

NARRATIVAS TRANSMEDIA, LITERATURA Y VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA

Este libro forma del proyecto de investigación “Narrativas Transmediáticas en la Literatura y los Videojuegos”, seleccionado por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (IBA 030-2016) con Resolución de Dirección Ejecutiva N°090-2016-FONDECYT-DE y Resolución Vicerrectoral N°023-2016-VR.INV.

Reservados todos los derechos conforme a ley

Editores:

© Rosa Núñez Pacheco

© Daniel Castillo Torres

© Blanca Estela López Pérez

E-mail: proyectovideojuegosunsa@gmail.com

Colaboradores:

Luis Navarrete-Cardero

Miguel Ángel Huamán Villavicencio

Solange Chávez Bustamante

Juan Carlos Almeyda

Rafael Bautista Arenas

Omar Delgado Vázquez

David Zuratzi

Christian Sperling

Ervey Leonel Hernández Torres

Andrés Manuel Pérez Salguero

Juan Carlos Capia Vilca

Eveling Gloria Castro Gutierrez

© Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Calle Santa Catalina Nro.117, Arequipa, Perú

Primera edición: 2018

Tiraje: 500 ejemplares

Editorial UNSA

Calle Paucarpata, puerta 5

Área de Ingenierías, Arequipa-Perú

Diseño de portada:

© Daniel Castillo Torres

www.danielgraph.com

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional: 2018-07280

ISBN: 978-612-47572-8-0

“Queda prohibida la reproducción parcial o total, directa o indirecta, sin la autorización escrita de los titulares de los derechos patrimoniales”.

Impreso en Perú / Printed in Peru

¿PUEDE LA UTOPIA HABITAR EL VIDEOJUEGO?

Luis Navarrete-Cardero
Universidad de Sevilla

1. Introducción

Comenzar un trabajo planteando una pregunta de esta naturaleza es una declaración de intenciones. Ciertamente, la cuestión solicita del videojuego una responsabilidad de cariz social, político y humano idéntica a la que se le ha exigido históricamente a la literatura y al cine. Trascender su propia forma para implicarse en un humanismo activo, en el sentido de evidenciar una concepción integradora de los valores humanos, debe ser una meta de la expresión videolúdica como ha sido un objetivo fundamental del cine y de la literatura. Esta demanda no pretende hacer peligrar la autonomía expresiva del medio ni forzar su naturaleza ontológica, aunque tampoco se empeñe en sostenerla a cualquier precio. Somos conscientes de la resistencia teórica surgida en determinados sectores de los *Game Studies*, preocupados en exceso por parcelar, delimitar y prescribir cuando se ha intentado equiparar el medio videolúdico con las experiencias literaria y fílmica. Según entendemos, tal oposición subraya, esta vez desde la academia, la subordinación inconsciente de cualquier ideología al mercado, una praxis habitual en occidente prescrita por el sistema capitalista. Justamente, los *Game Studies* se inauguran en 2001 desde un ámbito puramente *formalista*, su texto fundacional había sido escrito unos años



antes por Espen Aarseth (1997). La noble lucha por escindir el videojuego de otros medios expresivos, como la literatura o el cine, no solo evidencia una legítima posición académica por la defensa de la autonomía de ese nuevo medio, también es una aplastante victoria del sistema capitalista. ¿Acaso no es un triunfo del capitalismo el nacimiento de un medio de expresión, de fabulosos réditos y expansión universal, enfocado exclusivamente en el entretenimiento, encerrado en su propia forma, ajeno a cualquier realidad y, en consecuencia, sumido en un estado de perenne acritica? ¿Y no lo es más aún la articulación de una ciencia en su nombre, llámese *Ludología*, que se agota en sí misma al reverberar sus propios argumentos desde hace más de una década?

No es ningún secreto la inmejorable relación del videojuego con la distopía, antítesis de la utopía, donde curiosamente se muestra de diversas maneras la alienación del hombre. Sin embargo, este hecho no está motivado por un espíritu crítico, más bien se trata de un ardid puramente ficcional. Como señala Schell (2014), los videojuegos necesitan insertar a los personajes en contextos nuevos que justifiquen el aprendizaje del jugador de las reglas del universo lúdico. La distopía, en sus múltiples versiones, a pesar de haberse convertido en un recalcitrante lugar común de la ficción moderna, concede este tipo de licencias similares a las del apocalipsis, la amnesia o el extrañamiento. Para nosotros existe una distinción fundamental entre ambos géneros, así, mientras la utopía permite imaginar situaciones favorecedoras del bien humano partiendo de la situación actual del lugar del hombre en la sociedad, la distopía tiende a desconectarse de esta realidad representando ficciones de características negativas, un hecho que de modo inconsciente nos incita a abrazar, más aún si cabe, las bondades del sistema actual. La distopía parece disfrutar de este encierro en la esfera de las ideas inocuas del videojuego, en cambio, el destierro de la utopía debería exhortarnos a valorar el peso específico actual del medio como forma expresiva centrífuga y no como



simple forma centrípeta. Ese es justamente el objetivo de este artículo, reflexionar sobre la capacidad del videojuego para irradiar, desde sí hacia el exterior, suposiciones de un mundo mejor partiendo del actual estado del nuestro y, si es posible, dirimir las causas de su fracaso o de su éxito en esta titánica tarea. Antes de adentrarnos en esta disección debemos comenzar por señalar a un culpable del estado de latencia actual de la utopía.

El capitalismo ha construido un inabarcable imaginario de posibilidades basadas en el dinero casi tan rápidamente como ha consumido nuestra capacidad real para tomar decisiones sobre nuestra propia existencia. Parafraseando a Touraine, somos figurantes con serias dificultades para convertirnos en actores protagonistas (1999). Según afirma Jameson (2009), adaptando la famosa sentencia de Margaret Thatcher, no hay alternativa al capitalismo. Una vez que la desaparición del *Segundo Mundo* dejó entrever sus miserias, la utopía, identificada por cierta izquierda occidental con el comunismo soviético, perdió todo su prestigio y potencial pasados. Esta difunta utopía tuvo unos costes de valor incalculable, millones de vidas perdidas por culpa del terror totalitario y una degradación medioambiental de cariz apocalíptico (Gray, 13). Después de su fracaso nos hemos quedado solos frente al capitalismo. Así, ese nuevo enemigo que es el fundamentalismo religioso sólo se resiste al imperialismo occidental pero no argumenta una tesis anticapitalista.

