



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PRÁCTICAS CREATIVAS Y CRÍTICAS DEL VIDEOJUEGO INDEPENDIENTE

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

USSIEL MADERA FERRAGUT

TUTORA

DRA. RUTH LÓPEZ PÉREZ (FAD)

SINODALES

MTRO. NOÉ MARTÍN SÁNCHEZ VENTURA (FAD)

MTRO. SERGIO ENRIQUE MEDRANO VÁZQUEZ (FAD)

MTRO. SERGIO KOLEFF OSORIO (FAD)

MTRO. YAIR IVÁN GARCÍA CONTRERAS (FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE DE 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres José y Olga por sus amorosos e incondicionales apoyos que nunca faltan aun con la distancia que nos separan.

A mi tutora Ruth López, por su invaluable guía y acompañamiento durante estos años de intensos estudios.

A mi Ale, amor de mis amores, compañera fiel de alegrías y tristezas en el tortuoso camino del artista.

CONTENIDO TEMÁTICO

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1. DEL JUEGO AL VIDEOJUEGO: UNA APROXIMACIÓN AL CONTEXTO LÚDICO.....	9
1.1. Definición de videojuego en su sentido más amplio	18
1.3. Una taxonomía del videojuego	20
1.4. El nuevo orden del videojuego	22
1.5. El videojuego: un medio que se globaliza.....	25
CAPÍTULO 2. LOS VIDEOJUEGOS SE INDEPENDIZAN: EL FENÓMENO DEL INDIE GAME	31
2.1. Una perspectiva independiente en la historia de las artes	35
2.2. Videojuegos: ¿indie o independiente?	40
2.3. El <i>indie game</i>	43
2.3.1. Independencia financiera	44
2.3.2. Independencia creativa	47
2.3.3. Independencia editorial	50
2.3.4. Propiedades contingentes.....	54
2.4. Ser o no ser indie	57
2.5. Los nuevos contratos lúdicos	61
CAPÍTULO 3. EL DISEÑO CRÍTICO: EL COMPROMISO HACIA EL VIDEOJUEGO... 69	69
3.1. Los límites en conflictos entorno a la diversidad.....	71
3.2. El diseño crítico	78
3.3. Una nueva retórica hacia los videojuegos	83
3.4. Diseño Crítico en juegos independientes.....	87
3.5. Clasificación de juegos críticos.....	91
3.6. Los valores en juego: una propuesta desde el diseño	97
3.6.1. Descubrimiento.....	100

3.6.2. Implementación	105
3.6.3. Verificación	109
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA DEL PROYECTO CREATIVO “BUEN VIAJE”	113
4.1 Descubrimiento: el proyecto Buen Viaje	118
4.1.1 El tema como fundamento y aportación social en el videojuego	119
4.1.2 Hazlo tú mismo	123
4.1.3 Necesidades y restricciones técnicas	126
4.2. Implementación del proyecto	130
4.2.1 La apropiación como proceso en la ilustración y su funcionamiento conceptual ...	140
4.3 La primera verificación	147
CONCLUSIONES	153

INTRODUCCIÓN

*El hombre sólo juega cuando es libre
en el pleno sentido de la palabra,
y sólo es plenamente hombre cuando juega.*

Friedrich Schiller

La investigación se centra en el estudio de las prácticas creativas y críticas vinculadas a la producción del videojuego independiente como una de las alternativas posibles a los sistemas de creación dominantes y tradicionales de esta industria. En la misma se muestra una heterogeneidad de formas y conceptos aplicados al diseño en base a la intencionalidad del autor, su estética, la narrativa, las mecánicas de juego y los discursos implicados en su desarrollo; por lo cual estos nos ofrecen un amplio panorama de posibilidades a los creadores para cuestionar el *statu quo* de este medio, y repensar los paradigmas del diseño en la construcción de multimedia interactivas capaces de explorar el compromiso político y social mediante los juegos digitales. Esta investigación también se apoya en los estudios y resultados obtenidos de la producción de un videojuego con características discursivas y recursivas acordes al contexto de la producción crítica e independiente, lo cual permite abordar y reflexionar sobre diversas problemáticas sociales de la sociedad contemporánea.

A partir del siglo XXI se manifestó la paulatina consolidación de fenómenos artísticos y del diseño que proveyó a los artistas, desarrolladores amateurs y académicos, entre otras diversas formas de aproximación al análisis y producción interdisciplinaria a este medio. Esto resulta evidente en la diversidad taxonómica que se ha encontrado durante la investigación: *indie game*, *artgame*, *DIY games*, *political game*, *radical games*, *activist game*, *different games*, *queer games*, los cuales exponen un “universo y cultura alternativa” al mercado tradicional de los juegos. Estas nuevas denominaciones también corresponden al surgimiento de sensibilidades e intereses de individuos y colectivos artísticos que se responsabilizan en el desarrollo de propuestas que, por lo general se reconocen al posicionarse desde la “otredad” política, cultural o campos del conocimiento interdisciplinario que contribuyen mediante su diseño a problematizar el juego desde una perspectiva crítica. Ellas responden al surgimiento de una audiencia y comunidad más receptiva hacia estas propuestas lúdicas que experimentan con el contenido y las formas; aunado a esto la democratización de los medios, el desarrollo tecnológico, la globalización del internet, las plataformas y redes digitales, entre otros múltiples factores, han provocado que la producción de videojuegos se dislocara de la hegemonía de la industria compuesta por grandes empresas y estudios de videojuegos que concentraban la actividad comercial, su distribución y creación.

Lo antes expuesto confirma la pertinencia de investigar el potencial del videojuego como **un medio y herramienta simbólica para la transformación social**. A ello se suma la experiencia sistematizada en la producción de videojuegos que hace posible plantear la siguiente hipótesis:

Mediante la integración y desarrollo de modelos alternativos en el marco del diseño de juegos independientes, es posible propiciar su uso como herramienta que estimula y fomenta la reflexión crítica del jugador acerca de los entornos sociales representados simbólicamente, el *statu quo* del medio y el propio juego con el cual interactúa.

Los **objetivos** de la **investigación teórico-práctica** consisten en analizar las estrategias creativas que están implicadas en la producción del videojuego independiente, y la inclusión de discursos críticos en su diseño que resultan finalmente en una herramienta artística y simbólica del creador para la inclusión de valores éticos, sociales y políticos como fundamentos esenciales de su sistema. También, se planificó diseñar y producir un videojuego que aborde los aspectos metodológicos y técnico-prácticos expuestos, en el que se desarrollan críticamente las actividades involucradas en el proceso de producción, así como se establece un discurso social enfocado hacia una problemática de la sociedad contemporánea actual: la migración. Para ello se abordan las experiencias lúdicas en la construcción de una definición de “independiente” en la investigación, asimismo se reflexiona críticamente acerca de cómo el videojuego se ha convertido en un “artefacto” de resistencia cultural.

Además, el estudio y análisis realizado permitió comprender los procesos de producción y creación artística en el diseño de videojuego desde una visión crítica que expande el significado de la creación de los juegos digitales y su campo de conocimiento, desde una percepción interdisciplinaria del medio, al investigar las aportaciones mediante las prácticas culturales y el pensamiento teórico.

La investigación quedó estructurada en los siguientes cuatro capítulos:

El capítulo 1 titulado “**Del juego al videojuego: una aproximación al contexto lúdico**”, nos introduce en el campo de estudio del juego, en el cual se reconoce los conceptos esenciales del medio, según los autores Huizinga y Caillois, así como la evolución de este a

través del tiempo debido a las transformaciones tecnológicas y aportaciones conceptuales en la construcción del videojuego como medio de comunicación y manifestación artística. Esto implica la comprensión de su evolución gnoseológica desde sus inicios hasta la actualidad, además de los dilemas acerca de la debida clasificación de los géneros del videojuego en una aproximación a su estudio, así como la globalización de los discursos culturales hegemónicos implicados en su evolución como industria creativa.

En el capítulo 2 “**Los videojuegos se independizan: el fenómeno del *indie game***”, se abordan las estrategias creativas que se desarrollan en el videojuego basado en el fenómeno *indie*, que derivó en una explosión inusitada de nuevos actores y producciones que se establecían fuera de los cánones convencionales de la industria. La novedad y el auge de las producciones *indie* se pueden englobar dentro del marco conceptual de lo “**independiente**”, aunque su estudio en particular resulta pertinente pues poseen características singulares que los especifican respecto a otras experiencias y artefactos lúdicos, esto es gracias al desarrollo de nuevos modelos creativos que responden al contexto técnico cultural de principios de siglo XXI. Los beneficios introducidos por la democratización tecnológica permitieron superar las barreras en las formas de producción y distribución a través de los tradicionales canales de la industria, permitiendo la multiplicación de juegos emergentes con la posibilidad de crear nuevos contenidos sin la necesidad de grandes inversiones financieras. Esta generación de creadores incidió de manera disruptiva en el medio al aportar nuevas vías de experimentación práctico-conceptual que, anteriormente, no se visibilizan fuera del sistema industrial existentes. Pero, en conjunto con los factores estéticos y culturales que se sucedían de manera paulatina en el marco de la producción y estudios lúdicos, se expandía la noción de lo que llamamos videojuego y su importancia para la sociedad.

En el capítulo 3, titulado “**El diseño crítico: el compromiso del videojuego independiente**”, se fundamenta el desarrollo de discursos críticos sobre los métodos del diseño de juegos digitales y su transformación como herramienta simbólica para ejercer el activismo social, político o cuestionar las estructuras de los sistemas involucrados en el juego. El capítulo es el resultado de la reflexión, análisis y prácticas críticas ejercidas por los diseñadores de juegos y los académicos con base en los conocimientos interdisciplinarios y la experiencia artística desarrollados por los mismos, pero desde una perspectiva que

complejiza y problematiza las funciones del juego más allá de las convenciones instituidas para el entretenimiento. Al establecer diferencias en los fundamentos de los acuerdos lúdicos que se evidencian en los *juegos mainstream* y en cierto sentido la generalidad de los juegos clasificados como *indies*. Para ello se recurre a las propuestas de autores como Lindsay Grace, Ian Bogost y Mary Flanagan que contribuyen con la interpretación y análisis -según sus propuestas metodológicas- al desarrollo de métodos de producción, por ejemplo, el VAP (Values at Play). Gracias a esto se puede comprender como estos planteamientos teóricos y métodos prácticos se desarrollan en la producción independiente y crítica de un videojuego.

El capítulo 4, titulado “**Metodología del proyecto creativo: Buen Viaje**”, se expone el proceso de investigación y producción -desarrollado por el autor- del videojuego titulado “Buen Viaje”, el cual aborda la temática de la migración latinoamericana como elemento central en los discursos críticos. Gracias a los resultados de los análisis realizados en los capítulos anteriores fue posible aunar las experiencias que aportaron el fenómeno del “*indie game*”, y diversos métodos de diseño crítico implementados específicamente para el desarrollo de este proyecto. De esta forma, se complementa desde la praxis la investigación teórica, en base a la heurística de los procedimientos “diseñísticos” y otras herramientas conceptuales pertinentes en la construcción de una experiencia lúdica en torno a una problemática social como es la migración. En el capítulo también se reflexiona sobre los retos a solucionar y las limitaciones existentes durante la investigación para la creación artística en el videojuego, así como los logros obtenidos en los procedimientos llevados a cabo según las estrategias analizadas previamente, aunque, es necesario aclarar que es resultado de un conocimiento empírico pues el autor de la investigación no proviene de esta disciplina académica y medio *per se*.

Al finalizar la lectura de los diferentes capítulos, se presentan las **conclusiones** de la investigación que, de forma sucinta expresa los conocimientos relevantes adquiridos durante el transcurso de la investigación. En la cual, se integró la praxis artística con la investigación teórica respecto al diseño del videojuego, con lo cual se culmina la investigación.

La **metodología de investigación** se apoya en las prácticas multi metódicas de la investigación cualitativa que responden al análisis de procesos artísticos vinculados a al diseño de videojuegos, hacia la indagación de referentes artísticos, obras y textos de autores

que problematizan el tema de investigación para la construcción del marco teórico. Aunque se recurre en menor medida a los datos cuantitativos, estos están presentes, pues proveen de información estadística acerca de la evolución de la industria en el contexto mexicano e internacional. A tono con lo anterior, la propuesta práctica de la investigación se aboca a la producción y reflexión del proyecto “Buen Viaje” con centro en los **métodos heurísticos** que apoyan el desarrollo del videojuego, como aporte al campo metodológico de los juegos con la demostración de esta experiencia teórico-práctica.

La investigación también recurre y se auxilia del **método histórico - lógico** pues este está vinculado al conocimiento de las distintas etapas y procesos involucrados en los fenómenos de investigación, se analiza la trayectoria concreta de las teorías expuestas y como se han transformado en los diferentes períodos que concierne a la historia de los videojuegos. El mismo comprende además las metodologías, técnicas y producciones artísticas, las cuales, los autores usan como fuentes primarias y otras evidencias históricas en su investigación para analizar y, o concluir las particularidades y peculiaridades del fenómeno del videojuego independiente, como es el caso de estudio que comprende esta investigación de tipo artístico sociocultural. Todo ello resulta imprescindible para el estudio de los juegos digitales en cuanto **artefactos culturales**, el adoptar diferentes metodologías para interpretar la historia y las contribuciones de propuestas precedentes, también de campos adyacentes y relacionados.

Cabe señalar que la investigación se nutre de las aportaciones del *games studies*, el cual representa el principal marco disciplinario en el cual se desarrolla la tesis, por consiguiente, se aborda de forma interdisciplinaria el objeto de estudio, ya que la misma disciplina se nutre a la vez de un conjunto de métodos procedentes de diversas áreas del conocimiento, como la economía, sociología, semiótica, estética, educación, filosofía, entre otras, que se enfocan en el estudio específico del juego y los videojuegos.

Finalmente, es necesario acotar que en la investigación se recurre a múltiples textos que están en idioma inglés, por lo que las referencias fueron traducidas, intentando apearse a la interpretación original de los documentos y referencias consultadas; es el mismo caso para las imágenes y gráficos presentados.

CAPÍTULO 1

Del juego al videojuego: una aproximación al contexto lúdico

*En una hora de juego se puede
descubrir más acerca de una persona
que en un año de conversación.*

Platón

En el siglo XXI el videojuego se puede considerar como uno de los artefactos paradigmáticos de la sociedad tecnocultural. Ante la complejidad de su progreso en la “era de la información” es oportuno comprender los significados implicados en torno al “juego”, un concepto clave que requiere su estudio y análisis debido a las sucesivas transformaciones ocurridas en su práctica e interpretación a través de la historia. En un análisis *a priori* de la palabra videojuego, este resulta en un neologismo derivado de la integración significante de dos términos que caracterizan la investigación: video y juego. Desde su sintaxis podemos intuir -inicialmente- su etimología, pues en el idioma español, el video, es resultado de un préstamo del idioma inglés, el cual proviene del latín *videre* y significa “yo veo”, además en la primera persona del singular del presente esto significa *ver*. Aunque el uso del término video sea ha generalizado, para denominar una tecnología que permite captar, almacenar, reproducir, transmitir mediante señal analógica o digital el sonido e imagen en movimiento, no es tan reciente su surgimiento como aparentaba, pues este data de principios del siglo XX, en el año 1926, y con ello nace el primigenio sistema de televisión, pero, dicha tecnología continuó su desarrollo y ahora está estrechamente vinculada al universo de industrias, medios, plataformas y servicios digitales existentes, incluidos los videojuegos.

El origen del término **juego** proviene del latín *iocus* y *ludus-ludere*, que refieren en esencia a la ligereza de la broma, el divertimento o entretenimiento, una acción despreocupada y agradable para pasar el tiempo que se puede presenciar durante toda la historia de la humanidad. Cuántas veces se ha escuchado decir de forma coloquial ¡déjate de bromas, esto no es un juego! al estar involucrado en una actividad y se le reclama al otro participante una mayor “seriedad” ante dicha situación. No obstante, si cambiamos nuestra perspectiva hacia un enfoque epistemológico de dicha actividad a través del pensamiento académico, el arte y el diseño, descubrimos que, el juego es un concepto intrínsecamente vinculado en la evolución sociocultural del ser humano. Entonces, el jugar y jugar videojuegos debe ser considerado algo muy serio.

Uno de los primeros ensayos académicos que analiza la relevancia del juego en la cultura se debe al historiador y filósofo holandés Johan Huizinga en su libro *Homo ludens: Esencia y significación del juego como fenómeno cultural* (1938). El texto resulta una lectura obligada y prerequisite fundamental -a consideración del autor- para argumentar por qué considera al

juego como un rasgo clave en la evolución de la humanidad y la cultura. Por lo tanto, establece un nuevo orden de las especies inspirado en los fundamentos de la actividad lúdica humana: *homo ludens* (hombre jugante). Esto es relevante dado que se replantea científicamente desde una antropología del juego, como la actividad lúdica ha contribuido significativamente a la transformación y evolución de la **cultura**, “es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego” (Huizinga, p. 42). O sea que, su presencia está vinculada a la cultura por la presencia de estas prácticas, “como juego” o “en el juego” ejecutadas por el ser humano. A comparación de su predecesor, el *homo faber* (hombre que hace o fabrica) propuesto por el filósofo Henry Bergson en su obra *La evolución creadora* (1907), quién argumenta su visión acerca del orden de la especie en base al interés pragmático del hombre por las cosas y su hacer en la vida. Esto suponía una oposición ante la denominación biológica del *homo sapiens* (hombre que piensa) término introducido por el naturalista sueco Carl von Linné en 1758, que se estableció en base a las diferencias del ser humano de otras especies animales por su capacidad cognitiva de raciocinio, aprendizaje de conocimientos para transformar, inventar y trabajar en formas complejas el entorno a conciencia y voluntad.

No obstante, en la actualidad el término *homo sapiens* es aceptado en el ámbito académico y popular, dado que sostiene su argumento en base a que el ser humano necesita para llevar a cabo una actividad lúdica o de trabajo, el ejecutar tareas motoras complejas que requieren de la memorización y acumulación de experiencias, entre otras, para ser materializadas basándose en la imaginación. Esto es debido a su capacidad mental para ser consciente de sí mismo lo que nos diferencia de otras especies, en específico los mamíferos¹, pues es el ser humano aquel que “como juego” construye la cultura y es partícipe de esta en conjunto con otras personas en sociedad; el hombre se transforma en un ser social en parte gracias a la presencia de lo lúdico en dichas acciones. También se interpreta que el teórico holandés va un paso más allá pues:

... “*las formas superiores de juego*” son las sociales, dentro de las cuales identifica una amplia gama de actividades de la cultura que van desde la poesía a las reglas de

¹ La especie de los mamíferos tienen la capacidad de ejecutar ciertos juegos con la función principal de aprender.

la guerra, el derecho, el arte y la política. Todas ellas sometidas a la *competición lúdica*, en la que los impulsos competitivos y los afanes de triunfo del hombre se ponen de manifiesto. (Borja, 2018)

Desde la perspectiva de Huizinga, el *homo ludens* expone la previa e intrínseca relación juego-hombre siglos antes del establecimiento de la noción de cultura, o lo que entendemos en la actualidad por ella; esto sugiere un nuevo rol del juego a interpretar con relación al orden de procesos que conforman la noción de cultura. Asimismo, una de las contribuciones más relevantes por su esencia antropológica es introducir por primera vez en el contexto científico el concepto del juego:

Es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (Huizinga, 1954, p. 28)

Una mayor comprensión de lo lúdico se manifiesta al abarcar, por ejemplo, desde los incipientes juegos infantiles hasta los eventos de competición profesional de *e-sports*, independientemente de la implicación tecnológica en la actividad o no, se establece un espacio simbólico que difiere del mundo real. Este nuevo contexto, se separa de las actividades comunes, ya que de lo contrario el estatus del juego se corrompe y se convierte en otra cosa como son los deportes o las apuestas. Por ejemplo, una emisión en la plataforma de servicio de retransmisión de video *Twitch* de un *gameplay*² de la saga *League of Legends* (Riot Games, 2009), a ser partícipe en los torneos eliminatorios de *e-sports* como *La Copa*

² Es un término ampliamente utilizado en el medio para referirse a diversas situaciones y contextos en que se sucede la interacción con el videojuego. En la comunidad *gamer* se utiliza para denominar las partidas de juegos que han sido grabadas por un jugador, también para diferenciar aquel video en cual se “juega en sí” donde es posible presenciar al jugador interactuando, respecto a la “cinemática” que, son escenas audiovisuales preparadas de antemano donde no es posible intervenir. También, en el diseño de videojuegos expresa todas las actividades con las cuales el jugador puede interactuar con el juego o como este último interactúa con el propio jugador.

Mundial de League of Legends y, aunque ambos jugadores estén enfrascados en sus respectivas partidas, los contextos cambian radicalmente respecto a la realidad:

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma. (Huizinga, 1954, p. 15)

La idea del **círculo mágico** propuesta por Huizinga, como se infiere en los párrafos previos, es ese espacio en el cual sucede la magia al iniciar el juego, tiene sus propias limitaciones temporales y espaciales; aunque esta puede simular cualquier otra actividad del mundo real, este se determina como un campo independiente de la realidad, con un sistema de reglas específicas, para establecer una forma particular de participación social del jugador. Y es que desde el inicio hasta el fin de este estamos presentes en otra dimensión ficticia, al proponer para los participantes un contexto alternativo a la propia realidad, que funciona de manera secundaria e irreal y genera la conciencia de vivir en una realidad paralela con respecto a la “vida corriente”. Finalmente, la noción del “círculo mágico” se convierte en un paradigma lúdico que funciona independiente del medio en que se realiza dicha actividad, que “... al fin y al cabo, el videojuego es simplemente una continuación del juego tradicional y hay que situar sus cuatro décadas de existencia dentro de los milenios de tradición lúdica”. (Frasca, 2009, p. 43)

Es consecuente con lo expuesto expresar que, el juego es parte constituyente y esencial del ser humano, y que su participación es relevante y consustancial para el desarrollo de la cultura, pues sin la presencia de actividad lúdica no es posible vislumbrar en su totalidad la evolución de la sociedad humana hasta el presente. Podría comprenderse que, “el mundo” siempre “está en juego”, y el mundo “es un juego” que en su amplia diversidad dispersa alrededor del planeta también contribuye al mejoramiento de la condición humana:

Dado que no hay nada más característico del perfeccionamiento humano que la creación de mundos ilusorios culturales y teóricos, como la música, la danza, la literatura y las ciencias, entonces la entera participación de los niños y de los apostadores en dichos mundos puede ser observada no como un defecto, ni como una

compensación para su inadaptabilidad, sino más bien como una participación en una importante preocupación central de la humanidad. (Sutton-Smith, 1991, p. 54)

En base a la definición de Huizinga se extrae prácticamente las ideas fundamentales que sustentan la actividad lúdica, no obstante, el autor Roger Caillois en *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958), retoma dicha propuesta y lo precisa, al caracterizar el juego como una actividad: libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada, ficticia y argumenta al respecto:

- **Libre:** el jugador no puede ser forzado a participar, es una actividad voluntaria y de mutuo acuerdo.
- **Separada de la realidad:** de antemano se establece que la actividad dentro del tiempo y espacio determinado no es parte de la realidad “cotidiana”.
- **Incierta:** la conclusión no está determinada de antemano, ni predeterminada por su desarrollo, pues la creatividad y la libertad tienen un rol fundamental.
- **Improductiva:** no genera riquezas ni bienes de ninguna especie dentro del juego, solo se permite el desplazamiento de propiedades, pero que al finalizar la actividad vuelven a una situación idéntica al inicio.
- **Reglamentada:** tiene reglas propias y arbitradas en consenso con los jugadores que deben ser respetadas, estas no pertenecen a la realidad ordinaria.
- **Ficticia:** es consciente de su alteración de la realidad y de que la nueva construcción irreal toma el lugar respecto a la vida corriente.

Ante la compleja diversidad de actividades lúdicas que reconocen los autores, Caillois propuso una clasificación de los juegos en categorías fundamentales en base al predominio de un factor determinado, que podemos establecer según al análisis de la actitud del jugador en: *agon, alea, mimicry, ilinx*.

- **Agon** o competencia: juegos donde se establece el ganador o perdedor. Que indica el uso de destrezas físicas o mentales, disciplina y habilidades que determinan el resultado. Ejemplo: los deportes de contacto, boxeo o fútbol.
- **Alea** o suerte: juegos donde es incierto el resultado, se encuentran en igualdad absoluta de condiciones los individuos, anulando sus capacidades naturales o

adquiridas dejándolo al azar, suerte o destino. Ejemplos: Los dados o lanzar una moneda “cara o cruz”.

- **Mimicry** o simulación: formas de juego donde el sujeto se cree o ilusiona distinto a sí mismo en un universo convencional, que trata de representar algo. Ejemplo: los juegos de rol, el teatro o la interpretación dramática
- **Ilinx** o aturdimiento: juegos que inducen a una experiencia, estado mental que genera desorientación o desconcierto de la conciencia o los sentidos por instantes volcando la realidad abruptamente. Ejemplos: la montaña rusa, dar vueltas sin sentido.

Caillois reconoce que muchos juegos pueden incluir más de una categoría, por ejemplo, los juegos de póker o dominó, pero mediante esta clasificación proporciona los principios fundamentales para determinar y denominar dicha actividad. No obstante, en estos grupos identifica otra posible clasificación según la complejidad de sus reglas: la *paidia* y el *ludus*, las cuales se sitúan en posiciones opuestas. *Paidia* se explica cómo un sistema menos complejo; de libertad improvisadora, arrebatado desbocado, de espontaneidad fantástica, que se aplica a los inicios de los juegos infantiles como las carreras, luchas, forcejeos, no está sistematizado, no controlado por reglas que dominan el juego; en el caso contrario, el *ludus* se describe como una estructura más compleja de interacciones que condicionan según sus reglas.

En general, la mayoría de los juegos que involucran juguetes como la construcción y los juegos de rol, pueden ser descritos como *paidia*. El espacio tradicional para la *paidia* es el patio de recreo o los parques, mientras que el espacio para el *ludus* es el tablero, como en el tablero de ajedrez, o el caso de un dispositivo como el videojuego. El tiempo también es diferente en ambas categorías. A diferencia de la *paidia*, el *ludus* en el videojuego suele estar limitado en el tiempo, y el propio medio complejiza nuestra percepción del espacio a través de la modificación producida por la interfaz tecnológica, lo cual provoca nuevas formas de percibir la realidad, si tenemos en cuenta su contraparte tradicional, el juego de ajedrez:

El hábito moderno de la era de la información de llamar a estos mundos “mundos virtuales”, más que mundos ilusorios, subraya este desplazamiento hacia una actitud

epistemológica más positiva, aunque más estrecha, respecto a su función. (Sutton-Smith, 1991, p. 54)

Los videojuegos poseen mayor complejidad, por su diseño, por la simulación de modelos basados en la realidad, y al proponer un conjunto de reglas arbitrarias a cumplir de forma obligatorias, por lo tanto, estamos presente ante una forma más compleja del *ludus*, al que se refería Caillois. Aunado a este diseño, se debe considerar de vital importancia el factor humano en su interacción con la tecnología, y su capacidad para concretar dichos “mundos ilusorios” al aceptar las reglas preestablecidas, o si, simplemente decide explorar otras opciones, finalmente, la decisión de jugar siempre será del jugador generalmente.

Es importante reconocer que las referencias a los términos juego y videojuego se utilizan de manera análoga, pues comparten originalmente la función lúdica en dicha actividad, además, según la investigadora y diseñadora Lara Sánchez Coterón (2016) menciona que:

... jugar a juegos no es ninguna redundancia conceptual, sino la aseveración que pone de manifiesto la diferencia entre la actividad lúdica y el objeto diseñado. Jugar a juegos supone someter esa actividad lúdica a una serie de reglas, mecánicas y retos, en ocasiones negociables, pero predeterminados mediante parámetros formales de diseño. (p. 74)

Además, el origen de los juegos se pierde en el tiempo y en el caso de los videojuegos no está establecido formalmente, pero diversos autores han coincidido que, a finales de los años 40 del siglo XX, gracias a los avances científicos de la posguerra se contribuyó significativamente al surgimiento de nuevos medios de comunicación y de la primera generación de computadoras programables. No obstante, es necesario hacer un breve paréntesis, pues el nacimiento del video se debió gracias al inventor e ingeniero escocés John Logie Baird, quien logró ejecutar por el año 1926 en Inglaterra la primera transmisión pública y en directo, mediante un primitivo sistema electromecánico de imágenes en movimiento que se proyectaba en una pantalla de vidrio esmerilado. Gracias a sus aportaciones científicas se considera a Baird, el padre del primer sistema de televisión electromecánica y pionero en su uso como medio de entretenimiento para el hogar. Por lo tanto, no se puede perder de vista que la evolución del video, la televisión y posteriormente el videojuego, desde la década de los años 50 han compartido una matriz tecnológica de la cual se retroalimentan estos medios,

inciendiando en el consumo e influencia cultural a nivel global, y que, aún en la actualidad persiste un continuo proceso de sinergia tecno cultural que requiere siempre nuestra atención y análisis.

Aunque el mérito de haber desarrollado el primer videojuego de la historia todavía está en debate para obtener tal distinción, se puede rastrear dichas experiencias interactivas a la década de 1950, periodo donde se llevaron a cabo los primeros intentos por implementar programas con un sentido lúdico. Así, fueron creados el *Nim*³ (1951) y *Oxo* (1952), son los precursores de los videojuegos al mostrar los primeros intentos efectivos de interacción entre personas y computadora capaz de emular experiencias lúdicas a sus usuarios a través de una actividad que simulan ser un juego. Su evolución como medio de comunicación ha sido bastante rápida, y no había llamado la atención de los académicos hasta que él mismo empezó a demostrar su impacto artístico y social al punto de convertirse un medio cultural que se le considera, actualmente, como el “octavo arte” y la manifestación artística por antonomasia del siglo XXI.

1.1. Definición de videojuego en su sentido más amplio

En la investigación el término videojuego se utiliza de modo genérico para comprender los diversos medios que involucran dispositivos electrónicos para la reproducción de un software, el cual se ejecuta mediante la interacción de uno o más usuarios en un entorno virtual o físico, con el objetivo principal de “entretener”. Sin la intención de simplificar la complejidad de un sistema lúdico, fue necesario aproximarse a los conceptos generales del juego para entender el medio y el artefacto cultural que abordamos. Otros autores complementan con definiciones propias en un intento por expresar su sentido ontológico aún dentro de las múltiples perspectivas de su campo, por ejemplo, el investigador Michael Zyda (2005) expone la definición como, “... una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.” (p. 25).

