríamos de un budismo hibridado con valores estéticos y semióticos de tradición cristiana así como con la ficción televisiva americana.

Por su parte, el final de *Twin Peaks* tras su tercera temporada, también sin ofrecer un final claro y con muchos interrogantes en el aire, nos deja con la moraleja de que “las cosas malas ocurren y pueden volver a ocurrir (...). Lo único que podemos hacer es tratar de ser la mejor versión de nosotros mismos (...) y apreciar la importancia de las pequeñas cosas” (Martin, 2017) [traducción propia]. Lo que a la postre es una lectura de sentimiento cristiano, occidental y que conecta con lo que él mismo escribió a modo casi de guía moral: “la gente está tan convencida de que no podemos alcanzar la paz que se ha convertido en una broma” (Lynch, 2016, p. 133) [traducción propia]. De esta forma, *Twin Peaks* sí ofrece una respuesta que guía al espectador.

Es decir, aunque la inspiración inicial para la creación del *anime* de primera generación hayan sido las películas de Disney, aunque Japón haya sido influenciado por el cine de Hollywood y más tarde por las narraciones complejas de series como *Twin Peaks*, y efectivamente haya absorbido todo eso para la producción de sus obras, ese lenguaje del budismo zen incorporado en su cultura, pese a ser diluido por la hibridación con otras fuentes, matizado y usado simplemente para construir finales ambiguos, ha seguido

presente en el imaginario de los autores, incluso de manera inconsciente, y tiende a mostrarse cuando la comunicación de dicha narración se vuelve extremadamente ambigua. Tal y como ocurre al final de *Neon Genesis Evangelion* y sus posteriores iteraciones en forma de películas. En esos momentos se apela a la ausencia de la cuarta pared para interrogar casi frontalmente al espectador, introduciéndolo en la obra de ficción, para sumergirlo en una pregunta a la que no se le ofrece respuesta y que sugiere ese espacio en el que contemplar el vacío para penetrar en la naturaleza cósmica, como intentaba hacer el teatro *nō*, la pintura y la arquitectura.

DE *NEON GENESIS EVANGELION* A *NIER*

Los *animes* de narración compleja, con *Neon Genesis Evangelion* a la cabeza, pero también con otros como *Puella Magi Madoka Magica* (A. Shinbo, 2011), han influenciado a los creadores de videojuegos para usarlos en sus trabajos y ludoficciones. Entre ellos, a Yokō Tarō (Prell, 2018). Este director desarrolla videojuegos que tienen varios finales. Todos son auténticos y no significan una conclusión, sino la creación de un conjunto de mundos ludoficcionales en el que no solo todos son posibles (Planells, 2015, p. 17) sino que se producen a la vez, negando la existencia de una única realidad sólida y consistente en el tiempo (Prigogine y Stengers, 1984). Esta característica extiende las vías de complejidad de la narración si la comparamos con las del *anime* en los que, pese a ser ambiguos, solo hay un final al que acceder.

Nier es la secuela de *Drakengard* (Cavia, 2003), pero solo de una de las conclusiones de dicho juego. En función de los hechos que desarrollemos en él podemos activar uno de entre cinco finales, o todos, o solo algunos. El quinto, o final E, se inspira en la conclusión de *The End of Evangelion*. Una deidad rompe la diégesis en la que se desarrollan los acontecimientos de *Drakengard* e invade la nuestra, ataca Japón y desata la calamidad y la fatalidad sobre sus habitantes. En este contexto se inicia *Nier*. Pero *Drakengard 2* (Cavia, 2005) continúa en base a los eventos producidos tras el final A del original. Ambos son canon y oficiales, así como el resto de finales alternativos de *Drakengard*, los tres de *Drakengard 2* y los cinco de *Nier*. A su vez, *Nier* cuenta con dos versiones publicadas en las que cambia el protagonista. En *Nier Gestalt* el jugador encarna al padre de una hija enferma. En *Nier Replicant*, el protagonista es el hermano de esa misma niña. También los dos son canon y oficiales. Tras *Nier*, Yokō Tarō dirigió *Drakengard 3* (Cavia, 2013) que sirve como precuela al original y que cuenta con cuatro finales enumerados de la A a la D. En este juego presenta a Accord, una entidad con múltiples cuerpos capaz de viajar a voluntad por las realidades de este constructo diegético y de registrar todo lo que ocurre en las distintas líneas argumentales que se crean en el universo de Yokō Tarō, confirmando que todas son ciertas.

Nier: Automata funciona como secuela de *Nier*, habiendo consenso en que sus eventos arrancan muchos años tras el final D de este. Este capítulo consta de veintiséis finales, lo que amplía todavía más los mundos posibles de su multiverso ludoficcional particular.

Es decir, si *The End of Evangelion* congela al espectador en una pregunta sin respuesta, en los videojuegos de Yokô Tarô el jugador cree que puede encontrarla a través de su interacción e ir más allá de la pregunta. Pero al hacerlo y escoger un final, tampoco obtiene información decisiva, solo crea un nuevo mundo ficcional, manteniéndose la ambigüedad y la complejidad de la narración. Todos los finales de Tarô son fatalistas y dramáticos, pero no desde una concepción de tristeza como él mismo señala, sino de aceptación sin pena: “La razón de que haya tantos personajes que sufren en mis juegos es que quiero mostrar la realidad (...). Mis juegos son caóticos porque el mundo es caótico, no yo. No busco ofrecer finales malos, ellos aparecen de forma natural” (Lum, 2018) [traducción propia].

La aceptación serena de la fatalidad y el caos en las palabras y el trabajo de Yokô Tarô conecta con la visión cósmica budista, cuya iluminación abre los ojos a tres características distintivas de la existencia (*trilakshana*): impermanencia (nada permanece, todo nace, vive y muere), sufrimiento (vivir es sufrir física y moralmente) y no-individualidad (el yo es mera ilusión) (Lanzaco, 2009, p. 43). Señalada su obra muchas veces como nihilista (García, 2018), en realidad alude a los principios budistas zen impresos en la cultura japonesa y a los que llega de forma inconsciente, combinados con las lecciones aprendidas del *anime* complejo que a su vez beben de la ficción televisiva americana compleja. En este caso hablamos de un budismo zen hibridado con fantasía medieval y anime.

La creación de mundos posibles que coexisten y el fatalismo aceptado e iluminador proveniente del lenguaje artístico heredado del budismo zen y que llegan en forma de hibridación se revelan como dos de las características clave del videojuego japonés complejo, siguiendo con lo denominado como *anime* complejo por Loriguillo (2018, p. 110). *Nier*, como ejemplo de videojuego japonés complejo, comparte con este tipo de *anime* las características en lo relativo al análisis narrativo cognitivo señaladas por Bordwell (1996): alta restrictividad, alta profundidad, alta autoconsciencia y una comunicabilidad baja o moderada. Es decir, es muy restrictivo en lo que respecta a hablar de sus personajes pero nos permite acceder a sus pensamientos a un nivel profundo, restringiendo a su vez lo que podemos saber de ellos. En los momentos finales del juego, todos los que creíamos amigos se revelan como si fueran otros, traicionan a *Nier*, el personaje principal, y le revelan que todo era un plan para crear humanos artificiales puesto que los verdaderos se habían extinguido.

Nier es un título con alta autoconsciencia pues interpela al jugador, manifestando que es consciente de que es jugado por alguien en la extradiégesis. Esto, además, es una característica propia del lenguaje artístico de las manifestaciones culturales del zen que aquí nos llega como una ludificación que intenta emularla. El final E de *Nier* nos hace elegir. Podemos sacrificarnos (sufrimiento) a nosotros mismos y dejar de existir (impermanencia) a cambio de hacer que Kainé vuelva a ser humana. Si aceptamos, el juego nos pedirá que borremos todos los datos de la partida y al propio jugador, es decir, haciéndonos penetrar en el juego y decidiendo. Este momento es representado en la diégesis con un gran espacio blanco, con un vacío abstracto que nos obliga a desprendernos del yo (no-individualidad).