El sistema campa a sus anchas sostenido por ejércitos de consumidores que han confundido la idea de progreso con la de estar a la última moda. El hombre ha desertado de su capacidad para imaginar mundos futuros donde las nociones de progreso y bienestar vuelvan a poseer un sentido pleno, el que les otorgaron los padres de la Ilustración o los impulsores de la Unesco después de la Segunda Guerra Mundial (Finkelkraut, 1988). Quizás, la raíz de esta deserción se encuentre en el proceso de imposición del libre mercado a



nivel mundial según el modelo de las democracias liberales occidentales, un gesto difícilmente imitable dado la idiosincrasia de países como China o Rusia. Las consecuencias han sido tan catastróficas como las de la falsa utopía comunista, donde decenas de millones de campesinos chinos se han visto obligados a reconvertirse en trabajadores emigrantes o millones de personas han sido excluidas del trabajo en las sociedades más avanzadas (Gray, 2000). La concreción de una economía de libre mercado global no ha llevado aparejada, para estos países, el desarrollo institucional ni la extensión de los valores occidentales, por el contrario, ha supuesto la defenestración de la era de la supremacía global occidental y la llegada a un punto de no retorno para occidente a los niveles de prosperidad y de cohesión social pasados (Gray, 2000). En definitiva, se ha dado rienda suelta al capitalismo.

En esta era neoliberal y anarcocapitalista, los conceptos de progreso y bienestar poseen un significado puramente material propiciado por un exceso de presencia del mercado en nuestras vidas. Y seguirá siendo así dada la imparable hipertrofia del capitalismo como sistema económico. Su naturaleza cíclica, de carácter infinito, está basada en la reunión de capital y su posterior inversión con el deseo de acumular beneficios nuevamente reinvertidos (Boltanski & Chiapello, 2002). No es de extrañar que en este contexto las utopías causen indiferencia y estupor. Hoy día han sido sustituidas por una única y suprema vocación, la de la máquina deseante de poseerlo todo a través del dinero. En el capitalismo las necesidades han sido sustituidas por el deseo. El deseo no es biológico sino psíquico, y como el capitalismo, es infinito. Desde la filosofía, Deleuze y Guattari nos advirtieron en su *Anti Edipo* (2004) que todos somos máquinas en el capitalismo, un terrible organismo conectivo cuyo único deseo es producción-producir, donde la naturaleza y el hombre son un mismo ente indiferenciado porque la distinción, antaño definitoria de nuestro lugar en el mundo, ha sido reabsorbida por la actividad de las máquinas deseantes o productoras.



Una máquina de actividad infinita basada en infinitos deseos. Desgraciadamente, nuestra capacidad para generar utopías se ha trastocado por la firme creencia de que el capitalismo, en su ejecución de secuencias interminables, devendrá por sí solo en un estado superior de progreso de la humanidad. Esta idea ha esquilgado el gen político de la utopía, relegándola al mundo de la fantasía y de la ciencia ficción.

Ciertamente, la utopía se ha debatido entre su pertenencia al género político y al género literario. Como dice Jameson, el género utópico ha sido siempre una cuestión política con una forma literaria (2009). Hoy, en todo caso, sólo es una cuestión literaria. Este desplazamiento definitivo del concepto de utopía hacia la esfera de la cultura, y su hibridación con los géneros de la fantasía y de la ciencia ficción, evidencia dos cuestiones trascendentales. En primer lugar, la existencia en el capitalismo de una separación de las esferas económica, política y cultural. Daniel Bell afirma que en la sociedad capitalista estos tres ámbitos se rigen por principios contrarios aunque históricamente hayan nacido de un mismo impulso; por ejemplo, la burguesía y el arte experimental se profesaron mutuo rechazo incondicional a pesar de erigirse ambos desde su rebeldía contra el pasado. En consecuencia, los principios reguladores de estas esferas son opuestos, así la economía lo hace por la eficiencia, la política por la búsqueda de la igualdad y la cultura por la autogratificación (Bell, 1977). No es difícil imaginar que esta triada de objetivos se torne contradictoria y resulte una fuente interminable de conflictos en las sociedades capitalistas. En el pasado era posible concebir una definición holística de la sociedad, actualmente no lo es. Esas tres áreas, aunque escindidas, pueden comunicarse entre sí pero actúan casi siempre por normas excluyentes. En consecuencia, y en segundo lugar, la inocuidad actual del género utópico, ahora un miembro más de la inefable y extensa red cultural de nuestras sociedades, está motivada por un hecho excepcional. Así, la utilización de la utopía, o de cualquier otro ilustre invitado de esta esfera, para criticar

aspectos del mundo actual relacionados con las otras esferas no podrá de facto modificar el comportamiento futuro de aquéllas. Marcuse ha señalado cómo la distancia insalvable que separa a estas tres dimensiones otorga, por un lado, la perspectiva necesaria para que la esfera cultural actúe como dispositivo crítico y de recusación sobre cualquier aspecto político o económico, pero también condena, por otro, todas sus intervenciones a la inutilidad, relegando a la cultura a un espacio frívolo y trivializado donde las intersecciones con las otras esferas son inoperantes (Marcuse, 1978).

La consecuencia más inmediata de este fenómeno es la simbolización de la cultura, es decir, su almacenamiento en un limbo metafórico desconectado de la vida real. ¿Qué valor puede tener una esfera simbólica desconectada de la vida real? Hauser pensaba que las formas artísticas de carácter simbólico se desarrollan primordialmente en las sociedades capitalistas, quizás como un subterfugio para eludir la crítica real del propio sistema (Hauser, 1969). No es de extrañar, por tanto, el florecimiento en este contexto cultural de una crítica emancipada de los problemas reales, una crítica *asteroide* entretenida en la investigación formal de las obras o en el aspecto lúdico del establecimiento de las relaciones textuales tejidas entre éstas. Acaso, ¿una forma pura tan ajena de la realidad que necesite de sus propias reglas y subraye su aspecto lúdico no es una definición primaria de videojuego?