Según el académico Pérez Latorre (2012):

³ http://www.goodeveca.net/nimrod/NIMROD_Guide.html

... el videojuego se distingue del juego tradicional por sus cualidades electrónica y audiovisual, junto al dispositivo de interfaz. Por otro lado, evidentemente el videojuego se distingue de otras experiencias audiovisuales de carácter cultural o de entretenimiento, como el visionado de una película, por la influencia determinante de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia. (p. 30)

El investigador Espen Aarseth (2007) propone una nueva perspectiva:

... a diferencia de los juegos o deportes tradicionales, están formados por contenido artístico no efímero (palabras, sonidos e imágenes almacenadas), que los acercan mucho más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte. Así, se vuelven visibles y comprensibles desde un punto de vista textual para el observador estético, de un modo en que fenómenos anteriores no lo eran. (p. 5)

Aarseth además menciona e incluye al observador estético, lo cual resulta interesante dentro del nuevo contexto técnico-artístico analizado, al referirse a este como “obra de arte” está resignificando todos los procesos que intervienen en su creación, producción y consumo por parte del “usuario-espectador”, así como la percepción de este como un texto. Esto apoya la lectura del conjunto de signos y enunciados que están estructurados de manera coherente en los diversos discursos (visual, narrativo, simbólico) presentes en la obra. No se debe olvidar que el medio se distingue y caracteriza respecto a otras manifestaciones artísticas por su aspecto interactivo, que es esencial para su fundamento lúdico, además, es necesario agregar que al ser considerado como objeto cultural este trasciende su entidad material, el artefacto como tal. Los elementos textuales, tanto recursivos y discursivos son de interés para la reflexión y análisis crítico de las prácticas “diseñísticas” que se llevan a cabo para la producción de un videojuego.

Considero necesario exponer brevemente el contexto y definición del término diseño en la investigación, pues durante los siguientes capítulos se indagará respecto a los nuevos roles que adopta la disciplina a través del pensamiento crítico y cómo esta afecta a la labor del diseño de videojuegos.

Según el *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer* (2013-2020):

El diseñador, diseñador de juego o *game designer* en inglés, es el desarrollador encargado de planificar todo el contenido y reglas de un juego durante su fase de preproducción, y del diseño de jugabilidad, entornos, guion y personajes durante la fase de desarrollo.

A menudo el diseñador cumple un papel similar al del director de una película: debe tener una visión clara de cómo debe verse y funcionar el juego, y tener todas las respuestas necesarias cuando alguno de los programadores, artistas, animadores, etc. necesitan saber cómo realizar su trabajo. (GamerDic, 2014)

El diseñador de videojuegos surge en respuesta a las diferencias entre disciplinas y campos del conocimiento de los artistas, ingenieros y programadores implicados en su producción, para desempeñar funciones enfocadas en la creación de experiencias interactivas, además de atribuirle otras responsabilidades dentro del marco conceptual del videojuego independiente, que se mencionan posteriormente.

1.3. Una taxonomía del videojuego

La evolución del videojuego, de experimento científico a industria creativa y del entretenimiento, resultó en un proceso gradual que requirió aproximadamente menos de veinte años para obtener un espacio propio en el ámbito académico y la cultura popular. Por ello, no debe sorprender que su elaboración como producto industrial implicase su rediseño en base a las respuestas obtenidas del jugador-consumidor. Esto implica que, en su inicio, las categorías y géneros con los cuales se definían los videojuegos (producto industrial) estaban basados en los principales elementos que se reconocían en su diseño.

Durante la etapa pionera de la industria de los videojuegos (1970-1976), los criterios taxonómicos eran conformados en su conjunto por los usuarios, los medios de comunicación y las empresas, al considerar las características distintivas de índole tecnológico, soporte físico (consolas, arcades), por sus mecánicas de juego y hasta las incipientes temáticas narrativas presentes. Sin duda, un amplio panorama a considerar dado la presencia de aspectos estéticos, tecnológicos y conceptuales presentes, en donde es recurrente que ocurran

procesos de hibridación para conformar nuevos géneros, como exponen los investigadores Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003):

...los autores que se han enfrentado a este trabajo de ordenación muestran un pensamiento común, y es que sus clasificaciones no son exhaustivas ni exclusivas, pues la complejidad de los propios videojuegos provoca que puedan clasificarse en uno u otro tipo, e incluso se produzcan híbridos que pertenezcan a diferentes apartados a la vez. Además, como ocurre con cualquier tecnología, su evolución provoca la aparición de nuevos modelos de juegos y también de sistemas que pueden sugerir nuevas categorías. (p. 20)

Algunos de los autores que han elaborado clasificaciones de videojuegos a partir de la interfaz utilizada son: Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003), Bernal Merino (2006), y Christy Marx (2007). Pero se considera que el análisis de las dinámicas del juego sean las que establezcan la categoría del género, dado que condiciona junto con las mecánicas, los componentes del juego, las motivaciones y contenidos en el videojuego, así resulta de las investigaciones del psicólogo Juan Alberto Estallo (1995) que propone una clasificación basada en dos criterios: aspectos psicológicos y contenido del juego, estableciendo la siguiente propuesta:

- Juegos de arcade: Plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida.
- Juegos de simulación: Tecnológicos, simuladores de Dios, situacionales, mitológicos.
- Juegos de estrategia: aventuras gráficas, de rol, de estrategia militar.
- Reproducciones de juegos de mesa.

El categorizar a los videojuegos es una preocupación tanto, académica como del marketing, pues esta brinda sentido a las distintas características en común de las producciones industriales, no obstante, dichas clasificaciones pueden ser cuestionadas en base al análisis dependiendo del punto de vista del autor, su enfoque disciplinario, o los procesos artísticos implicados en la creación. Si las propuestas taxonómicas presentadas a inicios de la industria del videojuego recurrían a las mecánicas de juego, su soporte, o temas, actualmente se puede observar desde una perspectiva del diseño, ya que este también forma parte de su evolución. Es por ello por lo que el investigador y académico Martínez-Cano (2018) propone la clasificación desde otra perspectiva en este medio:

El panorama actual podría clasificarse a través de cinco movimientos diferenciados o categorías, el mainstream, donde actualmente el videojuego como espectáculo de masas adquiere nuevas connotaciones, el indie, ambos en estrecha relación, el videojuego serio o serious games, de los que los news games son estandarte de estos métodos de gamificación de otros modelos de comunicación o entornos relacionales, y que transportan al videojuego o juego más allá de la idea de producto de entretenimiento y, por último creemos necesario separar entre el Art Game y el Game Art.(p. 61)

Ante la diversidad de clasificaciones que se perciben en un medio relativamente “joven” en su evolución histórica, y su viabilidad para el desarrollo de otras propuestas comunicativas y artísticas a través de su diseño, como identificaba Martínez-Cano (2018), el videojuego manifiesta ser un artefacto lúdico, pero también artístico y cultural que, se desdobra en múltiples funciones y objetivos gracias a las diversas tecnologías implicadas en su producción, por lo cual es posible considerarlo como un sistema de mayor complejidad respecto a las artes precedentes. Además, las implicaciones en la utilización de múltiples herramientas que podrían intervenir en su diseño, o que han surgido específicamente para desarrollar *hardware* y *software* en este medio, se añan las complicaciones técnicas y conceptuales en su ejecución al basarse del conocimiento científico y artístico para el desarrollo de “simulaciones” en un universo digital.

Por las evidentes complejidades en la producción de un videojuego, su potencial todavía no ha sido explorado al máximo, y está en la búsqueda de su esencia ontológica que determine su alcance, su futuro y posibles significados. En la actualidad, con la participación de los creadores y sus obras, se manifiestan una mayor diversidad de formas y conceptos involucrados, que está en sintonía con la evolución del medio desde el campo del arte y la tecnología, lo cual requiere ser analizado desde otras perspectivas críticas como se presentan en próximos capítulos.

1.4. El nuevo orden del videojuego

El juego se expandió tecnológicamente hacia lo que entendemos en la actualidad como los videojuegos. Igualmente, se transformó en fenómeno cultural global en la década de los años 80 del siglo XX al posicionarse como industria y medio de entretenimiento para el consumo popular gracias a la masificación de los salones de juegos, sin embargo, ahora también presente en el interior de los hogares, compartiendo un lugar con la televisión y las

computadoras personales. El impacto generado en el ámbito social, educativo, cultural y en el propio arte, lo posicionó como un medio de comunicación que paulatinamente comenzó a adquirir mayor presencia en la vida cotidiana de las personas.

El videojuego hallaba la manera de posicionarse dentro de la industria del entretenimiento - el cine, la televisión, la música, etc.- y gracias a su continua evolución se ha percibido como uno de los artefactos culturales paradigmáticos de la sociedad de la información y de la comunicación en conjunto, por ejemplo, de los teléfonos móviles. Por lo tanto, en el propio artefacto y el medio están implícitos los valores, ideologías, materiales, etc., con el cual se ha configurado, esto, a la vez incide inexorablemente en las formas de consumo cultural del usuario, su percepción y autocomprensión como individuo y sujeto social en relación con el mundo y otros individuos, como argumenta de manera excelente Marshall McLuhan en libro *El medio es el mensaje* (1967).

Entonces, es pertinente afirmar que, el videojuego ha trascendido su materialidad como producto-objeto, pues al proporcionar y proyectar información acerca de la cultura donde se generó -de manera explícita o implícita- adquiere una mayor resonancia cultural para los usuarios y la sociedad donde se consume, dada su naturaleza simbólica. Durante los últimos cincuenta años, aproximadamente, su evolución como industria ha transformado las formas de percepción e interacción hacia este artefacto debido a la interacción de los usuarios y el público involucrado en su consumo, procesos que aún se expanden mediante la globalización tecno-cultural hasta la actualidad. Esta idea se apoya en la noción de artefacto cultural propuesta por el investigador Torres (2015) al exponer que:

Llamamos artefacto a cualquier objeto diseñado para cumplir alguna función, desde una vasija prehistórica hasta un teléfono celular, pero cuando hablamos de un artefacto cultural destacamos que cada una de estas creaciones contiene rastros de la identidad de quien los diseña y quien los usa. Estos objetos no necesariamente son utensilios o herramientas, al menos con el significado que generalmente les damos, pues ni siquiera deben ser tangibles: un libro o una película al igual que una prenda de vestir son artefactos culturales, y como veremos un videojuego también contiene una multitud de signos que alimentan una red de significados compartido por grupos sociales. (Torres, 2015, p. 6)

Por otra parte, el jugador inmerso en el “círculo mágico” potencia su sentido de agencia mediante la interacción con dicho artefacto, pero a la vez, si se analiza desde una visión crítica, la estructura del producto manifiesta la capacidad para la manipulación psicológica, social y cultural mediante los procesos y sistemas desarrollados. Por lo tanto, no es sorpresa que los autores mencionados previamente, Roger Caillois (mimicry) o Juan Alberto Estallo (juegos de simulación), describen la capacidad del juego para la **simulación** de fenómenos, experiencias o formas de representación simbólica, entre otras, a través de lo lúdico. El investigador Gonzalo Frasca, en su texto *Videogames of the oppressed* (2004), expone la cuestión acerca de las posibilidades reales del videojuego en abordar las problemáticas sociales a modo de simulación, y si éstas podían utilizarse como herramientas para elaborar un pensamiento crítico al respecto, en tal situación, se podría entender entonces como, una forma alternativa de comprender y tratar la realidad.

En ese sentido, es pertinente interpretar al videojuego como una simulación, dada la posibilidad de conformar múltiples modelos que proyectan una realidad mediante las representaciones simbólicas de procesos, gracias a los recursos “metafóricos o maneras no literales” del arte, para proporcionar un contexto con mayor profundidad y libertad creativa al juego. Esta generación de “mundos ilusorios” (Sutton-Smith, 1991) es una de las posibles interpretaciones del videojuego que se complementan con otras clasificaciones según las características de su actividad y sistema, pero no se debe obviar que:

En estos procesos dinámicos se reproducen estructuras de sistemas socioculturales en la virtualidad capaz de simular entornos cargados de representaciones, reglas, y discursos audiovisuales simbólicos con el cual el usuario espectador interactúa y pues como cualquier medio de comunicación los conceptos expresados en este nos inducen a adoptar valores, e incluso prácticas que influyen en nuestro comportamiento social (Torres 2015, Murray, 2012, p. 94)

En el contexto de la **cibercultura** se desarrollan dinámicas de consumo que también implican responsabilidad por parte de los que producen videojuegos y para quienes se crean, como nos invita a analizar en sus textos la diseñadora Mary Flanagan. Desde la perspectiva de los estudios realizados por el antropólogo García Canclini (1993) sobre las particularidades de las formas de consumo cultural que las define, “como el conjunto de procesos de apropiación

y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (p. 42). Por lo cual es pertinente un análisis sobre los diferentes métodos discursivos que están implícitos en la instrumentación teórico práctico del videojuego, con la intención de problematizar dichos procesos de creación que escapan a la lógica del medio industrial y fomentar la reflexión profunda respecto al desarrollo de los juegos críticos.

1.5. El videojuego: un medio que se globaliza

Con la expansión del videojuego en la esfera social, no solo de ocio sino también educativa, se consolidaron las condiciones propicias para el desarrollo de un sistema de producción acorde a las necesidades de los creadores. Esto significó un incremento de todo tipo de empresas y estudios vinculados al medio industrial, o al menos desde una actitud y procesos independientes. Las industrias principales a nivel global que destacan por su producción se focalizan en términos cuantitativos muy por arriba de otros países (Ver Tabla 1.), según datos provistos por el sitio web www.gamedevmap.com⁴.

PRINCIPALES PAÍSES A NIVEL GLOBAL		
POSICIÓN	PAÍS	NO. DE COMPAÑÍAS
1	Estados Unidos de América	1833
2	Reino Unido	492
3	Canadá	378
4	Francia	297
5	Alemania	251
6	Japón	216
7	China	155
REGIÓN DE AMÉRICA LATINA		
1	Brasil	67
2	México	39
3	Argentina	35

Tabla 1. Número de empresas dedicadas a la producción de videojuegos.

⁴ Gamedevmap es un mapa viviente y un catálogo de organizaciones de desarrollo de juegos. Los datos presentados son extraídos de la base de datos que poseen. Se realizó una búsqueda según el filtro: All companys types (Todos los tipos de empresas). Las compañías que se actualizan constantemente en la base de datos cumplen los siguientes requisitos: deben ser editores y estudios de desarrollo con un equipo compuesto por cinco o más personas, estudios con juegos publicados anteriormente, y estudios bajo contrato con una editorial.

Estos datos expresan la concentración del sector de la industria dentro de los países que constituyen centros de poder global y profesan los discursos hegemónicos ideológicos y económicos que en la actualidad dominan la cultura.

El caso de la industria del videojuego en Japón es singular, aunque se encuentra ubicado en una región donde no posee un peso considerable a nivel cuantitativo en comparación con el Occidente, es eje fundamental en la construcción de la industria del videojuego a nivel global consolidando las marcas de *Capcom Co., Ltd.*, *Nintendo Company Limited*, *Konami Holdings Corporation*, *Sony Corporation*. De esta manera logran establecer su propio espacio de influencia en múltiples sentidos, no en balde es la tercera economía mundial. Por lo tanto, los movimientos de estas cifras se trasladan entre regiones, pero nunca se distancian de los centros de poder.

Si estudiamos a los videojuegos como un fenómeno cultural inmerso en los procesos de globalización⁵, su expansión e interconexión entre países, industrias, mercados y públicos con desarrollos desiguales en relación con sus contrapartes, se está expuesto a la “normalización de visiones etnocéntricas” de la economía, la política, la tecnología y en especial las culturas provenientes desde Europa y la Norteamérica de habla no hispana, aun cuando estas regiones no están conformadas como polos o bloques homogéneos pues existen contradicciones propias de índole político-económico entre estos países. Según el análisis global proporcionados por Newzoo (2019) en su reporte del mercado global del videojuego:

El crecimiento de los ingresos por juegos en la región de Europa, Oriente Medio y África (EMEA) será ligeramente inferior al de América del Norte. Con un crecimiento interanual del +11,5%, la región EMEA generará este año unos ingresos de 34.700 millones de dólares, lo que representa el 23% del total del mercado mundial de juegos. Mientras tanto, América Latina representará el 4% del mercado de juegos, con un crecimiento interanual del +11,1% hasta alcanzar los 5.600 millones de dólares. (p. 13)

⁵ La globalización puede ser descrita como la cada vez mayor integración económica de todos los países del mundo como consecuencia de la liberalización y el consiguiente aumento en el volumen y la variedad de comercio internacional de bienes y servicios, la reducción de los costos de transporte, la creciente intensidad de la penetración internacional de capital, el inmenso crecimiento de la fuerza de trabajo mundial y la acelerada difusión mundial de la tecnología, en particular las comunicaciones.

Si prestamos atención a la región de Latinoamérica, visualizamos que Brasil ocupa la primera posición en cantidad de estudios y, o empresas dedicadas a los videojuegos, mientras México ocupa el segundo lugar, y Argentina la tercera posición (consultar Tabla. 1). Sin embargo, según los análisis realizados por la firma consultora *The CIU* (The Competitive Intelligence Unit), la región se encuentra en franco crecimiento, por ejemplo, México está ubicado en la posición 12 del ranking mundial con mayores ingresos derivado del consumo de los videojuegos, y en Latinoamérica resulta el líder.

Esto responde a una distorsionada creencia de que, en los países en desarrollo de Latinoamérica, el consumo de los juegos es prácticamente pobre o nulo por las implicaciones tecnológicas y económicas necesarias para efectuar esta actividad. Una idea que se contradice con los datos obtenidos, pues México posee un aproximado de usuarios cifrado en 70 millones, que representa el 85 por ciento de su población, y que para el año 2019 esta cifra se incrementará exponencialmente según los análisis realizados por *The CIU*. Con una perspectiva a largo plazo de dichos procesos culturales, el consumo de videojuegos en los países en vías de desarrollo o desarrollados adquiere mayor presencia según se desenvuelve la tecnología y se democratiza el acceso a esta. El académico Jesper Juul (2010) complementa dicha percepción al exponer lo siguiente:

La simple verdad es que, en los Estados Unidos y muchos países asiáticos y occidentales, ahora hay más jugadores de videojuegos que aquellos que no lo son. Jugar a los videojuegos se ha convertido en la norma; no jugar a los videojuegos se ha convertido en la excepción. (p. 8)

Los beneficios de la globalización de los videojuegos han propiciado la expansión de discursos artísticos-culturales desde el diseño y la tecnología, como resultado el medio se manifiesta en una las formas más populares del consumo del ocio y/o entretenimiento, además de ser un resultado de una práctica social asequible que se instala de manera paulatina en la sociedad contemporánea. Los videojuegos no son únicamente artefactos culturales, también son simbólicos, quizás sea el producto por antonomasia por excelencia de este siglo, por lo cual es una preocupación personal como investigador, también como artista. Menciona Flanagan (2018):

Debido a que crean entornos cognitivos y epistemológicos que posicionan al jugador-participante con una determinada colección de elementos, representaciones y reglas de juego (Flanagan 2009: 10), y debido a que ofrecen opciones y un sentido de agencia que es potenciador -y potencialmente manipulador psicológico- los juegos digitales son formas mediáticas influyentes y emocionantes dignas de atención crítica. (p. 183)

Ante las transformaciones geopolíticas provocadas por la caída del campo socialista europeo y la URSS a finales del siglo XX, se desarrolló un nuevo panorama global para la cultura, el arte y el entretenimiento, sin duda alguna. Un mundo bipolar donde se enfrentaban dos hegemonías, dos opciones de sistemas de cultura, economías o ideologías (EE. UU. vs URSS). En la actualidad se rige bajo un concepto hegemónico y unipolar implementado por la primera potencia mundial: los Estados Unidos de América, el cual incide inexorablemente en la industria cultural global, medio al cual pertenece los videojuegos. Lo problemático de esta situación no consiste en la falta de propuestas desde la “cultura occidental”, culturas de los “pueblos originarios” o del “oriente”, sino, por la persistencia geopolítica de transferir el modelo cultural -específicamente el norteamericano-, basado en sus formas de producción, consumo y representación simbólica hacia otros países y regiones del planeta. Esto es debido a la presencia e importancia a nivel mundial con la cual proyectan su economía, la hegemonía de su moneda: el dólar, sus fuerzas armadas, y su particular sistema cultural, entre otros aspectos.

Al tener en cuenta los múltiples conflictos surgidos de los choques y transferencias culturales entre regiones, idiosincrasias e historias, etc., se considera oportuno analizar las propuestas desde diversas perspectivas, por ejemplo, de la economía, la política, la cultura, pero en especial, el hacer énfasis desde las disciplinas que abordan el diseño de videojuegos. Lo cual, permite explorar desde el ámbito formal y conceptual las prácticas relacionadas al videojuego que plantean alternativas a las visiones hegemónicas y homogéneas de este medio.

Sin embargo, no sería adecuado hacer responsable únicamente a los gobiernos e instituciones, sino al complejo sistema entretendido por la industria cultural. En ese sentido, la presencia de los videojuegos ha estado estrechamente vinculada al contexto de la producción capitalista, pues no se debe obviar que surge en este sistema, y si nos basamos en el pensamiento de

Theodor Adorno respecto al desarrollo de la industria cultural, es posible comprender como el medio del videojuego está configurado para ser reproducido y consumido masivamente, además, su diseño es por antonomasia para, y al servicio de la comodidad del consumidor, pues transforma la noción de “objeto artístico” en un producto para la gratificación inmediata, que trasciende sus propios límites de mercancía al conferir de atributos simbólicos aquel que lo consume y posee, diferenciándolo de los demás individuos. Desde esa perspectiva, tanto Adorno y Walter Benjamin, analizaron y comprendieron como los procesos técnicos involucrados en la producción de estas clases de artefactos tienen presentes los presupuestos ideológicos de los actores involucrados (técnicos, sociales, culturales, individuos, etc.) pues ejercen su influencia en los discursos y los recursos utilizados en su diseño, los cuales posteriormente son consumidos por el jugador, como se verán en próximos capítulos.

A esto se une la hegemonía del relato proyectado en los medios de comunicación y en los videojuegos, el cual reproduce los intereses y satisfacen las necesidades de una industria mediante la manipulación o control ideológico, económico y cultural. En esta situación la llamada de atención resulta pertinente sobre los poderes mediáticos y el consumo cultural del juego:

Hay una verdadera relación recíproca entre una sociedad y los juegos que gusta jugar. Hay en verdad una afinidad entre las reglas de estos y las características y deficiencias comunes de los miembros de los grupos. Estos juegos preferidos y ampliamente difundidos reflejan, por un lado, las tendencias, gustos y las formas de pensamientos que son prevalecientes, mientras que, al mismo tiempo, al educar y entrenar a los jugadores en esas mismas virtudes o excentricidades, les reafirman sutilmente sus hábitos y preferencias. (Caillois, 1986, p. 82-23)

México, en el contexto de los videojuegos está adecuándose a las nuevas circunstancias económicas y tecnológicas para el desarrollo de una industria nacional, que también, visibiliza su potencial como una manifestación artística. Además, responde a los prejuicios de la sociedad mexicana acerca de la relevancia, alcance, e impacto de los videojuegos en su cultura. Por lo tanto, el medio emerge con fuerza al solventar creativamente cuestiones técnicas, financieras y de índole cultural que han requerido un cambio de paradigma social por parte de las instituciones de gobierno, usuarios y público en general.

La visión preponderante y reduccionista acerca del videojuego como un medio de entretenimiento, aunque se tiene en cuenta, por las implicaciones económicas en su producción y los beneficios que implica, no deben aislar su desarrollo como un posible medio artístico y crítico, otra manifestación que contribuya a la sociedad como una forma de expresión propia y original. Son reducidas las producciones *indies* mexicanas conocidas por el público quienes hayan logrado el reconocimiento de la crítica y han podido ser comercializadas con éxito, tenemos por ejemplo los videojuegos de acción-aventura *Mulaka* (Lienzo, 2018), o *PatoBox* (Bromio, 2018), experiencias artísticas que lograron satisfactoriamente publicarse y fomentar la presencia del desarrollador independiente mexicano dentro de una industria global, altamente sesgada y tradicionalista. Por lo cual, esto implica la urgencia de analizar la producción independiente, sus prácticas y limitaciones como alternativa creativa y crítica en el desarrollo de los videojuegos.

CAPÍTULO 2

Los videojuegos se independizan: El fenómeno del indie game

El juego es la forma más elevada de la investigación.

Albert Einstein

En inicio, el concepto de videojuego independiente e *indie game* que se utilizan para caracterizar a ciertos tipos de videojuegos, puede resultar un tanto vago o poco preciso, si no es posible esclarecer su relación en torno a un concepto clave como es, la libertad. Las personas involucradas en “el medio de los videojuegos” están inmersos dentro de un complejo sistema de relaciones industriales, financieras y artísticas, entre otros, en la cual se establecen codependencias entre los individuos y los medios de producción necesarios para su realización, pues en la práctica, se requiere el uso y disposición de diversas tecnologías, herramientas o técnicas que están configuradas para producir una cierta sensibilidad, intencionalidad artística y finalidad económica. No obstante, la noción de libertad es posible resumir en, la condición del ser humano para poder tomar las decisiones y ejecutarlas sin las presiones, negativas u obligaciones que impidan su accionar.

Ante las complejidades y contradicciones presentes en esta noción a nivel filosófico y práctico, el videojuego resulta una proyección de esta situación problemática para el diseño, la industria y la cultura, pues aspira a lograr una clase de libertad que se reconoce y se asocia con las manifestaciones artísticas tradicionales. Walter Benjamin identificaba que la autonomía de las obras de artes nunca es completa, pura y por lo tanto su existencia está condicionada, en el caso de los juegos electrónicos o digitales, estos perdieron su carácter ritual por estar intervenidos por diversas tecnologías, lo cual pone de manifiesto las implicaciones en su producción. Desde una perspectiva práctica del pensamiento filosófico y del arte, se confrontan las distintas realidades (social, económica, tecnológica o cultural) en las cuales el videojuego *mainstream*, *indie* o independiente están inmersas. Por lo tanto, en este capítulo, se analizará dichas relaciones en los videojuegos independientes, dadas las coyunturas y disyuntivas presentes con la conciencia de que, la libertad -aunque es una ansiada aspiración- se muestran como una utopía, ilusión, improbabilidad que resulta ser una “guía” para el desarrollador en su proceso artístico que aspira a la “absoluta libertad” manifiesta en un artefacto lúdico.

Los **juegos *indie*** están estrechamente vinculados a los **juegos *mainstream*** lo cual nos lleva a reflexionar en qué consiste dicha noción, su contribución, y valor sustantivo para la investigación desde una perspectiva epistémica hacia el medio. Por ello en primer lugar, no se puede comprender conceptualmente por sí solo, aislado, dado que este implica la

existencia de un vínculo semántico con algo, que lo direcciona hacia otra cosa que lo sustente:

La noción de independencia es, en su núcleo, un concepto relacional. No hay independencia como tal, tienes que ser independiente de algo. La razón por la que a veces omitimos este parámetro y hablamos simplemente de "ser independiente" es que en la mayoría de los casos el contexto es fijo y no hay necesidad de especificarlo (...) El significado de un concepto relacional cambia cada vez que se modifica uno de sus parámetros. Por ejemplo, si queremos hablar de la independencia financiera o cultural de un país, tenemos que especificarlo directamente para evitar confusiones. (Garda y Grabarczyk, 2016, p. 5)

El concepto se vincula en primera instancia con lo “político”, o posee esta fuerte connotación que está presente en una especie de lucha o reivindicación de ciertos principios de libertad, emancipación y creatividad de la comunidad minoritaria independiente hacia las estructuras hegemónicas del medio (Ruffino, 2013), por lo tanto, debería existir una clara delimitación de aquellos polos que se oponen para poder especular, o así debería ser entendido. En este capítulo se realiza una aproximación a dicha noción, a partir del análisis del *indie game* como fenómeno cultural y práctica creativa alternativa a la influencia de la cultura y los sistemas de producción industriales hegemónicos (mainstream), por ende, cómo influye dicho concepto en la noción de **videojuego independiente** que se analiza en la investigación. Sin embargo, la situación es más compleja de comprender dadas las relaciones tecnológicas y económicas presentes en los diferentes contextos de su producción, esto requiere un análisis más exhaustivo, por ejemplo, para el estudio de los procesos creativos, el diseño del juego, el planteamiento del desarrollador, el consumo por parte de la comunidad de usuarios y académicos, factores que están relacionados transversalmente con otras entidades contingentes de índole tecnológico, ético, económico, artístico, etc. Esto implica reconocer estas coyunturas, como se manifiestan y afectan en la construcción de la definición del videojuego independiente.

En primera instancia, se abordan experiencias similares de lo “independiente” desde las disciplinas artísticas tradicionales que preceden históricamente al videojuego como medio. Con el fin de contextualizar las actitudes y experiencias en la producción artística surgidas

en correspondencia a las acciones y reclamaciones de índole moral, político o estético por parte de los artistas entorno a la libertad creativa (Juul, 2014). Así también para establecer las relaciones interdisciplinarias que han matizado la noción de lo “independiente”, pues involucran múltiples factores a considerar como estrategias, actitudes y en especial los valores ejercidos en dichas etapas.

2.1. Una perspectiva independiente en la historia de las artes

El siglo XIX se toma como punto de partida para establecer las referencias que poseen una mayor evidencia e impacto para la cultura en general, y para el medio de los videojuegos, al abordar, específicamente, el entorno de las artes plásticas en Francia, pues en ese siglo se vivió una transformación sustancial en la esfera del arte, como una actividad artística militante que impactó de manera perdurable en la forma de observar, producir y consumir la cultura occidental. Fueron los pintores franceses quienes reaccionaron con firmeza mediante su arte ante el sistema académico de la época, al apartar conscientemente su producción a nuevos espacios de exhibición como el “Salón de los Rechazados” de 1863, denominado así por aquellos artistas que no cumplían las normas estéticas que la institución establecía. También el “Salón de los Independientes” de 1884, bajo el lema *sans jury ni récompense* (Sin jurado ni premios), realizan la primera acción efectiva de independizar sus salones como espacio de exhibición para sus obras, fuera de los límites y la hegemonía de la academia de artes.