Para terminar, la comunicabilidad de *Nier* es muy baja. El título ni siquiera explica su condición de secuela de *Drakengard*, no detalla su mundo de juego ni su naturaleza hasta el final de la narración, ni tampoco quiénes son los personajes. Comunica de forma que la información que nos llega sea intencionadamente ambigua.

Otra característica propia del videojuego japonés complejo es la no linealidad de las historias (Loriguillo, 2018, p. 870), característica también del *anime* complejo y de las películas conocidas como puzzle films. En el multiverso del que forma parte *Nier*, como un mundo posible tras *Drakengard*, contamos con *Drakengard 3*, aparecido posteriormente pero que narra hechos sucedidos antes que el original.

Es decir, las particularidades de la televisión compleja que están y definen al *anime* complejo se repiten en la narración del videojuego japonés complejo, en el que los ecos del budismo zen resuenan como budismo zen hibridado para diferenciarlo de las producciones occidentales y otorgarle cualidades propias. Al tratarse de un videojuego, esa complejidad también se halla en su jugabilidad, entendida como conjunto de mecánicas y dinámicas.

EL ROL DE LA JUGABILIDAD EN EL VIDEOJUEGO JAPONÉS DE NARRACIÓN COMPLEJA

Ante la complejidad narrativa, la desconfianza de los espectadores emerge como principal actitud al enfrentarse a los textos (Loriguillo, 2019). Esta desconfianza no se halla solo en el plano narrativo del videojuego japonés complejo, sino también en el jugable. Yokô Tarô, en una entrevista para *The Guardian* (Lum, 2018) dijo: “Mi verdadera meta es que los directores podamos hacer más que tan solo hacer un juego. Creo que podemos encontrar nuevas posibilidades dentro del concepto mismo de juego” [traducción propia]. Para *Gamesradar* comentó (Prell, 2018): “Siempre intento hacer algo que el jugador no se espera. Quiero ir en contra de las expectativas” [traducción propia]. Cuando el periodista le preguntó qué haría si los jugadores esperan de él siempre algo distinto, Yokô Tarô respondió que entonces haría lo mismo para pillarles desprevenidos.

Nier hace desconfiar al jugador a través de cómo plantea ciertas escenas o secuencias jugables y cómo se las hace jugar. Como dice el director, así los pillas desprevenidos e indaga en el resultado de la mezcla de géneros dentro de un propio videojuego. Pese a tratarse de uno en el que el protagonista se enfrenta con monstruos en un entorno medieval, siendo su espada su principal arma y pudiendo catalogarlo como *ARPG* (*action role playing game*), encontramos momentos en los que el juego pasa a ser una mimesis de un videojuego de disparos, conocidos como *bullet hell*, en el que los enemigos nos disparan esferas de colores que tenemos que esquivar, lanzándonos a continuación las nuestras propias.

El videojuego mantiene, por lo general, la cámara colocada tras el protagonista, pero al entrar en secciones interiores la altera para simular un título de acción horizontal en dos dimensiones. *Nier* repite este ejercicio en algunas secciones en las que tenemos que saltar entre varias plataformas, fingiendo ser un juego de plataformas de finales de los ochenta y principios de los noventa. También emula en ocasiones a juegos de cámara fija como *Resident Evil* (Capcom, 1996) para, de nuevo, generar una desconfianza que va de la mano de la que provoca su narración ambigua.

El otro caso de estudio que añadimos para complementar el de *Nier* es el de *Dark Souls III*. Al igual que la obra de Tarô, este juego plantea varios finales sin revelar cuál es el verdadero, es ambiguo con la información que se le entrega al jugador, jamás se da formación completa de ningún protagonista ni del mundo de juego. El título habla del dolor, de la pérdida y de cómo la corrupción acaba con el hombre. En el Pico del Archidragón podemos encontrarnos a un grupo de hombres en la postura *zazen* convertidos en piedra, pero su cuerpo ya no es humano, sino de dragón, lo que significa que han alcanzado la trascendencia y la paz de espíritu. Ellos han escapado del ciclo infinito de dolor y muerte de la diégesis de *Dark Souls III*. El autor lo hibrida con la figura del dragón occidental, fuerte y sabio, pero también con la fábula de la carpa que se acaba convirtiendo en dragón.

HACIA UN ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO JAPONÉS COMPLEJO

El videojuego japonés complejo cuenta con las siguientes características: una narración ambigua determinada por una alta restrictividad, alta profundidad, alta autoconsciencia y una comunicabilidad baja o moderada, ausencia de cuarta pared o de una muy tenue, así como de una tendencia a un fatalismo tranquilo y aceptado que refiere al jugador a la impermanencia, no-individualidad y a la perspectiva del sufrimiento extraído del budismo zen, convertido en budismo zen hibridado por las mismas fuentes de las que sus autores lo aprendieron y lo aplicaron en sus juegos. Su presentación no aparece siempre por decisión

manifiesta de su autor pero sí por el poso cultural que el budismo zen ha dejado en la sociedad japonesa a través de las expresiones artísticas realizadas con su lenguaje, filtradas por el *manga* y el *anime*, condicionantes sociales, políticos y mezcladas con otros referentes occidentales. Los videojuegos japoneses complejos finalizan con un conjunto de conclusiones que crean nuevos mundos ludoficcionales posibles que tienden a producirse a la vez y coexistir. La narración tiende a la no-linealidad. A su vez, la jugabilidad que acompaña a esta narración provoca la desconfianza en el jugador.

La aproximación que ofrece este texto al estudio de la influencia del budismo zen en las narraciones complejas de estos videojuegos no implica que se pueda comprender esta filosofía a través de ellos, tampoco que sus propios autores la comprendan o que recurran a ella explícitamente, sino que cuando se aborda el estudio de los videojuegos de narración compleja japoneses, y se quiere ahondar en qué hay de budismo zen en ellos, hay que tratarlo siempre desde la perspectiva de la hibridación. Hacerlo de otra forma sería simplista y un error en la aproximación de este estudio.

Esta es una vía para entender las cualidades diferenciales de la producción de videojuegos japonesa en relación con la occidental. Esperamos que esta aproximación dé pie a nuevos estudios en los que también se analice cómo el sintoísmo, el confucianismo, el taoísmo u otras manifestaciones religiosas y filosóficas y que también influyeron al budismo zen se encuentran aquí, puesto que ellas forman parte de ese proceso de mezcla y evolución. También sería relevante analizar cómo estos videojuegos de narración compleja japoneses impactaron a los occidentales fomentando una nueva ola de japonismo. El éxito de juegos como *Nier*, *Dark Souls III* u otros de la misma categoría que aquí estudiamos como *Silent Hill 2* (Konami, 2001) deben su éxito en Occidente a la aceptación de lo japonés a través de la estrategia *Cool Japan*, y a cómo tomaron elementos de la ficción televisiva americana para formarse. Y es que al hablar de creación cultural, todo es un continuo vaivén de influencias, de obras que se basan en otras de manera global y de mix a nivel mundial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ban, T. (2016). *The Osamu Tezuka Story: A Life in Manga and Anime*. Albania: Stone Bridge PR.
- Benedict, R. (1946). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Cleveland: Meridian Books.
- Bognar, B. (2000). Surface Above All? American Influence on Japanese Urban Space. En H. Fehrenbach y U. Poiger (Eds), *Transactions, Transgressions, Transformations: American Culture in Western Europe and Japan* (pp. 45-78). New York: Berghahn Books.

- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Burty, P. (1872). Japonisme, *La Renaissance litteraire et artistique*, mai 1872-feb 1873.
- Dawkins, D. (2019). Death Stranding: will Hideo Kojima's mystery project redefine gaming? *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2019/oct/04/death-stranding-hideo-kojima-bionic-woman-guillermo-del-toro>
- DeMarrais, E. y John, R. (2013). Art makes society: an introductory visual essay. *World Art*, 3(1), 3-22. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21500894.2013.782334>
- Espuelas, F. (1999). *El claro en el bosque. Reflexiones sobre el vacío en la arquitectura*. Madrid: Fundación Caja de Arquitectos.
- Fernández-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. 5. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>
- García, F. (7 de octubre de 2018). "El mundo es caótico, yo no" -Yokô Tarô para The Guardian. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@figarca/el-mundo-es-caótico-yo-no-yoko-Tarô-para-the-guardian-6e8ad2b9a912>
- Goss, D. (8 de noviembre de 2018), Take Your Time: The Garden Path Space of Pokemon and Dark Souls. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@pankopop/take-your-time-the-garden-path-space-of-pokemon-and-dark-souls-7c0021f91e12>
- Gutierrez, F. (1998). *El zen y el arte japonés*. Sevilla: Guadalquivir Ediciones.
- Hays, J. (2009). Modern Japanese film industry: its decline and rebirth, Sony and Hollywood's Japanese ghosts. *Facts and Details*. Recuperado de factsanddetails.com/japan/cat20/sub132/item720.html
- Homan, D., Homan, S. (2014). The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama*, 48(1), 169-186. doi:10.1353/cdr.2014.0000.
- Kamei, S. (1981). The Kiss and Japanese Culture after World War II. *Comparative Literature Studies*, 18(2), 114-123. Recuperado de www.jstor.org/stable/40246247
- Lanzaco, S. (2009). *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*. Madrid: Verbum.
- Lanzaco, S. (2009). *Taoísmo, Budismo Zen y Cristianismo. Tres caminos de espiritualidad universal*. Madrid: Verbum.

- Loriguillo, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa* (Tesis doctoral). Universidad Jaume I, Castellón.
- Lum, P. (23 de agosto de 2018). 'The world is chaotic, not me' - Nier: Automata's Yokô Tarô. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/23/nier-automata-yoko-Tarô-interview>
- Lynch, D. (2006). *Atrapa al pez dorado. Meditación, conciencia y creatividad*. Barcelona: Reservoir Books
- Martin, D. (4 de septiembre de 2017). Twin Peaks finale recap - something very special happened here. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/sep/04/twin-peaks-finale-recap-something-very-special-happened-here>
- Marzal-Felici, J. (1994). *Estructuras de reconocimiento y serialidad ritual: el modelo melodrama en los films de David Wark Griffith de 1918-1921* (Tesis doctoral). Universitat de València, Valencia.
- McGray, Douglas (2002). Japan's gross national cool. *Foreign Policy*, (Mayo-Junio), 44-55.
- Navarro-Remesal, V. (2018). Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in geemu. En Curvelo A. (Convocante) *EJS2017 15th International Conference of the European Association for Japanese Studies*, congreso llevado a cabo en Lisboa.
- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra
- Prell, S. (11 de abril de 2018). "I don't think I'll have a happy ending" - Nier: Automata director Yokô Tarô talks expectations and our secret selves. *Gamesradar*. Recuperado de <https://www.gamesradar.com/i-dont-think-ill-have-a-happy-ending-nier-automata-creative-director-yoko-Tarô-talks-expectations-and-the-secret-selves-we-keep-hidden/>
- Reuben. N. (3 de abril de 2019). Sekiro, Samsara and From Software's cycles of death. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2019-04-03-sekiro-samsara-and-from-softwares-cycles-of-death>
- Santiago Iglesias, J. A. (2017). Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia "cool japan". *Mirai. Estudios Japoneses*, 1(2017), 253-262.
- Smith, N. (4 de agosto de 2019). The Zen of Nier: Automata - Tasting Reality in the Death of Meaning. Medium. Recuperado de <https://medium.com/@studionightflight/the-zen-of-nier-tasting-reality-in-the-death-of-meaning-1cdbe90631d8>

- Thornton-Gibson, K. (2017). Ukiyo-e, World War II, and Walt Disney: the influences no Tezuka Osamu's development of the modern World of anime and manga. *The Phoenix Papers*, 3(1), 344-356. Recuperado de fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/27-Ukiyo-e-WWII-and-Walt-Disney.pdf
- Vives, J. (2010). *El teatro japonés y las artes plásticas*. Gijón: Satori.
- Vives, J. (2019). *Arquitectura tradicional de Japón*. Gijón: Satori.

E-SPORTS. CARACTERÍSTICAS Y ESTADO DEL ARTE PENSANDO EN EL FUTURO DE SU INVESTIGACIÓN

Emmanuel Galicia Martínez

Universidad Nacional Autónoma de México

emmanuelgalicia@politicass.unam.mx

Adolfo Gracia Vázquez es Maestro en Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), es docente en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en la misma institución. Asimismo, es miembro del grupo de investigación sobre industrias creativas “La Finisterra” y miembro fundador del Centro Iberoamericano de Investigación en Industrias Creativas A.C. (CIIC). Sus líneas de investigación son los videojuegos, e-sports y la publicidad digital. Ha colaborado en diversos proyectos de investigación de múltiples universidades e instituciones.

La entrevista realizada se llevó a cabo en marzo del 2020 y presenta un panorama general sobre los e-sports en la actualidad.

EG—: Es evidente que en la actualidad los videojuegos han crecido bastante y cada vez están más presentes en momentos de nuestra cotidianidad. En el mismo sentido, es muy común escuchar a los jóvenes hablar sobre jugar de manera profesional y deportiva, sin embargo, aún existen mitos sobre este tipo de dinámicas. En este sentido, para aclarar los conceptos, me gustaría preguntarte ¿qué es un e-sport y cuáles son sus características? ¿Cómo lo definirías?

AG—: Un e-sport puede ser entendido como la práctica competitiva de un videojuego ya sea jugador contra jugador (PvP por sus siglas en inglés) o jugador contra el ambiente (PvE por sus siglas en inglés); las partidas y torneos pueden jugarse en línea o presencialmente. Por citar ejemplos, de juegos competitivos contra el ambiente se pueden encontrar los *speed runs* cuyo objetivo es acabar algún juego en el menor tiempo posible, juegos como *World of Warcraft* en el cuál las mejores hermandades cada ocasión que se agrega una banda mítica compiten por ser la primera en vencer el

e-tramas 6 – Julio 2020 – pp. 62-72

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*

contenido en el mudo. Mientas que algunos ejemplos de juegos competitivos en el modo PvP son: *League of Legends*, *Hearthstone*, *Super Smash Bros*, *CS Go*, *Starcraft II*.

De igual forma, existen eventos de *e-sports* masivos que cada vez adquieren mayor relevancia. Un ejemplo de esto es el campeonato *Worlds 2018* (organizado por la compañía *Riot Games* dueña del MOBA *League of Legends*), torneo donde compiten equipos de todas las regiones del mundo para alzar el título de campeón del mundo. Este evento tuvo una audiencia de 99,6 millones de espectadores únicos y un máximo de 44 millones de usuarios concurrentes; mientras que la bolsa de premios fue de 6,7 millones de dólares, de los cuales 2,5 millones fueron otorgados por la compañía y 4,2 millones fueron contribución de los fanáticos a través de microtransacciones dentro del videojuego (*Riot Games*, 2019). Para poner estos datos en perspectiva, el *Superbowl 2019*, según datos de Nielsen, tuvo una audiencia de 98,2 millones de televidente.