Inciendo en esta mitosis social, nuevamente Hauser observó que desde el Romanticismo, es decir, coincidiendo con la praxis del liberalismo económico, las ficciones simbólicas de la cultura y del arte se han convertido en una indemnización por lo no vivido, adquiriendo valor y sentido para los hombres que no han sabido o podido sacar provecho de su periplo vital (Hauser, 1969). Se instala en nosotros una discrepancia entre función social y función estética que convierte a la obra en un microcosmos usado como refugio de nuestra propia experiencia vital y, por tanto, materialmente desunida de



ella. El uso exacerbado del símbolo en las formas culturales capitalistas, a la postre un enmascaramiento de la realidad, conlleva implícita la huida hacia un mundo ficticio. Esta idea de fuga o de escape a través de la ficción generada por el arte o la cultura es una posibilidad estética completamente ajena a una concepción prerromántica de ambas. Para Nietzsche, la fuente del nihilismo era la ciencia, causante de la anulación de la espontaneidad irreflexiva en el mundo (Bell, 1977). Hoy podemos comprobar que finalmente ha sido el capitalismo, sin duda un sistema urdido al de ciencia en muchos aspectos, el detonante de una escisión definitiva entre cultura, política y economía que ha supuesto el golpe de gracia de esa espontaneidad irracional. No es de extrañar, por tanto, que la utopía, relegada a la esfera cultural, se haya tornado un concepto puramente imaginario y ficcional sin transcendencia real ni capacidad transformadora. Por un lado, se muestra incapaz de afectar a las esferas política y económica por su pertenencia a la esfera cultural; por otro, la enunciación de su discurso, por vehicularse a través de medios artísticos -literatura, cine o videojuegos- incluidos igualmente en esa esfera, está abocada a la construcción de mundos ficticios en calidad de refugio de este nuevo mundo feliz neoliberal que nos ha sido dado.

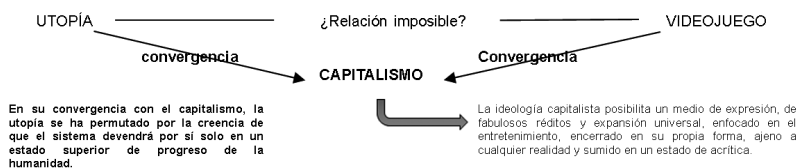


Tabla 1. Capitalismo, utopía y videojuegos.

En definitiva, la actual utopía ya no se caracteriza por su capacidad para imaginar o construir mundos mejores. En su nuevo emplazamiento, las nociones de progreso y mejora de las condiciones de nuestra existencia han sido permutadas por la idea de unas vacaciones, cuanto más lejanas y costosas mejor. En su artículo *Living in Utopia*, Bauman comenta



una anécdota que no puede pasar desapercibida: la primera entrada que aparece en *Google* al escribir la palabra *Utopía* es un videojuego (Bauman, 2005). Este hecho, lejos de satisfacernos, señala la opinión extendida del videojuego como retiro vacacional, refugio o escape, al tiempo que vuelve a subrayar la nula capacidad de la utopía relegándola a mero rol de marco ficcional lúdico.

2. Material y métodos

En este inhóspito contexto, ¿puede aportar algo el videojuego a la revitalización de la utopía? No parece fácil. Como hemos visto, el videojuego es un medio expresivo nacido en el seno del capitalismo que, consecuentemente, inaugura estructuras -reglas y mecánicas- que de modo inexorable lo urden a un puro formalismo con vocación centrípeta, es decir, tendente a sí mismo y, por tanto, a la emancipación del realismo, de la vida real, podemos concluir. Mientras jugamos pensamos, pero no pensamos en la realidad. El videojuego no solo es un medio erigido a imagen y semejanza del capitalismo porque simule la esencia asalariada del sistema cuando nos ubica en el rol de un avatar que cobra dinero o recibe recompensas por su trabajo (Dyer-Whiteford & de Peuter, 2012), lo es fundamentalmente porque aniquila en nosotros la idea pensar en mundos factibles, humanos, conectados con la realidad. Es obvio que los mundos posibles que inaugura el videojuego parecen, sobre todo en los casos de mayor éxito y de gran aceptación por parte del público, siempre ajenos a nosotros, resultan encapsulados en ese complejo simbólico señalado por Hauser, ensimismados, mostrándose descaradamente revestidos de una atractiva naturaleza *asteroide*. En esa naturaleza ajena a lo cotidiano reside su fuerza como refugio, pero también su debilidad como forma expresiva con vocación social; el poder del medio para crear y cambiar el mundo le fue extirpado en sus orígenes al impregnarse de la ideología de sus creadores, esencialmente informáticos y programadores fascinados por mundos fantásticos (Anthropy,



2102). Ciertamente, la habilidad transformadora de estos pioneros, gracias a su dominio de la tecnología informática, se convirtió en símil del rol de la magia en esos universos de ficción repletos de dragones y mazmorras, un hecho en apariencia inocente que conminó al medio a un destierro forzoso al reino de la fantasmagoría.

Por otro lado, este formalismo centrípeto característico del medio se urde a una evolución ideológica donde, por dictamen nuevamente del sistema económico, nuestro modo de relacionarnos con el mundo ha abandonado el dominio del ámbito del *cognoscere* para adentrarse en el del *procedere*. El videojuego sintetiza esta transformación cultural en el esfuerzo *extranoemático* solicitado al jugador durante el proceso del juego o en sus modos de configuración basados en menús. No es difícil comprobar la gran cantidad de actividades humanas que en esta nueva cultura del *procedere* promueven el uso de sistemas configurativos basados en interfaces similares a las empleadas en los videojuegos. Estos actos de configuración se tornan indispensables en nuestra vida diaria, tanto en el ámbito laboral como en el campo del ocio (Galloway, 2006: 17). Tampoco es casual que muchos de los procesos y rutinas que ejecutamos en diferentes contextos de nuestra vida cotidiana guarden relación con los videojuegos. Como ahora veremos, justamente en la denominada retórica procedural de los videojuegos reside el primer intento serio de conexión del medio con el género utópico.

Y es que a pesar de este aciago panorama, es posible señalar la existencia de al menos dos momentos en la historia del videojuego relacionados con la utopía. La descripción y análisis de ambos nos permitirá comprobar la efectividad de su relación. Para el establecimiento de estas dos corrientes se han obviado los casos singulares de videojuegos con cierta ambición utópica pero que no conforman por sí mismos una tendencia.