La Société des Artistes Indépendants (Sociedad de los Artistas Independientes) constituyó un ejemplo de organización con una visión y objetivos definidos que responden a los intereses de sus integrantes y de una comunidad artística no representada. Ello logró articular un espacio físico, pero a su vez simbólico que está acorde a los principios de libertad creativa y, además, en el reconocimiento de la diversidad de artistas, obras y expresiones artísticas. Finalmente, se establecen sus propios sistemas de exhibición para con el público directamente, sin mediaciones externas.

Esta clase de organizaciones artísticas han estado presentes desde los albores de la civilización humana, por ejemplo, los gremios de artesanos, alfareros, clubes literarios o de poesía pero, a diferencia de anteriores experiencias en la historia, gracias a la autonomía y reconocimiento social adquirido por los artistas de manera progresiva a partir del periodo

cultural del Renacimiento, fue posible establecer una posición de poder -al menos simbólico- que respondiese las preocupaciones particulares de estos *indies*.

Semejantes al sentido originario de estas organizaciones, en la actualidad existen propuestas alternativas que conforman espacios creativos específicos para los desarrolladores independientes, por ejemplo, los festivales del *Independent Games Festival* (Festival de Videojuegos Independientes) creado en 1998, el *Indie Game Jam* (2002) por y Chris Hecker Sean Barrett, el *Indiecade* (2005), el *Nordic Game Jam* (2006) y el *Global Game Jam* (2009) por mencionar los de mayor reconocimiento. Esto demuestra la heterogeneidad de propuestas que se centran en la producción de los videojuegos independientes, en el desarrollo de su comunidad, en la construcción de una “identidad” propia que estimule la experimentación e innovación desde un espíritu utópico, democrático y libre.

Existen además ciertos paralelismos con las artes visuales y el cine en el uso de los manifiestos como textos críticos, por ejemplo: el Manifiesto de Scratchware (2000), *Making games art: The Designer's manifestó* (2008), *A Game player's manifestó* (2016) y *Indiepocalypse* (2017). Estos manifiestos abordan diversas problemáticas y distintas visiones de sus autores acerca del futuro de un medio que, cíclicamente, enfrenta nuevos retos y límites impuestos por la propia industria, lo cual requiere respuestas que se adapten a los tiempos y formas, como estrategias de supervivencia (Magdalena, 2018). Esto resulta en “una herramienta interesante por partida doble, pues nos permite analizar tanto el diagnóstico de los problemas a solucionar, como la efectividad y vigencia de las soluciones en ellos propuestas” (Magdalena, 2018), pues existe un compromiso artístico de los propios diseñadores hacia el uso y desarrollo del videojuego con conciencia histórica, social y cultural, así como el impacto en su consumo y el crecimiento de la industria cultural en una sociedad más abrumada, con exceso de oferta y menos tiempo para jugar.

El investigador Jesper Juul (2014) también identifica características en los procesos formales en ciertas prácticas desde el arte y el diseño, que fueron llevado a cabo por los artistas del movimiento *Arts and Crafts*, y que se vinculan con los procesos creativos efectuados en el *indie game*. Según Juul, ambos movimientos al margen de las diferencias temporales y tecnológicas comparten ciertas semejanzas de índole simbólico en el uso de métodos creativos del diseño, la experimentación formal y presencia de nuevos valores artísticos que

entraron en conflicto en relación con el sistema de producción industrial, o lo que viene ser la academia y los valores victorianos de la época. Una perspectiva que se estudiará y analizará con mayor profundidad en los próximos apartados y capítulos de la investigación.

Resulta útil mencionar que, a partir del siglo XX el cine poseía el apelativo de “el séptimo arte”, y era indiscutiblemente la principal industria cultural por su impacto a nivel global. Sin embargo, diversos autores han argumentado que el cine en la transición al siglo XXI ha sido desplazado por la multimedia interactiva -el videojuego-, como paradigma de los medios de comunicación en la cultura contemporánea. No se puede obviar la posibilidad de considerar a los videojuegos como una interpretación dinámica y evolutiva del medio cinematográfico, con el cual posee muchas semejanzas. Por ello no resulta sorprendente que el videojuego, por un lado, comparte múltiples similitudes en el ámbito del lenguaje audiovisual y narrativo con el cine y, por otra parte, retome ciertas actitudes “independentistas” de las demás artes en contra de la industria *mainstream*, si tenemos en cuenta el espíritu rebelde del arte y los artistas. Aunque los juegos se pueden considerar que están pasando por su “juventud” hacia una mayor madurez y propiedad como medio.

En la década de los años 40 del siglo XX la industria del *star system* de Hollywood estaba en su cenit, no obstante, surge el Neorrealismo Italiano, un nuevo movimiento cinematográfico que significaba una ruptura estética, social y política a través de su visión más humana, directa, exenta de artilugios estéticos al representar a la Italia de posguerra. Si bien las obras y la particular visión de sus autores estaban en clara contraposición a la cinematografía *hollywoodense* de la época, se mostraban en un dilema claro por la postura moral y política del tratamiento cinematográfico al desarrollar nuevas formas de producción y estéticas hacia una puesta de escena más austera, al aprovechar la precariedad de recursos técnicos que se desmarcó del resto de la cinematografía occidental⁶ y capitalista.

⁶ La producción cinematográfica de la URSS experimentó a partir de la década de 1920 una corriente vanguardista de constantes innovaciones formales y teóricas en el ámbito cinematográfico. Enarbolando las máximas, "Un cine revolucionario para la revolución" y "La experimentación como sistema" mostró inusitadas capacidades de libertad creativa para los artistas que, al ser beneficiados por un sistema estatal de apoyos y subvenciones. En donde se reconocía la labor del director y del cine como una forma artística superior, fue provisto de vital importancia ideológica por el estado soviético. No obstante, el férreo control político e ideológico por las propias instituciones del Estado, al centralizar el financiamiento, producción y distribución del cine, ejercían abiertamente la censura en contra de los propios cineastas.

La *Nouvelle Vague* francesa, el *Free Cinema* inglés y el *New American Cinema* desarrollaron el carácter autoral de su obra, se expresaron mediante la condición anti-establishment como autores y críticos de los cánones cinematográficos al rechazar las formas de producción convencional de los estudios. Otros movimientos posteriores continuaron su experiencia, el *New Hollywood* conocido también como “Nueva Ola Estadounidense” (Martin Scorsese, George Lucas, Francis Ford Coppola), así como la propuesta del audaz movimiento del DOGMA 95 (Lars von Trier, Thomas Vinterberg) de la década de los años 90, retoman estas experiencias al simplificar, reducir la producción y el rodaje, pero desde una perspectiva más crítica hacia estas estrategias creativas y hacia el propio “autor”.

Si bien estos movimientos celebran la libertad en los procesos creativos mediante la experimentación narrativa y visual, con discursos más comprometidos desde el arte y la cultura, no estaban ajenos a las relaciones con el sistema de producción industrial y distribución comercial de Hollywood. Cabe señalar que en la actualidad se evidencia, pues el *cine indie* y el *indie games* no significa una ruptura total con sus respectivas industrias, sino que comparten, se apoyan y hasta cierto punto son cooptadas por el sistema *mainstream*, pero con actitudes y valores diferentes hacia el objeto y la producción artística.

Resulta justo reconocer la importancia que para esta investigación tiene la "teoría de autor" definida por el crítico de cine Andrew Sarris⁷, al reconocer aquellos cineastas que imprimen o encarnan significativamente su visión subjetiva en los temas que abordan o los procesos de creación, que convierten su trabajo en una obra propia que se identifica y los separa del resto del grupo de poder de Hollywood. Este concepto de “autor” tiene vital importancia en el futuro del videojuego, pues al extrapolar dicha noción hacia este medio, permite denominar y reconocer otra clase de artistas, desarrolladores, empresas y obras que se desarrollan dentro y fuera del círculo de producción independiente.

En el tránsito de la década de los 70 a los años 80 del siglo XX, la música en Estados Unidos mostraba signos de cambio en las prácticas creativas y formas organizativas que difieren de los procesos ejecutados por la industria. Surgían nuevos proyectos musicales o bandas que no pertenecían a un sello discográfico en particular, quienes estaban al margen del circuito comercial, y manifestaban el rechazo e inconformidad hacia las formas de producción y

⁷ The American Cinema: Directors and Directions 1929-1968

distribución hegemónicas de la música en dominio de las grandes discográficas. Se promovía la experimentación musical al apoyarse en el *Did your self*⁸ (DIY), donde se intervenía o modificaban instrumentos confeccionados específicamente para producir nuevos sonidos que distorsionaba el sonido original, para posicionarse de manera contraria a la cultura de masas como manifestación de autenticidad o unicidad frente a la producción preponderante.

Por su parte, los medios de comunicación decidieron catalogarlos bajo la denominación *indie*, -diminutivo del término en idioma inglés *independent*, por ser básicamente producciones autogestoras. Si bien se puede entender como una manifestación de la contracultura⁹, esta clase de actitudes han perdurado hasta la actualidad, pero su sentido original ha perdido presencia como intencionalidad artística y hacen un re juego con la industria estableciéndose como una categoría musical y estilística de sus integrantes. Lo *indie* derivó en clasificaciones a estilos, corrientes, subgéneros de distintos fenómenos artísticos en la cultura, por ejemplo, la moda, el cine y en particular los videojuegos.

Estos fenómenos de lo independiente en el arte han impactado de manera positiva en la construcción de alternativas posibles de estrategias de producción artística, pero estas resultan complejas por su relación coyuntural con las instituciones dominantes de la cultura, industria o sociedad *per se*, en distintos momentos del siglo XIX, XX y lo que ha transcurrido del siglo XXI. Lo independiente circula en la periferia, gira alrededor de los centros de poder, simbólicamente resignifican el papel del artista y su obra con respecto a otros artefactos culturales, pero es posible que esta “independencia” sea resultado de estrategias de cooptación por parte de una industria que no interviene en el desarrollo de la obra, pero participa en “garantizar” el debido reconocimiento por el público y éxito comercial para el

⁸ El concepto que se traduce a “hazlo tú mismo”, se conforma como una práctica autogestora en la cual se construye o repara algún producto realizado por uno mismo. Existe en ciertas situaciones una actitud política que se asocia como una forma anticapitalista y al movimiento contracultural ético del *Do It Yourself*. Se ejecuta como un modo de ahorro económico o de actitud anti consumista.

⁹ El historiador estadounidense Theodore Roszak en su libro “El nacimiento de la contracultura” (1969) acuñó este término para referirse a movimientos organizados en la sociedad cuya acción influye a las masas y persiste durante un periodo considerable y manifiestan tendencias, valores y formas sociales que se oponen a las normas en una sociedad.

artista, y puede que en el tiempo conforme parte del catálogo de obras de un género a fin a la industria cultural.

2.2. Videojuegos: ¿indie o independiente?

Al momento de utilizar la etiqueta de *indie game* o *independiente* se realiza un intento por clasificar a este como un género y subcultura en específico, pero estos intentos provienen en gran medida, de la intervención de los medios de comunicación y del marketing de la industria. A veces resulta difícil comprender la verdadera esencia de estos si únicamente nos atenemos a los sentidos de originalidad o novedad que se expone en las características del producto terminado que, en muchas ocasiones, posee una postura distante de lo considerado *mainstream*, las marcas y empresas reconocidas globalmente. Una de las principales y más comunes confusiones es considerar que independiente e *indie*, en el contexto de los videojuegos, es exactamente lo mismo, cuando la evolución del medio nos expone situaciones para tener en cuenta como expresa Parker (2013) en su investigación:

La actual concepción popular de los juegos independientes sólo ha ganado un amplio reconocimiento en los últimos diez años, a raíz del crecimiento económico exponencial de la corriente principal la industria de los juegos durante los años 90 y 2000, y con el auge de la distribución digital. En los primeros días de los juegos digitales, todos los juegos eran independientes, en el sentido de que no existía una industria establecida o un marco económico del que depender, y gran parte del desarrollo de los juegos tuvo lugar en relativo aislamiento. Sin embargo, con el tiempo, como los juegos digitales se vuelven comercialmente viables, y surge una industria principal identificable, es posible situar diferentes formas de juego como dominantes y otras como marginal. Antes de que existieran los "juegos independientes", el desarrollo de juegos independientes o alternativos recibió otros nombres: amateur, entusiasta, aficionado, fanático, shareware, demoware, freeware, y así sucesivamente. En algunos casos, los juegos producidos en estos contextos eran con fines de lucro, pero en muchos casos no lo eran. Esta historia es el área menos desarrollada de los estudios de juegos independientes. (Parker, 2013, p. 3)

De modo que se puede inferir que lo que aparenta ser un nuevo movimiento es en realidad una acotación novedosa desde el marketing de la industria según algunos autores. Además,

ello está circunscrito a ciertos periodos que requieren análisis y comprensión particular, dado que sus referentes por el tipo de obra y de procesos, se manifiestan con mayor diversidad e intensidad, durante la breve pero intensa historia de los videojuegos.

Otro autor complementa:

Esta comparativa entre el indie actual y los modelos creativos del siglo anterior está bien resumida en un mensaje público en la red social twitter enviado por Bennett Foddy (@bfod) que el día 23 de mayo 2014 argumentaba: «Lemmings, un juego hecho en 1991 por un equipo de 4 personas autofinanciado, vendió 15 millones de copias, la mayoría a precio completo. Por favor, deja de decir que los juegos indie comenzaron en 2008.» (Carrubba, 2019, p. 168)

Este fenómeno que se aborda empezó a ser reconocible a mediados de la década de los 2000 por los académicos, editores y la prensa especializada al denominar inesperadamente el “resurgimiento” de lo independiente como *indie games* (Warren, 2014). Estos pequeños grupos de desarrolladores comenzaron a tener mayor visibilidad gracias a su distribución por diversas plataformas, en especial las digitales, y en menor medida las consolas de videojuegos. Para sorpresa de los investigadores, estos pudieron súbitamente solventar los múltiples impedimentos para lanzar su producción dentro del mercado comercial -aunque ya existían otros circuitos alternativos de distribución- por el repentino auge de obras y autores, pero en forma de títulos muy personales y poco elaborados, pequeños estudios comenzaron a obtener el reconocimiento de la industria y audiencias principales. El gran éxito económico e inesperado del fenómeno *indie* en obras como *Braid* (2008) de Jonathan Blow, *Super Meat Boy* (2010) de Edmund McMillen y Tommy Refenes, entre otros, generó dudas razonables acerca de nuevos factores que entran en juego, generando una nueva “escena” en el medio:

Mi argumento en el *Journal* fue simplemente que los medios de producción que permitieron que títulos como *Braid* existieron y prosperasen fueron los mismos que impulsaron el movimiento de New Hollywood que dio origen a Spielberg, Coppola, Lumet, Kubrick y otros. Microsoft y Sony estaban tomando riesgos modestos y dedicando bienes raíces de marketing a creadores de juegos no probados que luego presentarían nuevas ideas a una audiencia de juego que de otra manera sería igual y

fatigada. " Esta cultura de juego [independiente] está lanzando sus propias estrellas que desafían las tradiciones de la industria y trabajan con editoriales más grandes. (Warren, 2014)

Se hace necesario establecer una aclaración respecto a las relaciones en la noción de *indie* como complemento significativo al videojuego. Su uso es ampliamente reconocido en las industrias de la música, el cine, y ahora de los juegos, pero también son los tiempos en el que se abusa su utilización por parte del público, prensa y los propios artistas para catalogar dicha producción, aunque no esté definido sus procesos creativos o postura artística en el medio. Como resultado podemos obtener una visión distorsionada y vaga de las implicaciones conceptuales al apelar a denominaciones de modelos alternativos; quizás por ello la definición se transforma en un “comodín” cultural muy conveniente para artistas, medios de comunicación e industrias que buscan acomodarlo bajo sus intereses particulares. Esto puede ser dado al incremento exponencial de estas obras que circulaban por la periferia y la marginalidad de sus respectivas industrias que, en sus inicios, estaban modificando los paradigmas de producción y distribución de los videojuegos en su sentido tradicional. Por lo tanto, el fenómeno cultural implicó también el surgimiento de nuevas audiencias que consumían este tipo de productos en alternativa a las ofertas estándar del mercado.

Eric Zimmerman en su temprano ensayo “*Do Independent Games Exist?*” (¿Existen los juegos independientes?) en el año 2002, preveía que este fenómeno iba a ganar auge en los años siguientes y expresa el paralelismo de esta clase de obra con el cine:

... la independencia en el cine se asocia con las cualidades económicas, tecnológicas o culturales de una película. La posibilidad de juegos independientes también puede ser trazada a lo largo de estos tres vectores superpuestos. Si los juegos independientes existen, entonces son independientes porque algo acerca de su estatus económico, tecnológico o cultural los hace así. (p. 120)

En el medio se debe reconocer el salto cuantitativo y cualitativo ocurrido que funcionó como forma de exponer ciertas necesidades, inquietudes y exigencias de los desarrolladores independientes que se estaban generando tiempo atrás. Si consideramos las palabras de Ste Curran, periodista y diseñador de videojuegos, en la apertura del Global Jam (2010) al

mencionar la naturaleza exploradora del *indie game* respecto a los diseños de los videojuegos tradicionales o *mainstream*: “el juego es este espacio creativo gigante, rodeado de una frontera, y más allá de esa frontera quedan muchos países por explorar” (Curran, citado por Grace, 2011). Una invitación a romper los moldes, los espacios convencionales que implican una nueva actitud artística y novedosas estrategias de creación que subvertían los sistemas de producción hegemónicos, a modo de propuesta creativa en varias dimensiones de lo conceptual y la práctica.

Por otra parte, no se puede negar la existencia e identificación de nuevos elementos en los métodos y prácticas creativas para tener en cuenta en estos juegos, pues con respecto a experiencias independientes anteriores sí muestran diferencias en sus resultados que ameritan ser analizados y aprovechados en esta investigación. Estas características marcan una tendencia en la construcción de discursos visuales e interactivos particulares que tuvo gran resonancia dentro del medio. En el ámbito académico los estudios respecto al desarrollo y la esencia de este fenómeno, de manera particular, ha resultado en disímiles aproximaciones a la definición del *indie game* dado que “es un concepto multidimensional, cuya comprensión requiere de una perspectiva holística” (Mallén, 2018) y su modelo híbrido de creación.

2.3. El *indie game*

A partir de todo lo expuesto en el epígrafe anterior considero pertinente el análisis de aquellos atributos asociados a lo *indie* en el videojuego para comprender si existe un modelo alternativo que sea reconocible como tal, capaz de ser rediseñado, reproducido y abierto al progreso. Esto apoya la idea acerca de la necesidad de concretar un área y campo de investigación específico para el videojuego independiente, dado los diversos contextos o coyunturas en que este se desarrolla. No es novedad que los videojuegos expresen y se apropien, como en las artes tradicionales, de propuestas que reivindican valores como la libertad, solidaridad, inclusión y empatía en su comunidad. Sin embargo, esta clase de producciones digitales se “perciben”, erróneamente, como un género homogéneo caracterizados por ser: de pobre calidad gráfica o de estética retro, producidas por pocas personas, que son muy baratas y experimentales, lo cual solo refuerza la interpretación reduccionista de los múltiples atributos implícitos en la compleja producción del *indie game*. Y es que existe una relación entre estos juegos y los factores extrínsecos tales como la

tecnología, la política cultural, agentes económicos, entre otros aspectos. Aunado a esto, existen una variedad de disyuntivas y coyunturas posibles que se manifiestan según sea el caso.

Estas consideraciones junto al análisis propuesto son señaladas a continuación para evitar confusiones:

Creemos que para captar el significado de la noción de independencia de juego es útil diferenciar entre tres tipos de entidades que pueden funcionar como sus parámetros. Éstas son: los inversores, el público destinatario del juego y los editores. La elección de estas tres entidades - en nuestra opinión - refleja mejor las tendencias centrales dentro del discurso que rodea a los juegos independientes. Estos tres factores constituyen tres tipos distintos de independencia. Proponemos etiquetarlos: (A) Independencia financiera (B) Independencia creativa; (C) Independencia editorial. (Garda y Grabarczyk, 2016)

Esta relación se expresa de la siguiente manera:

- **Independencia financiera:** constituida por el desarrollador - relación con el inversor
- **Independencia creativa:** constituida por el desarrollador - relación con el público objetivo
- **Independencia editorial:** constituida por la relación desarrollador - editor

2.3.1. Independencia financiera

Sobre la independencia financiera algunos autores expresan que lo más importante para ser considerado *indie* es hacer referencia a cómo vas a estructurar financieramente la producción, pues un desarrollador posee, por lo general, poco presupuesto para la producción comparado con la inversión millonaria en los juegos *mainstream*, por lo tanto, está presente la reflexión acerca de cómo este aspecto incide en su realización. Un estudio o individuo debe considerar primordialmente definir cuál es el diseño financiero adecuado para el desarrollo de su producción, Ruffino (2013) expone la dimensión de las tareas a realizar:

... es el encargado de diseñar, desarrollar y lanzar el juego. Desde la preproducción hasta la postproducción, todo el proceso está en manos de una o unas pocas personas que, a cambio de asumir la responsabilidad de todo el ciclo de producción, esperan

recibir los ingresos completos derivados de las ventas o de la publicidad dentro del juego. (p. 2)

De existir un vínculo entre desarrollador-inversor, este último funciona como agente económico que contribuye a la producción, pues mediante su aportación financiera se garantiza y prioriza la obtención de ganancias dado las relaciones económicas establecidas entre las partes. Esto implica establecer un plan de desarrollo del proyecto que esté acorde o al menos dialogado, entre todas las partes involucradas en el proceso creativo. Sin embargo, también es posible que exista la contingencia de modificaciones o transformaciones a las intenciones originales del autor en su proyecto, tal es el caso de un estudio reconocido internacionalmente como *Visceral Games*¹⁰ que fue cerrada por *Electronic Arts* por cambios de “política” en la empresa. Sin importar la dimensión los autores mencionan que:

... aunque la diferencia es insignificante, ya que cualquier transferencia de medios de producción crea una dependencia: la sostenibilidad del promotor depende de un tercero, independientemente de que la parte en cuestión sea un inversor privado o un gobierno. (Garda y Grabarczyk, 2016)

Una situación ideal para el desarrollador y para cualquier otro artista, desde su perspectiva sería no depender económicamente de otra empresa o corporación (Mallén, 2018), que incida en la libertad de decisión, puedan censurar ciertos contenidos o temas para evitar perder beneficios o condicionar la producción al mercado, entre otras situaciones reales que han sucedido y, resultan el principal temor del independiente.

En situaciones como ésta se interpreta este tipo de producción como una nueva especie de “artesanía” en la época digital, que se realiza ajena a las condiciones económicas, para desarrollar una propuesta que compita con producciones triple A¹¹. La cruda situación para los desarrolladores es que, estos no están ajenos a la manipulación de la distribución de los videojuegos, pues detrás de estos, intervienen empresas (Nintendo, Microsoft, Sony, etc.) que dominan el mercado mundial.

¹⁰ Videojuegos producidos: *Dead Space*, *Battlefield Hardline*.

¹¹ Triple A es una clasificación informal que caracteriza a la producción y distribución de un videojuego por una empresa o editor importante en el medio, en ella se invierte altos presupuestos en *marketing* y son altamente complejos por su diseño multimedia e interactivo.

Una alternativa posible, según Garda y Grabarczyk (2016), está dada por la capacidad de autofinanciamiento, o sea que, es capaz de cubrir los costos del ciclo de producción sin la mediación de agentes externos, un modelo de autogestión es una opción viable para ser realmente independiente, a lo cual Ruffino (2013) complementa:

Sin embargo, también es evidente que el fenómeno de los juegos independientes no puede explicarse únicamente en términos de un modelo de negocio. Ello se debe no sólo a que existen numerosos casos de juegos sin fines comerciales, sino también a que los juegos independientes se enriquecen, en la forma en que se describen y narran, con otros valores no financieros. La idea de independencia, tal como se considera actualmente, tiene connotaciones políticas y morales que no se asemejan a ninguna otra situación específica de la cultura de los videojuegos. (p. 2)

Las implicaciones acerca de la independencia financiera se han difundido mediáticamente como un logro de los videojuegos *indie*, no obstante, los autores Ruffino (2013) y Parker (2013), entre otros, han desmontado este “mito” al exponer múltiples antecedentes de artistas, obras y procedimientos presentes durante la corta historia de los videojuegos. Sin embargo, es necesario reconocer que nunca han sido tan viable estas estrategias financieras como a partir del año 2000, manteniendo la idea y utopía viva para los desarrolladores independientes.

Es necesario mencionar que gracias al surgimiento de una nueva estrategia financiera: el *crowdfunding*, se hizo más factible la recaudación de fondos para la producción de videojuegos, dada su aparición a finales de los años 90, y su consolidación en la cultura popular a partir del siglo XXI. En la actualidad, esta clase de estrategia se realiza mediante las campañas de financiación colectiva que se desarrollan mediante plataformas digitales, por ejemplo, *Kickstarter*, *Goteo.org*, *Ulule*, *Indiegogo*. Además, existe una peculiaridad en este esquema de financiamiento colectivo pues, en principio, comenzó a ser utilizado por los artistas y gracias a su éxito, posteriormente comenzó a expandirse a otras disciplinas; ya que su mecanismo es simple, porque se basa en la recaudación monetaria que aportan diversas personas, y a cambio reciben una recompensa en base a la cantidad invertida.

Esta nueva clase de “micromecenazgos” hacen posible adquirir financiamiento para la producción de los proyectos, donde se establece una relación de poder “más horizontal” entre

el desarrollador y el inversor. Además, este último, por lo general, resulta ser un consumidor directo del producto y público objetivo hacia donde está dirigido el proyecto. No obstante, es necesario cumplir con los compromisos expuestos para acceder al recurso financiero en tanto se demuestre la claridad en las intenciones, por ejemplo, el desglose de los costos-beneficios, cuáles son los procedimientos prácticos para ejecutar o recompensas, entre otros. Ello no implica necesariamente que se afecte ni transforme el proceso creativo, pues la relevancia del análisis de lo independiente debería estar dirigida hacia el nivel de incidencia e impacto financiero en el resultado, y si en este se interviene la “independencia” del diseñador sobre los procesos de producción.

La presencia del capital es uno de los factores sensibles en la producción de videojuegos y que alarma a los desarrolladores e investigadores de este medio, pues existe una estructura del mercado altamente competitiva que se sostiene con bases a estrategias financieras millonarias con lo cual influyen directamente en la producción, oferta y la demanda de un tipo de videojuego (mainstream), lo cual, excluye mediáticamente la visibilidad de propuestas que no poseen características, estereotipos o cumplen con los paradigmas del sector de la industria. El predominio del capital se puede ubicar en países altamente desarrollados, por ejemplo: Estados Unidos, Canadá o Japón, contextos de mayor análisis sobre el medio y el fenómeno independiente, atendiendo a problemáticas que se expresan en geografías con desarrollo económico “semejantes” entre sí. Sin embargo, en los países en vías de desarrollo de América Latina o África, por ejemplificar, se requiere un análisis más agudo por parte de los académicos ante los problemas que se plantean en la investigación, si consideran apoyar en la construcción de un medio “más democrático y libre para los videojuegos”.

2.3.2. Independencia creativa

Si la libertad financiera es importante, el núcleo de lo *indie* está en la **libertad creativa** y la capacidad del autor por expresar artísticamente sus verdaderas intenciones al público, a consideración de múltiples autores estudiados. Esto se propicia de manera efectiva cuando el videojuego está ideado para ser jugado por la audiencia imaginada o semejante a la del autor, y cuando este último tiene el control creativo para generar el contenido original, sin haber intervenido, o sido forzado por requerimientos comerciales extrínsecos a la producción de la

obra; una perspectiva a tener en cuenta es en “... la forma más simple de expresar este sentido es decir que el juego es independiente siempre que el desarrollador sea el público al que se dirige” (Garda y Grabarczyk, 2016).

El aspecto creativo al ser parte de un proceso de producción industrial está vinculado inexorablemente al aspecto financiero y editorial, por ende, existen factores externos que pueden incidir en su desarrollo, por ejemplo, la saturación de las producciones del mismo género, que juego “esté fuera de moda”, o las plataformas de distribución no permitan su publicación por políticas internas de la empresa. Los cambios de estrategia por presiones externas atentan contra los principios éticos y de libertad creativa, una noción filosófica del trabajo que resulta clave durante todo el ciclo de producción para los artistas independientes. Lo cual no es complejo de identificar en la actualidad dado la diversidad de canales de comunicación existentes: redes sociales, sitios webs, conferencias, las plataformas de distribución, festivales, entrevistas, y el propio videojuego claro está, en las que se publicita o describe el producto en sí, exponiendo las intenciones del autor, los objetivos y procesos involucrados. Carrubba (2019) complementa al plantear que:

La libertad está en la base del nuevo posicionamiento que los desarrolladores *indie* adoptan dentro del sistema de producción. Una libertad creativa que es debida, según una lectura determinista, al desarrollo de tecnologías accesibles, económicas y funcionales que propician la entrada en el ciclo productivo de la industria a nuevos actores, bajo un modelo que se rige en la diversión y la posibilidad de generar algo novedoso. (p. 179)

Uno de los principales referentes cinematográficos que han aportado luz a este tema, es el documental titulado *Indie Games: The Movie* (2012) de los realizadores Pajot y Swirsky, el cual obtuvo una gran recepción en festivales cinematográficos y reconocimiento de la crítica, pues abordó la producción del exitoso videojuego de plataformas *Super Meat Boy* (2010) de los diseñadores Edmund McMillen y Tommy Refenes. En este documental se visibilizó una parte de la cultura del *indie games* al exponer una historia inesperada de éxito comercial de un juego *indie*, a una audiencia no familiarizada con las interioridades del medio. Sin embargo, al analizar críticamente el documental se observa como el complejo y arduo proceso de producción expresa dos caras, positiva y negativa, del fenómeno *indie*. Por un

lado, el documental "con su contribución a la generación de un imaginario en el cual el desarrollador – blanco, varón, hetero – puede retar a la industria a partir de un principio de auto explotación, en la búsqueda del triunfo y del éxito personal." (Parker, 2013, p. 133).

El documental nos presenta los avatares de los desarrolladores en su esfuerzo para concluir el proyecto en tiempo, presionados por los problemas del diseño, dialogando con los editores de las plataformas de publicación, estresados física y psicológicamente al ser conscientes de la posibilidad de triunfo o no. Por otra parte, se percibe la experiencia artística y personal de los desarrolladores ante su trabajo, además de la riqueza del arte, la gráfica, las mecánicas de juego, el propio conflicto creativo que inspira a los artistas a crear, que, finalmente en un largo periodo de tensión ven como su proyecto comienza a ser todo un éxito. Una historia dramática digna de una tradicional producción de Hollywood.