Como bien lo mencionas, los *e-sports* son una de las prácticas alrededor de los videojuegos que más interés ha causado en los últimos años, por la cantidad de fanáticos que atraen y las ganancias que generan. Los *e-sports* compiten con la amplia oferta de entretenimiento de medios tradicionales; pero además de los intereses económicos, las prácticas alrededor de los *e-sports* tienen en su núcleo audiencias participativas, videojugadores que son productores de entretenimiento para otros jugadores (*streamers*), videojugadores que se insertan en las prácticas profesionales de ligas estructuradas y comunidades que se forman en las plataformas de *streaming*, los videojuegos y los *e-sports*. A pesar de esto, son un tema poco estudiado desde el campo de la comunicación.

EG—: ¿Cuál es el origen de los *e-sports*? ¿Se puede rastrear? ¿Cómo fue el proceso de crecimiento de estos?

AG—: A pesar de que los orígenes de los *e-sports* se pueden rastrear a las competencias de juegos de *arcade* en la década de los setenta y ochenta, así como los torneos de computadora en los noventa, estos habían sido vistos como no más que una curiosidad o una práctica de un grupo de individuos pertenecientes a una subcultura. No es hasta principios de esta década que los *e-sports* comienzan a atraer audiencias masivas y con ello el interés de marcas, empresarios y desarrolladores, propiciando así un rápido crecimiento. No obstante, vale la pena tener en mente los inicios de los *e-sports* ya que como nos recuerda Taylor los *e-sports* “contemporáneos están insertos en una tradición más antigua y larga de juego competitivo” (2012, L.244); tradiciones que siguen vigentes y diferencian a los *e-sports* de los deportes tradicionales como se expondrá más adelante.

El rápido crecimiento de los *e-sports* está motivado por varios factores. En primer lugar, la popularización de los videojuegos y la masificación de las capacidades de conectividad a internet en los equipos de cómputo, teléfonos móviles y consolas; esto ha permitido la inclusión de capacidades de juego en línea, fomentando así el juego competitivo, las prácticas y consumo de *streaming*. De acuerdo con datos presentados por la consultora especializada en videojuegos, NewZoo, la audiencia de *e-sports* es de 143 millones de entusiastas y 192 millones de espectadores ocasionales a nivel mundial. Otro dato importante de las audiencias de los *e-sports* es presentado por SuperData, consultora especializada en videojuegos, quien señala que uno de los aspectos por los que los *e-sports* se han atraído la atención de las marcas se debe a que el 54% del público está entre los 21 y los 35 años, segmento de la población que cada vez es más difícil de alcanzar a través de medios tradicionales.

En segundo lugar, ligado a lo anteriormente mencionado, ha ocurrido una profesionalización de las ligas competitivas de los *e-sports*. Incluyendo entrenadores, psicólogos deportivos, narradores, árbitros, producciones sofisticadas en estadios, sistemas de transmisión de partidas en vivo, etc. A partir de esto, los *e-sports* han logrado posicionarse alrededor como un mercado redituable alrededor del mundo. Tan solo durante el año 2017 obtuvieron ganancias de 1.500 millones de dólares y se proyecta un crecimiento de un 26% para el 2020. Al mismo tiempo, junto con esta profesionalización también ha ocurrido una diversificación de las fuentes de ingresos.

Otra peculiaridad de los *e-sports* es que el límite entre los profesionales y los jugadores aficionados es mucho menos marcado que en los deportes tradicionales. Los videojugadores se pueden encontrar con los jugadores profesionales en sus propias partidas de juego ya sea competitivamente o durante el juego casual. Existe una práctica llamada *smurfing* que consiste en que jugadores de ligas altas creen cuentas nuevas bajo otro nombre para jugar en ligas más bajas. Taylor menciona que esta conexión entre el entretenimiento diario y el fanatismo, entre lo *amateur* y lo profesional, ayuda a construir lazos afectivos fuertes.

Con la profesionalización y el auge de los *e-sports* los eventos en vivo se han vuelto un lugar más donde los entusiastas de estos deportes pueden reunirse; sin embargo, en estos eventos, más que el fanatismo por un equipo, lo que une a los espectadores es la pasión por el videojuego que se está jugando. En estos eventos presenciales los asistentes comparten un espacio con otros que tienen el mismo interés, como menciona Martončik, “Los *e-sports* no solo son acerca de jugar videojuegos, sino que también pueden satisfacer la necesidad de pertenecer” (Martončik, 2015, p. 208). Los eventos en vivo son transmitidos a través de las plataformas de streaming que utilizan los *gamers*, aquí el *chat*

también juega un papel crucial para la convivencia y el enganche de la audiencia. Una vez más, retomo a Taylor, quien menciona que “un componente importante en los eventos de *e-sports* es el espectáculo en vivo en la locación, la otra parte crucial del *stream* es lo que sucede en el *chat* de la plataforma en vivo al mismo tiempo que el torneo” (2018, L.3206).

EG—: Si se toma en cuenta que actualmente vivimos en un entorno digital en donde existe una gran convergencia de medios de comunicación, predominantemente digitales, ¿cuál es la relación de los *e-sports* respecto a otras plataformas?

AG—: Uno de los aspectos centrales para comprender a los *e-sports* es la relación que tienen con los servicios de *streaming* en vivo de videojuegos y la cultura de *fans* que se ha generado alrededor de éstos. Taylor se aventura a definir este fenómeno como la tercera oleada en los *e-sports*, comenzando cerca del 2010 y teniendo en cuenta que en su núcleo está el crecimiento del streaming en vivo el cual combina lo televisivo con lo social y la interacción del público (Taylor, 2018, L.140). Esto no solo ha potenciado el crecimiento de los *e-sports* y la formación de comunidades, también alrededor del *streaming* se generan ganancias multimillonarias para las plataformas, así como para los *streamers*.

Los contenidos de video sobre videojuegos son generados por usuarios que pueden ser vistos en la forma de *streaming* en vivo o como videos a demanda en plataformas como Twitch, Facebook o YouTube, entre otras. Este tipo de contenidos generó 5.200 millones de dólares de ganancias y alcanzó 850 millones de usuarios durante 2018 según lo reportado por SuperData. Por ejemplo, Ninja, *streamer* de videojuegos, en 2018 acumuló 218 millones de horas vistas en su canal de Twitch; obteniendo ingresos por esta actividad de alrededor de 500 mil dólares al mes. Los ingresos que obtienen los *streamers* provienen de suscripciones pagadas al canal, un porcentaje de las ganancias de los anuncios en las plataformas, donaciones de otros usuarios de *streaming* y patrocinios.

Uno de los puntos importantes cuando se habla de *e-sports* es comprender que no solo se refieren a lo que sucede en la escena profesional, gran parte de ellos es la competencia que ocurre en las ligas competitivas de los videojuegos, en el juego diario por parte de los videojugadores. Los videojuegos que son *e-sports* tienen modos competitivos donde los jugadores pueden probar sus habilidades y ser posicionados de acuerdo con su nivel de habilidad en formatos que los separan por ligas o rangos. Los equipos profesionales observan estas clasificatorias para encontrar reclutas. También es importante prestar atención a las comunidades que se forman alrededor del videojuego y su práctica competitiva, así como las que se forman a partir de los servicios de *streaming*

en vivo. Por último, pero no con menor importancia, está el fanatismo de los *gamers* hacia los videojuegos y su práctica.

EG—: Como bien lo mencionas, los *e-sports* son un fenómeno complejo que involucra diversas dinámicas de consumo y socialización; precisamente, en este contexto, surge la pregunta ¿por qué la gente ve *e-sports*, siendo que su rol es únicamente pasivo y no interactúan de manera directa con los videojuegos en el momento?