	MOMENTO 1	MOMENTO 2
Género	Retórica Procedural	Walking Simulator
Fecha	2003 (<i>September 12th</i>)	2009 (<i>The Graveyard</i>)
Expresión	Simulativa / Formalismo	Simulativa / Narrativismo
Conexión utópica	No utopía	Utopía tímida
Relación con el público	Minoritaria	Masiva

Tabla 2. Momentos del videojuego en relación con el género utópico.

Como decíamos, paradójicamente fue en el corazón de ese formalismo, derivado de la impronta capitalista del medio, donde surgió un primer intento de conexión con asuntos de la vida real. Esa corriente, denominada *Retórica Procedural*, a la que pertenecen muchos *Serious Games*, plantea una interesante teoría acerca del poder expresivo del videojuego a través del uso de una retórica propia del medio erigida sobre los procesos básicos derivados de su naturaleza informática. En este sentido, podemos decir que se trata de un estilo y no de una categoría genérica, por lo que es susceptible de aparecer en juegos muy distintos. Como veremos, se pensó que esta especial capacidad del medio era suficiente para lograr la conexión del videojuego con problemas humanos de diversa índole. Por otro lado, una década después del nacimiento de este primer gesto, surge con fuerza inusitada un nuevo debate sobre la capacidad conectiva del medio con la realidad. El fenómeno se relaciona con la presencia cada vez más numerosa de videojuegos considerados activamente políticos simplemente porque huyen del *ludus* que, formal, estructural y ludológicamente, *debe* caracterizarlos. Se trata de los llamados *Walking Simulator*, denominación que hace referencia a una categoría genérica y también a un estilo. Lógicamente, el peaje de su propensión hacia *lo humano* se traduce en una disminución del peso específico de su forma –menos reglas y mecánicas– y un aumento de su valor narrativo –más emoción contenida en el relato–. Como veremos, estos juegos han resucitado el debate sobre los límites de lo que es o no un videojuego y se han granjeado el calificativo



de *Social Justice Warrior*, una etiqueta peyorativa destinada a evidenciar la superficialidad en el tratamiento de algunas de sus propuestas.

3. Dos momentos del videojuego en relación con la utopía

3.1.- ¿Son útiles los videojuegos de retórica procedural para vehicular la utopía?

La pregunta clave que domina este tipo de discursos videolúdicos es *¿qué problemas puede iluminar el videojuego?* Uno de los géneros que mejor sintoniza con esta pulsión social es el denominado *Newsgames*, un tipo de juego con propósito informativo vinculado a la actualidad cuyo origen se sitúa en *September 12th* (Frasca, 2003). En líneas generales, estos juegos han desembocado en otras praxis lúdicas diseñadas para concienciar sobre los derechos y deberes ciudadanos, la denuncia de situaciones de injusticia, la inserción de propuestas educacionales y medioambientales, etc. Muchos de estos *Serious Games* utilizan una retórica procedural. Ésta acentúa el principio de simulación propio de los videojuegos y otorga máxima libertad al diseñador para la creación del significante del juego. Sin embargo, este control no asegura la generación de un correcto significado sobre la realidad simulada. Así, nuestro principal objetivo es cuestionar la capacidad de la vía procedural como método de diseño de juegos para alcanzar una relación plausible con la utopía.

Partiendo de la definición de las propiedades esenciales de los artefactos digitales esbozada por Murray en *Hamlet en la holocubierto* (Murray, 1999), Bogost evidencia cómo los videojuegos trabajan en virtud de la ejecución de una serie de procesos programáticos (Bogost, 4). Este proceduralismo no es una práctica exclusiva de los ordenadores; nuestras sociedades ponen en marcha multitud de procesos: el proceso judicial, el proceso de devolución de un producto defectuoso, el proceso de funcionamiento de las escuelas, etc. Por tanto, la retórica procedural es idónea para desvelar



el funcionamiento de cualquier proceso por una simple adecuación entre la lógica de los sistemas reales basados en procesos y la lógica interna y procedural de los lenguajes de programación sobre los que se sustentan los videojuegos. En consecuencia, la retórica procedural proporciona una forma nueva de hacer afirmaciones sobre el funcionamiento de los procesos que rigen la actividad humana.

Bogost describe el papel del jugador en la lógica de un videojuego procedural apoyándose en el símil de un silogismo truncado o entimema. Un silogismo truncado es aquel que evita alguna de sus premisas sencillamente porque su ausencia no afecta a su comprensión. Así, el silogismo “*Sócrates es un hombre, Sócrates es mortal*”, elude la premisa mayor o regla general en la que se indica que “*Todos los hombres son mortales*” en virtud de su obviedad o, dicho de otro modo, porque su clausura es competencia del receptor. En el caso de un videojuego, corresponde al diseñador esconder el mensaje para que éste pueda ser desvelado por el jugador en el acto de jugar. En cualquier caso, para que la simulación del proceso pueda llevarse a cabo con garantías de éxito, el juego debe superar lo que Bogost denomina *Simulation Fever*. La cultura de la simulación ha desencadenado ciertas reacciones hacia las obras simuladas. Por un lado, la *renuncia de la simulación* supone una aceptación ciega de cualquier simulación aunque sea defectuosa; por otro, la *negación de la simulación* es el rechazo de la simulación por su naturaleza de réplica (Turkle, 1997). El auténtico valor de la simulación surge cuando se superan estas reacciones: “A simulation is the gap between the rule-based representation of a source system and a user’s subjectivity” (Bogost, 107).

Para desvelar algunas de las contradicciones del proceduralismo acometeremos el análisis de un juego procedural destinado a la comprensión de ciertos procesos sociales, económicos y políticos que mantienen a los países del denominado *Tercer Mundo* en una posición de inferioridad actualmente



irrevocable. *3rd World Farmer* (Frederik Hermund, 2008) es una propuesta que muestra la dificultad de los países africanos para generar una agricultura rentable y duradera. ¿Qué problemas ilumina este videojuego? Pero, sobre todo, ¿está iluminando realmente las zonas oscuras cuya revelación debe permitir la transformación y el progreso de estos países? Y, cuestión esencial por ser una idea reguladora del proceduralismo, ¿qué contradicciones del sistema real, es decir, de la agricultura africana, pone de manifiesto este juego?