Esta clase de obra (*Super Meat Boy*, 2010) es un ejemplo de exaltación de la individualidad, creatividad y personalidad de quienes lo producen en ciertas condiciones de "libertad" o hasta "marginalidad", quizás este sea otro motivo por el cual a algunos diseñadores y sus producciones se les denominan también como "autor" y "obras de arte". El simbolismo implicado en dicha actividad nos refiere a las experiencias artísticas tradicionales (pintura, música, escritores) que están presentes en la historia del arte, y son reconocidas por el valor simbólico del autor presente en la obra, por su condición artística e intelectual, que sobrepasa los límites identificados con la idea comercial, vacua y superflua que se proyecta sobre los juegos digitales. Esta percepción de lo autoral en lo videojuegos no es nueva, figuras de la talla de Hideo Kojima (*Metal Gear*, *Death Stranding*) y Shigeru Miyamoto (*Mario Bros*) en la actualidad son considerados los *rockstars* de la industria y fueron reconocidos de manera temprana en la década de los 90. Así que en diferentes periodos de la historia de la industria *mainstream* hemos presenciado la recurrencia a estas denominaciones, en un "juego" dentro y fuera de los límites de lo creativo, aunque se percibe más evidente esta intención y preocupación desde el marco de producción independiente.

Si bien el creador y su producto se integran cada día más y de una manera más exitosa al articular los procesos de producción, esto significa -para diversos autores- que es una forma menos alienante si se considera los procedimientos de la industria, pero al final, es el desarrollador independiente con su "libertad" y "emancipación", el responsable de su propia

auto explotación (Fisher, 2006). Lo cual se debe a las propias formas del sistema capitalista digital y que responde a las críticas humanistas a dicho sistema, pues, aunque percibamos la utilidad del videojuego para ejercer el pensamiento crítico y apoyar procesos de transformación sociocultural, se debe reiterar que el videojuego es un producto por excelencia de este sistema.

A consideración del autor, la libertad creativa nunca es completa, pero funciona y es posible articularse como catalizador artístico dentro de un espacio -con ciertas restricciones- muy amplio que todavía queda por explorar. Quizás por eso cada día existen más desarrolladores amateurs, estos aficionados que también poseen una fuerte creencia en que lo pueden hacer solos e independientes, a tal punto que el “did your self” (hazlo tú mismo) y el bricolaje se ha convertido en una práctica creativa que proporcionan un sentido personal a tal actividad. La publicidad en torno al medio fomenta una percepción bastante superficial del significado de los *indies*, cuando en realidad la noción no está definida del todo pues existen múltiples procesos a tener en consideración de manera conjunta.

Es pertinente que este modelo, en teoría, bien puede estar sustentado financieramente por otras organizaciones, instituciones de la cultura y el arte, los cuales tiene directrices definidas en convocatorias con la capacidad de citar masivamente a los artistas, por ejemplo, el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), al no incidir en el proceso de producción funciona como apoyo al desarrollo de proyectos concebidos con carácter artístico- cultural y no con fines comerciales, por lo cual no es inversión para la obtención de ganancias económicas. Finalmente, esta clase de interdependencia o no, resulta un tema demasiado complejo que requiere la comprensión de la genuina expresión artística de la imaginación e idiosincrasias de su autor- desarrollador, pues no estamos analizando el grado de pureza, sino cómo éste se dispone y la actitud de su respuesta como alternativa.

2.3.3. Independencia editorial

El último ciclo de producción que enfrenta el “independiente”, es cuando debe publicar su obra y distribuirla, todo esto sin la mediación de un editor¹². La pregunta es ¿Puede un

¹² Editor se denomina a la empresa que se encarga de la producción y publicación de los videojuegos realizados interna o externamente por otro estudio, comúnmente es la principal fuente de financiera de inversión de los estudios que desarrollan el producto e intervienen en el proceso en la medida de controlar los posibles

independiente producir y distribuir su obra dentro un sistema de mercado dominado por grandes producciones? Resulta que la auto publicación no es nada nuevo pues de esta forma la industria del videojuego inició como se había mencionado anteriormente (Parker, 2013 y Warren, 2014), pero la práctica comienza a modificarse a mediados del año 2000 cuando el panorama cambia radicalmente debido al auge del internet, la banda ancha y el desarrollo de las incipientes redes sociales. El público comienza a interesarse por nuevas producciones que estaban surgiendo a la par de los juegos triple A.

Anteriormente se mencionó como las poderosas corporaciones del videojuego, por ejemplo, *Microsoft* y *Sony*, estaban detrás de los cambios en las estrategias de marketing vinculados a los desarrolladores, ahora denominados *indies*. Gracias al funcionamiento de sus nuevas plataformas de distribución, comenzaron a tomar “riesgos” menores con estos juegos no probados, que, finalmente serían presentados a una audiencia ávida de novedad. Esto dinamiza el mercado con nuevas ideas que revitalizan las ventas para no fatigar al jugador, y en caso de fracaso, las mayores pérdidas las asume el independiente.

Un ejemplo fehaciente de esta relación fue cuando *Microsoft*, propietario del servicio de descarga de videojuegos *Xbox Live Arcade*, en el año 2004 dejaba fuera de su catálogo las producciones *indie* pues requerían de un editor para acceder a la misma. Pero en el 2006, rectificó esta situación al proponer el servicio de plataforma *Xbox Live Indie Game* en la cual, sí se podía publicar las producciones independientes, por ejemplo, *Journey*, *Fez*, *LIMBO*, obtuvieron un mayor éxito comercial gracias a las plataformas digitales que sistematizaban la venta, brindando un alcance a nivel internacional a aquellas obras que no poseen un gran *marketing* ni provienen del sector *mainstream*:

...el auge de la distribución digital también está relacionado con la aparición de la economía de la larga cola (Anderson, 2004), que implica una estrategia de venta al por menor, centrada en un gran número de productos destinados a nichos de mercado. (Garda y Grabarczyk, 2016)

riesgos en conjunto con los productores. También pueden ser utilizados por los estudios más pequeños gracias a su capacidad de distribución en otras plataformas o consolas para las cuales no fue concebido inicialmente el videojuego.

La citada forma de consumo lúdico en la era digital se ha fortalecido en el medio, al igual que otras industrias del entretenimiento, por ejemplo, en la literatura (ebooks), el cine y la televisión (Netflix) centrado en otras estrategias de venta que vienen desde los conocidos pagos por suscripción. La coyuntura tecnológica permitió el desarrollo de estos juegos, a su vez estos estimularon nuevos métodos de publicación distribución online, que evolucionó a una escala global con la revolución de los juegos móviles. No obstante, no se cuestiona el interés comercial de dichas plataformas, pues los desarrolladores tienen un margen de libertad creativa y un espacio donde comercializar sus juegos, aunque esto no garantiza la obtención de ganancias lo suficientemente rentables, además que debe compartir un porcentaje con la empresa dueña de la plataforma.

En resumen, puedes ser libre de crear tu videojuego como desees, pero al momento de publicarlo debes pasar el “filtro de calidad” del sistema pues las plataformas “supuestamente alternativas y libres no permiten una libertad total de expresión. En cualquier caso, el éxito comercial de años de trabajo se decide en las primeras semanas de lanzamiento, y las ventas sólo reviven durante los períodos de rebaja” Magdalena (2018). Incluso cuando existen “diversas plataformas de distribución con poco o ningún intermediario; pero hay una fuerte monopolización ya que el número de actores es muy pequeño (Steam, Google Store, Apple Store)” complementa el autor. Ante tal situación se puede considerar que el margen de negociación entre el creador y el editor -quien tiene el control de la distribución- no es mucho, sino nulo, entonces tienes las opciones de aceptar las condiciones de negociación para poder publicarlo y aceptar las ganancias que te corresponden, o simplemente no podrás distribuirlo a través de la plataforma en cuestión.

Resulta muy interesante la visión del diseñador Paolo Pedercini (2012) donde expone dicha situación de forma sarcástica y directa:

En los juegos, esta reestructuración consiste en un cambio hacia el control de plataformas y sistemas de distribución. Las corporaciones dicen:

¿Así que quieres ser independiente? ¿Quieres hacer tu propio juego?

Eso está bien para nosotros. Tú tomas todo el riesgo empresarial. Sólo nos aseguraremos de que aún dependan de nosotros para su distribución para que podamos reclamar una gran parte de los ingresos.

En este punto, las cosas se vuelven más confusas porque tiene nuevas formas de dependencia de las entidades corporativas. Tienes algunos creadores de juegos que se benefician enormemente de este compromiso. Y muchos otros que no. (Paolo Pedercini, 2012)

Además de las problemáticas expuestas, todavía los autores Garda y Grabarczyk (2016) nos presentan otros elementos coyunturales que también caracterizan lo *indie*, además de los tres tipos de independencia, estos son: los pequeños grupos de trabajos, la estética visual retro o la distribución digital. Aunque, la preocupación de los autores -en su texto- se dirige hacia las complejas dinámicas que se manifiestan en la relación **independiente vs indie**, también se puede entender dicha representación como una forma más evidente del núcleo conceptual de la producción independiente, y como está interrelacionado de manera orgánica cada aspecto identificado en la investigación.

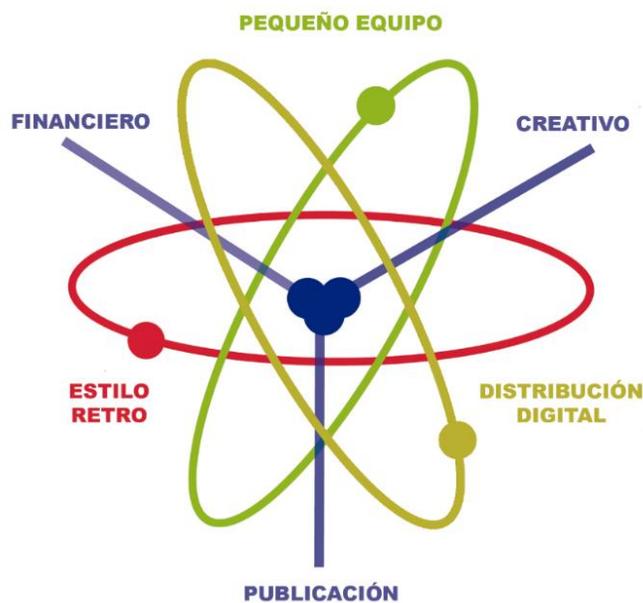


Figura 2. Dinámica de relaciones propuesto según Garda y Grabarczyk (2016).

Resulta necesario analizar de manera conjunta y no de manera aislada, los diversos factores que “configuran” una producción independiente, pues las relaciones que se establecen entre sí y sus diferentes grados de incidencia en los procesos implicados en su producción, son las que determinan el *corpus* y la naturaleza epistémica del videojuego independiente.

2.3.4. Propiedades contingentes

El desarrollador *indie* tiene que lidiar con múltiples situaciones adversas que inciden en el marco del proceso creativo, en cambio, esto no resulta en un obstáculo que imposibilite implementar estrategias y métodos alternos. Si se aborda la independencia sobre los ejes centrales en la figura 2. podemos observar los distintos factores esenciales del movimiento *indie game* para realizar un análisis más apropiado. En este proceso deconstructivo se intuye que existe un estilo visual característico de estos juegos, un modo de significar lo independiente a través de la propuesta estética como discurso visual “auténtico” o “retro”, frente al “realismo” de las producciones que provienen directamente de la industria *mainstream*. Si bien se reconoce lo “independiente” por su capacidad de reciclar estilos visuales propios de otros períodos: el píxel art, formas poligonales simples, texturas de baja definición o lo *vintage*, que contrastan con las producciones triple A, pues estas últimas - genéricamente- se acercan a estilos fotorrealistas con intenciones miméticas, y de simulación de realidad alternas con alta fidelidad en detalles y texturas.

A consideración personal, la noción estética de lo *indie* en la actualidad posee mayor complejidad, y la presencia de un **estilo retro** no debería interpretarse como el elemento significativo que caracteriza *per se* a esta clase de juegos, aunque, considero acertado que para identificarlos -en un inicio y sin certeza absoluta- sería uno de los aspectos a percibir con menor complejidad debido al característico aspecto visual que posee.

Además, por lo *indie* atraviesan procesos de abstracción capaz de transferir esta idea de la novedad de lo “retro” a géneros, mecánicas de juego o estilos visuales que no estaban desarrollados por la industria. Es en un sentido, proyectar la retórica del artesano convencional al medio de los videojuegos, esto lo explica Juul (2014) quién plantea que, “al igual que el movimiento *Arts and Crafts*, puede decirse que esta noción de juegos independientes encarna una cierta actitud nostálgica o anti industrial, aunque sea en juegos independientes combinados con tecnología y métodos de distribución modernos” (p. 2).

Sus modelos de representación resultan de estrategias anticonvencionales a la industria que transitan a identificarse con una estética más vinculada a la presencia del “autor” en la obra. Lo *indie* por sus particularidades está relacionado con la noción del autor. Recordemos que el halo de originalidad, creatividad e innovación, en especial de “honestidad” se valora en gran medida por parte del jugador, dado que a través de la obra es que se establece el vínculo con su público y es este el que -por lo general- reconoce su valor, este aspecto es, a consideración del diseñador de *Super Meat Boy* (2010) Edmund McMilles, como el rasgo más importante de un diseñador independiente.

El auge de herramientas accesibles, por ejemplo, el motor de videojuego *Unity*, simplificó el desarrollo de proyectos para múltiples plataformas, desde Android hasta las versiones más avanzadas de las consolas de juegos *Xbox* o *PS4*, convirtiendo este proceso de forma más sencilla y eficiente en una estrategia de distribución viable en el futuro por parte del creador. En el caso específico de *Unity*, este es famoso por ser muy versátil para el desarrollo de proyectos en 2D o 3D, cuenta con una comunidad de desarrolladores sólido, librerías de acceso gratuitas o de paga, que facilitan la producción amateur o de estudios indies como las producciones de *Cuphead* (2017) de *StudioMDHR* o *Inside* (2016) de *Playdead Studios*, así como otras producciones de grandes compañías.

El motor de juego *Unity*, así como *Unreal Engine*, *CryEngine*, se imponen simbólicamente como herramientas principales al ser referentes de éxitos del mercado, proyectando de esta manera la ilusión de ser posible el éxito comercial mediante la explotación de sus recursos de modo más sencillo, donde es posible como espacio de trabajo desarrollar la experimentación libre e independiente desde la tranquilidad de tu casa. Al respecto Carrubba (2019) expresa lo siguiente:

Como demuestran los estudios del software y de las plataformas (Bogost, 2006; Manovich, 2013; Fuller, 2008) estas herramientas aportan propiedades intrínsecas al desarrollo del juego, influenciando el resultado final especialmente en relación a las mecánicas de juego empleadas o al arte gráfico. Y es esta precisamente, una de las características que diferentes autores destacan como la parte más visible del indie. La búsqueda de lo experimental, como paradigma de creación y ruptura con las lógicas de la industria, choca con una realidad técnica que determina el resultado

final, de manera que la industria convierte las propuestas de juego en un remezcla de mecánicas conocidas y experimentadas en el tiempo. (2019, p. 177)

Este enfoque nos incita a reflexionar, el por qué existe una marcada tendencia por la producción de juegos indies en el 2D. Esto puede ser resultado de la experiencia práctica en el desarrollo de un proyecto bidimensional, pues este resulta “más sencillo” de producir. Hay que tener en cuenta que, implica menores costos de producción, no requiere de potentes equipos de cómputo para el modelado, texturizado y renderizado de imágenes evitando así el uso de *engines* que consuman recursos adicionales, además que el resultado final en cuanto a volumen en *megabytes* o *gigabytes* indica una expectativa en cuanto al tipo de producción a esperar, e incide en la futura distribución por medios alternativos en la red, en especial cuando se planifica distribuirlos en dispositivos móviles, donde hay que tener en cuenta la incidencia en el consumo y rendimiento de sus sistemas, lo cual hace más complejo el diseño multimedia al tener que considerar factores de almacenamiento y distribución. Esta clase de determinismo tecnológico incide en los recursos y procedimientos que -comúnmente- son utilizados por gran parte de la comunidad de desarrolladores, sin embargo, se debe aclarar que no son los únicos existentes, ni estas fueron las herramientas utilizadas por el autor de este texto para realizar su proyecto de videojuego.

Aunque en la actualidad esto no resulta un marcador fiable de lo independiente, fue un factor a tener en consideración por su influencia en el desarrollo de ciertos géneros y estéticas, teniendo en cuenta que la calidad visual tiene relaciones “equivalentes” con el volumen del archivo a ejecutar. Estas coyunturas requieren ser consideradas para su difusión de forma comercial, incluida la producción profesional y *amateur*. Podemos entrever que lo *indie* tiene múltiples formas de manifestarse visualmente, quizás sea, en conjunto con las propuestas experimentales en las mecánicas de juego, las formas más identitarias que podemos reconocer. Estas características de lo *indie* se manifiestan de manera específica según la experiencia correspondiente del equipo de producción, en relación con las diversas coyunturas en la producción del videojuego expuestas en este texto. No podemos negar con absoluta certeza, la posible percepción de lo “retro” como una fuente particular de recursos visuales y elementos simbólicos, con un alto grado de recepción y poder afectivo para su público objetivo. Es posible atender a factores subjetivos de los diseñadores que gustan de la

nostalgia como una fuente de inspiración para reconstruir esas experiencias desde lo contemporáneo, o es parte de la tendencia global en recuperar la nostalgia en el sentido económico y emocional, a lo cual Juul (2014) contribuye:

Como se puede ver, este estilo visual independiente depende de la corrección de estilos anteriores para crear algo nuevo y contemporáneo. O, dicho de otra manera: El Estilo Independiente es una representación de una representación; una representación de alta tecnología de materiales de baja tecnología, y usualmente baratos. (p. 2)

También se ha mencionado que lo independiente se caracteriza en la cantidad y las formas organizativas en que se estructura pues, generalmente, está compuesto por grupos reducidos de desarrolladores, o puede ser el “*factórum*” de una sola persona. Algunos autores mencionan que esta propiedad no es particular o novedosa del fenómeno *indie*, pues existen múltiples ejemplos previos a los años 2000 de casos de redes de “desarrolladores “homebrew” y “bedroom coders”, que trabajaron en condiciones similares en cuanto al número de personas involucradas y al bajo presupuesto”. (Ruffino, 2013, p. 2). Aunque implica que no necesariamente funcione para los propósitos de los creadores pues como se ha argumentado, los procesos presentados son híbridos y reutilizados porque funcionan, esta preocupación se puede dirigir pertinentemente hacia la distribución digital.

2.4. Ser o no ser indie

La situación se vuelve compleja si estudiamos a profundidad esas propiedades contingentes que resaltan como los marcadores de lo independiente/*indie*, y se supone que son los marcadores reconocibles por parte de la audiencia y prensa, pero no todos los estudiosos del tema están de acuerdo con ello, en identificarlo en tres factores generales, Warren (2014) considera que:

...el mayor problema es que no hay una forma fácil de definir lo que significa indie incluso en un contexto de juegos. Para cada categorización potencial, existen docenas de contadores significativos. Cuando el ganador del gran premio del Festival de Juegos Independientes no tiene claro lo que significa indie, puede que sea el momento de abandonar el barco. Sin embargo, el término persiste de acuerdo con esta lógica errónea. (Warren, 2014)

La preocupación referente a la connotación de “ser *indie*” está poco definido en el medio y se resiste a ser respondida categóricamente como se expresa en las intenciones de diversos autores:

Un examen de la literatura -desde los primeros debates académicos sobre el tema (Zimmerman, 2002) hasta las recientes publicaciones en el ámbito de los estudios sobre los juegos independientes (Simon, 2013)- muestra que no hay un consenso teórico (...) Por lo tanto, algunos académicos están abogando por una mayor investigación, incluso sin una categorización clara del fenómeno (...) La constante mala interpretación de la etiqueta "juego indie" incluso lleva a algunos autores a rechazarla por completo. (Garda y Grabarczyk, 2016)

El diseñador de videojuegos Paolo Pedercini, en su charla titulada *Toward Independence* (Hacia la independencia) en el evento *Indiecade* (2012), expone una comprensión acerca del videojuego *indie* y sus implicaciones desde una perspectiva política y plantea en primer lugar que, ser indie no se define como un valor booleano¹³, no puede ser un atributo falso/verdadero, y es mejor posicionarlo dentro de un espacio tipo gradiente que se expande “infinitamente” en ambos sentidos, por ejemplo, como se observa en la figura 2.1.



Figura 2.1. Idea del gradiente propuesto por Pedercini.

En segundo lugar, Pedercini (2012) plantea esta idea de la relación “infinita” pues no hay escape de la matriz del capital en la actualidad. Este grado de compromiso con el capital no se debe comprender en términos de pureza, no es notorio si es un producto financiado por una mediana o gran empresa, si recibiste recursos del estado o directamente se rechazó

¹³ El dato lógico o booleano se refiere a la representación de dos valores en la lógica binaria que comúnmente representan un valor falso o verdadero.

cualquier apoyo financiero que no esté acorde con tu postura moral, pues “estarás entrelazado en una red de poder, privilegios, explotación y dependencia, mientras persistan los modos de producción actuales. La independencia es un gradiente proyectado hacia el infinito en ambos sentidos” (p. 4). Y esto es debido a la misma estructura de producción capitalista con que se desarrolla la industria preponderantemente, en este caso específico del videojuego; “a pesar de toda la retórica opositora y utópica de la emancipación creativa y el colectivismo empresarial, las culturas *indie* a menudo reproducen las prácticas, ideologías y economías problemáticas de la industria dominante” (Carrubba, 2019; Parker y otros, 2017:17).

Lo anterior explica en parte la complejidad de las relaciones económicas que se presentan en la producción de un artefacto cultural -el videojuego-, donde existen diversos grados de dependencia porque siempre se estará mediado por plataformas tecnológicas, protocolos, hardware o infraestructuras en las cuales no existe una participación real de los creadores “independientes”. No es un proceso democrático y las personas no tienen el mismo poder de negociación con las estructuras verticales de una corporación que trasciende las fronteras de más de un país y culturas.

Plantear un modelo de producción “independiente” que resulte en alternativa sí es posible, pero dentro de un contexto con ciertas características que propicien su sostenibilidad. Resulta una estrategia competitiva que va más allá de las coyunturas existentes en la producción de un videojuego. No obstante, la idea de un gradiente en base a los grados de dependencia (Figura 2.1.) de Pedercini (2012), se prefiere considerar más apropiado representar dichas relaciones en base a una expansión radial. Partiendo de la base que: existe un núcleo compuesto de empresas, editores y corporaciones hegemónicas que componen la industria convencional (*mainstream*) con características muy precisas en su sistema de producción. Mientras más se alejan de dicho núcleo -hacia la periferia- las relaciones y medios de producción generan nuevos contextos de “independencia”. Asimismo, se reconoce la centralidad de la industria tradicional y que su sistema capitalista de producción aún está vigente como forma predominante de producción, pero en el marco conceptual del videojuego independiente, pueden “jugar” al cuestionar, alterar y proponer otros sistemas que simulen la realidad deseada.



Figura 2.2. Gradiente en base a los grados de independencia de los juegos hacia la industria tradicional.

Esta propuesta de la independencia es como una utopía, un espacio a lograr pero que resulta inalcanzable para el independiente, pues cada paso en avance aleja el horizonte aún más distante de él (Pedercini, 2012). Además, están presentes confusiones y peligros propia de una comunidad que no es homogénea en cuanto a la interpretación del significado de videojuegos independientes o *indies*:

Más bien, los desarrolladores indie se confunden inevitablemente con la comunidad *mainstream* y se están convirtiendo en parte de ella. Cuando los editores principales se involucraron en los mercados de juegos indie, los juegos que habían estado estrechamente conectados con sus desarrolladores y comunidades se volvieron fetichizados, y el discurso del indie ya no podía mantener la función político-económica que una vez tuvo. Los marcadores de diferencia que los juegos indie utilizan para indicar la separación del mainstream -gráficos, diseño de juegos innovadores, sonidos digitales y sentimientos de nostalgia que sutilmente se oponen al estatus quo- se reducen a la pura apariencia porque ya no pertenecen explícitamente a un subconjunto de juegos producidos independientemente de ese statu-quo. (Lipkin, 2012, p. 19)

Zimmerman (2002) quien había advertido el fenómeno *indie*, nos incita a elegir entre dos opciones: el cómodo disfrute o la insaciable mejora. Para rematar dice finalmente: “No estés satisfecho. Exige más. Enfádate con el estado de las cosas. Empieza una revolución. ¿Necesitas un lugar para empezar? Qué tal esto: resolver el problema no resuelto de los juegos independientes. Si no lo haces tú, ¿quién lo hará?” (p. 5)

2.5. Los nuevos contratos lúdicos

Si bien no se manifestó una revolución contra el medio como incitaba Zimmerman (2002) o Greg Costikyan en el *Manifiesto de Scratchware* (2000), la noción de independencia se desarrolló a modo de una elección viable, y es que siempre existe la posibilidad de subvertir este sistema desde su interior, alterar en uno de los fundamentos que sostiene a la industria del videojuego tal como la conocemos, el propio diseño del videojuego. ¿Y por dónde iniciamos? Se propone intervenir el acuerdo no explícito establecido entre el desarrollador y la audiencia, un tipo de **contrato lúdico** definido así por Hocking (2007) y que apropiadamente expone Ryan y Costello (2012) en el que expresa:

... cada medio artístico crea su propio público. Es decir, a través del uso repetido de ciertas formas y sus significados implícitos, se establece un acuerdo tácito entre el artista y el público. Este acuerdo define cómo el público debe interactuar con la obra y lo que puede esperar a cambio de ella. El público se siente cómodo con las obras que entiende. Las obras que no cumplen el contrato no suelen ser satisfactorias, aunque un autor experto puede desafiar deliberadamente estas expectativas para obtener un efecto agradable. (p. 115-116)

Según los autores antes mencionados, el modo más frecuente en que se manifiesta el desarrollo de este acuerdo es de la siguiente forma:

- Hay un objetivo que el jugador debe alcanzar.
- Hay límites dentro de los cuales el jugador debe permanecer.
- El juego presentará obstáculos para impedir que el jugador alcance el objetivo.
- Superar los obstáculos es difícil pero gratificante.
- La victoria final se gana venciendo todos los obstáculos y logrando el objetivo.

Pero ¿es realmente necesario intervenir el contrato lúdico? Sí, pues resulta que en el tipo de acuerdo -característico de los videojuegos comerciales- su fin principal es el entretenimiento. Esto puede ser comprensible para la audiencia y público en general que lo visibiliza de esta forma, como su objetivo principal y es que políticamente los videojuegos han tenido una fuerte herencia comercial. Esto sería uno de los puntos de vista más problemáticos si recurrimos a la importancia del elemento del juego en la cultura y el desarrollo de la sociedad humana como plantea Huizinga (1938). Entonces, esta instrumentación puede ser parte de una estrategia comercial e industrial que se desarrolló teniendo en cuenta la finalidad económica, pues este es el objetivo primigenio de los productos surgidos de la industria (Esquivel, 2004). De esta manera se reforzó el funcionamiento de un tipo de contrato lúdico que prioriza la esencia de un producto industrial y desplaza el potencial de otros posibles acuerdos en dicho proceso.

En el **marco creativo de lo independiente**, Carrubba (2019) plantea en cambio que, es posible aislar una tipología de juego que apunta a reestructurar la relación con la regla principal de los juegos: la diversión. Esta regla es la que mayor diversificación ha tenido en el medio de los videojuegos, pero si observamos los *serious games*, estos se manifiestan con propósitos diferentes a la diversión. Estos están diseñados con una intención formativa o educativa que se traslada a prácticamente cualquier actividad del ser humano, pero que claramente no implica que debe ser divertida para lograr los objetivos en dicho contexto. Y en tal situación los *serious games* anteceden en el tiempo a los *indies games*, también preceden en intervenir la noción de juego como “diversión” y por ende modifica la esencia de la regla con un éxito perdurable hasta el presente.

En una aproximación al medio podemos comprender el potencial de los videojuegos más allá de lo entendido tradicionalmente como “juego”, hasta la posibilidad real que implica, desde una perspectiva artística, ser comprendido como arte. En ese sentido, la polémica en torno a una definición como: el videojuego es arte y por lo tanto una obra de arte, está en discusión y cuestionamiento por la comunidad de académicos, creadores, público y la propia industria, al no lograr esclarecer si pertenece a dicha categoría o no. No obstante, la controversia aún está viva, pues es evidente la presencia de procesos, formas y expresiones artísticas que se han expandido gracias a las aportaciones de los videojuegos, por ejemplo, mediante la

integración multimedia de la narración, la música, gráficos de alta definición, lo audiovisual e interactivo, al generar experiencias inmersivas singulares a nivel emocional y psicológico, por mencionar algunas.

El debate aún continúa en un terreno conflictivo al no poder ser conceptualizado en base a las artes tradicionales precedentes, ante la mirada crítica dirigida en particular hacia sus características interactivas, reglamentos y funciones que han sido determinadas por una industria que es hegemónica en su producción. El videojuego independiente apela, actualmente, al sentido que provee el concepto de arte para ser reconocido de esta manera, sin embargo, dadas las circunstancias presentes, es preferible considerar el videojuego como un potencial medio artístico en donde es posible hacer y crear arte, al posponer la respuesta definitiva a si se debe categorizar como arte o no.

Lo dicho hasta aquí supone una situación que instiga al desafío artístico y del diseño, Samyn (2010)¹⁴ se refiere a esto, al proponer abordar con mente abierta el medio, dirigiendo dicha exploración hacia sí lo que hacemos debería ser un “juego”. Abandonar dicho concepto provoca reflexionar respecto a la existencia de alternativas en el videojuego que se manifiestan no solo la posibilidad de ser independientes, sino también de experimentar una nueva forma de expresión artística, como promulga en su *Not Manifest* (2010) en el cual manifiesta la intención de expandir la noción de los juegos. En definitiva, los videojuegos pueden resultar más que solo diversión, la industria potencia la unicidad de este concepto al punto de empobrecer la interpretación del medio.