AG—: Una gran parte de los seguidores de los *e-sports* antes de considerarse fanáticos de estos, primero se consideran videojugadores. Es a partir de esto que se involucran con los *e-sports*. Taylor plantea que los videojugadores no llegan a los *e-sports* “esperando ser *fans* o espectadores, sino que primero se consideran jugadores y después de la exposición a videos a demanda, sitios *web* o *podcasts*, transforman su objeto de esparcimiento a uno que simultáneamente también es sobre el fanatismo” (Taylor, 2012, L.3823). El interés por un videojuego sumado con intereses como mejorar su nivel de juego, ver más del videojuego que les gusta o la aspiración de llegar a ser profesionales, es lo que ocasiona que se involucren con la escena de los *e-sports*.

La característica de verse primero como jugadores les permite a los observadores entender lo que está sucediendo en las partidas de juego; los videojuegos que son *e-sports* son muy variados y se necesita conocimiento específico de las reglas de cada uno, las situaciones que suceden y a menudo también conocimiento sobre el meta juego. Ver una partida de un MOBA (Campo de Batalla Multijugador en Línea) o de un MMOTCG (Videojuego Masivo Multijugador de Cartas Coleccionables) puede ser tan diferente como ver un partido de fútbol americano y uno de tenis. “... los *esports* son un fenómeno cultural amalgamado donde prácticas separadas de los *esports* están correlacionadas a través de un flujo de entendimientos compartidos, herramientas, habilidades y competencias” (Seo & Jung, 2016, p. 649).

Así mismo, al verse primero como videojugadores, existe una relación afectiva con el videojuego y con lo que pasa en la partida que está observando, los videojugadores pueden extrapolar las situaciones que suceden en una partida con las experiencias que han tenido en el juego. Existe también un componente afectivo y de encarnación importante, es decir, ver a alguien jugar resuena con los espectadores como videojugadores y pueden aprender estrategias y trucos que después pueden aplicar a sus propias sesiones de juego.

Hay que tener en cuenta que los videojuegos y los espectadores han estado ligados desde la época del *arcade*, cuando los jugadores tenían que esperar su turno para poder

retar, o en los juegos de consola de un jugador cuando esperaba su turno para tener el control. El papel del jugador observador es importante y puede tomar diferentes actitudes entre ellas dar consejos, asombrarse por la manera de jugar del otro o comparar sus habilidades con las del jugador que se encuentra jugando. Holin y Chuen, en un estudio sobre los espectadores en los *arcades* comentan que estos ayudan a moldear los marcos de interacción que rodean el juego a través de sus actitudes, nivel de habilidad y sus rangos; convirtiendo la actividad de jugar en un espacio de espectáculo público (2011, p.134). Vale la pena resaltar que aun cuando no se está jugado, el observador está pensando como jugador, por lo que observar es otra forma de involucrarse con el videojuego.

Las plataformas de *streaming* no solo funcionan como medio para la transmisión de *e-sports*, lo hacen como lugares donde sucede la interacción entre jugadores profesionales y semiprofesionales con los espectadores. En palabras de Taylor: “Una de las contribuciones más importantes del *streaming* en vivo para el desarrollo de los *e-sports* ha sido su habilidad de conectar a los fanáticos con los mejores jugadores”(Taylor, 2018, L.1478). Ver a jugadores profesionales practicar es sin duda una oportunidad para aprender y conocer nuevas estrategias para un videojuego. Pero en realidad es la interacción con los *streamers* mientras juegan y con los otros espectadores mirando el *stream*, la que es una de las características más importantes de la forma en la que se ven los *e-sports*.

EG—: Como bien mencionabas en un inicio, existen pocos abordajes académicos sobre los *e-sports*, sin embargo, ¿cuáles son algunos de los principales aportes en esta línea?

AG—: La mayor parte de los estudios realizados buscan entender el por qué la gente consume *e-sports*. Cheung y Huang (2011) realizan una revisión de materiales en línea y proponen una clasificación de los tipos de espectadores para el videojuego *Starcraft*, presentando nueve categorías distintas de espectadores. Otro estudio analiza el papel de los espectadores en los juegos de *arcade* (Holin Lin y Chuen, 2011). Posteriormente Seo y Jung (2016) utilizan la teoría de la práctica social para comprender el consumo de videojuegos y *e-sports*, concluyendo que los jugadores tienen prácticas de consumo más allá del juego.

En el mismo sentido, otro estudio aplicó la escala de Motivaciones para el consumo de Deportes (MSSC), buscando comparar el consumo de deportes con los *e-sports*, concluyendo que estudios posteriores deben enfocarse en las motivaciones propias de los *e-sports* (Hamari & Sjöblom, 2017). Mientras que en Sjöblom y Hamari (2017) se busca

conocer cómo los espectadores se acercan a los videojuegos como medio, siendo uno de los hallazgos principales que el sentirse parte de una comunidad está directamente relacionado con el número de horas que la gente pasa viendo *streaming*. Por último, Taylor (2018), propone seis categorías para entender el consumo de *streaming* de *e-sports* y videojuegos. Como se puede observar, analizar los *e-sports* y el consumo de *streaming* de videojuegos desde lógicas tradicionales, falla al momento de intentar reconocer las características que hacen que las comunidades y las prácticas que se forman a partir de estos sean diferentes.

Por otro lado, se puede encontrar una línea de investigación que se enfoca en los efectos de la competencia en los videojuegos. Weiss y Schiele (2013) se enfocan en conocer cómo afecta esto a la formación de relaciones sociales y si los videojuegos competitivos afectan el desarrollo de la personalidad de los individuos. Mientras que en estudios realizados por Verheijen, Stoltz, Van den Berg y Cillessen (2019), se examina cómo el juego en solitario, cooperativo o competitivo afecta la conducta de los adolescentes y las actitudes hacia sus amigos. En esta línea de estudios falta analizar la percepción que tienen los *gamers* cuando están practicando de manera aficionada un *e-sport*; conocer cuáles son sus prácticas en el juego competitivo desde el punto de vista del deporte.

Otro de los intereses de indagación se relaciona con los *e-sports*, la práctica del *streaming* en vivo y los *streamers*. Kaytoue et al. (2012) investiga lo que llama un nuevo tipo de comunidad social que emerge en las plataformas de *streaming* de videojuegos; mientras que Smith, Obrist y Wright (2013) analizan las comunidades que se forman alrededor de distintos contenidos de *streaming* y que buscan maneras de mejorar los servicios interactivos de transmisión de contenidos. Una investigación más analiza la forma en la que los canales de Twitch funcionan como un tercer espacio y la manera en la que promueven la participación en los *streams* para encontrar pistas que promuevan la participación en transmisiones en vivo.

Mientras que otro estudio considera el *streaming* como la legitimización de jugar videojuegos y propone a *Twitch* como la plataforma que abrió la posibilidad de la existencia de una comunidad de práctica donde la gente puede aprender a jugar videojuegos (Johnson & Woodcock, 2019). Sjöblom, Törhönen, Hamari y Macey (2019), investigan sobre las prácticas y elementos que utilizan los *streamers* de Twitch y los beneficios que éstas tienen tanto para el *streamer* como para los espectadores.

En otra línea se encuentran los estudios sobre las organizaciones de *e-sports* y jugadores profesionales, donde Martončík (2015) investiga las metas de vida de jugadores profesionales; un análisis sobre la formación y la coordinación de los equipos de *e-sports*. Por último, estudios que investigan el género en los *e-sports*, por ejemplo el estudio de Taylor,

Jenson y Castell (2009) donde concluyen que en estos se continua la dominación masculina; mientras que Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski y Otten (2018) analizan la poca representación que tienen las mujeres en los *e-sports*. Sin duda, uno de los temas pendientes para investigar no solo en los *e-sports*; sino también en torno a los videojuegos donde en muchos géneros la participación de mujeres es mucho menor a la de los hombres.