Una simulación que te hace pensar. Con este lema comienza *3rd World Farmer*, un proyecto desarrollado por alumnos del IT de Copenhague. El cometido principal del juego es la gestión de una granja agrícola regentada por una familia africana. Las dificultades que debe afrontar el jugador dependen del azar y de las circunstancias políticas, económicas, sociales y naturales que marcan el destino de sus cultivos. Así, el éxito de una cosecha esencial para la supervivencia de la familia no se subordina sólo a una buena o mala administración de los recursos - diferentes cultivos, animales de granja, herramientas de labranza -, sino que éste se ve afectado por una cantidad de variables de cariz negativo -guerras, cambios políticos, desastres naturales- que casi siempre concluyen con la muerte de algún miembro de la familia o, peor aún, con la desaparición de la misma. El juego se concibe por turnos que simulan la duración de una cosecha, donde las decisiones del jugador -lícitas o ilícitas, buenas o malas- se verán trastocadas por estas variables negativas que están fuera de su control. Otro tipo de decisiones, como enviar a estudiar a los hijos a la escuela, además de suponer un considerable esfuerzo económico, conllevan una reducción de la capacidad de trabajo de la unidad familiar, acentuando la fragilidad de la misma y condenándola a su extinción.

¿Realmente *3rd World Farmer* nos hace pensar? Vayamos por partes. En primer lugar, siguiendo la máxima



proceduralista del entimema, el silogismo que permite la intelección del videojuego es el siguiente:

Regla- *Las familias agrícolas africanas no pueden desarrollar una agricultura rentable y duradera porque los acontecimientos políticos, guerras y desastres naturales de África impiden el desarrollo de esta actividad.*

Caso- *Los Ndongo son una familia agrícola africana.*

Resultado- *Luego, los Ndongo nunca podrán desarrollar una actividad agrícola rentable o duradera porque los acontecimientos políticos, guerras y desastres naturales de África impiden el desarrollo de esta actividad.*

Tabla 3. Silogismo en 3rd World Farmer.

El silogismo aparece truncado en el juego al obviarse la regla general del mismo. Es en el acto del juego donde el jugador accede a su comprensión, es decir, a la oscura revelación, ya conocida por el jugador interesado en la agenda política de los medios de comunicación del *Primer Mundo*, de cualquier imposibilidad de generar en África una economía persistente basada en la agricultura. La regla general omitida es la presencia efectiva de la ideología dominante que ha dictado una sentencia ineludible para estos países, una férrea ley que impide al jugador vislumbrar otras posibilidades no contempladas por ella.

Lo que aprendemos y pensamos como jugadores de un videojuego de retórica procedural como *3rd World Farmer* no es nada distinto de lo que ya conocemos cómo miembros de una determinada ideología que mira a África con cierto escepticismo. Así, desde el propio juego se estigmatiza a toda una zona geográfica, tan gigantesca como variada en sus problemáticas, asumiendo la sentencia histórica y eurocentrista de la unidad africana y, por si esto no fuera suficiente, igualando la etiqueta *Tercer Mundo* con la realidad del continente negro. Ahondando en su naturaleza, ¿acaso podemos suponer que todos los problemas que enfrenta el mundo subdesarrollado para con su agricultura están representados en este juego? La respuesta sólo puede ser negativa y la distancia subjetiva entre



la simulación y la realidad simulada es demasiado grande como para suspender nuestra incredulidad. Por otro lado, el pensamiento generado en el jugador mediante el acto del juego se mueve en el apaciguado ámbito de la deducción, donde el marco sobrevenido por esa regla general descrita impide el surgimiento de cualquier pensamiento creativo o conjetural que permita la transformación de la realidad simulada. Nos vemos incapaces, como le ocurre a nuestra familia en el juego, de pensar en otras posibilidades que nos hagan vislumbrar soluciones a estos problemas ¿Para qué sirve entonces un juego que reafirma y subraya una ideología sin proponer ninguna investigación que pueda paliar, modificar o transformar dicha situación? El videojuego no sólo se muestra inútil sino que remite a una experiencia real compleja que actúa sobre él como una rémora de la que no puede zafarse porque en ella reside su sentido. La relación que mantiene el videojuego con su realidad simulada es la de un objeto incompleto que debe su comprensión a una realidad estructurada sobre cientos de variables que no puede simular en su totalidad y, lo que es peor, tampoco puede modificar. Ambas instancias, simulación y realidad simulada, comparten la misma regla general que impide a los hombres y a los gobiernos encontrar soluciones creativas a los problemas de estos países. Justamente esta compartición nos sumerge en el verdadero dilema de los juegos de retórica procedural, el de su incapacidad para generar correctas poéticas del sentido y del significado.

3.1.1. *Resultados y conclusiones*

Nuestra crítica al proceduralismo la componen dos ideas fundamentales que convergen en una crisis sobre la validez de su propuesta para vehicular la utopía con garantías de éxito. En primer lugar, ¿para qué sirve un juego cuyo significado vive realmente en el proceso simulado y no en la simulación? Efectivamente, la simulación de un proceso real a través de la retórica procedural de un juego puede



concebirse como una correspondencia intertextual donde, en la mayoría de las ocasiones, el significado del juego reside fuera de sí mismo, es decir, en una determinada ideología que mantiene al juego en una relación de servidumbre. En segundo lugar, y como consecuencia, los juegos procedurales, lejos de transmitir ideas novedosas o conjeturales, se obcecán en una determinada perspectiva ideológica que los define en sus resultados finales. Si la retórica procedural siempre actúa al servicio de una ideología, entonces, raramente sirve para generar nuevas soluciones a los problemas planteados. Esto es así porque constitucionalmente se basan en procesos cognitivos deductivos que niegan la naturaleza abductiva de los videojuegos, la gran baza del medio para generar propuestas inteligentes con capacidad resolutoria de problemas (Cf. Navarrete, Gómez & Pérez, 2014).