Uno de los principales problemas respecto a los usuarios es que, a comparación con otras manifestaciones del juego como los deportes, por ejemplo, son menospreciados por una gran parte de la sociedad por ser una actividad y producción sin valor en apariencia, pero desde una perspectiva del arte y el diseño es posible establecer nuevos caminos alternativos para los videojuegos como una herramienta simbólica¹⁵ para la transformación del modo de ver y hacer en el mundo. Se puede iniciar entonces por establecer esos puentes entre los creadores

¹⁴ <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>

¹⁵ Vigotsky plantea que los procesos psicológicos superiores del ser humano implican la utilización de herramientas simbólicas, esto es, herramientas que no actúan sobre el mundo físico sino sobre las posibilidades intelectuales, estéticas, morales, etc., de los sujetos en su interacción con el mundo. De ese modo, nuestro vínculo con la realidad es siempre un vínculo mediado por las herramientas que utilizamos para aprehenderlo. («Herramientas simbólicas», 2019)

de juego y sus audiencias, para aquellos que quieran experimentar algo más profundo que la diversión, es totalmente razonable, pues conformaría otra posibilidad de exploración para el ser humano, en aras de perfeccionar nuestra condición como individuo social.

Finalmente, los *indies games* son respuestas a las preocupaciones y cuestionamientos enfocadas acerca de la producción y distribución en el medio. Si el desarrollo tecnológico - como se ha expresado- ha sido uno de los factores determinantes para descubrir nuevos procesos y modelos para crear su obra, también es necesario tener a consideración si estos responden a las intenciones y actitudes de los autores al proponer sus propias alternativas y estrategias que amplían las opciones existentes en el campo. Por ejemplo, desde la tecnología de softwares (Stencyl, Godot, G Develop, Ren'Py) que amplían las opciones de los desarrolladores amateurs que se interesan por la producción que funciona de manera paralela a la industria principal. Pero estos cuestionamientos han generado un contexto quizás más complejo de lo esperado para los independientes, al visibilizar las relaciones concomitantes hacia temas de índole económico, tecnológico, social o cultural que no se pueden franquear pues, aún en la actualidad, existe una gran dependencia hacia el sistema capitalista que caracteriza a la industria principal.

Por otra parte, los contextos de desarrollo son diversos pues las condiciones de producción, así como la propia noción de independiente, ha sufrido transformaciones cuando el “movimiento del *indie game*” atraviesa más un proceso de asimilación, cooptación y difusión por los grandes circuitos industriales-comerciales, a los cuales simbólicamente se enfrentaban. Ahora el “rejuego” con el *statu quo* es cada día más evidente y su interrelación hace más difuso explicar la noción de independencia.

En ninguno de los ejes, estético o político, los juegos independientes, como se los concibe actualmente, comparten incluso una apariencia de consistencia. No se ven iguales; ellos no actúan igual; y sus diseñadores ni siquiera comparten los mismos puntos de vista (...) el linaje está en todas partes, desde enormes tiradores tradicionales hasta restos oscuros y agrietados. (Warren, 2014)

La estabilidad en el panorama *indie* sugiere que, tanto los estudios y los desarrolladores han perfeccionado sus propuestas creativas teniendo en cuenta los parámetros dispuestos por el

sistema de producción industrial, y donde confluyen amigablemente con los demás sectores *mainstream*. Pues no existe “un tipo de independencia específico y total” sino que coexisten, se buscan, se generan” (Ruffino, 2013).

Hoy en día hay mucha gente tratando de elaborar nuevas definiciones de desarrollo independiente que tengan en cuenta los diversos grados de autonomía de los propietarios de plataformas y los fabricantes de hardware; la cooptación de estilos, palabras clave y modos que solían formar parte de la identidad "indie"; y la aceptación general y la expansión estructural de los desarrolladores independientes más exitosos. (Pedercini, 2012)

Las preocupaciones por parte de un sector de desarrolladores y, en especial de la comunidad académica es evidente, pues el problema principal está en que no se puede definir fácilmente, aún después de lo expuesto, que significa ser *indie* dentro del medio, pues por cada experiencia artística existen múltiples componentes y estrategias que se articulan en mayor o menor medida de manera significativa. La noción del juego independiente/*indie*, así como los métodos de análisis para su distinción, no se pueden aplicar de igual forma a todos los productos que se han realizado en la historia del videojuego. El marco epistemológico de la investigación trabaja sobre lo liminal, y los límites conceptuales no están del todo definidos pues se modifican según las coyunturas socio económicas, culturales y tecnológicas. La confusión proviene desde un inicio por el intento de explicar el significado de **independiente**, pero a consideración del autor, es más provechoso para el ámbito académico y artístico entender que: gracias al fenómeno del *indie game*, es posible reconocer la existencia de “otros valores y funciones” que provocan reflexionar acerca de las emociones, ideas o situaciones de la realidad que involucran al ser humano, gracias a los intentos constantes de liberación mediante el diseño y la producción de los juegos digitales.

Por su parte, las investigaciones realizadas por los académicos desde sus respectivas disciplinas se han apoyado en la expresión de lo “independiente”, sus límites y manifestaciones, en un intercambio que ha influido, tanto, en la percepción y producción de los videojuegos, como en el desarrollo del *games studies*. Esto significa que, el ámbito académico y del videojuego han realizado diversas intersecciones teóricas y prácticas, donde se favorece nuevos enfoques epistemológicos hacia la transformación de los juegos, de su

función lúdica y de entretenimiento, hacia otras áreas disciplinarias, por ejemplo, la educación y el arte, al asumir su independencia de la industria cultural.

Esta clase de experiencias lúdicas independientes se pueden encontrar en propuestas prácticas, por ejemplo, en la década de los 70 del siglo XX, se expandió de manera rápida la categoría de los *serious games* (juegos serios). Una definición acuñada por Clark Abt (1970), al explicar que “es porque "tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente pensado y no están pensados para ser jugados principalmente por diversión" (p. 9). Una interrelación entre la experiencia lúdica y educativa, que funcionan según los objetivos se cumplen en ciertos deberes formativos y educativos para con el jugador, tiene la intención de aprender haciendo y divirtiéndose. Además, se reconoce que “la característica principal de los juegos es que permiten al jugador desarrollar su capacidad analítica y usar la creatividad y la imaginación. Tiene parte de visión científica y artística” (Barinaga, 2016, Gamson, 2000:44).

Desde una perspectiva actual se podría considerar que los *juegos serios* también conforman una forma particular de juego independiente pues se rebela del contrato lúdico propuesto por la industria en base al entretenimiento y ocio, incidiendo directamente en las formas de aprendizaje del jugador. Aunque, no se debe obviar que, existen actores y factores particulares en relación con las instituciones donde se ejecuta, y que, potencialmente restringen la riqueza de elementos estéticos en su diseño, en aras de una propuesta con mayor pragmatismo y funcionalidad.

También sería adecuado mencionar una aproximación radical a las teorías del conocimiento de Piaget, por el científico, educador y pionero de la inteligencia artificial Seymour Papert, al proponer el uso de la computadora y de entornos simulados para crear lo que llamó “Los micromundos” (1980). Aunque su propuesta está limitada para la educación, los niños podían aprender mediante la experimentación lúdica con el dibujo, la escritura, los juegos sencillos, etc. a través de la implementación del lenguaje de programación y la computadora, vinculado a actividades referentes a las ciencias, música, lenguaje, dibujo, robótica etc. donde eran capaces de desarrollar simulaciones y presentaciones. Papert definió el término “micromundo” como un ambiente de aprendizaje interactivo sobre la base de computadoras, donde los prerrequisitos están “incorporados al sistema y donde los estudiantes pueden

convertirse en arquitectos activos, constructores de su propio aprendizaje” (Micromundo, 2020). También se puede encontrar los primeros textos que abordan la teoría del diseño de videojuegos para la comunidad *gamer* y sus jugadores, por ejemplo, *The Art of Computer Game Design* (1984), del desarrollador Chris Crawford, que aportó las bases a la cultura del desarrollador independiente en un periodo volátil para la industria, donde el videojuego era una experiencia emprendedora y prácticamente desconocida como disciplina académica.

La transición de los estudios dirigidos propiamente al campo de estudio de los juegos (games studies) en la década de los 90 y su concreción en el siglo XXI, posibilitó el aprovechamiento de los recursos tecnológicos, artísticos y conceptuales en aras del desarrollo de experiencias, productos y diseños que funcionan para los desarrolladores *indies* como a la propia industria tradicional. Gracias al impacto positivo en la cultura popular es posible desarrollar múltiples “modelos creativos” -en particular del siglo XXI- que funcionan como métodos, los cuales se pueden recurrir para abordar un tipo de diseño y desarrollo de videojuegos más “independiente”. Un modelo alterno, híbrido, multimodal que resulta flexible en las estrategias y formas artísticas que se pueden implementar, además que se adecuan con mejor eficiencia los recursos y necesidades de estos desarrolladores. Aunque no se ha definido apropiadamente el concepto del *indie game*, se puede expresar en base a las prácticas creativas analizadas que, este nuevo modelo es funcional y válido, pues aún en el presente contribuye con nuevas obras dentro del panorama que, en paralelo, y mediante alternativas propician un espacio para la producción.

Para concluir este capítulo, es pertinente resaltar que, al elaborar los textos de esta investigación se encontraron disímiles etiquetas tales como *Activist Games*, *Art Games*, *ALtgames*, *Political Games*, *News games*, *Radical Game*, *Not Games* que ejemplifican la diversidad de aproximaciones -ahora desde otro tipo de intencionalidad- que producen e investigan respecto de los videojuegos y el medio a que pertenecen. Desde una perspectiva holística, las definiciones mencionadas anteriormente también pueden constituir o resultan manifestaciones de prácticas creativas independientes que comparten estrategias del diseño semejantes al fenómeno *indie*. Y que exhiben una crítica implícita en el rol, construcción y comprensión del videojuego independiente como un medio de expresión artística planteado desde dos posiciones que se han convertido en una etiqueta convencional (industria/indie).

Por ello la propuesta del autor a continuación en el capítulo 3 consiste en investigar y desarrollar métodos críticos pertinentes a las intenciones de sus autores para desarrollar otras estrategias del diseño, apoyado en las experiencias creativas e interdisciplinarias en el marco de la independencia del videojuego.

CAPÍTULO 3

El diseño crítico: el compromiso hacia el videojuego

*La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con
la que jugaba cuando era niño.*

Friedrich Nietzsche

Este capítulo introduce los **pensamientos y discursos críticos** en el diseño de videojuegos independientes, los cuales complementan los procesos de creación y los modelos de producción anteriormente analizados, al expandir la noción del juego fuera de las normas convencionales de la cultura, el entretenimiento y su jugabilidad tradicional. Habría que decir también que son de gran ayuda las aportaciones en la construcción gnoseológica de autores como Mary Flanagan (2009), Ian Bogost (2010), Lindsay Grace (2014) entre otros; por su manera de relacionar el estudio y la producción de manera interdisciplinaria, posibilitando confluir diversos campos de conocimiento como es el diseño, la política, la sociedad y la cultura. En este sentido, se percibe el rol del diseñador, las prácticas y procesos involucrados en el diseño desde una perspectiva del pensamiento crítico, la ética y los valores encarnados en su sistema y los elementos que lo conforman. Estos juegos exploran la posibilidad de reflexión gracias a la expresión social y política de su creador hacia la actividad del diseño que, al generar nuevas experiencias lúdicas en el jugador, lo estimulan o provocan su reflexión acerca de situaciones problemáticas de la realidad que han sido simuladas mediante un juego.

El posicionamiento de los autores y desarrolladores involucrados expresan una visión más amplia, compleja y diversa en cuanto a los modelos de creación que se abordan con base en principios de la ética, los valores humanos, la responsabilidad y el compromiso social, posicionados desde una perspectiva de la otredad se cuestiona el *statu quo* y lo *mainstream* del medio. Las implicaciones del pensamiento crítico y anti sistémico hacia los modelos hegemónicos de la industria entran en conflicto con dichos paradigmas creativos que se utilizan de forma totalitaria, por ejemplo, el acuerdo lúdico acerca de la diversión en los juegos. Esto puede ser considerado inadecuado o incómodo desde una perspectiva tradicional del medio pues abordan temáticas como: pobreza extrema, explotación sexual, migración, entre otras problemáticas, que resultan comúnmente marginadas de la esfera de contenidos comerciales y para la gran audiencia.

3.1. Los límites en conflicto entorno a la diversidad

En la comunidad *gamer* existe confusión respecto a las propuestas que implementan discursos críticos en el diseño de videojuegos pues estos subvierten la noción tradicional del juego como fuente de entretenimiento. Quizás esto es debido, en principio, porque se

reconoce el sistema de producción, la estética visual, la presencia de una visión autoral, o las estrategias creativas que están asociadas al fenómeno cultural del *indie game*. Por lo cual, se les denomina de diversas formas: *underground*, amateurs, y hasta el punto de no considerarlos como juegos en realidad. Y aunque es cierto que poseen similitudes, no es posible establecer definiciones conceptuales objetivas de estas propuestas críticas a través de la dinámica de clasificación de producción *indie/mainstream*. Al respecto, “muchos creadores marginados en la industria no se relacionan con "indie" o "AAA" porque su trabajo puede verse como demasiado experimental o poco convencional y, por lo tanto, no tan comercializable como los juegos más populares.” (Kareem, 2015)

No obstante, más allá de las diferencias onomásticas que se han mostrado y sin la intención de establecer una comparación entre definiciones, el afán es evidenciar cómo el sector cultural posee limitaciones propias de su pensamiento epistémico para el desarrollo de metodologías críticas en el diseño. Para ello es necesaria la investigación de distintos campos de estudios y autores que, de forma interdisciplinaria, contribuyan a una perspectiva de problematización del videojuego. Si bien es cierto que la democratización del medio tecnológico ha sido de gran provecho para el desarrollo de la producción lúdica, este también ha contribuido a la expansión de su capacidad mediática gracias a una sociedad altamente globalizada y conectada entre sí a través de la red Internet. Mencionado esto, se puede inferir que las prácticas creativas alrededor del videojuego resultan problemáticas por las implicaciones en la cultura, por ejemplo, la cuestión de la presencia y diversidad de los géneros, las minorías étnicas, raciales, sociales, o los sesgos y estereotipos de este medio.

La diseñadora Mary Flanagan (2009) advertía que la industria de los juegos de computadora y sus producciones no es tan diversa como aparenta. La autora expone una situación presente en los Estados Unidos, por ejemplo, en el caso de las ciencias informáticas existe una particular demografía y fuerza laboral que evidencian las limitaciones consistentes a la inclusión según el género, raza u origen étnico, siendo este uno de los principales países consumidores y productores de juegos digitales.

Sorprendentemente, el número de mujeres matriculadas en carreras de informática ha disminuido considerablemente en los últimos veinte años. Los negros e hispanos americanos representan un pequeño porcentaje de todos los analistas de sistemas

informáticos y científicos de computación trabajando en el campo, y muy por debajo del 10 por ciento de los programadores. Las desigualdades que resultan son preocupantes, especialmente en un momento en que las computadoras se han convertido en el centro de la mayoría de las disciplinas y cuando los juegos de computadora están emergiendo como un medio dominante. Investigadores han descrito la escasez de diversidad en las profesiones tecnológicas como un problema de justicia social. Como señalan muchos expertos de la industria, la gran mayoría de las compañías de tecnología que producen juegos no se dirigen a las mujeres o personas de color como jugadores. (Flanagan 2009, p. 224)

En este contexto los sistemas computacionales adquieren mayor incidencia en la vida cotidiana, previo al auge de la tecnología de la telefonía móvil, es bastante consistente el desarrollo de juegos que son producidos por una demografía particular que responde a públicos objetivos semejantes, o normaliza la diversidad en aras de las ganancias comerciales que provienen de un sector masculino, blanco y de clase media. En estas prácticas se reproducen modelos simbólicos para la construcción de significados en el videojuego que provienen de una realidad socialmente sesgada por sus valores culturales, lo cual resulta llamativo al reconocer elementos contradictorios que se pueden proyectar tanto en la industria *mainstream* e *indie*.

Como se explicó en el capítulo anterior, la película documental *Indie Games: The movie* (2010) brindaba una visión acerca de un grupo de desarrolladores de videojuego, que representaba de manera general, como estaba compuesto el modelo de *indie* e industrial: varón, blanco, heterosexual y anglosajón. Un panorama demográfico que se ha reproducido también en el “modelo” de producción *indie*, no solo en Estados Unidos, también como la percepción generalizada a nivel global de los desarrolladores de videojuegos. En su investigación acerca de los videojuegos independientes Ruffino (2013) también reitera esta observación y llama la atención al respecto al expresar que:

Otro aspecto que podría recibir más atención es la naturaleza de género de gran parte del discurso sobre los juegos independientes. Las mujeres rara vez se encuentran en los juegos independientes y, cuando aparecen, tienden a desempeñar un papel fuertemente masculino. Julie Uhrman, fundadora de OUYA, una nueva consola de

juegos que se define como orientada a las producciones independientes, da un perfecto ejemplo de ello al presentar su proyecto: “Efectivamente, estamos tratando de desbaratar una industria establecida. Se necesitan muchas agallas y coraje. Si no fuera una mujer, diría que grandes pelotas” (p. 13)

Esta situación ha preocupado tanto a diseñadores como a teóricos del medio respecto a las contradicciones en lo que se refiere a la producción y representación demográfica de los jugadores, o simplemente de las personas en general, esto incluye la expresión de derechos civiles y valores de comunidades marginadas, indígenas, latinos, LGBTTTI, y la afronorteamericana, solo por mencionar algunas. Ello ha llevado a reclamaciones importantes acerca del problema de cómo se representan la inclusión o diversidad de género, y otros temas afines a dichas minorías, en los sistemas del videojuego. En el *Indiecade* (2015) el desarrollador de videojuego T.J Thomas expuso su visión personal acerca de temas sensibles para la opinión pública, por ejemplo, la presencia del racismo, discriminación de género, racial, o explotación del trabajador dentro de la industria del videojuego:

No es un gran secreto que la industria de los juegos, en su estado actual, es extremadamente volátil y agresiva, particularmente entre aquellos de identidades marginales (...) Es constantemente racista, transfóbica, rapaz y sexista, ya sea que esto y la gente involucrada en ello quiera serlo o no, y con toda honestidad es completamente absurdo lo que la mayoría de la gente tiene que pasar para ganarse un "lugar" aquí. (Thomas, 2015)

En la presente investigación no se exponen datos que sostienen la afirmación de Thomas (2015), pero resulta pertinente reconocer que esas problemáticas sí están presentes en diversas manifestaciones de la vida cotidiana y la cultura, por lo cual, se entiende que las personas que laboran en la industria de los videojuegos, o de manera independiente están involucrados en situaciones de esta índole, siendo víctimas o victimarios, de un sistema de producción cultural altamente sesgado. Aunque, los estudios teóricos consultados, así como los videojuegos analizados durante la investigación exponen un incremento de la presencia de la pluralidad respecto al tema de género, apoyados por la experiencia de las obras e investigaciones de las artistas independientes y activistas Mary Flanagan, Anna Anthropy, Merritt Kopas o Zoë Quinn. Existen inquietudes entre los jugadores hacia las formas de

representación que simulan los personajes, sociedades y elementos del juego, también en la diversidad que manifiestan.

La industria proyecta valores propios de una clase conservadora que está detrás de las grandes producciones en los videojuegos, por ejemplo, alrededor de *The Sims* (2000) se ha discutido mucho respecto a cómo sus personajes representan estereotipos de la realidad y como evolucionan en base a las estrategias del consumismo más elemental del capitalismo. Otro caso, es el juego *GTA San Andreas* (2004) donde las minorías étnicas son ejemplos de manifestaciones de violencia y también son representadas tradicionalmente de esta manera, lo cual resulta en sesgos culturales desde la industria principal que estereotipa a dichas comunidades o regiones enteras, pues no están percibidos dentro de su discurso sociocultural. A pesar de ello, este tipo de videojuego continúa siendo bastante popular globalmente, han recaudado millones de dólares en ventas y son franquicias ampliamente redituables. El problema en la industria no es nuevo y aún persiste, pues carece de diversidad en la aproximación hacia temas sociales, diversidad de género, personajes, entre otros.

No obstante, los cuestionamientos sobre los enfoques más incluyentes han provocado la discusión y crítica llevándola hacia las formas de representación en el medio. El investigador Dmitri Williams en su texto *The virtual census: representations of gender, race and age in video games* (2009) realizó un análisis de 150 videojuegos para estudiar la inclusión de los géneros, raza y edad. Descubrió que el desarrollo de los personajes latinos y afroamericanos son representados en contextos sociales y raciales estereotipados. Para exponer un ejemplo, en el caso de la comunidad latina, el 3% de los personajes estudiados no desarrollan el habla hispana, y respecto a la representación de personajes afroamericanos, estos solo ocupaban el 10.74%.

Aunque las respuestas de la industria *mainstream*, por lo general, es aplicar las mismas reglas y acuerdos lúdicos mediante un diseño menos convencional que responda a cuestionamientos puntuales que les son reclamados por su comunidad, sin tener que realizar transformaciones estructurales en el juego y su diseño. Se ha establecido una cultura de lo “políticamente correcto” en los medios de comunicación, sociales y culturales que intenta no provocar mayores incomodidades a su público objetivo; pero, por otra parte, responde a las exigencias de los usuarios mediante el uso activo de las redes sociales en la transformación de esta

industria, o al menos en las formas de representación en el videojuego. Lo cual nos muestra que existe una mirada crítica de los jugadores dado que esta audiencia ya no es local, ni nacional, sino que se ha convertido en una “aldea global”.

Según los reportes del *Mintel's Gamers and Gaming - US, 2014*, el contexto norteamericano de consumo de los videojuegos muestra transformaciones en cuanto a su público. La abrumadora mayoría de hombres y mujeres de entre 18 y 34 años informaron haber jugado videojuegos (86% y 75%, respectivamente), y de este, el 67% de la población era de ascendencia hispana, a comparación del 57% no hispana. Si consideramos la raza, más de la mitad 58% de los blancos, el 57% de los negros y el 66% de los asiáticos informaron que jugaban videojuegos. Por ejemplo, una situación problemática para la industria fue respecto a la próxima publicación de la saga *Assassin's Creed*:

Cuando el director técnico de Ubisoft, James Therien, le contó a *VideoGamer* sobre la decisión de no incluir personajes femeninos jugables en el próximo *Assassin's Creed: Unity*, la compañía detrás del juego enfrentó una reacción violenta por su falta de consideración. Esta reacción se produjo a pesar de que un juego anterior de la serie, *Assassin's Creed III: Liberation*, presentaba a una protagonista femenina. Del mismo modo, el desarrollador de *Last of Us*, Naughty Dog, enfrentó críticas en 2013 por la forma en que representaba a Ellie, y el crítico del *New York Times*, Chris Suellentrop, señaló que, si bien el juego presenta un personaje femenino fuerte, ella juega un papel secundario para el protagonista masculino. (Harland, 2014)

Si prestamos atención a los problemas que existen para la integración en una sociedad multirracial en el caso de los EE. UU., o multiétnica como es en México, en el que existe una amplia gama de antecedentes culturales que se deben considerar en las presentes y futuras generaciones de jugadores. Por lo tanto, se debe tener en cuenta que los videojuegos como producto, “no son una forma uniforme y coherente de contenido, sino que, como medio de masas, manifiestan una forma de intervención sociopolítica, un elemento de la vida cotidiana, una forma de expresión personal y un medio para la producción artística” (Jagoda, 2017). Es así como los jugadores resultan estar más capacitados, conscientes y atentos acerca de dichas problemáticas. Lo cual propicia la demanda de nuevos contenidos que resultan más diversos

y entretenidos, y al mismo tiempo resulten ser tan diversos como las personas que juegan esos juegos.

Esto implica a cuestionarse si es posible generar un videojuego (independiente o mainstream) capaz de responder de manera inclusiva y neutra, sin sesgos culturales e ideológicos, aquellas diversas visiones acerca del “otro”, de problemáticas de la vida cotidiana de los individuos o sus comunidades, y que pueda expresar su opinión acerca del mundo, aun cuando no podemos percibir toda su totalidad y experimentar esas vivencias en carne propia. Una respuesta clara a esta preocupación tan compleja no es sencilla de declarar -ni es el objetivo de esta investigación- pero provoca la reflexión acerca de las posibles soluciones que están disponibles en el videojuego independiente, en las prácticas involucradas en su diseño. Entonces, “... ahí es donde radica el valor de crear videojuegos más diversos: la oportunidad de involucrar profundamente a un público mucho más amplio y generar lealtad entre un grupo de consumidores multifacéticos y apasionados” (Harland, 2014).

El éxito de este tipo de videojuegos se puede lograr mediante el diseño como propuesta comprometida, pues al mirar desde las perspectivas de las comunidades y temas marginados en el pasado, en la actualidad están ocupando más espacio mediático para exigir un mejor trato y responsable desde el diseño interactivo y lúdico. Es que hay que tener en cuenta que, en la actualidad, existe una tendencia por generar una experiencia de juego cada vez más personalizada con la cual se puedan identificar sus consumidores. La confluencia entre producto y consumidor resulta cada vez más estrecha por la interconexión de sus usuarios y el mercado global, por ello, las empresas cada vez prestan mayor atención a las demandas activas de los jugadores. Pues estos ejercen sus opiniones y la crítica acerca de la experiencia en sí, muestra un compromiso hacia dicha actividad al generar valor con sus propuestas, establecen tendencias mediáticas que intervienen en la recepción e impacto del producto. Estos “prosumidores” no trabajan directamente con el artefacto, pero sí inciden en el diseño gracias a ese compromiso activo (engagement) establecido por el jugador con el producto (videojuego) y que, por lo general ejercen su poder gracias a los medios de comunicación no tradicionales (foros, redes sociales, blogs, canales de internet) a diferencia de los medios tradicionales a los cuales el acceso es bastante limitado (televisión, periódicos, la radio, etc.).

3.2. El diseño crítico

Respecto a los límites más comunes en los videojuegos, la crítica especializada reconoce su presencia mayoritaria en las producciones que provienen de la industria principal. Pero también se refleja en menor medida en el *indie game* al ser este un fenómeno creativo que, en particular, contribuyó a visibilizar otras clases de libertades mediante la producción alternativa, y que en paralelo fomenta el auge independiente en el desarrollo de los juegos digitales. Las experiencias surgidas con estos cambios fomentaron el espíritu crítico en las audiencias más allá del típico posicionamiento en contra o a favor del juego, para brindar al desarrollador independiente la oportunidad y pertinencia en el desarrollo de novedosas formas del diseño, juego y jugabilidad crítica.

No obstante, la preocupación por incursionar fuera de las fronteras tradicionales del diseño resulta beneficioso para la exploración y desarrollo de la capacidad crítica del juego. Mediante la deconstrucción de las normas, estereotipos y paradigmas en torno al artefacto cultural, se brinda la oportunidad para reevaluar el entorno epistemológico en que se producen y consumen los videojuegos, mediante una aproximación más sagaz acerca de su uso y diseño por parte de su creador. El reconocer algunas limitaciones en el resultado final del diseño multimedia e interactivo, por lo general, resulta más evidente mediáticamente por las respuestas o reacciones del consumidor de juegos acerca de las implicaciones éticas, sociales y políticas que expresan estos productos.

Esta intención unge al diseño de función crítica, en específico el diseño de videojuegos, pues transforma la estrategia creativa en un compromiso y responsabilidad para con los jugadores y el propio diseñador, gracias a la reflexión artística, social o cultural sobre los entornos donde habitan. Desde el inicio de esta investigación se ha profesado reflexionar a través de un **pensamiento crítico**¹⁶ aplicado al entorno del juego digital, su diseño y aquellos valores presentes en él, así como los que proyectan al considerar la importancia que tiene como un artefacto cultural *cuasi* paradigmático del presente siglo. Estos estudios también se apoyan en las referencias de la teoría crítica que provienen de la Escuela de Frankfurt, al cuestionar

¹⁶ El pensamiento crítico consiste en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana. Dicha evaluación puede realizarse a través de la observación, la experiencia, el razonamiento o el método científico. (Pérez, Merino, 2008)

los modelos sociales y culturales imperantes desde las ciencias sociales, pero con un enfoque político hacia las relaciones dinámicas de las personas con los contextos históricos y la estructura social en que se desarrollan. Cabe mencionar que, el diseño como disciplina artística también se ha influenciado de esta clase de pensamiento, al subvertir la noción convencional de su función y actividad en sí misma. En los años 20 del siglo XX, el movimiento vanguardista del “constructivismo ruso” puso en práctica una nueva concepción del diseño en base al utilitarismo y funcionalismo de sus productos con fines sociales y para el bien común. De la misma manera el “Radical diseño”¹⁷ que en los años 60 y 70 tuvieron importante influencia en el ejercicio del diseño sobre todo en la arquitectura, al enfocar su prioridad y centralidad hacia el individuo que lo consume, habita y experimenta.

Aunque el término “diseño crítico” o “*critical design*” que se utiliza en esta investigación para referirse en el campo de estudio de los videojuegos, ciertamente está interrelacionado con las corrientes teórico-prácticas de este pensamiento, se utiliza por primera vez por el diseñador Anthony Dunne en su libro *Tales hertzianas* (1999) y desarrollado con mayor profundidad en *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects* (2001) en colaboración con Fiona Raby. Sus estudios son pertinentes pues han sido de los primeros artistas en investigar críticamente el “diseño afirmativo”, una clase de diseño que confirma, acepta y promueve los modelos y sus funciones tradicionales, debido a estrategias predisuestas por los cánones industriales. Pero ¿qué es el diseño crítico? Los autores respondieron a esto, además de contribuir con su propuesta particular:

El Diseño Crítico utiliza propuestas de diseño especulativos para desafiar las suposiciones estrechas, las preconcepciones sobre el papel que juegan los productos en la vida cotidiana. Su opuesto es el diseño afirmativo: diseño que refuerza el *statu quo*. (Dunne y Raby, 2011)

La reflexión de los autores acerca de esta disciplina, al ser trasladada hacia el medio de los juegos digitales, adquiere relevancia por las implicaciones “diseñísticas” en su producción y posterior comprensión por parte del usuario. A su vez, en la investigación del videojuego como objeto de análisis y controversias entorno a las implicaciones económicas,

¹⁷ También denominado “Contradiseño” o “Antidiseño”.

tecnológicas, y sociales que se derivan de las particularidades de su diseño. Como se ha expuesto anteriormente los modelos de la industria *mainstream* resultan, por lo general, en ejemplo fehacientes de un diseño afirmativo. El profesor, artista y diseñador de videojuegos Lindsay Grace (2010) expresa al respecto:

La crítica fundamental del diseño afirmativo es que simplemente no hace las preguntas sociales importantes. No hace preguntas sobre la ética de las prácticas de diseño y los productos diseñados. No reevalúa sus propias prácticas. En cambio, avanza sin reflexión crítica. El diseño crítico no se ocupa de avanzar, sólo se ocupa de producir aquello que aborda las preguntas críticas. (p. 130)

Sumado al campo de los juegos y su diseño, podemos reiterar la importancia aplicada al análisis teórico multidisciplinario que proviene de los estudios del arte, la cultura, sociología, *games studies* etc., al hacer hincapié en percibir más allá de los propios elementos narrativos que se expresan mediante los personajes representados, de la interacción y decisión del jugador con la “historia” en función lúdica. Esto está intrínsecamente vinculado al tipo de discurso persuasivo implícito en el sistema de juego (Bogost, 2007), sus mecánicas, y el rol del diseñador implicado con sus propios valores en el diseño. Ante esta situación la búsqueda de alternativas en el diseño que propicien o estimulen cambios en la percepción del juego y su jugabilidad, se inicia por aceptar y comprender que los juegos también son formas de establecer modelos de comportamientos éticos, y no solo una forma de representación que refleja aquellos valores sociales (Barr, Noble & Biddle, 2007).