EG—: Lo que mencionas anteriormente es muy interesante y relevante, pues sobre todo plantea un estado del arte sobre los abordajes académicos de lo esports. ¿Deseas agregar algo para finalizar la entrevista?

AG—: Ha sido un gusto poder realizar este ejercicio contigo. Me parece importante señalar que es fundamental entender que en el núcleo de los *e-sports* se encuentran videojugadores que crean contenido para otros videojugadores, ya sea a través de *streaming* en vivo, torneos en línea y competencias presenciales; son en esencia productos creados por *fans* para *fans*. Taylor menciona que “los *gamers* están creando productos mediáticos para otros jugadores. No lo están haciendo a través de la televisión, sino a utilizando sitios en línea y técnicas que son resonantes con los videojuegos y la vida en línea” (Taylor, 2018, L. 740). Los *e-sports*, los contenidos de *streaming* de videojuegos y los *streamings* sobre videojuegos no solo son una nueva forma de entretenimiento, sino que son también una manera más en la que los *gamers* se mantienen “enganchados” con el videojuego.

Es necesario investigar las razones que tienen los videojugadores para consumir *e-sports* desde la lógica de que este consumo está ligado a la práctica de jugar videojuegos. Esta línea de indagación puede arrojar luz sobre cómo se forman las comunidades en los ambientes digitales. Así mismo, se identifica una falta de conocimiento en torno a las organizaciones profesionales y los videojugadores profesionales.

Por otro lado, investigar los elementos y las prácticas que adoptan los *streamers* de videojuegos para generar interacción en las transmisiones en vivo, mantener a los espectadores “enganchados” y la formación de comunidades puede arrojar información útil para la creación de productos mediáticos. Así mismo, resulta necesario conocer más sobre la práctica y lo que sucede durante el juego competitivo, la forma en la que los videojugadores se apropian del juego, cómo interactúan durante el juego y la influencia que tiene esto en la práctica aficionada de los *e-sports*, los consumos de *streaming* sobre videojuegos y *e-sports*. Verheijen et al mencionan que: “Pocos estudios han investigado que pasa entre los videojugadores durante el juego. Aun cuando los efectos de jugar generalmente son reportados a partir de mediciones posteriores; la interacción entre jugadores, mientras juegan generalmente es tratada como una caja negra” (2019, p. 297).

Los videojugadores, el videojuego, los e-sports y las comunidades en torno a estos se retroalimentan uno al otro. Estas relaciones están atravesadas por la comunicación en todos los sentidos y por el uso de tecnologías de información y la comunicación (TICs). Es necesario tener presente estas relaciones al momento de investigar estos fenómenos, no solo para comprender el papel que tiene el consumo y la práctica de esports y videojuegos en el día a día de los videojugadores, sino también para conocer el papel que juegan estos en los consumos mediáticos fuera del videojuego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cheung, G., & Huang, J. (2011). Starcraft from the stands: understanding the game spectator. *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '11*, 763. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2018). Understanding eSports Team Formation and Coordination. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 27(3-6), 1019-1050. <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9299-4>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What Is eSports and Why Do People Watch It? <https://doi.org/10.2139/ssrn.2686182>
- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of the 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '14*, 1315-1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- Heitner, D. (20 de marzo 2018). Esports Legend Ninja Confirms He Is Earning Over \$500,000 Per Month. *Forbes website*. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2018/03/20/esports-legend-ninja-confirms-he-is-earning-over-500000-per-month/>. Consultado el 18 de abril de 2019.
- Holin Lin, & Chuen, S. (2011). The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(2), 125-137. <https://doi.org/10.1177/1354856510397111>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). 'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. *Information, Communication & Society*, 22(3), 336-351. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1386229>
- Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., Meira, W., & Raïssi, C. (2012). Watch me playing, I am a professional: a first study on video game live streaming. *Proceedings of the 21st*

- International Conference Companion on World Wide Web - WWW '12 Companion*, 1181. <https://doi.org/10.1145/2187980.2188259>
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, (48), 208-211. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.056>
- NewZoo. (2019). Golbal esports market report (p. 17). Recuperado de <https://newzoo.com>
- Nielsen. (abril 2019). Super Bowl LIII Draws 98.2 Million TV Viewers, 32.3 Million Social Media Interactions. Recuperado de <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2019/super-bowl-liii-draws-98-2-million-tv-viewers-32-3-million-social-media-interactions> Consultado el 26 de abril de 2019.
- Riot Games. (2019). 2018 Events By the Numbers. Recuperado, de <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/12/2018-events-by-the-numbers/>. Consultado el 23 de abril de 2019.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, (75), 985-996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2017). Content structure is king: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch. *Computers in Human Behavior*, (73), 161-171. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.036>
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2019). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, (92), 20-28. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.012>
- Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Live-streaming changes the (video) game. *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video - EuroITV '13*, 131. <https://doi.org/10.1145/2465958.2465971>
- SuperData. (2017). Esports Courtside: Playmakers of 2017. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com/market-data/esports-market-report/>

- SuperData. (2019). 2018 Year In Review. Digital Games and Interactive Media. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com>
- Taylor, N., Jenson, J., & Castell, S. de. (2009). Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys. *Digital Creativity*, 20(4), 239-252. <https://doi.org/10.1080/14626260903290323>
- Taylor, T. L. (2012). Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming (Versión Kindle). Recuperado de Amazon.com
- Taylor, T. L. (2018). Watch me play: twitch and the rise of game live streaming (Versión Kindle). Recuperado de Amazon.com
- Verheijen, G. P., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2019). The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence. *Computers in Human Behavior*, (91), 297-304. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.023>
- Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307-316. <https://doi.org/10.1007/s12525-013-0127-5>

Jorge A. Villalobos S. *Introducción a las Estructuras de Datos. Aprendizaje Activo Basado en Casos*, Pearson Educación de Colombia Ltda., 2008. ISBN 978-958-699-104-9 (e-book)

Fecha de recepción: 27/3/2020

Fecha de aprobación: 30/3/2020

Introducción a las Estructuras de Datos. Aprendizaje Activo Basado en Casos es un libro dirigido a estudiantes que posean conocimientos básicos de programación orientada a objetos y del lenguaje Java. Forma parte del proyecto Cupi2 de la Universidad Nacional de los Andes, cuyo objetivo es la búsqueda de nuevas maneras de enfrentar el problema de enseñar a programar.

Utiliza una estrategia pedagógica basada en cinco pilares: aprendizaje activo, desarrollo incremental de habilidades, equilibrio en los ejes temáticos, aprendizaje basado en problemas y actualidad tecnológica. Hace una clasificación en siete dominios conceptuales (ejes temáticos) de los conocimientos y habilidades necesarias para resolver un problema utilizando un lenguaje de programación: Modelado y solución de problemas, Algorítmica, Tecnología y programación, Herramientas de programación, Procesos de *software*, Técnicas de programación y metodologías, Elementos estructuradores y arquitecturas.

El Modelado y solución de problemas está relacionado con la capacidad de abstraer la información importante y expresarla en términos de un

lenguaje de programación. Algorítmica consiste en utilizar las instrucciones del lenguaje de programación de la forma adecuada para resolver el problema. Tecnología y programación se refiere a los elementos tecnológicos que se necesitan y la habilidad de usarlos. Las Herramientas de programación son las utilizadas para poder desarrollar un programa. Los Procesos de *software* determinan las etapas, la calidad, grupo de trabajo, estimación de tiempos, documentación de cada etapa, *testing*, entre otros. Las técnicas de programación y metodologías incluyen las estrategias de cómo hacer las cosas, la experiencia de otros. Los elementos estructuradores y arquitecturas definen los componentes que forman parte del producto resultante y la forma en que se comunican.