La incapacidad heurística de los juegos procedurales es consecuencia de su estructura estrictamente formalista, por tanto, deben ser juzgados desde criterios estructuralistas. En su libro *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Gerard Genette (1989) hace alusión a una distinción clásica introducida por Michael Riffaterre en las relaciones que mantienen los textos con el sentido y el significado. Resumidamente, Riffaterre muestra cómo todos los textos guardan su propio sentido, es decir, poseen una determinada interpretación, pero no son dueños de su significado. Para acceder a una poética del significado, los textos deben trascender sus límites y mostrar las conexiones que mantienen con otros textos, u otras realidades, en conexiones intertextuales o relacionales, solo así podremos saber a qué género pertenece una obra, la genealogía de su estructura o el porqué de la constitución de sus protagonistas. Y es justamente aquí donde fracasa la propuesta procedural para acometer videojuegos serios relacionados con la utopía. Imaginemos los siguientes casos:

A.- *Un videojuego procedural está bien diseñado y el jugador no conoce la realidad simulada.* En este caso, el jugador puede



acceder a la esfera del sentido, es decir, a una determinada interpretación del mismo, pero no al significado del juego. La pretensión de que un jugador acceda a la esfera del significado, es decir, aprehenda a través del juego la realidad simulada es entender el aprendizaje como un proceso de simple absorción de contenido: “Picture that sequence from *The Matrix* where Neo has new skills downloade directly into his head and can use them instantly” (Jenkins et alt, 448). En nuestra opinión, solo en un juego serio con el objetivo de informar sobre un hecho desconocido para el jugador -regla general omitida que se le solicita deducir- es plausible una experiencia simulada satisfactoria. Pero incluso en este caso, aunque el juego alcance cierta utilidad, debemos reconocer que la consigue solo en virtud del desconocimiento que el jugador posee sobre la realidad simulada. Si es así, ¿cómo puede el jugador calibrar la utilidad de una experiencia que se forja *in absentia* de su conocimiento sobre la realidad? ¿Acaso debe confiar ciegamente en un mensaje alcanzado por vía deductiva que trasluce la ideología dominante?

- B.- *Un videojuego procedural está mal diseñado y el jugador conoce la realidad simulada.* En este caso, debido a una incorrecta implementación de las mecánicas o a cualquier otro desequilibrio del dispositivo lúdico, el juego genera un sentido que no reside en sí mismo, originándose solo por el conocimiento del jugador de la realidad simulada. La imposible suspensión de la incredulidad, es decir, la aparición de una negación de la simulación, rescinde cualquier contrato sobre el significado entre juego y realidad simulada. Por otra parte, una situación como ésta nos aboca a un juego inútil, basado en un pensamiento deductivo donde solo el conocimiento de la regla general -en la forma de entimema del juego- justifica el sentido del juego, subrayando su escaso



valor heurístico y negando cualquier conocimiento ampliativo sobre la realidad simulada.

- C.- *Un videojuego procedural está bien diseñado y el jugador conoce la realidad simulada.* En este caso, el videojuego genera su propio sentido y accede a la esfera del significado al conectar de modo pertinente, a través de la renuncia de la simulación, con la realidad simulada. Una situación ideal sino fuera porque su estructura deductiva, como en el caso anterior, nunca supondrá un enfoque novedoso sobre aquélla; así, el valor heurístico de la propuesta es nimio y solo subraya un marco ideológico predeterminado. Además, si tenemos en cuenta la afinidad entre la ideología del jugador y la ideología del juego se generan nuevas disonancias tanto en la esfera del sentido como en la del significado. Por ejemplo, en la situación ideal de este caso, ¿podemos hablar de emergencia de significado si la ideología del jugador no coincide con la ideología del juego? ¿No se cortocircuitarán todas las conexiones hacia la constitución de un significado en caso de un desencuentro de ideologías? En el caso de esta situación, ¿no negaría el jugador la simulación por una impertinencia de carácter subjetivo de parecido resultado al que nos expone un juego mal diseñado? Y aún imaginando la coyuntura de un encuentro ideológico bien avenido, ¿para qué serviría un juego que celebra una determinada ideología sin interrogarla o discutirla?
- D.- *Un videojuego procedural está mal diseñado y el jugador no conoce la realidad simulada.* En este caso, el videojuego no genera un sentido ni accede la esfera del significado.
- 3.2. *Un videojuego líquido ¿Son útiles los Walking Simulator para vehicular la utopía?*

Como dijimos en la introducción de este artículo, la actual ideología dominante, basada en un sistema económico



inmune a cualquier embate, convierte en inefectiva toda acción destinada a modificar determinadas realidades. Los videojuegos basados en una retórica procedural están abocados al fracaso en función de su inutilidad práctica. Si alguna lección puede aprenderse de la ineficacia de los juegos procedurales es la brecha infranqueable entre los inamovibles procesos de nuestra sociedad y cualquier agenda o estrategia orientada hacia la acción de modificar el estatus de estos. El orden general actual y sus procesos subyacentes no admiten opciones. No existe un recorrido diáfano para la utopía. Como señala Bauman: *“ni siquiera está claro cuáles podrían ser esas opciones, y aún menos claro cómo podría hacerse real alguna opción viable, en el improbable caso de que la vida social fuera capaz de concebirla y gestarla”* (2000: 11). La crítica sistémica de las contradicciones de los procesos de nuestra sociedad se muestra inútil porque el poder de modificarlos nos ha sido arrebatado por el nuevo, inflexible e inmutable orden del presente neoliberalismo. Un videojuego destinado a evidenciar las contradicciones de ciertos procesos de nuestra realidad, por el simple placer de mostrarlas, ya que no posee capacidad para erradicarlas, se convierte en el símbolo más acertado de la nueva condición humana.

¿Cuál es esa nueva condición humana? Utilizando la terminología de Bauman, los juegos de retórica procedural se han destinado al objetivo imposible de modificar el orden más sólido que jamás haya existido, aquel instaurado por un sistema económico que se ha deshecho de cualquier grillete procedente de viejos órdenes anteriores mediante la disolución de sus “sólidos”: todos los poderes políticos o morales capaces de combatir o reformar este nuevo orden han sido destruidos o incapacitados para esta tarea (2000: 10). La solidez del actual sistema no puede ser modificada por la agenda política porque se ha disuelto el nexo existente antaño entre las elecciones individuales y los proyectos colectivos. Su fortaleza radica justamente en una libertad total de los agentes humanos gracias a la desregulación,



la liberalización, la flexibilización del mercado o la fluidez de los mercados laborales e inmobiliarios, gestos que han facilitado la ausencia de compromiso entre estos agentes libres, es decir, nosotros, y el sistema. En lugar de tender hacia nuestro encuentro, este sistema parece eludirnos (2000: 11). En consecuencia, por primera vez desde el inicio de la modernidad, la construcción de reglas, pautas o normas para el éxito o fracaso de nuestra existencia no compete al sistema, es una responsabilidad que ha recaído expresamente sobre los hombros de cada individuo. Esta nueva condición del hombre, definida como “modernidad fluida”, se caracteriza por su maleabilidad y por el notable esfuerzo desarrollado por cada individuo para dotarla de una estabilidad casi siempre transitoria (2000: 13).