Así como el diseño provoca y estimula las ficciones y especulaciones alrededor de su actividad, actitudes y su producción, en este capítulo, se abordan aquellos juegos no tradicionales. Esto conlleva a preguntarse acerca de la existencia de un método que responda a los principios del diseño crítico que se promulga en la investigación, y en esta situación Lindsay Grace (2010) propone diferentes pasos para el diseño de juegos críticos a través de un proceso que conformado por tres puntos:

En primer lugar, se requiere utilizar la observación, la cual se realiza mediante la ejecución de preguntas críticas hacia el entorno de investigación que abarca el diseño, por parte del creador (diseñador, desarrollador, programador, etc.) y, a su vez, los receptores (usuarios-

espectadores) del producto redirigen las preguntas hacia el diseñador. Preguntas que no son difíciles de formular, pues existen múltiples elementos presentes en un videojuego que son reconocibles o se intuyen, por ejemplo, el tema, la narración, su estética o personajes. Sin embargo, la sugerencia del autor Grace (2010) nos dirige a enfocar nuestra mirada más allá de las suposiciones, de la lógica del funcionamiento de los juegos y sus mecánicas, aspectos que pueden ser detonantes para preguntarse durante el proceso de diseño:

- ¿Qué pasaría si las decisiones a tomar por el jugador se diseñaran para que existiera una real incidencia en los resultados finales, basados en las acciones acometidas en el juego? *Undertale* (2015)
- ¿Qué pasaría si el matar o destruir a tus oponentes te obligara a situarte desde la perspectiva de la víctima y su historia de vida? *Bang!* (2009, 2012)
- ¿Qué pasa si se convierte la mecánica de juego para mostrar el sinsentido de los resultados a partir de su funcionamiento? Ejemplo: *September 12th* (2010)
- ¿Qué sucedería si los elementos tradicionales de un juego se alteran al imponer otro orden de jugabilidad? *Default Dan* (2014)

Las preguntas pueden surgir del análisis sistemático de un juego o puede ser resultado del conjunto de un género, estilo, o colección de juegos en los cuales se pueden identificar patrones que derivan de su diseño (Grace, 2010). En este sentido existe un amplio espectro de análisis que puede provenir en principio de los campos de investigación de la ética, lo social, la cultura y el arte.

En segundo lugar, la deconstrucción de dichos paradigmas y sesgos al realizarse las preguntas críticas emergen al entrar en conflicto con la tradicional “afirmación” que plantea la industria. Esto implica que si en la construcción de un personaje ficticio altamente complejo a nivel psicológico y narrativo que fomenta una experiencia inmersiva resulta ser nuestro avatar, y o alter ego, este debe enfrentarse a situaciones donde su comportamiento tiene repercusión en la dimensión narrativa en el juego, es una propuesta que resulta eficiente para explorar la responsabilidad de las decisiones tomadas. En cambio, basado en las decisiones y los resultados, pudiera ser “juzgado” por el propio sistema del juego, puesto en evidencia por este, dado el comportamiento transgresor del jugador en el sentido ético o

lúdico, aunque se haya aceptado sus reglas de participación esto no implica estar exento de responsabilidad ante el juego.

Quizás las preguntas realizadas por el diseñador a la obra no tienen una respuesta adecuada, no obtiene una ejecución satisfactoria en su planteamiento formal, o simplemente la jugabilidad diseñada no es capaz de expresar las intenciones del autor al jugador. En cambio, estas preguntas y cuestionamientos brindan un terreno sensible para explorar otras estrategias en el juego que no son familiares para el diseñador.

El tercer y último paso, es transformar los cuestionamientos acerca de los elementos que componen el juego -basado en preguntas de índole conceptual, formal o ético- ahora en productos que expresen los resultados, al responder, “ilustrar”, o provocar nuevas interrogantes acerca de dichas preguntas críticas. Es reorientar aquellas supuestas normas hacia posiciones donde se pueda evaluar las cuestiones de la crítica hacia el diseño en base a los valores y la ética implícita, investigaciones que también ha abordado Flanagan (2009). Y, aunque esta propuesta se posiciona desde la perspectiva crítica hacia el método de diseño de juegos, la producción resultante tampoco está exenta de ser evaluada o analizada críticamente como si fuese un juego tradicional o comercial.

Al hacer preguntas determinadas por su carácter crítico, estas requieren ser respondidas en términos prácticos del diseño de videojuegos, lo cual en su mezcla y de forma conjunta resultaría en: un juego crítico, debido a la búsqueda e investigación personal de los creadores durante el proceso de producción. Así como los *indies games* cuestionan la tradicional industria del juego digital, al fomentar la producción y estrategias alternativas mediante el diseño, el modelo en sí mismo no entra en conflicto directo hacia los videojuegos *mainstream*. En su caso la actitud de los artistas marcha en forma paralela al sistema hegemónico, aparentemente un universo paralelo, pero interconectado. La criticidad entorno al juego es transversal a los campos de investigación al observar y preguntar por los límites, estándares, convenciones presentes en el artefacto cultural, y que se pueden producir tanto desde las artes o las ciencias sociales. Lo cual, en principio permite la orientación del desarrollador en el proceso de diseño de juegos en un panorama social más amplio (Grace, 2010).

La efervescencia por parte de un sector de diseñadores e investigadores, al cuestionar las nociones convencionales acerca del diseño del videojuego y la experiencia lúdica, son un elemento significativo que contribuyó a proponer un espíritu crítico acerca de estas prácticas; esto cataliza nuevos y variados métodos interdisciplinarios para abordar los videojuegos con consciencia, responsabilidad, compromiso.

3.3. Una nueva retórica hacia los videojuegos

A principios de la década del 2000, debido a su creciente expansión global dentro de la cultura popular y sectores del arte, los estudios académicos circunscritos al medio de los videojuegos adquirieron mayor madurez, desarrollándose un campo de estudio acorde para el análisis de este medio: los *Game Studies* o Ludología, un proceso que se estaba gestando desde la década de los años 90.

Una de las aportaciones más relevantes del estudio de los videojuegos fue dirigir el análisis hacia su sistema y comprender como este produce dichas experiencias lúdicas, pero desde la perspectiva de su funcionamiento. Ian Bogost aporta la noción de retórica procedural¹⁸ (Procedural rhetoric) en su libro canon *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007) y lo explica en general como:

...el arte de la persuasión a través de representaciones e interacciones basadas en reglas en lugar de la palabra hablada, la escritura, las imágenes o las imágenes en movimiento. Este tipo de persuasión está ligada a las prestaciones básicas de la computadora: las computadoras ejecutan procesos, realizan cálculos y manipulaciones simbólicas basadas en reglas. (p. ix)

El investigador Bogost recurre a la idea de la **retórica** que proviene del campo de la filosofía de la Grecia Clásica, esta se define como una actividad persuasiva que se expresaba de siempre manera oral y que dominaba diferentes espacios cívicos, educativos, filosóficos o políticos de la vida cotidiana de las personas. La retórica se convirtió en un inicio por necesidad y posteriormente por su potencial en una especie de “arte de la oratoria”, el cual

¹⁸ El uso de la palabra procedural es un neologismo.

mediante la articulación de procesos y recursos en un discurso permitía a su orador argumentar y persuadir de manera adecuada a su destinatario.

Es necesario aclarar que **no se refiere a las técnicas de retórica sofista** que está destinada al desarrollo de los artilugios del discurso y manipulación mediante formalismos del lenguaje, términos o trampas dialécticas con el objetivo de convencer al oyente, que tanto criticó Sócrates y Platón. Posteriormente, Aristóteles recupera la noción de retórica, lo que se definió como retórica aristotélica, el cual sistematiza la reflexión teórica acerca del lenguaje persuasivo mediante el uso de la dialéctica como instrumento de debate filosófico. Ya en la Edad Media la retórica se convierte hacia otras formas de descripción más allá del discurso oral, y se aplica hacia otras formas como la escritura adoptando nuevas maneras de argumentación propias de la escritura, que no pertenecen a la oratoria.

Sucesivamente hemos podido comprobar que, en el siglo XX, el auge de los medios de comunicación empezó a utilizar dicho término de manera sustancial para explicar el funcionamiento de estos, o sea que se ha convertido en una disciplina transversal a distintos campos de estudios, por ejemplo, existe una retórica visual que aborda las imágenes y, una retórica cinematográfica en el discurso audiovisual. Aunque, también existe una percepción negativa acerca del término retórica y su uso, dado el tratamiento superficial, vacuo y demagogo con el que ha sido utilizado históricamente por otros medios de comunicación y en la política, etc. No obstante, Bogost (2007) afirma que se necesita una teoría que aborde la retórica de los procesos “para hacer juicios acordes con los sistemas de software que encontramos a diario y para permitir una autoría procedural más sofisticada con la persuasión y la expresión como su objetivo”, al permitir analizar los distintos funcionamientos de los dispositivos que surgen y como estos transforman nuestra comprensión de la realidad al estar nosotros mediados por la tecnología.

Si bien el desarrollo de este término se basa en la investigación pionera de la autora Janet Murray en su libro *Hamlet on the Holodeck* (1997) en el que aborda las transformaciones en el medio digital, y como su desarrollo resulta en base a sus procedimientos intrínsecos, debido a la capacidad definitoria para ejecutar una serie de reglas. La autora reconoce este elemento procesual como una de las cuatro propiedades esenciales y únicas de los artefactos digitales además de la participación, espacialidad, y alcance enciclopédico. Lo cual

aprovecha para teorizar respecto a un nuevo sistema de aprendizaje y persuasión en los medios computarizados. En este contexto se favorece la argumentación hacia el discurso de lo procesual pues “se entiende no sólo como un marcador ontológico de los juegos de computadora, sino como la forma específica en que los juegos de computadora construyen discursos de valor ético, político, social y estético”. (Carrubba 2019, Sicart, 2011: s.p).

Bogost considera que los videojuegos no son formas tradicionales de la comunicación como la prensa, revistas, tv, entre otros medios, en el que sucede la narración de una historia que la persona recibe, pero en el caso del videojuego las maneras en que proporcionan experiencias a través de su sistema resultan ser más eficientes en cuanto a persuadir a los usuarios de ver las cosas desde otras perspectivas. En este concepto retórico se explica cómo la gente aprende a través de las reglas y los procesos. De esta manera si el autor construye un modelo¹⁹ de videojuegos se inscribe en los procesos y las reglas sus propias ideas y, o argumentación de tal manera que permite no solo su análisis, también persuade a las personas. Esto se aplica a los videojuegos de computadora, móviles, consolas o arcades etc. El atractivo principal resulta en establecer el análisis del dispositivo para comprender, describir y desarrollar las **propiedades persuasivas** propias de las experiencias lúdicas pues:

Lo procedural se refiere a una manera de crear, explicar o entender los procesos. Y los procesos definen la forma en que funcionan las cosas: los métodos, las técnicas y las lógicas que impulsan el funcionamiento de los sistemas, desde los sistemas mecánicos, como los motores, a los sistemas organizativos, como las escuelas secundarias, y a los sistemas conceptuales, como la fe religiosa. La retórica se refiere a la expresión efectiva y persuasiva. La retórica procedural, entonces, es una práctica que usa los procesos persuasivamente. Más específicamente, la retórica procedural es la práctica de persuadir a través de procesos en general y procesos computacionales en particular. Así como la retórica verbal es útil tanto para el orador como para la audiencia, y así como la retórica escrita es útil tanto para el escritor como para el lector, la retórica procedural es útil tanto para el programador como para el usuario,

¹⁹ Un objeto o proceso que comparte propiedades cruciales de un objeto o proceso original modelado, pero que es más fácil de manipular o comprender. <http://pespmc1.vub.ac.be/ASC/model.html>

el diseñador de juegos y el jugador. La retórica procedural es una técnica para argumentar, pero con argumentos computacionales. (Bogost, 2007, p. 2-3)

El investigador y también diseñador Gonzalo Frasca, quién ha colaborado con Bogost, prefiere ajustar el término a, “retórica de la simulación”, y aunque varía el término, el principio es similar, pues establece su perspectiva desde un análisis comparativo con la narrativa y el drama como una forma de narración representativa, al exponer que los autores de los juegos elaboran las reglas a través de las cuales transmiten su ideología añadiendo, o excluyendo las reglas según su manipulación como en el “Teatro de los Oprimidos” de Augusto Boal. Frasca (2001) entiende a los videojuegos como una forma de simulación pues se lo imagina como una forma de modelación de un sistema (fuente), a través de un sistema diferente que mantiene (para alguien), parte de aquellos comportamientos del sistema original.

Además, expone su argumento, al considerar los videojuegos como una simulación particular pues este es capaz de transmitir las ideas y sentimientos de un autor de una manera que en la narrativa no puede, además que ofrece posibilidades retóricas más amplias y distintas, pero, aun así, las simulaciones son representaciones del mundo, estas no pueden modelarlo sin transmitir la idea del autor sobre cómo funciona el mundo. Esto es debido a que el encarnar dichas ideas en procesos e instrumentados en la construcción de una experiencia de juego, ya no solo importa su afirmación sobre el mundo y su funcionamiento, también se proyecta por qué no funciona o cómo debería funcionar.

Sin embargo, existe la preocupación de diversos autores acerca de esta clase de estudios al proponer que, una visión estructurada únicamente en la retórica de los procesos incurra en el detrimento de la experiencia del juego y los jugadores, pues los transforma en puros activadores del dispositivo comunicativo y la práctica del jugar en una mera actualización de los procedimientos de juego al advertirnos Carrubba (2019) que, esta situación posiciona “al jugador como simple espectador de un sistema de experiencias frente al cual no siempre es posible interactuar” (p. 193). Y hacia esta centralidad de las reglas dirige su reflexión el investigador Sicart (2011) en cuestión a la participación del jugador en este proceso, pues no está de acuerdo en la totalidad de este enfoque procedimental. Considera que el enfoque prioritario hacia el análisis y desarrollado de la experiencia, así como de los sistemas

implementados por el diseñador resultan demasiado limitantes, según su opinión, al ignorar el rol del jugador en tanto su capacidad para interactuar y trastocar el sistema diseñado por su autor. “Los juegos estructuran el juego, lo facilitan por medio de reglas. Esto no quiere decir que las reglas determinan el juego: lo enfocan, lo enmarcan, pero todavía están sujetos al acto mismo del juego. El juego, de nuevo, es un acto de apropiación del juego por parte de los jugadores” (Sicart, 2011).

Desde la perspectiva de Sicart, existe una preocupación real respecto a la teoría de la retórica procedural, por el temor al desplazamiento de la presencia del creador y el jugador como elementos fundamentales para el diseño del juego, además de la influencia por parte del jugador y de los contextos culturales donde juegan. Una acertada alerta hacia las dinámicas de análisis e interpretación acerca de dicho artefacto cultural el cual, desde el punto de vista como autor de esta investigación, se complementan entre sí (Bogost y Sicart) abonando múltiples perspectivas de análisis al campo de estudio de los *games studies*.

Es necesario exponer un acercamiento más prudente hacia la instrumentación de la **retórica procedural**, para no errar en la reflexión o en la propia ejecución del diseño, resultado de una visión sesgada de la naturaleza del juego. No obstante, como Frasca señalaba en su texto *Videogames of the oppressed* (2004), el potencial de la simulación mediante la retórica de los procedimientos, que Bogost definió posteriormente, significó un gran paso de avance, en inicio, pues desarrolla un enfoque interpretativo del diseño hacia los procesos lúdicos, mecanismos, reglas propias de un sistema computacional, en vez de priorizar los elementos narrativos o argumentativos, más propios del relato literario que del medio interactivo. La novedad no es solo la ruptura del paradigma narrativo, también resulta de gran importancia para el desarrollo de propuestas tanto con fines teóricos y prácticos en su producción, pues “este tipo de acercamiento a su análisis y desarrollo de juego atiende a los mensajes y argumentos intrínsecos que se insertan en el mismo sistema de reglas del juego” (Carrubba, 2019, p. 193). Al final, esto nos proporciona nuevos métodos discursivos para el diseño de videojuegos críticos.

3.4. Diseño Crítico en juegos independientes

Las investigaciones de autores como: Frasca (2004), Flanagan (2009), Lindsay Grace (2014), Torres (2015), Carrubba (2019), comparten objetivos afines al analizar a profundidad la

articulación de los discursos críticos, los enfoques prácticos e instrumentales en el diseño, la producción y usos de los videojuegos. Al brindar al jugador la posibilidad de experimentar otras clases de experiencias interactivas, y de poder cuestionarlas más allá de su valor como entretenimiento, porque son resultado del interés por abordar de manera enfática una amplia diversidad de problemáticas en la sociedad y la cultura, como expresaba el renombrado científico informático Espen J. Aarseth (2007) al referirse que:

Este omnipotencial para la simulación significa que los juegos de ordenador pueden representar, en principio, cualquier fenómeno en el que se nos ocurra pensar, y así, también en principio, ningún área de investigación queda excluida. (p. 5)

Así que en el contexto de estos estudios se muestra una perspectiva similar, Torres (2015) nos presenta como en la diversidad de denominaciones los investigadores y diseñadores comparten posiciones hacia la implementación de un pensamiento crítico, y lo resume:

... similar Ian Bogost (2007, 2011) y el mismo Frasca (2004, 2007) entre otros, anteriormente ya se habían interesado en la manera en que el videojuego podría cumplir un papel persuasivo marcado con un acento político, ya referíamos la analogía entre el Imperio de Hard y Negri (2001) y el ecosistema de los videojuegos donde Dyer-Witheford y de Peuter (2009) llaman *Tactical Games* a esta corriente de videojuegos de la Multitud, reseñando algunos de los videojuegos que analizamos en esta tesis. Por su parte Egenfeldt – Nielsen, Smith y Pajares Tosca (2013, p. 244) en uno de los mapeos más completos del estudio reciente del videojuego, reconocen lo escaso de la investigación en esta área y llaman a esta tendencia *Political Games*, relacionándolos con los *News Games*, donde el mecanismo para propiciar las reflexiones en el jugador se basa en la inclusión de noticias o hechos reales. (p. 9)

El acercamiento al tema proviene desde un inicio por el interés de analizar o concebir a los videojuegos como formas de resistencia cultural, que, en cierta medida comparte la ideología *indie*, pero lo lleva a un nuevo nivel. De manera paulatina se ha está reinventando las prácticas del diseño comprometido que, por ejemplo, Flanagan (2009) denominó en los términos de *Activist Game*. Esto resulta en una identificación de estos juegos emergentes, que empezaron a circular fuera de la industria comercial, pero dentro del contexto independiente, aunque no responden a la tipología clásica del *indie*, como se ha mencionado.

El *Activist Games* no es un ejercicio estrictamente conceptual, su diseño responsable en el desarrollo de las temáticas, personajes, roles, objetivos, escenarios, metas alcanzables, implica el generar experiencias lúdicas que cuestionen los paradigmas del juego como tal. Eso significa ser consciente en el propio hacer del diseño, desde la teoría y la práctica experimental, del alcance crítico positivo o negativo del videojuego en la sociedad.

Mary Flanagan en su libro *Critical Play* (2009) argumenta que "el juego crítico significa crear u ocupar entornos y actividades de juego que representan una o más cuestiones sobre aspectos de la vida humana"(p. 6), así de los procesos que se realizan o de las experiencias que se proyectan en el mismo, de esta manera, la teoría inspira la práctica y viceversa. En una serie de relaciones sinérgicas que están en un bucle, el uso de la denominación **videojuego crítico** es una interpretación personal de lo que Flanagan denominó *critical play* (juego crítico) y lo podemos trasladar a las actividades lúdicas mediadas por la tecnología. Para mayor comprensión se utiliza el término “**crítico**” de manera que destaque la actividad, elemento, o concepto en tanto su razón de cuestionar o provocar discusión alrededor de este, así como las aportaciones metodológicas compartidas por los mismos, en contribución hacia un diseño crítico y, por lo tanto, en un videojuego crítico.

Inspirado en las ideas de esta investigadora acerca de la aproximación metodológica al diseño crítico, nos propone centrarse en los valores humanos que han de ser instrumentados en el videojuego; esto conlleva el modelo ético del diseñador hacia otras necesidades y compromisos que difiere del papel conferido al diseñador “convencional” que ve más su trabajo en base a la funcionalidad y usabilidad de su producción. Una de las estrategias más comunes consiste en realizar comentarios -críticos- directamente a un elemento muy específico del juego, semejante a las propuestas de Grace (2010). Por lo general se cuestiona -en inicio- el tema o el contenido que se representa en el mismo, quizás, por ser uno de los discursos más explícito e identificable por el desarrollador y el jugador. Sin embargo, no es el único aspecto existente que se puede observar en los juegos o que resulte el más importante. La idea es observar y preguntar críticamente, en inicio, a los diferentes elementos que se presentan para ser intervenidos e interpretados de manera apropiada, según las intenciones presentes en un proyecto.



Figura 3. Propuesta de “Carta de posibles fuentes de valores en los juegos” desarrollada por Flanagan y Nissenbaum (2014) a lo cual se añadió el tema como elemento fundamental a ser traducido al sistema de juego.

Además de la observación que busca la relación establecida entre contenido-forma durante el proceso de realización también es deseable potenciar la interpretación, y reflexión dialéctica por parte de la audiencia al momento de jugar en la búsqueda de la comprensión del mensaje. Esto es gracias a que, mediante la interacción con la obra, es posible obtener nuevos o diferentes resultados en base a la interpretación de la experiencia lúdica y empírica de lo simulado, con base a la relación simbólica entre el juego y la sociedad. Quizás sea la más compleja de las relaciones que se desea o espera incidir de manera positiva mediante la reflexión hacia la construcción de una mejor sociedad. Se hace evidente que esta clase de propuestas se posicionan en esta dialéctica dado que examinan con énfasis los temas que se

abordan, sean políticos, culturales, religiosos o personales, y en la forma que se moldean estas relaciones según las intenciones que se expresan.

Los diseñadores pueden ayudar en primer lugar a encontrar formas específicas de transmitir valores en los juegos. En segundo lugar, los elementos pueden servir como una lista de control de la arquitectura semántica para fomentar la atención a los aspectos de un diseño en curso que tienen resonancias culturales, éticas y políticas, y como una ayuda a lo largo del proceso de diseño. (Flanagan, 2014, p. 48).

En una aproximación hacia otras manifestaciones artísticas como el cine, las artes escénicas, las artes visuales, entre otras, se manifiestan algunos elementos presentes y se puede proponer para realizar un análisis por parte del público y el autor. Si bien sería necesario adecuar ciertos elementos a sus respectivos contextos, también podría ser necesario discriminarlos según su funcionamiento o no en dicha interpretación, en una especie de deconstrucción del fenómeno artístico. Sin embargo, en la presentación de esta propuesta se considera necesario incorporar el tema como valor y elemento fundamental en el desarrollo de la carta de posibles fuentes de valores en los juegos digitales, expuesta y graficada en este texto.

En efecto, el tema es uno de los aspectos más fundamentales que permea el acercamiento al desarrollo de un juego u otra manifestación artística por parte de su creador, no obstante, en el caso del videojuego crítico es más evidente, pues el tratamiento del tema es parte del modelo a cuestionar y valorizar según las intenciones del diseñador crítico. Ahora bien, existen diferentes posturas respecto a las formas de interpretación e instrumentación de los métodos, pues estos pueden ser utilizados y entendidos de manera **reflexiva** y, o **recursiva**. De esta manera se puede fomentar los procesos de reflexivos, y discusiones respecto al propio concepto del juego, las convenciones existentes alrededor de las implicaciones de la diversión y el entretenimiento en un medio polivalente y multimodal.

3.5. Clasificación de juegos críticos

Al visualizar los elementos (Fig. 3.) para ser “valorizados” en el juego -según Flanagan- se identifica, en primer lugar, dos espacios para desarrollar un “diseño y juego crítico” relacionado con los videojuegos:

- Interno: Todos aquellos elementos que componen parte del sistema y arquitectura del artefacto lúdico *per se*, y al cual el jugador no tiene acceso directamente.

- Externo: Está compuesto por los factores y elementos externos presentes en el cual incide la interpretación del jugador respecto a la propuesta y manipulación del diseñador.

Aunque no es necesario percibirlo de tal manera pues comúnmente se conjuntan ambas dimensiones -desde la perspectiva crítica-, para efectuar una experiencia más completa, es insuficiente nada más reconocer hacia dónde se dirige la intención reflexiva del jugador debido a la manipulación del diseño implementado, si no es posible identificar antes los modos de crítica que se efectúa, su tipo de entrega y la motivación del diseño. Acorde con las investigaciones de Lindsay Grace (2014), el autor clasifica en dos modos de crítica a los juegos según las corrientes principales del diseño: la **crítica social** y la **crítica mecánica**.

En esencia, la crítica social proyecta su visión desde los juegos hacia la sociedad y la cultura en general, o sea se externa su objeto de análisis. Mientras la crítica mecánica, se dirige de manera inversa, hacia el sistema de juego, sus elementos y arquitectura desde la perspectiva de los diseñadores y los jugadores. Por lo tanto, la propuesta de Flanagan (2014) expone las posibilidades para expresar valores en juego, mientras Grace (2014) analiza y explica cómo estos funcionan de manera más concreta. En tal situación la crítica social vuelve su objeto de estudio hacia prácticamente cualquier problemática, sea la migración hacia Europa y los EE. UU., la guerra en Siria, las hambrunas en África o la violencia por el narcotráfico en las calles de México; situaciones que requieren nuestra atención y que pueden ser abordadas mediante el diseño crítico. Entonces desde esta perspectiva, el discurso es reflexivo, dado que se dirige hacia las formas en que se abordan las temáticas sociales y sus problemáticas desde el diseño para reflexionar en particular sobre estas, en tal contexto Grace (2014) comenta al respecto:

Como la lógica fluye, una sociedad sexista, hace juegos sexistas. Una cultura racista, tiene juegos racistas. Desde esta perspectiva el objeto diseñado, ya sea un juego o un cenicero, sirve como un indicador de la ansiedad social, el sesgo y el valor. El diseño proporciona una respuesta a la temperatura o presión social. El diseño crítico, es, desde esta perspectiva, un medio para la crítica social. (p. 5)

En esta investigación se afirma que, para lograr alterar la percepción de la realidad social del jugador mediante un juego, lo más frecuente, es provocar tensiones entre las normas sociales y sus propias afirmaciones. En definitiva, será preciso implementar un conflicto que revele

las contradicciones y problemáticas pertinentes del tema seleccionado mediante la interacción, y no solamente de su enfoque hacia el tema en sí. Más aún, se sostiene que el diseño crítico, tiende a ser más efectivo si el juego cuestiona a la sociedad desde la otredad, pues se sitúa fuera de la normalización y *status quo*, por lo que es necesario tener un sujeto de crítica para poder realizar una reflexión profunda al respecto; pongamos, por ejemplo, el videojuego de guerra de supervivencia *This War of Mine* (2014), los de simulación y estrategia cómo *September 12th* (2003) o *Paper Please* (2013).

En otra situación entendemos que el conflicto puede resultar una construcción que se apoya de la narrativa, inspirado en el drama que suponen dichas oposiciones para el jugador al momento de cumplir las metas establecidas. Si bien, el uso de esta clase de conflictos dramáticos es recurrente en los juegos (*Walking Dead*, 2012; *Mass Effects*, 2007) esto pertenece más a un recurso narrativo que se inserta en el diseño del juego para el desarrollo de una estructura dramática, que hacia una estrategia propiamente crítica del juego.

Se menciona que el juego reflexivo puede resultar un método discursivo, a su vez desde la práctica nos brinda la posibilidad de ser un recurso que se instrumenta de manera crítica o ser, con propiedad, un cuestionamiento hacia la estructura del juego para fomentar dicha reflexión. Esta clase de **crítica mecánica** proviene del funcionamiento interno de su sistema, las reglas o acuerdos lúdicos establecidos por parte del autor, más que al entorno social que se representa, muchas veces recurriendo a la retórica procedural identificada por Bogost (2007). Considera Grace (2014) que “las mecánicas críticas son típicamente recursivas. Comienzan con un estándar contemporáneo e iteran sobre él. No se centran en las implicaciones sociales o el contexto, per se, sino en las experienciales” (p. 5). Esta clase de experiencia es menos común que la crítica social pues las propias características de la crítica se focalizan en aspectos retóricos de los procesos, esto con el fin de establecer cuestionamientos que se expresan y argumentan con el uso de la retórica procedural.

Pongamos un ejemplo para clarificar el funcionamiento de este tipo. El juego *Default Dan* (2014) del estudio *Kikiwiki Games* simula las mecánicas de plataformas del juego *Mario Bros*, pero alteran la idea bajo el concepto de constituir, según los propios autores, un “anti Mario”. En este juego las mecánicas se desarrollan prácticamente al revés de lo que consideramos correcto y debería ser apropiado, se debe hacer lo contrario de lo que parece.

Los corazones y las monedas, que simbólicamente representan la vida y el valor a obtener en este juego te hacen reventar en pedazos y morir cruelmente, sin embargo, las púas, las plantas “carnívoras”, los abismos, etc. permiten que puedas continuar con vida, los “enemigos” te ayudan “sin querer” a que completes tus metas en el menor tiempo posible. Todo lo que sabes es incorrecto y todo lo que parece malo es bueno. Se convierte en una divertida sátira con mucho humor hacia cómo las personas están condicionadas al jugar por las prácticas y conceptos de los juegos tradicionales y, lo difícil que es desaprender y volver a comenzar a entrenar nuevos conocimientos. Este videojuego es un caso muy interesante pues fue posible realizar una crítica con sentido del humor, las mecánicas y su representación son subvertidas con éxito y con gran diversión.