El libro desarrolla los contenidos agrupándolos de acuerdo a su dificultad en seis niveles y en cada uno se tienen en cuenta los siete ejes temáticos necesarios para su desarrollo. Cada nivel organiza los contenidos de acuerdo a la siguiente clasificación: Objetivos Pedagógicos (capacidades que el lector obtendrá al completar el Nivel), Motivación (qué es lo que nos anima en este nivel, qué

dificultades se van a sortear), Casos de Estudio (problemas sobre los cuales se aplicarán los conceptos a aprender). Para cada Caso de Estudio se consideran: Objetivos de Aprendizaje, Comprensión de los Requerimientos, Comprensión del Mundo del Problema, Precondiciones, Postcondiciones e Invariantes en la etapa de desarrollo y Pruebas Unitarias Automáticas en la etapa de *testing*.

En cuanto a la Comprensión de los Requerimientos, el libro plantea una metodología para obtener la lista de requerimientos funcionales y no funcionales, a partir de la lectura de una narrativa y la confección de una planilla en la que se especifica cada Requerimiento. Los requerimientos funcionales son los servicios u operaciones que el programa debe proveer al usuario, los no funcionales representan características generales y restricciones de la aplicación o sistema que se esté desarrollando.

El Mundo del Problema hace referencia al contexto en el cual se desarrolla el problema, básicamente consiste en identificar las Clases y sus relaciones. Se utilizan diagramas en lenguaje UML.

Las Precondiciones, Postcondiciones e Invariantes establecen una forma de “programación defensiva” y forman parte del contrato de la clase, constructor y métodos. Se dejan determinados los valores de entrada aceptados por un método

(precondiciones); el resultado esperado, cambios en parámetros de entrada/salida y el nuevo estado al que pasará el objeto (postcondiciones); y lo que debe permanecer inalterable (invariante). Se utilizan en la etapa de desarrollo y son una herramienta para el programador que le permite controlar hasta un cierto punto, si el algoritmo de un determinado método cumple con lo establecido, si se ha realizado una invocación correcta respetando el contrato, etc. Al momento de realizar las Pruebas Unitarias y luego en el despliegue, son desactivados.

Las Pruebas Unitarias Automáticas son herramientas para mejorar la calidad de un programa y facilitar el proceso de desarrollo. Se implementan mediante nuevas Clases cuyos métodos responden a los casos de prueba diseñados para probar cada método de cada Clase del programa en desarrollo. Se confeccionan escenarios (objeto de la clase que se quiere probar con un estado conocido) y para cada escenario un conjunto de métodos de prueba. Cada método de prueba compara el valor obtenido al invocar el método probado con el valor esperado (debe ser conocido previamente). Para implementar el código de las Pruebas Unitarias Automáticas se explica el uso del *framework* de construcción de pruebas *Junit*.

Cada uno de los seis niveles presenta sus temas de desarrollo a través de los cuales se introducen nuevos conceptos o se incrementa la complejidad

del nivel anterior. Se hace sobre la resolución de los diferentes Casos de Estudio, en donde se analiza una narrativa que lo define, se plantean los pasos a seguir para su resolución y si hubiera un concepto o herramienta no explicada hasta ese momento, se introduce una explicación teórica con ejemplos. Al completar cada Caso de Estudio se obtiene la solución del problema planteado a través de una participación activa del lector, quien va completando planillas y resolviendo incrementalmente partes de diagramas o códigos fuente escritos en java. Al final del desarrollo de cada nivel se deben completar las Hojas de Trabajo con ejercitación para el lector.

El Nivel 1 “Búsqueda, Ordenamiento y Pruebas Automáticas” trata los temas: Requerimientos; Comprensión del Mundo del Problema; Invariantes de clase, Precondiciones, Postcondiciones; Implementación de métodos; Pruebas Unitarias; Interfaz de Usuario; Algoritmos clásicos de búsqueda; Algoritmos no recursivos de ordenamiento; Arquitectura de la solución. Se desarrollan los Casos de Estudio: 1) Un Traductor de Idiomas, 2) Un manejador de Muestras, 3) Una Exposición Canina.

El Nivel 2 “Archivos, Serialización y Tipos de Excepción” trata los temas: Persistencia; Excepciones; Pruebas Unitarias aplicadas al manejo de archivos, persistencia y excepciones; Uso básico de un depurador (entorno Eclipse). Se

desarrollan los Casos de Estudio: 1) Un Explorador de Archivos, 2) Una Tienda Virtual de Discos.

El Nivel 3 “Estructuras Lineales Enlazadas” trata los temas: Estructuras enlazadas; Algoritmos de manipulación de estructuras lineales; Interfaces de usuario complejas con nuevos componentes gráficos; Análisis y Diseño; Patrones de Algoritmo; Diagrama de Casos de Uso. Se desarrollan los Casos de Estudio: 1) Una Central de Pacientes, 2) Reservas en una Aerolínea

El Nivel 4 “Mecanismos de Reutilización y Desacoplamiento” trata los temas: Importancia de desacoplar las clases; Utilización de las interfaces para independizar contratos funcionales de las implementaciones; Aplicaciones de la Herencia en las aplicaciones en general y en particular en el uso de interfaces de usuario y excepciones; Gráficas simples en dos dimensiones. Se desarrolla el caso de estudio: 1) Un Editor de Dibujos

El Nivel 5 “Estructuras y algoritmos recursivos” trata los temas: Utilizar estructuras recursivas para representar la información del modelo del mundo; Algoritmos recursivos; Árboles binarios ordenados; Árboles n-arios. Se desarrollan los Casos de Estudio: 1) Un Directorio de Contactos, 2) Organigrama de una Empresa.

El Nivel 6 “Bases de datos y distribución básica” trata los temas: Utilización de socket para intercomunicar

programas sobre diferentes computadoras en red; Manejo de concurrencia; Almacenamiento sobre una base de datos elemental; Papel del programa servidor; Integración de todos los conceptos aprendidos en todos los Niveles; Lenguaje SQL y *Framework* JDBC. Se desarrolla el caso de estudio: 1) Juego Batalla Naval.

Puede decirse que el libro es sumamente didáctico. Introduce de manera estratégica los temas nuevos acompañándolos con ejemplos y ejercicios para el alumno. Desarrolla aspectos no

siempre considerados en los cursos de programación, que parte de la comprensión de los requerimientos, siguiendo con la asignación de responsabilidades a las clases, diseño de la firma de los métodos, especificación de los contratos (identificando precondiciones, postcondiciones), codificación del cuerpo de cada método y por último *test* de unidad. Altamente recomendable para perfeccionar la tarea de programación.

Leonel Guccione

Universidad Nacional de Mar del Plata

Anaclet Pons y Matilde Eiroa (Eds.), *Historia digital: una apuesta del siglo XXI*. Revista Ayer, Nº 10. Coeditado por Asociación de Historia Contemporánea y Marcial Pons Historia Madrid, 2018. ISSN 1134-2277. En: <http://revistaayer.com/anteriores/25>.

Fecha de recepción: 10/3/2020

Fecha de aprobación: 30/6/2020

Los veloces avances tecnológicos experimentados en las últimas décadas han alterado de modo decisivo múltiples aspectos de nuestra vida cotidiana (trabajo, estudio, esparcimiento, etc.) sobre todo — hablando desde la propia experiencia— en la manera de construir y difundir el conocimiento. Es por ello que consideramos importante que los científicos sociales reflexionemos acerca de la manera en que este proceso influencia nuestros respectivos saberes y las metodologías de las cuales echamos mano. En este sentido, Anaclet Pons —historiador catedrático de la Universidad de Valencia, quien ha cultivado la Historia Social y la Microhistoria— y la historiadora Matilde Eiroa —catedrática de la Universidad Carlos III de Madrid— realizan una valiosa contribución a través de este dossier, en el cual reúne a diversos representantes de las Humanidades.