WALKING SIMULATOR	DESARROLLADOR	FECHA	TEMÁTICA/UTOPÍA
<i>The Graveyard</i>	[Tale of Tales]	2008	. Vejez
<i>Dear Esther</i>	[The Chinese Room]	2008	. Existencial
<i>That Dragon, Cancer</i>	[Numinous Games]	-2016	. Cáncer
<i>Firewatch</i>	[Campo Santo]	2016	. Ruptura amorosa
<i>Everybody's Gone to the Rapture</i>	[The Chinese Room]	2016	. Apocalipsis
<i>Fragments of Him</i>	[Sassybot]	2016	. Homosexualidad
<i>Kona</i>	[Parabole]	2017	. Terrorismo
<i>What Remains of Edith Finch</i>	[Giant Sparrow]	2017	. Familia
<i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	[Ninja Theory]	-2017	. Psicosis

Tabla 4. Videojuegos líquidos: Walking Simulator y utopía.

En esta nueva dimensión líquida de la modernidad, las personas han abandonado su sueño de modificar procesos sistémicos sobre los que no tienen capacidad de influir. Se conforman, y a la vez se ven obligadas, a girarse hacia sí mismas, instadas a convertir la busca de esa estabilidad en su único proyecto vital. Extinguidas las posibilidades de construir un nuevo orden mejor, se produce una forzosa interiorización de la utopía que acaba identificándose con el exclusivo deseo de generar un mundo personal favorable en un contexto desfavorable. Esta búsqueda interna tiene su



correlato en propuestas videolúdicas menos ambiciosas que las procedurales, dedicadas a narrar, sí, narrar, nuestro pequeño lugar en el mundo. Este videojuego tiene actualmente en los *Walking Simulator* su mejor encarnación, un discurso videolúdico líquido que renuncia a la utopía del imposible cambio global y se centra en lo infinitamente pequeño de nuestra vida cotidiana, identificando sus emociones, evidenciando sus éxitos y fracasos e intentando dotar nuestro periplo vital de esa ansiada estabilidad. No es casual que estos juegos hayan surgido de una comunidad de desarrolladores independientes, como tampoco lo es que sus juegos construyan para el hombre, en un sentido puramente humanista, un espacio propio para la reflexión. Esta es la única opción utópica que a día de hoy podemos perseguir. Nosotros calificamos esta utopía con el adjetivo *tímido*, es decir, una utopía encogida de ánimo, temerosa y medrosa si la comparamos con la genuina vehemencia utópica. Quizás, esta timidez utópica, presente en muchos *Walking Simulator*, ha posibilitado esa nefasta conexión que muchos críticos de videojuegos han señalado entre estos y la etiqueta de *Social Justice Warrior*:

A pejorative term for an individual who repeatedly and vehemently engages in arguments on social justice on the Internet, often in a shallow or not well-thought-out way, for the purpose of raising their own personal reputation. A social justice warrior, or SJW, does not necessarily strongly believe all that they say (...) They are very sure to adopt stances that are “correct” in their social circle (*Urban Dictionary*, 2011).

Efectivamente, es cierto que algunos de estos videojuegos usan sensibles temáticas sociales como simple contexto ludonarrativo para luego raramente proponer soluciones o indagar sobre las mismas. Las utilizan como artificio argumental sin importar los interrogantes, nunca desvelados, que siembran en el jugador. Por otro lado, extrapolar este comportamiento a todos los juegos líquidos nos parece una actitud



tan mezquina como su alabanza desmedida e injustificada. Esta dualidad crítica, entre el desprestigio y la lisonja, se ha asentado sobre los *Walking Simulator*, extendiendo el debate a otros aspectos como su capacidad artística, su naturaleza lúdica o su compromiso social:

These types of games are beloved by *Feminist Frequency* types who hail them as brilliant alternatives to the “male power fantasy” inherent in most big budget violent games. Many jaded, liberal, gen-X reviewers inflate the scores of these titles, saying these are finally games made for “adults,” and chiding the wider industry for its perceived immaturity (Hicks, 2016).

(...) story-focused games which offer scant interactivity and demand little to no skill on the part of the player. They’re more like films than games, goes the usual critique, and games are supposed to be games. Worse, these games often tackle themes like race, class, identity, and so forth, inevitably offering up some sort of progressive message – they’re political, which is just about the worst and most annoying thing a video game can be (Singal, 2016).

Pero, paradójicamente, estos juegos resultan sumamente enriquecedores para nuestra experiencia personal cuando nos arrojan a universos existenciales, nos enfrentan con el cáncer o nos acercan a la psicosis. Estas propuestas humanizan el medio videolúdico, lo tejen con la realidad y nos invitan a empatizar con situaciones nunca antes vividas. A pesar de este enorme poder, se les acusa de no ser auténticos videojuegos en virtud de la escasez de acciones disponibles durante la experiencia lúdica. Ciertamente, las acciones en un *Walking Simulator* no ocurren de “cuello para abajo”, paradero habitual de los verbos realizables en un videojuego tradicional, sino que éste intenta simular acciones localizadas de “cuello para arriba”, una decisión que lo aleja del puro *ludus* y de metas estrictamente ergódicas, acercándolo a objetivos abstractos muchas veces puramente



emocionales. ¿Esta relocalización de las acciones es suficiente argumento para expulsar a los *Walking Simulator* del paraíso videolúdico?

VIDEOJUEGO	VERBOS
<i>Videojuego tradicional</i>	Saltar, correr, disparar, coger, lanzar, golpear, etc.
<i>Walking Simulator</i>	Sentir, llorar, escudriñar, empatizar, etc.

Tabla 5. Verbos de juego tradicional y juego líquido.