Estas propuestas experimentan con las dimensiones reflexivas y recursivas en diferentes niveles de implementación de la crítica mecánica o reflexiva, para activar el conflicto en el jugador, para que cambie la percepción sobre lo experimentado. Es más frecuente estar presente ante la crítica social en un modelo reflexivo, pues posee mayores opciones de elaborar un discurso simbólico más representativo de la realidad, y por ello menos complejo de identificar por el público. Lo acertado del videojuego *Paper Please* (2013) es precisamente en el uso de esta dualidad, y aunque la tendencia se inclina más hacia el uso del discurso reflexivo para dirigir sus comentarios hacia un sistema político totalitario, se apoya con solidez al emplear una mecánica de juego particular que, como menciona Grace (2014), emplea una especie de retórica procedural en torno a la monotonía, el conflicto interno y los argumentos para liberarse de las reglas de juego prescritas.

Una característica particular en las críticas mecánicas es hacer evidente dicho cuestionamiento mediante la repetición de elementos recursivos que complejizan la interacción e interpretación del sistema de juego. En estas situaciones las mecánicas de juego son cuestionables desde el punto de vista de la ética, la moral o hasta ideológicamente, pero simulan situaciones que adquieren un sentido más profundo pues se inspiran en la realidad, como es el caso de *Paper Please* (2013). o *September 12th* (2003). En esta clase de juegos la repetición en su crítica social y mecánica no solo es evidente, busca ser obvia para el jugador. El autor considera que existe una estructura dicotómica continua- discontinua, en la forma que se diseña y se entrega la crítica en base a los objetivos del desarrollador.

Por ejemplo, en *September 12th* y *This War of Mine*, se experimenta continuamente una serie de mensajes y *leitmotiv* que representan el sin sentido de la guerra, en conjunto con sus mecánicas de juego que repite dicho postulado durante todo el juego. Esta clase de experiencia está diseñada con un sentido iterativo en su crítica, por lo tanto, se considera en un **diseño crítico continuo** según su tipo de propuesta. Una vez que se ha comprendido la premisa del juego, éste continúa funcionando si el jugador lo acepta y continúa aceptándolo durante el transcurso de este. Lo cual conlleva que la experiencia transcurra sin sobresaltos, giros bruscos en el ritmo y en la tensión, sosteniéndose por la consistencia y persistencia de la crítica que se reafirma una y otra vez.

El polo opuesto se encuentra en los juegos **críticos discontinuos**. Estos presentan la crítica en un punto único del juego y utilizan por lo general las suposiciones del jugador, así como su experiencia en el marco del conocimiento de los juegos digitales. Al aprovechar la familiaridad con los estándares y acuerdos lúdicos, para subvertir sus mecánicas en otra experiencia crítica, se establecen instantes de conflictos al romper la expectativa del jugador y provocar cuestionamientos acerca del motivo del por qué se tomó tal decisión. Esto es muy similar a los giros de trama (plot twist) o momentos climáticos de una historia, a lo cual, Lindsay Grace (2014) denominó la **yuxtaposición discordante** en su texto *Discomfort Design: Critical Reflection through Uncomfortable Play* (Grace, 2011).

El autor expuso, por ejemplo, el juego de cartas *Buffalo: The Name Dropping Game* (2012) el cual resulta en el desarrollo y descubrimiento de juegos de palabras para nombrar a personajes o personas que coincidan con combinaciones descritas en las cartas, tales como *abogado latino*, *abuela tatuada*, *villano vegetariano*. La idea es utilizar una mecánica aleatoria que resulte en inusuales composiciones en el que los jugadores pueden alterar o socavar los presuntos estereotipos que surgen, alentando consciente o subconscientemente al jugador para adoptar nuevas posturas incluyentes hacia la identidad social. En gran medida este juego expone los sesgos culturales, raciales y de género del jugador provocando tensión en el mismo, según y así se establece la estructura discordante. Este proceso está diseñado para encontrar en algún punto del juego una crítica implícita, que se devela de manera súbita. Tal y como Grace (2011) expone en su reflexión al respecto:

¿Qué hace un momento de incomodidad para la reflexión crítica? La respuesta depende de la situación. Así como la yuxtaposición es un dispositivo armónico en la composición, o un dispositivo retórico en la poesía, el movimiento de la incomodidad ofrece a los diseñadores una oportunidad muy eficaz para recordarle a los jugadores a pensar (...) A veces el momento de incomodidad llevará a revelaciones positivas, otras veces serán negativas. Es muy importante entender que es una oportunidad para afectar a los jugadores. Es una oportunidad para explotar la retórica del juego. (p. 6)

Esta clase de diseño crítico resulta muy útil en jugadores con experiencia en los juegos digitales, pero en cambio resulta menos efectiva en aquellos que no son experimentados, dado que estos no están conscientes de los contextos y mecanismos que están implicados en el medio.

A continuación, gracias a la propuesta de análisis de Grace (2014) es posible trazar un esquema de análisis para los juegos críticos según los elementos estructurales anteriormente expuestos. El interés es complementar el análisis de esta clase de videojuegos de manera inicial, hacia la investigación y posibles diseños críticos a implementar. Para ello se recurre al examen de las motivaciones del diseño (reflexivo o recursivo) y a las formas del ritmo estructural de entrega (continuo o discontinuo). Gracias al reconocimiento de las motivaciones podemos contextualizar la crítica, mientras que el ritmo marca el proceso de entrega de la crítica.



Figure 3.1. El espectro de los videojuegos críticos según Grace (2014).

Según los ejemplos expuestos podemos comprender, por lo general, que **los juegos continuos** enfatizan la reiteración de la crítica, mientras los **juegos discontinuos** reservan el instante para generar dicha crítica mediante el efecto sorpresa. En eje Y, el **juego reflexivo**

muestra con evidencia el contexto sociocultural que se cuestiona, involucrando más la presencia del autor, el juego y al jugador en los aspectos políticos o sociales, etc. El **juego recursivo**, hace menos evidente su reflexión política y dirigen su mirada a los procesos retóricos que suceden en el interior de este.

La combinación de las motivaciones reflexivas y recursivas, son más frecuentes al convertir el método crítico en un enfoque práctico, pero posee elementos que lo hacen particular a otros juegos; sin embargo, la relación entre ritmos es menos propensa a ser diseñada dado que la naturaleza de la crítica se expresa en la simulación, y esta es una experiencia que se precisa según el tipo de tensión en el juego. En apariencia los **juegos críticos** presentan modelos de diseño más restrictivos a comparación de las “libertades creativas” de los *indies games*, sin embargo, esta clase de juegos existen porque están diseñados para un **superobjetivo**: poder ejercer la crítica desde, y para todas las direcciones posibles.

3.6. Los valores en juego: una propuesta desde el diseño

Los distintos niveles de complejidad, tiempo y recursos destinados en el diseño de videojuegos lo distinguen de otras disciplinas artísticas y propiamente dentro de la industria cultural, si consideramos los elementos en su desarrollo (consultar Figura 3.) y los modos en que se interrelacionan en el juego. Se sigue la recomendación propuesta por Mary Flanagan y Helen Nissebaum, desarrollados en las investigaciones *Critical Play* (2009) y *Values at Play* (2014), quienes propusieron la metodología VAP (values at play).

Es oportuno el desarrollo e investigación de metodologías prácticas con relación a las actividades del diseño que procuran introducir sistemáticamente los valores humanos en su proceso de producción y en los elementos que conforman el juego. Los valores se integran en discursos simbólicos en los que, prácticamente, cualquier tema puede ser abordado de manera apropiada y desde una perspectiva crítica. Ello no significa que previamente fuese inexistente el concepto de valores implicados en los videojuegos, al contrario, en el medio por lo general se refiere al precio de este como un producto que vale una cantidad variable de dinero, por lo tanto, el concepto existe en una dimensión en el que prevalece el aspecto económico. Y aunque este último aspecto es muy importante en el desarrollo del medio, no es el único ni el de mayor interés en esta investigación, por lo cual se debe tener precaución

en el uso del concepto de valor en el diseño y en cualquier otra manifestación artística, por la complejidad que se expresa detrás de éste.

Al instante de introducir dicho concepto se interpreta en la investigación, referentes a las relaciones de valores universales²⁰, humanos, éticos y morales que son reconocidos y compartidos por diferentes culturas, aunque se tiene en cuenta la relatividad de estos según los contextos y personas que lo utilizan dado que no todos comparten dichos conceptos. A esto se le incorpora preocupaciones propias del diseño en tanto funcionalidad que vuelve complejo el desarrollo de estrategias adecuadas. Según Flanagan, Howe y Nissenbaum (2005) también existió la preocupación hacia cómo los valores se significan en los sistemas y artefactos técnicos, desde los enfoques multidisciplinarios del estudio de la tecnología, la sociedad y la humanidad (Winner, 1986; Hughes, 2004; MacKenzie & Wajcman, 1985; Williams y Edge, 1996) en el que comparten la idea de que la tecnología no es el único factor que determina la acción humana y a la sociedad, según los postulados del reduccionismo tecnológico del sociólogo y economista estadounidense Thorstein Veblen. En cambio, está condicionada por factores sociales, económicos y valores, etc., presentes en las sociedades donde se modelan las formas del diseño y se implementan las tecnologías, y viceversa, gracias a la “formación mutua” que se expresa entre la sociedad y la tecnología. Como expresan las investigaciones realizadas por los diseñadores Dunne y Rabbi (2013)²¹ al ocuparse de las problemáticas vinculadas a la incidencia del diseño y las tecnologías actuales en la cotidianidad, específicamente en los objetos producidos en el siglo XXI. Al argumentar que, las formas en que se utiliza una tecnología no se pueden entender sin comprender cómo esa tecnología está integrada en su contexto social.

No sólo en cuanto a la pertinencia o apuesta por la presencia de valores humanos, sino como un conjunto de criterios para ser utilizados en el diseño como estrategia para estimular el debate entre los diseñadores, la industria y el público, acerca de las implicaciones socioculturales de las tecnologías actuales o emergentes.

²⁰ La bondad, la justicia, el amor, la solidaridad, la responsabilidad, la honradez, la verdad, la valentía, la amistad, el honor, el respeto, la paz, la igualdad, la libertad.

²¹ Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming (2013)

Para aquellos que se comprometen con el objetivo de crear sistemas encarnados con valores, el mundo ideal es aquel cuyas tecnologías fomentan no sólo valores instrumentales como la eficiencia funcional, la seguridad, la fiabilidad y la facilidad de uso, sino también los valores sustantivos que suscriben las sociedades y sus pueblos. (Flanagan, Howe, Nissenbaum, 2005, p. 1)

A principios del siglo XXI estas preocupaciones eran más latentes por la falta de experiencia en la producción de videojuegos comprometidos. La intencionalidad de los creadores e investigadores era manifiesta, si se observa el *indie game* como parte de un movimiento más amplio que se entiende por independiente. Ahora, si la dificultad de posicionar las estrategias creativas *indies* en el mercado de los videojuegos han resultado en un camino tortuoso para los diseñadores, podemos figurar las complejidades que implican integrar otros valores que no han tenido la debida exposición, o que han sido marginados del medio intencionalmente. Desde un inicio esto significa ciertas formas de activismo político, social o moral por parte de los desarrolladores, pues existe la intención expresa para involucrarse en el cambio social o político mediante la experiencia lúdica.

En esta situación se entiende la urgencia por el desarrollo de proyectos desde las perspectivas de los diseñadores e investigadores de otras latitudes, en especial de América Latina y México, que respondan a esta clase de desafíos teniendo en cuenta las características y problemáticas de sus respectivos países y culturas. Para ello podemos apoyarnos en la formulación metodológica del VAP (values at play), con el cual introducimos este apartado, para brindar una propuesta de método que responda al interés particular en la producción de videojuegos críticos. Mary Flanagan impulsa el desarrollo consciente hacia formas instrumentales del diseño al introducir para ello, la implicación y participación de valores particulares para establecer un diseño determinado durante el proceso de producción.

Si establecemos una analogía con otras fases de creación, por ejemplo, en el cine, estaríamos presentes en la preproducción del proyecto, atendiendo a que, el modelo cinematográfico se puede considerar como una estructura lineal de producción con tres fases definidas: preproducción, producción y postproducción. Sin embargo, en el medio del videojuego se establece un modelo cíclico que está adecuado a los procesos iterativos que se presentan. El

método del VAP consta de tres componentes esenciales que se pueden entender por: **descubrimiento, implementación y verificación.**



Figura 3.2. Metodología del Values at Play (VAP).

3.6.1. Descubrimiento

En esta dimensión, se realizan las actividades de investigación para el descubrimiento de los valores que se desean involucrar en el proyecto y que, a su vez, sean adecuados al mismo. Esto revela el contexto del juego y visibiliza las intenciones de su autor y para ello se establecen dos actividades fundamentales: localizar valores (location values) y la definición de estos (defining them). En un primer momento se establece la “conciencia” del diseñador a través de una lista de valores localizados, insertados o presentes en el juego.

En esencia la etapa de **descubrimiento** es un proceso de concreción conceptual que se dirige hacia la distinción, discriminación y selección de valores precisos que se pueden implementar de manera orgánica en el diseño, y que estén acordes a los objetivos funcionales del juego. Sin embargo, pueden existir efectos colaterales inesperados derivados de la integración de los valores en el diseño, pueden surgir otras aproximaciones al intentar explotar los múltiples

enunciados de un tema, diseño u objetivos, o en la intención de congeniar todas las propuestas de los colaboradores en una idea precisa y factible de producir, el proceso de descubrimiento puede adquirir una mayor complejidad en tiempo y posterior **implementación**.

Esta situación es común al inicio de un proyecto por lo que Flanagan y Nissenbaum (2014) sugieren una heurística del VAP, es decir, delimitar los procedimientos necesarios para moldear estos valores, teniendo en cuenta las potenciales influencias que se presentan durante la producción. Para esto proponen inicialmente cuatro fuentes: actores clave, descripción funcional, aportación de la sociedad y restricciones técnicas:

- **Actores clave:** Las personas involucradas que son indispensables para la producción.
- **Descripción funcional:** La declaración explícita mediante un documento de diseño de videojuegos (GDD) en el cual se describe el proyecto.
- **Aportación social:** Contextos culturales, normas y otros factores externos con relación al juego.
- **Restricciones técnicas:** El software, el hardware y otros elementos que, en conjunto constituyen el artefacto lúdico.

La producción de un videojuego no dista de ser, por lo general, un conjunto de relaciones entre individuos creativos, sean estos o no pertenecientes al equipo de trabajo, existe un vínculo social o un público al cual te refieres, por lo que esto influye o condiciona el mismo proceso de creación y de producción. Comúnmente, existe un grupo de artistas dirigidos por los encargados del proyecto, ello implica que, la conjunción de subjetividades e intencionalidades se deben sumar coherentemente en aras de cumplir el objetivo del proyecto por encima de intereses particulares. No obstante, un equipo de trabajo está conformado por individuos, individuos sociales, que están influenciados por los entornos culturales, políticos o tecnológicos en su experiencia de vida, por lo cual existe una forma personal de percibir y emitir criterios acerca de la sociedad.

Eso se ha visto reflejado de manera negativa en el medio por la frecuente presencia de sesgos sexistas, racistas y clasistas, tanto en las propuestas de diseño, productos y desarrolladores. Además, dichas relaciones fluctúan directa e indirectamente en las distintas etapas del ciclo de producción pues, así como el artista influye en la construcción del mensaje, los sistemas tecno-culturales en su intervención pueden transformar -antes, durante y después- las

intenciones creativas que han sido proyectadas mediante un videojuego crítico. El investigador Torres (2015) aclara al respecto que, el objeto de análisis del juego también requiere de atención para conocer si el mensaje que se pretende transmitir está implementado correctamente:

... por un lado un diseñador quiere hacer una declaración usando la “gramática” del juego, y por otra parte un jugador, habituado a los videojuegos comerciales, decide si se involucra en este diálogo o no, a partir de sus interacciones deberá otorgarle sentido a esta experiencia. Esta situación implica afinar constantemente el diseño del juego durante su desarrollo, de manera que la versión final cumpla con las expectativas planteadas. (p. 134)

Respecto a la **descripción funcional** (functional description) se expone explícitamente cuáles son los valores que poseerá el juego, durante las subsiguientes etapas de su implementación hasta el final del producto, así cuando este sea publicado, resulte coherente con sus postulados. Para hacerlo más evidente, se realiza una lista detallada que expone el tratamiento y características del juego, las funciones que se desarrollan, que se complementan con un *statement* o declaraciones, y que se expresa, generalmente, en el documento de diseño del videojuego (GDD).

La **descripción funcional** expone en primera instancia la **aportación social** (Societal Input) pero, en un análisis a mayor profundidad de esta última, se debe tener en cuenta la traslación de valores e intenciones que problematiza el tema seleccionado y las representaciones simbólicas implicadas. El factor humano -el individuo creativo-, adquiere una extrema importancia para el desarrollo del proyecto, pues, este expresa valores éticos o morales propios, mediante el diseño multimedia o de nuevas tecnologías, además, configura las posibles interacciones entre el jugador, el producto, y el entorno cultural donde juega. Esta clase de condicionamientos influyen en cómo y para qué se diseña, al tener en cuenta el contexto de producción, su consumo y objetivos.

Una experiencia negativa del diseño proviene del sector industrial *mainstream*; en ocasiones se determinan los tiempos de vida útil de los productos acordes a estrategias de mercado, que acortan su funcionamiento óptimo teniendo como resultado, la compra nuevamente del producto. Esta obsolescencia programada u obsolescencia planificada no solo fomenta el

consumismo, es producto del diseño de la industria. Por ejemplo, un caso mediático resultó vinculado al producto *Ipod* de la corporación Apple, en el año 2003 fue acusada de haber lanzado su producto mediante la obsolescencia programada, pues el diseño de la batería solo duraba 18 meses y era irremplazable, además, que no era debidamente informado el usuario al momento de comprarlo. La campaña mediática en respuesta a esta clase de estrategias del diseño logró que, posteriormente dos meses después, la compañía *Apple* instaurase cambios en sus políticas de reparación de dispositivos, e inicié las reparaciones de las baterías y la extensión de su garantía, aunque nunca aceptaron este motivo públicamente de manera pública.

Las autoras Flanagan y Nissenbaum (2014) expusieron otra experiencia negativa durante el desarrollo de un proyecto educativo sobre la historia de los Estados Unidos. En el año 1990 trabajaban en un encargo para el Departamento de Estado de esa nación, donde enfrentaron la oposición de la institución a la presencia de la lucha por los derechos de la comunidad gay en dicho juego. Aunque el proyecto promulgaba los valores de equidad, libertad, inclusión, esta negación imposibilitaba la venta a las escuelas, por lo que intervino directamente el editor (Publisher) eliminando esas partes, influido claro está por la ganancia económica, así como la intervención indirecta de la institución estatal a través de su mandato. Los mecanismos de influencia pueden variar considerablemente, desde la demanda explícita (como en este caso) hasta las influencias indirectas, a veces sutiles, de los contextos.

En cuanto a las **restricciones técnicas** (Technical Constraints) se ha mencionado en el Capítulo 2 cómo el fenómeno del *indie game*, fue derivado un adyacente de la democratización de los medios y el advenimiento de la era digital. Se puede afirmar que la influencia tecnológica tiene un impacto positivo en diversificar las herramientas y métodos que no eran comunes dentro de la industria. Existe en la actualidad una mayor libertad de opción y esto se refleja en la diversidad de softwares disponibles para desarrolladores profesionales o amateurs, pero no se puede obviar, que la tecnología no siempre es accesible a todos lo cual implica condicionantes en el proceso. Podemos decidir hacer un proyecto para la mayor cantidad de jugadores y tener la mejor de las intenciones, pero esto en más de una ocasión se ve afectado por la propia clasificación de juegos acorde a los contenidos, según las edades o por no cumplir criterios de las políticas de servicio de las plataformas como *Play*

Store o *Apple Store*, al entender que el contenido y su apariencia no es acorde a las políticas de la empresa.

Es conocido que el acceso a consolas de videojuegos requiere de una fuerte inversión económica que no es posible para todas las personas. No obstante, gracias a la telefonía móvil y su rápido desarrollo se fomentó un nuevo tipo de “videojuego casual”, como lo denominó Jesper Juuls (2009). El cual tiene por característica: ser para un público que juega casualmente, no está enfocado en ningún género o mecánica específica, no requieren de gran complejidad pues son muy simples en su diseño, y que el tiempo de juego es relativamente corto a comparación con otras producciones. Estos videojuegos son accesibles para la gran mayoría de personas que poseen un dispositivo móvil, por lo tanto, su nicho de mercado y posibles jugadores es más extenso a comparación de las tradicionales consolas y computadoras; dando paso a una nueva categoría de clasificación según su plataforma: los juegos móviles.

Sus enfoques para el desarrollo también pueden verse obstaculizados por solo tener acceso a herramientas de código abierto y no poder permitirse recursos más sofisticados (aunque con suerte eso comenzará a cambiar ahora que los potentes motores de desarrollo de juegos como Unity y Unreal 4 están disponibles de forma gratuita)

En cambio, crean sus juegos utilizando herramientas accesibles como *Twine*, *Ren'Py*, *GameMaker Studio* y *Construct* para construir nuevas historias y crear mundos diferentes. Y a medida que creadores más diversos profundizan en los marcos de código abierto o herramientas económicas, sus propias experiencias de vida se filtran en los juegos que crean. El contenido que exploran la mayoría de estos juegos es a menudo experimental, autobiográfico o político. (Kareem, 2015)

Existen muchas posibilidades en que el producto resultante se afecta en cuanto a las formas de representación, dado el carácter experimental que se sugiere en la apariencia de un juego fallido, se analiza según las nociones tradicionales del diseño. Podemos estar dispuestos hacia las críticas mecánicas que implica transformar las formas en que jugamos, así como en las decisiones a escoger en la clase de proyectos que se van a desarrollar, relación implícita en

los recursos y herramientas técnicas seleccionadas con los resultados a esperar por parte del desarrollador. Aunque la existencia de excelentes motores de juego, por ejemplo, *Unity* o *Unreal*, que muestran todo su potencial creativo en proyectos de envergaduras como *Assasins Creed* o *Call of Duty*, podemos entender que el funcionamiento está configurado para proyectos con altos valores de producción en los que se sacan mayor rendimiento de este.

Esto muestra que las comunidades también se conforman a través de ofertas que se adecuan a sus posibilidades, pues es más frecuente tener un móvil, tabletas o *PC* que un *XBOX ONE* o *PS4*. Estos condicionamientos de hardware pueden resultar ser beneficiosos o negativos según el tipo de juego que se proyecta, pues existe por lo general una correlación entre el tipo de software que se utiliza con la dimensión del proyecto a realizar, así también implica el nivel de recursos que se requieren y se invierten, y si están al alcance. La producción según los medios, en los independientes por lo general, sortean estas dificultades adecuando sus propuestas al contexto adverso. Todo ello debería estar presente desde un inicio en la idea creativa del desarrollador, más allá de las variables consideradas previamente, existen una serie de elecciones que van a moldear características y procedimientos de los valores del producto a realizar.

La elección del software, la salida del producto o las plataformas de juego, etc., implican decisiones que imprimen un carácter propio. La elección conlleva un destino a seguir, por lo tanto, es necesario ser consecuente con la descripción de valores que se quiere abordar. Esta clase de juegos tiene particularidades propias en cuanto al discurso lúdico y mecánico que por lo general tiene mayor recepción hacia la periferia, proponiendo nuevos públicos más allá de los límites que impone la economía, la distribución en general.

3.6.2. Implementación

La *implementación* es donde los componentes del “descubrimiento”, esos valores y elementos que han de estar presentes se integran en el juego de forma práctica al concretar el diseño visual, narrativo, sonoro, programación, entre otros, e incorporar las especificaciones necesarias que componen la intención artística, creativa y crítica en lo que conforma el artefacto lúdico tal cual. La *implementación* resulta ser el núcleo del proceso iterativo, en donde adquiere materialidad las ideas o conceptos generales del diseño de videojuegos críticos. Esto implica transformar el concepto, ya identificado y analizado en la fase de

descubrimiento, hacia formas concretas en el diseño, en aquellos elementos que componen un videojuego y con la posibilidad de materializar dichos significados de manera simbólica hacia la arquitectura interactiva del juego.

Se inicia entonces una nueva fase (componente) creativa, por lo cual es necesario reiterar que dentro de la propuesta metodológica del *values at play* resulta en una respuesta heterodoxa a los modelos del diseño tradicional de videojuegos, en principio, porque no plantea una fórmula a seguir dentro del mismo ciclo iterativo de “descubrimiento, prueba y mejora” que requiere de extrema atención pues integra el aspecto funcional, también el diseño con valores particulares a integrar. Por ende, es una metodología que se adecúa a la heurística de los procesos dinámicos, es adaptable y flexible según el contexto de la producción en general, al permitir la resolución de los problemas o desafíos que se presentan en la implantación y comprobación del diseño del videojuego.

En esta fase creativa, que en esencia es práctica, las autoras mencionadas proporcionan en principio dos dispositivos heurísticos que complementen la sistematización del proceso.

1. **Presta atención sistemática a los elementos de un juego.** Como se ha expuesto (ver Figura 3.) en las posibles fuentes de valores en los videojuegos al cual los diseñadores pueden recurrir para ejercer el diseño con valores en mente. Una tarea que no resulta fácil de realizar sin caer en los propios sesgos y estereotipos del diseño “afirmativo”, esto significa la posibilidad de descubrir, transformar, alterar desde la libertad creativa las posibilidades del diseño. O sea que, se puede recurrir a todos los elementos presentes como formas potenciales para la práctica en la implementación de valores más allá del análisis específico para la construcción de un modelo basado en estos, la idea es responder a la necesidad del proyecto y del diseño.
2. **Considere lo que está tratando de lograr y cómo su juego transmite valores a los jugadores (y potencialmente a otros).** En este punto implica el análisis introspectivo de cuál es la intención del videojuego para con el jugador. Un aspecto fundamental para tener presente dado que implica en el plano comunicativo la transmisión de un mensaje más profundo con la aspiración de influir, o poner en conflicto el sistema de valores del jugador. Esto puede resultar mediante el cambio del comportamiento ante un conflicto o situación de violencia extrema, por ejemplo, ser la víctima en vez del

agresor. Esto conlleva a que la iteración de los procesos es fundamental y debe ser de mucha atención pues en esta fase se implementa y comprueba los valores en juego brindando una “certeza” acerca del efecto cognoscitivo sea el adecuado y esperado, aun cuando esto significa que el jugador puede que no lo experimente de igual forma que el diseñador.

En este sentido se duplica la labor del desarrollador porque la visión no solo debe ser particular, pero tampoco puede perder la visión holística del proyecto como señalan las autoras Flanagan y Nissenbaum (2014):

Tiene que haber un esfuerzo consciente para vigilar los conflictos de valores a medida que los detalles de la implementación emergen. A veces, personalmente puedes tener valores muy fuertes, pero aun así puedes recurrir a la caricatura y los estereotipos. Values at Play ofrece una manera de poner un freno a tu proceso. Este control sistemático es una forma de evitar que se introduzcan sesgos involuntarios. (p. 100)

Por lo tanto, en la práctica del diseño estamos en múltiples disyuntivas y coyunturas que inciden en el proceso de producción en general, que se complejizan por la presencia de los valores no solo humanos, sino también ético, funcionalidad o usabilidad que afecta directamente el diseño de juegos. Es posible y con mucha frecuencia que los valores entren en conflicto gracias a las limitantes o restricciones propias de los modelos creativos, tanto, económicas, físicas o de la interacción, y estas no tienen que ser resultado de una mala praxis, intención u objetivos, sino porque también son parte de los choques entre los múltiples valores. Es natural que durante el proceso sea necesario e implique discriminar entre algunos valores y elementos, para potenciar otros, dado que pueden ser incompatibles o limitantes entre sí, pero finalmente constituyen parte del compromiso hacia el proyecto.

Un videojuego es el resultado de una amplia complejidad de actores involucrados en un sistema complejo que simula un modelo de la realidad, por lo tanto, es inevitable que no esté presente un **conflicto de valores** dado la naturaleza de este y del ser humano. En esta situación resulta normal el poder cuestionar la pertinencia de los elementos de juego mediante preguntas que respondan a la inquietud de si existe el compromiso o no, con los valores, y si este se puede experimentar por parte del jugador, o requieren los elementos a desarrollarse tener en cuenta la idiosincrasia del jugador para adecuarse a este.

Esta preocupación puede ser angustiante dado que la resolución correcta hacia un conflicto es un tema complejo, inclusive para otras disciplinas como la filosofía, el derecho o la política. Así que estos conflictos se detonan en el artefacto lúdico cuando entra en contacto con el jugador, que, como se ha mencionado anteriormente, está sesgado por los estereotipos culturales acerca de la concepción del medio como una forma de entretenimiento; e incluso cuando reconoce la capacidad del videojuego como una forma de expresión de las intenciones más profundas del autor, no concibe la idea posible de conjuntar el “ser divertido y profundo simultáneamente”. Y, en este aspecto es un conflicto fundamental que se ha desarrollado durante la investigación, porque no se reniega del carácter lúdico, al contrario, se potencia este con base al desarrollo de valores más complejos y profundos.

Para ello, la metodología *Values at Play* resulta un enfoque hacia el diseño de videojuegos que proporciona un método adecuado para este objetivo, al proporcionar otra perspectiva o en su intento, se posiciona de manera más vulnerable a las críticas y conflictos que funcionan como restricciones de índole creativo. Aunque, con base a las experiencias expuestas en el Cap. 2 acerca de las prácticas y métodos del *indie game*, podemos comprender que las alternativas están presentes y son posibles de retomar como parte de un modelo de creación independiente, flexible y factible.

Incluso dentro del contexto independiente, el interés artístico del autor también puede encontrarse en un conflicto básico con el interés económico del editor. La experiencia en otros juegos indica también la preocupación hacia el apartado técnico como el *software* - anteriormente abordado-, además, el *hardware* conforma otra parte importante en el diseño pues muchas veces es obviado su impacto en la producción y resultado del videojuego.