En la Introducción a cargo de los editores se deja en claro las motivaciones de esta compilación. Las vertiginosas transformaciones causaron que el presente con sus nuevos lenguajes nos cause tanta extrañeza y distanciamiento como siempre hizo el pasado. Habiendo reunido tanta experiencia con las tecnologías a las cuales

estamos habituados y siendo conscientes por primera vez de lo revolucionario que significa el surgimiento de las más actuales, los autores no logran comprender la escasa atención que los investigadores han prestado a los nuevos sistemas discursivos que dicho proceso genera. El estado de la cuestión centrado en torno a las actividades de la Asociación de Historia Contemporánea —fundada en 1988 y de la cual son miembros Pons y Eiroa— resulta una buena argumentación al punto de partida que ellos proponen. Además, da fe de que este proceso viene de larga data, dado que a lo largo de los treinta años de existencia de aquella institución sus integrantes siempre han enfrentado dichos cambios.

Pasando al primer capítulo *El pasado fue analógico, el futuro es digital. Nuevas formas de escritura histórica*, a cargo de Anaclet Pons, nos introduce en las innovaciones metodológicas que lo digital suscita en el quehacer del historiador. Resulta imperativo resaltar el nuevo tipo de analfabetismo que ello supone: quienes no posean estas competencias tienen dificultades para aprehender la realidad y acceder a diversos saberes. Lo cual repercute también en la producción

intelectual sobre todo en lo que respecta a la pérdida de la primacía de lo impreso. Para Pons es irrisorio pensar que esta cuestión de materialidad no afecte a la labor del historiador, lo cual no parece condecirse con la teoría elaborada en torno a esta problemática. Esta aprensión podría explicarse por el valor central que las formas tradicionales poseen en la disciplina histórica. El problema es cuando aquellas —decimonónicas y originadas por la imprenta— no son la única predominante en dicho campo, pero siguen siendo defendidas como la única válida para el trabajo académico. Esto da lugar a un cerramiento a la idea de explorar nuevas modalidades que posibiliten maneras novedosas de escribir y enseñar. La propuesta de Pons consiste en que lo lógico sería analizar directamente estas herramientas, tener en cuenta los análisis que favorecen y abordar sus efectos discursivos.

En *Una aproximación a los instrumentos metodológicos digitales: los gestores bibliográficos*, Francisco Fernández Izquierdo nos introduce en estas herramientas cuyo uso él considera una de las competencias necesaria para los especialistas en las ciencias humanas y, por ende, no puede faltar en su formación. En su diagnóstico afirma que estos contenidos están ausentes en la educación universitaria, lo que lleva a que sus alumnos los adquieran de manera autodidacta. Esto plantea la necesidad de una innovación

permanente de la Pedagogía para que la misma se encuentre en constante adopción de las TICS, a raíz de la caducidad de sus instrumentos. Esta iniciativa es acorde con las modificaciones en los modos de creación, almacenamiento y transporte de información causados por la implantación de nuevas tecnologías acaecidas a partir de fines del siglo pasado. Por consiguiente, el aporte de Fernández Izquierdo consiste en brindarnos una explicación de diversos gestores bibliográficos; el provecho que podemos sacarles y los inconvenientes que podrían generar para nuestro trabajo, siendo estos últimos solucionables gracias a una constante mejora y adaptación.

A continuación, Matilde Eiroa nos presenta *El pasado en el presente: el conocimiento historiográfico en las fuentes digitales*. Cuyo eje es dar cuenta de las problemáticas en torno a la investigación digital, así como de las fuentes históricas nacidas con ese carácter. Se parte de la presencia que el pasado histórico tiene en nuestra vida cotidiana gracias a la internet y de la paradoja que supone el descuido que nuestra ciencia tiene en la educación formal sobre estos temas, pero el creciente interés que se genera a partir de la divulgación histórica favorecida a su vez por estos cambios. Así, el objeto de estudio del artículo es la Historia Digital, entendida como el papel que las mismas pueden desempeñar en la representación del pasado. Aquello podría entenderse en dos planos: la *historia en la era digital* y la *historia nacida digital*, la

cual consta de fuentes autóctonas de este medio y los usos de las nuevas tecnologías en la investigación. La principal novedad en ello reside en que las mismas sugieren nuevos interrogantes así como otras maneras de explorar y transmitir el pasado; en una modalidad ajena al ámbito académico y creada por la divulgación. Así, Eiroa enuncia propuestas para el quehacer histórico. Primero sobre la compulsa documental y bibliográfica en medios como internet y cómo adaptar nuestras metodologías, por ejemplo, la imposibilidad de lo exhaustivo en la investigación en el mencionado medio, así como la abundancia informativa que propicia. En la segunda parte de su escrito se concentra en el tratamiento de manera crítica de las fuentes nacidas digitales.

En una línea similar escribe Serge Noiret en *Trabajar con el pasado en internet: la historia pública digital y las narraciones de las redes sociales*. El eje del trabajo es analizar cómo este tipo de Historia y el contenido generado en dichos medios están estableciendo nuevos modos de actividad profesional en las redes sociales. Podría decirse que esta última ha sido percibida como una amenaza para muchos miembros del ambiente universitario. Ante el interrogante sobre si las redes sociales pueden proporcionar otras vías para conocer el pasado y a causa de la proliferación de *fake news*, el autor considera que los historiadores debemos reflexionar de manera crítica sobre sobre

cómo funcionan y qué tipo de contenido poner en línea, verificando la procedencia, calidad y fiabilidad de lo publicado. Así pues coincide con el trabajo de Eiroa en cuanto a las diferencia de la metodología cuando se aborda el archivo material y el de internet.

María Cardesín Díaz cierra el dossier con *Historia urbana multimedia: entre los Sistemas de Información Históricas (HIS) y la realidad virtual*. El mismo da lugar a un diagnóstico optimista sobre las ventajas que puede ofrecer la tecnología para la gestión, docencia e investigación: hacer más ágil el oficio de historiador, instrumentos de cartografía, infografías que sinteticen y ordenen el conocimiento, herramientas que permitan visualizar la memoria social en su carácter no lineal, etc. Para Cardesín Díaz hasta hace poco, el limitado interés de los historiadores por el uso de mapas e imágenes se ha debido a la existencia de otras disciplinas que parecían tener competencia en esos ámbitos, mientras el historiador se enfocaba en el documento escrito. En este caso, la historiadora nos deja propuestas para poder abordar el espacio con lo digital, lo cual innovaría de manera notable la manera de percibir la georreferenciación.

En resumen, los autores coinciden en general en que estamos en presencia de un avance de lo digital en los diversos saberes que nos competen y ello influye en nuestra manera de elaborarlos, abordarlos y aprehenderlos. Lo cual no concuerda con

la escasa atención que se le dedica en la educación superior. Consideramos este dossier un relevante aporte para la comprensión de las TIC sus vertiginosos cambios y sus efectos sobre las Ciencias Humanísticas; dado que más allá de un mero análisis descriptivo se hace referencia de manera crítica a cada uno de los aspectos que traen a colación en sus trabajos, haciendo hincapié en las ventajas e inconvenientes de su uso. Pero, sobre todo, la lección más valiosa que estos

escritos nos dejan es la siguiente: si bien estas tecnologías conllevan ciertos inconvenientes en cuanto a su uso, comprenderlas y sacarles provecho para nuestro trabajo nos brindaría considerables ventajas. Además, estos teóricos nos dejan propuestas para echar mano a estas herramientas en pos de optimizar nuestro trabajo en investigación y docencia.

Cecilia Laura Verino
Universidad Nacional de Rosario