Las características de los videojuegos líquidos pueden comprobarse en cualquier *Walking Simulator*. Para mostrar algunas de sus cualidades, nos centraremos en un juego de última generación de una ambigua naturaleza híbrida. Así es, *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), entre mezcla una propuesta de cariz realista y humano con una faz de apariencia, y cierta impronta lúdica, de juego triple A. De esta osadía resulta una obra con excelentes apartados gráfico y sonoro, una atractiva historia asociada a la psicosis de la protagonista y una jugabilidad bipolar que oscila entre la prototípica de un *Walking Simulator* y la de un *Hack and Slash*. Este último aspecto desvela en el jugador una tensión oculta derivada de su preferencia, o bien por la historia de Senua, ligada al proceso psicótico y a su naturaleza de *Walking Simulator*, o bien por los momentos de lucha de la protagonista, una huella de su origen *Hack and Slash* que supone ruptura del discurso narrativo al obligarnos a tomar la espada para actuar de un modo lúdico clásico. Este extraño caso del doctor *Walking Simulator* y el señor *Hack and Slash* puede resumirse del siguiente modo:

NATURALEZA HÍBRIDA DE HELLBLADE		
	MECÁNICAS	GAMEPLAY
Videojuego tradicional	Luchar	Digresión de la historia.
<i>Walking Simulator</i>	Valor emocional	Progresión de la historia.

Tabla 6. Hibridación entre juego líquido y triple A.

Año 790 a. C. en las islas Orcadas. Los hombres del Norte han arrasado un enclave céltico cercenando la vida de sus habitantes. Senua, joven guerrera celta, llega hasta



Hel, reino de la muerte en la mitología nórdica, para rescatar el alma de su amado, Dillion, muerto durante la invasión. La realidad lúdica del jugador no es otra cosa que la crisis psicótica de Senua, producida por el *shock* de la muerte de su amado. A través de su periplo heroico, convertido en nuestra experiencia lúdica, el jugador descubrirá la posible génesis de su psicosis, la relación con su perverso padre, Zynbel, o el significado de la ausencia de su madre, Galena, hechicera y curandera de su poblado. Quizás, nuestra aventura solo es una alucinación de su mente trastornada; tal vez, la lucha contra la oscuridad solo tiene lugar en la psique de Senua.

3.2.1. Resultados y conclusiones

¿Propone alguna novedad *Hellblade* en relación con la psicosis? En el guion de este juego puede comprobarse un riguroso trabajo sobre la enfermedad, subrayado luego durante su ejecución por sus apartados visual, sonoro y lúdico. Así, las voces escuchadas por Senua, o los puzzles resueltos por el jugador en el juego, están íntimamente relacionados con los síntomas de la enfermedad, sus alucinaciones y sus delirios. Es obvio que el tratamiento de la psicosis, tal y como muestra *Ninja Theory* a través de un documental de producción propia, ha contado con el consejo de especialistas en salud y con la experiencia de personas que padecen esta enfermedad. Este útil proceso de investigación podría asemejarse al de un actor del método *Stanislavski*, alguien que estudia sobre la psicosis en aras de sacar el máximo provecho a su interpretación de un psicótico. Por tanto, la principal virtud del juego es el descubrimiento de la enfermedad para quienes no la conocen y viven ajenos a esta dura realidad. La incursión lúdica de Senua en un mundo cada vez más oscuro es la antítesis figurada del camino hacia el conocimiento proseguido por el jugador en relación con esta enfermedad mental. ¿Es suficiente este hecho para reconocer la validez social de este juego? ¿Ayuda a construir un mundo mejor en los términos definidos más arriba? ¿Utiliza este juego la



psicosis solo para construir un personaje verosímil o existen intereses filántropos? Para nosotros, el asunto más importante no es el contenido de estos interrogantes sino la simple posibilidad de articularlos a propósito de un videojuego de masas. Por ahora, esta es nuestra *interactopía*.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Anthropy, Anna (2012). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press.
- Bauman, Zygmunt (2002). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica: México D.F.
- Bauman, Zygmunt (2006). Living in utopia. *Soundings-London-Lawrence and Wishart*. Vol. 33, p. 13.
- Bell, Daniel y Néstor A. Míguez (1977). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Mit Press.
- Boltanski, Luc y Eve Chiapello (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo* (Vol. 13). Madrid: ediciones Akal.
- Cardero, José L. N., José P.P. Rufí y Francisco J.G. Pérez (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Revista ICONO14*, 12 (2), 416-440.
- Dictionary, Urban (2017). Social Justice Warrior. Recuperado en <https://goo.gl/Xoa5km>
- Dyer-Whiteford, N. y G. De Peuter (2012). Imperio@ play: videojuegos y capitalismo global.



- Finkelkraut, Alain (1988). *La derrota del pensamiento*. Barcelona: Anagrama.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture* (Vol. 18). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Genette, Gérard y Celia F. Prieto (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- Gray, John (2000). *Falso amanecer. Los engaños del capitalismo global*. Paidós: Barcelona.
- Guattari, Félix y Gilles Deleuze (2004). *El Anti Edipo: capitalismo y esquizofrenia*. Paidós Ibérica.
- Hauser, Arnold (1969). *Historia social de la literatura y el arte*. Vol. 3. Madrid: Guadarrama.
- Hicks, William (2016, 28 de septiembre). Why *Walking Simulator* Video Games Have Become So Political. *Heatstreet*. Recuperado de <https://archive.is/yheNk>
- Jameson, Fredric (2009). *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: ediciones Akal.
- Jenkins, Henry; Brett Camper, Alex Chisholm y Neal Grigsby (2009). From Serious Games to Serious Gaming, pp. 448-468. Ritterfeld, Ute, Cody Michael, Vorderer, Peter: *Serious Games. Mechanics and Effects*. New York: Routledge.
- Marcuse, Herbert (1978). *Cultura y sociedad. Acerca del carácter afirmativo de la cultura*. Buenos Aires: Sur.
- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Schell, Jesse (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press.



Singal, Jesse (2016, 30 de septiembre). Why the Video-Game Culture Wars Won't Die. *NYMag*. Recuperado de <https://goo.gl/hVfN8x>

Touraine, Alain (1999). *¿Cómo salir del liberalismo?* Barcelona: Paidós.

Turkle, Sherry (1997). Seeing through computers. *The American Prospect*, 8 (31), 76-82.

VV. AA. (2012). *Extra Life, 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.