El diseñador de videojuegos Kyle Rentschler en el texto *Values at Play in digital games* (2014):

Necesitamos entender el hardware como parte del juego mismo, y cuando hablamos de valores en los juegos, necesitamos entender el papel que juega el hardware en el establecimiento de estos valores. Esto nos permite tener una comprensión más matizada de los juegos, esperar más de nosotros mismos como consumidores, exigir más de nosotros mismos como diseñadores, e inspirar un pensamiento y una reflexión más profunda sobre cualquier cosa que creemos. Al dar este paso consciente de los

valores, nos hacemos más conscientes de los jugadores y los diseñadores. (Flanagan y Nissenbaum, 2014, p. 118)

Así que la traducción de aquellos valores que hemos descubierto y que se desea comunicar inicialmente requieren ser caracterizados dentro del sistema de juego. Por lo tanto, en este núcleo donde se desarrolla la estética audiovisual, la programación, el desarrollo narrativo, entre otros, brinda la “personalidad” de una multimedia interactiva que se apoya en otra clase de compromiso y responsabilidad del diseño de valores en juego.

A consideración personal, la metodología expuesta no busca proporcionar con exactitud una fórmula a seguir, pues resultaría contradictorio ejecutar de por sí, al comprender que lo propuesto es más semejante a los principios fundamentales para el diseño de videojuegos y críticos. Lo cual funciona más como un referente para la práctica del diseño al no desvirtuar la actividad creativa, aunque esté mediada por la representación de valores particulares. Desde esta perspectiva, el descubrimiento de los valores requiere estar adecuadamente implementado en base a la propuesta de elementos claves durante el juego o inspirado por los mismos. También es posible integrar a esta metodología el conocimiento proveniente de autores como Ian Bogost, Gonzalo Frasca, o Lindsay Grace, que complementarían la praxis del diseño de videojuegos, sin embargo, es llamativo el no encontrar referencias de estos autores en la investigación de Flanagan pues comparten líneas de investigación con cierta semejanza en sus objetivos. No obstante, es un motivo más para el desarrollo de la investigación el exponer estos conocimientos en aras de responder a los desafíos y el potencial de los métodos críticos e independientes.

3.6.3. Verificación

Es el último componente en el cual se verifica si los valores desarrollados han sido implantados debidamente en la jugabilidad, en el cual, se valida la superación de las limitaciones funcionales del sistema al comunicar correctamente el mensaje que se desea transmitir. En esta etapa, las actividades se dirigen hacia la comprobación del funcionamiento del juego y se evalúa si los elementos implementados se han desarrollado con éxito, según los métodos discursivos y recursivos seleccionados en la primera etapa, por lo tanto, “la verificación de los valores en los juegos plantea retos aún mayores, principalmente porque la evaluación debe tener en cuenta las complejas interdependencias

entre el juego (como artefacto), sus jugadores y el contexto del juego” (Flanagan y Nissenbaum, 2014, p. 119). En consonancia con esta idea, las autoras exponen que los valores traducidos a la arquitectura del juego se pueden comprender de forma más amplia al sugerir tres formas de interpretación para verificar su presencia en este último componente:

- Es la observación de las formas en que se afecta el comportamiento del jugador mediante la interacción con el artefacto, al afirmar determinados valores que se instrumentan en los elementos de juego y que, ciertamente manipulan la actitud, actividad y la interacción del jugador.
- Atiende a si los valores expuestos en el juego se “expanden” y profundizan gracias a la apreciación y comprensión del tema por parte del jugador.
- Se puede comprender como el alcance consecuente del “efecto cognoscitivo” hacia el individuo que juega, tanto a nivel interno como contextual, y que afecta su actitud hacia el fenómeno representado gracias a los sentimientos de empatía surgidos de la interacción.

En este sentido la actividad de verificación es cíclica e iterativa pues constantemente requiere ser examinada como parte del proceso creativo, pues existen muchas posibilidades durante el desarrollo del diseño, de que se desvirtúen los valores en juego dado los propios conflictos entre estos o con otras contingencias anteriormente mencionadas. Además, requiere ser comprobado por otros jugadores fuera del círculo creativo para experimentar con aquellos elementos implementados y si cumplen su objetivo inicial, pues en particular, en esta metodología no solo se tiene en cuenta la eficiencia de los principios tradicionales del diseño de software, por ejemplo, usabilidad o fiabilidad, también los valores humanos. Un criterio que busca conocer si en realidad se concibieron correctamente los aspectos del diseño de software propiamente, por lo cual se reitera la realización de diferentes procedimientos técnicos destinados a verificar el funcionamiento adecuado.

Otro factor a tener presente en esta fase resulta ser: la integración de procedimientos interdisciplinarios dentro del marco de la disciplina *games studies*, provenientes de la ingeniería de software, el diseño y las ciencias sociales, etc., que se hibridan para obtener mayores resultados en el proceso creativo del diseño de videojuegos, aunque no es exclusivo de la metodología crítica pues en la industria *mainstream* también se recurren a estas

disciplinas, pero con objetivos más enfocados hacia el mercado de consumo. El uso de los métodos cualitativos o mixtos de las ciencias sociales, tales como, el estudio de caso, *focus group*, entrevistas, análisis etnográficos y antropológicos, o datos estadísticos de cantidad, género, tiempo de consumo por juegos, todos estos datos producen una información valorativa acerca del contexto del juego y del jugador, su cultura, en una amplia diversidad de rubros que contribuyen a la objetividad del tratamiento y presentación de un tema sensible para la sociedad.

Entonces, de forma conjunta se articula para realizar una serie de revisiones, comprobaciones, que verifican garantías de calidad como producto dentro de un proceso cíclico e iterativo, esto supone el examen y ensayo reiterado hasta lograr que el producto realizado se ejecute satisfactoriamente según lo planificado. Esos procedimientos estándar en el diseño y la ingeniería se conocen como Validación y Verificación (V & V) no sólo se dirige hacia la verificación del sistema de juego y sus mecánicas, también a la corrección de errores (bug) para perfeccionar la jugabilidad y la experiencia.

Este proceso cíclico no es novedad para el medio, al desarrollarse prototipos de los artefactos que en sus diversas fases se verifica si cumplen con los objetivos iniciales, y en la compleja situación de traducción de los valores al juego, no solo refiere al compromiso ético-moral, también a otros aspectos como la funcionalidad, usabilidad o accesibilidad de este. Esta acción iterativa en particular está presente desde la fase inicial hasta su publicación, incluso después de su salida al mundo recibe retroalimentación por parte del jugador que interviene en la propuesta de ajustes o correcciones del juego. En el contexto de la producción de videojuegos críticos implica el haber superado exitosamente las limitaciones tecnológicas propias del diseño de juego y del hardware, resultado de la traducción de estos conceptos hacia elementos jugables o no, en forma de prototipo que pueda ser ejecutado. Las pruebas permiten identificar cualquier cambio en el sistema, así como la posible regresión hacia etapas previas. Mencionan los autores Flanagan, Howe y Nissenbaum (2005) que “en estas pruebas, es necesario determinar no sólo que un determinado valor fuera exitoso en un componente específico, pero también que su aplicación no menoscabara las decisiones anteriores orientadas a los valores” (p. 4).

Hay que tener siempre a consideración que la propuesta es protagonizada por la inclusión de los valores como una premisa en el diseño, por lo cual requiere que las comprobaciones se adecuen a dicho interés, también deben haber cumplido el objetivo crítico para el cual fue concebido el videojuego y resulta en uno de los criterios que sugieren las autoras. Este sería el núcleo de todos los procesos llevados a cabo durante la producción, pero no es el único que debe prevalecer, pues dentro de un sistema existen relaciones intrínsecas que no se pueden obviar ni desatender.

Finalmente, la llamada de atención de Flanagan (2018) es que debemos tener presente los múltiples matices y factores que inciden durante los procesos que discurren en el diseño crítico. En especial cuando existen valores “tradicionales” propios de la disciplina como la fiabilidad, eficiencia del medio en tanto espacio del ocio y entretenimiento, que sin duda son importantes, pero en esta metodología se propone llevarlas hacia nuevas direcciones y hasta el límite. Es necesario estar consciente acerca del impacto del pensamiento crítico hacia el juego y la sociedad, pues deben ser proyectados de tal forma que apoyen “la comprensión del papel de los medios de comunicación, el diseño y la criticidad en el cambio social y la mejora general de la sociedad, así como la noción de responsabilidad social” (p. 183). Así el diseñador puede planear el proyecto con valores en mente, descubrir qué valores están en juego, implementar esos valores descubiertos y verificar que se expresan en el mismo.

CAPÍTULO 4

Metodología del Proyecto Creativo “BUEN VIAJE”

*Lo que hace excepcional a la especie humana,
es que estamos diseñados para jugar
durante toda la vida.*

Stuart Brown

En este capítulo se aborda el desarrollo de un proyecto de videojuego a partir de los modelos creativos y críticos analizados en apartados anteriores. El mismo es resultado de la toma de conciencia acerca de las estrategias expuestas en la creación de un juego independiente, con la intención de expandir su función reflexiva y crítica acerca de diversas problemáticas presentes en el entorno sociocultural. En ese sentido la propuesta artística y del diseño, que se expone en el texto, propone al videojuego a modo de **herramienta simbólica para la transformación social**. Se es consciente que, una interpretación de esta índole conlleva a plantearse diversas problemáticas a nivel teórico y práctico sobre el videojuego, sin embargo, se considera pertinente proveer de otras perspectivas en su aproximación que difieran del estatus circunscrito al puro entretenimiento y ocio, por la industria tradicional y *mainstream*. Percibir el videojuego como herramienta simbólica implica que, cuando el jugador interactúa y experimenta en la realidad virtual, los cambios se inician en torno a los procesos intelectuales, emocionales, cognitivos, sistemas de creencias y valores del usuario. Aunque la presencia de un artefacto mediador en el proceso de transformación social conlleva a peligros reales, por las formas en que incide en el comportamiento del jugador y, además, de la presencia de componentes ideológicos, no se niega que, a través de su utilización el jugador actúa sobre la posibilidad real de desarrollar en el mundo físico nuevos y mejores imaginarios sociales, que han sido posibles simular en los juegos digitales.

Es posible apoyarse en este medio, el diseño de videojuegos y en los jugadores para contribuir al progreso de la sociedad y de la humanidad, tal y como han estado presentes en diversas manifestaciones artísticas, por ejemplo, el cine, al apoyar en la construcción de las identidades culturales en cada país. En el mismo, se aprovechan los conocimientos adquiridos de propuestas metodológicas como el VAP -valores en juego- propuestos por Flanagan (2009) y de los estudios realizados por Grace (2014); sin embargo, se realizan las adecuaciones pertinentes al proceso y las fuentes en base a las condiciones, contextos y experiencias del autor durante la investigación. Para ello, el presente proyecto recurre a tres actividades o componentes fundamentales: **descubrimiento**, **implementación** y la **verificación**, que, a semejanza de otros procesos creativos involucrados en las demás artes resultan ser procesos cíclicos e iterativos.

En términos generales, según un modelo convencional del diseño iterativo, aborda los pasos específicos para ejecutar los procesos y actividades de forma reiterativa hasta que los conceptos y objetivos seleccionados se adecuen correctamente a los elementos, sistema, mecánicas y objetivos del videojuego de manera concreta y eficaz. Ahora, esta iteración aplicada y siguiendo la metodología del *Values at Play* (VAP), no solo resulta en un método más flexible en cuanto a la retroalimentación en cada fase y los procesos técnico-artísticos involucrados, también desde el pensamiento crítico que se propone en esta metodología hacia la actividad del diseño que resulta en una acción de constante reflexión, una “práctica técnico crítica” que exhorta al desarrollador de videojuegos a estar atento a los objetivos particulares de su diseño como a los valores que implican en dichos objetivos (Flanagan, 2009). Dado que las propuestas de modelos de desarrollo (Grace, Nissenbaum, Flanagan) pueden ser tan disímiles en su interpretación e implementación como resultado de adecuación a las condiciones de producción, el tipo de proyecto y el contexto donde se desarrolla, incluyendo la experiencia personal en el medio de los juegos digitales y su diseño, entre la gran diversidad de factores existentes. Por ejemplo, un modelo del método para el desarrollo de juegos críticos propuesto por Flanagan (ver Figura 4.) se retoma y complementa con los principios metodológicos desarrollados posteriormente en el VAP (2014).

Por lo tanto, gracias a la heurística de los procedimientos destinados específicamente para solucionar los problemas sobre cómo abordar el/los métodos de producción durante el proceso de investigación y diseño del juego, se retoma algunos principios metodológicos expuestos en la investigación que se adecuen y transformen en base a las necesidades particulares del desarrollo del proyecto creativo. De esta manera, durante la producción se toman ciertas libertades e “independencia” en cuanto a la implementación del método mencionado, ya que se plantea su uso como guía para reflexionar y experimentar durante las diferentes actividades propuestas desde las perspectivas retóricas y hermenéuticas. Asimismo, se considera más sustancioso comprender los procesos que suceden detrás de las acciones, las decisiones implícitas y cómo estas contribuyen al desarrollo de un videojuego en particular.

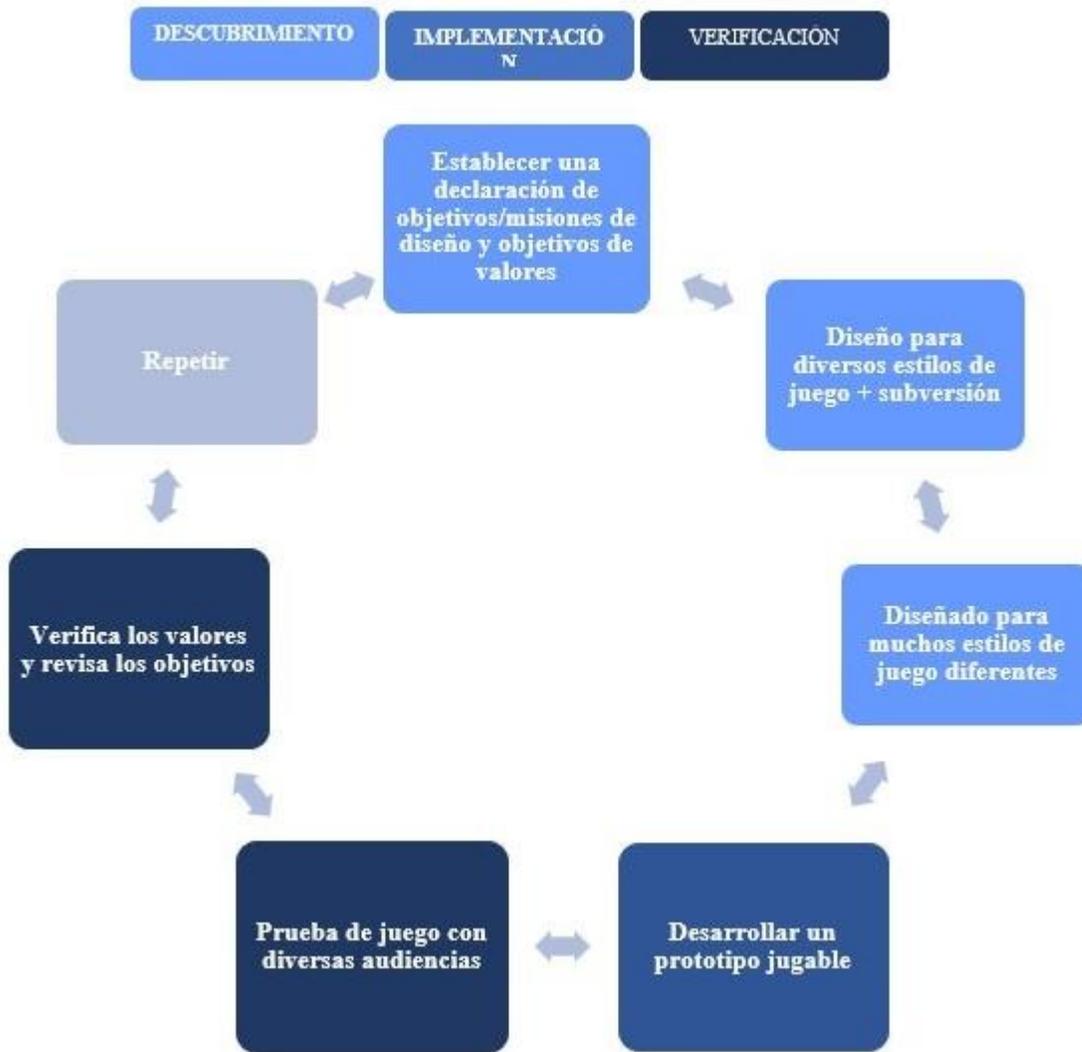


Figura 4. Modelo del método de juego crítico según Flanagan (2009).

Lo más importante a señalar en la actividad de *descubrimiento*, es que, se aborda la conceptualización del proyecto en los aspectos fundamentales respecto al tema de la migración, así como la identificación de los valores, estrategias y elementos seleccionados durante esta etapa inicial. En la *implementación*; a partir de las estrategias creativas y críticas que conforman un videojuego independiente, según las características singulares que se implementaron en el mismo. Y, en la *verificación* se aborda conclusiones acerca del proceso de producción y posibilidades en la salida de este, así también los problemas y soluciones

implementadas hasta la **etapa alpha**²² del prototipo del videojuego alcanzado hasta el momento.

4.1 Descubrimiento: el proyecto Buen Viaje

El proyecto de videojuego “Buen Viaje” inscribe las experiencias resultantes de la investigación-producción derivado de los talleres recibidos en la Universidad Nacional Autónoma de México en el Posgrado en Artes y Diseño, así como se nutre del conocimiento artístico y teórico experimentado por su autor durante el proceso de diseño expuesto en este texto a modo de demostración, pues el mismo está en desarrollo y no ha concluido. En este sentido, el videojuego resultante de la investigación no solo es un artefacto lúdico, también es una forma de expresión personal manifiesta.

Asimismo, en base a los resultados obtenidos al analizar el modelo de creación del *indie game* y el método de diseño crítico, se entrecruzan para concretar un videojuego como un medio para abordar problemáticas sociales, y como herramienta simbólica para la transmisión de valores en la sociedad por parte del autor, al apoyarnos en su capacidad para simular prácticamente cualquier fenómeno que se desarrolla en la realidad, que contribuya a generar una conexión desde una posición más proactiva en los discursos constructivos hacia la mejora del entorno social. Para ello, la investigación toma en cuenta el contexto tecnológico, social, político, económico y personal en que se desarrolla el proyecto.

Desde la investigación teórica, la aproximación hacia el videojuego está centrada en el desarrollo de una propuesta creativa motivada por la conciencia social y artística para desarrollar el tema de la migración. Por lo tanto, se describe y aborda el funcionamiento del videojuego al desarrollar diversas problemáticas sociales de nuestro entorno, especialmente vinculadas al contexto de México, con el afán de provocar la reflexión del jugador, así también de otros artistas e investigadores del medio acerca de las practicas del videojuego crítico e independiente.

En esta etapa inicial, el proyecto titulado “**Buen Viaje**” se dirige a enfocar la centralidad de su contenido respecto a la temática de la migración dadas las circunstancias globales y

²² La versión Alfa o Alpha en los juegos es una etapa donde el producto es inestable, se analiza las funcionalidades de este. Una etapa donde es posible detectar, comprobar y reportar errores antes de continuar su desarrollo hacia la Etapa Beta y Etapa Estable.

locales, en específico en México. Como se expresó anteriormente, en la selección del tema resulta fundamental incluir propuestas de valor a elementos seleccionados según Flanagan (2014), aunque en apariencia está implícito en las formas narrativas y de representación de los videojuegos. La propuesta desarrolla un entorno interactivo que explore y problematice aspectos de índole humanitaria, social y política. La temática responde -de manera inicial- a una de las cuatro fuentes a tener presente en esta etapa (componente): acerca de la aportación social del videojuego (Societal Input), pues en éste se proyecta una mirada crítica hacia la migración desde los procesos de producción en la construcción del artefacto lúdico, así como los diferentes valores expuestos durante la interacción, narración, etc., que se expone a continuación.

4.1.1 El tema como fundamento y aportación social en el videojuego

La selección del tema de la migración para el desarrollo de un videojuego es debido a que, el autor se identifica empáticamente con este fenómeno dada su experiencia como inmigrante en el país de México, además, según las investigaciones académicas y artísticas para la elaboración del presente texto, considera que la aproximación a esta temática es reducida a nivel cuantitativo, a comparación de otros temas, que se abordan en la industria de los juegos digitales. Sin embargo, esta problemática ha sido planteada con frecuencia en el ámbito artístico, por ejemplo, en el cine, la danza o las artes visuales, así también, de los estudios que provienen de otras disciplinas y campos del conocimiento: la sociología, antropología, la política, etc., los cuales han contribuido al conocimiento popular y académico acerca de esta problemática.

Además, la sociedad mexicana no ha sido ajena al fenómeno migratorio, -en especial las que se dirigen hacia Estados Unidos-, realizadas desde diferentes estados de la república, por lo cual, los fenómenos actuales como la crisis de migrantes de refugiados sirios en Europa, la migración centroamericana de indocumentados hacia los Estados Unidos, la migración del norte de África hacia el continente europeo, no se sienten ajenos a la audiencia y los jugadores mexicanos. Estos desplazamientos migratorios, por lo general, son característicos por su estatus de irregularidad legal, también denominados como ilegales o indocumentados, por no cumplir los requerimientos migratorios de los países por donde transitan.

La relevancia del tema resulta en su doble contribución al proyecto artístico que se comparte; en primera instancia, funciona como reflexión acerca de una problemática social latente a nivel local e internacional y, en segundo lugar, permite desarrollar las estrategias artísticas y el análisis crítico expuesto anteriormente, directamente aplicados a los procesos productivos que implica el desarrollo de un videojuego. Aunque su presencia en la investigación se circunscribe a la praxis artística, se considera fundamental en el proyecto de juego, pues responde a un modelo de diseño crítico e independiente que se fomenta como alternativa comprometida de este medio para y con la sociedad.

Asimismo, para la investigación de referentes de otros videojuegos y desarrolladores fue necesario el reconocimiento del estado del arte acerca de la presencia del tema de la migración en este medio, con el fin de obtener conocimientos acerca de otras obras realizadas, su aproximación artística y el tipo de discurso presente. También, el autor de este texto se inspira en su experiencia previa de índole artística e interdisciplinarias en el medio cinematográfico y en las artes visuales, por lo que dirige los objetivos artísticos a la construcción de discursos sociales y repensar el videojuego desde su activismo sociopolítico en el contexto del país de México. Pues la migración desde una perspectiva general se ha convertido en una especie de reflejo de problemas sociales propios de los países en vías de desarrollo y que entran en conflicto con los países occidentales del llamado “primer mundo”. Como ha demostrado el artista y activista chino Ai Weiwei en su documental *Marea Humana* (2017) donde nos expone la magnitud de la crisis en Europa y los profundos impactos que se ejerce en la sociedad, así como en el aspecto humano de las personas que son migrantes o conviven con ellos. Desde la actividad como cineasta, se reconoce la amplia aproximación del cine documental acerca de esta problemática y fenómeno como objeto de estudio a investigar críticamente.

La crisis de refugiados y la recepción de migrantes centran el discurso político y los medios de comunicación en muchos países. El videojuego también aborda esta cuestión de la civilización, como el cine o el teatro. Inmersivo e interactivo por naturaleza, el juego afirma su capacidad de hablar sobre inmigración de la misma manera que otros medios. (Maupeou, 2017)

En la siguiente tabla No. 2 se retoma y actualiza la investigación de Maupeou (2017) al mostrar una colección de videojuegos desarrollados a partir del siglo XXI que abordan la migración como tema central.

JUEGO	DESARROLLADOR	PAÍS	AÑO	GÉNERO
Escape from woomera	Collectif	Australia	2003	Aventura
Border Patrol	n.c	EUA	2006	Disparo
Darfur is Dying	mtvU	EUA	2006	Educativo
Against All Odds	UNHCR	Escandinavia	2007	Educativo
xPoints of Entry: An Immigration Challenge	Persuasive Games	EUA	2007	Educativo
Iced!	Breakthrough	EUA	2008	Educativo
Rescate	Partido Popular	España	2010	Disparo
Smuggle Truck	Owlchemy Lab	EUA	2012	Carreras
Frontiers the Game	Gold Extra	Austria	2012	Disparo
Papers Please	Lucas Pope	EUA	2013	Opción
Migrakick	Rosalila Studio	Honduras	2013	Combate
Banoptikon	Personal Cinema	Grecia/EUA	2013	Acción/Aventura
Syrian Journey	BBC	Reino Unido	2015	Newsgame
Refugee Mario	Samir al-Mutfi	Turquía	2015	Plataforma
Cloud Chasers	Blindflug	Suiza	2015	Exploración
Passengers	Nerial/De Bock	Reino Unido	2015	Elección/Opción
North	Outland Games	Alemania	2016	Aventura
Bury me, my Love	The Pixel Hunt, Figs, ARTE France	Francia	2017	Aventura
Borders	Alvarez/Digiacomio/ Reyes	EUA	2017	Aventura

Tabla 2. Videojuegos que abordan la temática de la migración.

La tabla resume las principales propuestas reconocidas a nivel internacional que abordan esta problemática como eje central en los videojuegos, no obstante, es posible que existan otras propuestas que no estén mapeadas, sin embargo, los juegos que abordan esta temática resultan ser -cuantitativamente- de menor cantidad a comparación con las producciones *mainstream*, si consultamos las propuestas que se ofertan en el mercado de los videojuegos.

Propuestas como *Refugee Mario* (2015) realizado bajo el seudónimo Samir Al-Mufti, que aborda el peligroso viaje realizado por los refugiados hacia Europa:

... atrás quedaron Luigi y la princesa Peach. Los contrabandistas llevan a Mario en un arriesgado viaje a través del mar Mediterráneo, donde finalmente se encuentra con guardias fronterizos húngaros y lo encarcelan. En varios puntos a lo largo del video, el refugiado Mario enfrenta obstáculos que conducen a su muerte. (Tomchak, 2015)

Otros videojuegos, por ejemplo, *Syrian Journey* (2015) o *Bury me, my Love* (2017), también aportan sus perspectivas acerca del tema mediante la simulación del fenómeno migratorio. En los cuales proponen una postura crítica en el videojuego y lo abordan desde un punto de vista comprometido, al enfocarlo desde las experiencias que giran alrededor de la migración, pero desde un contexto ficticio. Es por ello, que el videojuego ofrece muchas posibilidades creativas para construir un universo virtual, propicio para hablar sobre inmigración o diseñado para transmitir dicho mensaje de manera directa al jugador. La propuesta del videojuego que se expone en la investigación se suma a esta intencionalidad artística por abordar y expresar dicha problemática con claridad, al estructurar la migración como tema central en la elaboración de un discurso social y crítico que se apoya en los elementos de ficción narrativa.

Si tomamos como ejemplo el videojuego *Borders* (2017) realizado por Gonzalo Álvarez, Jon Digiacomio y Genaro Vallejo Reyes, nos percatamos que es una de las propuestas más recientes en los videojuegos que aborda la migración. De ello resulta interesante que dos de los autores, G. Alvarez y G.V. Vallejo (el primero es miembro de una primera generación mexicana-estadounidense y el segundo sea mexicano), hayan desarrollado un videojuego en los Estados Unidos que abordan el tema de la migración mexicana hacia este país, mientras el tema en México sea tan poco desarrollado y abordado desde este medio.

Borders es un juego de arte político creado no solo para exhibir videojuegos como una forma de arte, sino también para representar los peligros que enfrentan los inmigrantes mexicanos para dar a la próxima generación un futuro mejor. Los jugadores intentan cruzar la frontera mientras evitan La Migra (patrulla fronteriza) y se mantienen hidratados. El lugar donde muere cada jugador se graba permanentemente en el mundo del videojuego, representado por un esqueleto. Este símbolo universal comunica dónde deben tener cuidado los jugadores y simula el gran número de muertes reclamadas por los desiertos de México. (Bittanti, 2017)

Esta reciente producción continúa demostrando la vigencia del tema fuera de las fronteras y por personas que están vinculadas afectivamente con una situación que se vuelve transfronteriza. Que revela además la participación de la moral como valor desde la conceptualización del proyecto, existe una vinculación empática y sentimental hacia esta experiencia al comprometerse en un diseño crítico -el tema- como uno de los elementos fundamentales a desarrollar. El principio ético o moral hacia el comportamiento del juego y de la interacción que efectúan los jugadores es crucial para comprender holísticamente el proyecto. La encarnación de valores éticos deriva hacia otras cualidades tales como la empatía, solidaridad, que están presentes durante la interacción, pensado hacia un contexto donde el jugador aproveche el potencial del dispositivo lúdico, lo cual Carrubba (2019) complementa pues este “se contempla e incluye en el proyecto en tanto que agente ético, pensando en un jugador ideal que aborde el potencial de los juegos digitales para crear «experiencias éticas gracias a su naturaleza informacional única» (p. 314)

Finalmente, el título de “Buen Viaje” que el autor le ha atribuido, representa una ironía y sarcasmo sobre un viaje caracterizado por estar lleno de vicisitudes que enfrentan los migrantes en su travesía por encontrar mejores condiciones de vida. Comúnmente, es un deseo cortés que impregna de un valor positivo al personaje que lo dedica, esta expresión se dice casi en automático cuando alguien con quien se tiene un acercamiento o parentesco, emprende un periplo. Así, “Buen viaje” le desea al usuario que pueda “disfrutar” de las experiencias que este le ofrece.

4.1.2 Hazlo tú mismo

En el proceso de planificación a la par de haber seleccionado el tema principal a abordar, fue necesario tener en cuenta los actores claves (individuos) a participar en un proyecto de esta índole. Dadas las condiciones económicas, el tiempo, el tema y el carácter experimental del proyecto que, además de su concepción sin fin de lucro resultaba en una compleja situación para ser producido por varias personas. Por lo cual la decisión fue desarrollarlo de manera individual, basándose en las experiencias previas de autores independientes y del fenómeno del *indie game*, entre otros. Sin embargo, uno de los principales escollos a solucionar era la falta de conocimientos directos propios del diseño de videojuegos, así como de experiencia previa en esta clase de producción. Para ello se recurrió al DIY (Hazlo tú mismo) como una

práctica creativa que responde a la necesidad y decisión personal para desarrollar un videojuego de manera individual sin implicar otras personas creativas en el proceso de producción.

Esta idea del “hacer tú mismo”, implicó el ejecutar diversos procedimientos heurísticos para encontrar soluciones a los problemas que surgían referidos al diseño gráfico y programación, pues de inicio no se tenía experiencia y estudios directos de estas disciplinas por lo cual resultaba en el primer obstáculo a solventar. En primera instancia porque esta clase de estrategia constituye parte fundamental para comprender los procesos llevados a cabo pues responde al cómo se han de hacer las múltiples tareas implicadas en el diseño narrativo, audiovisual e interactivo, así como otras decisiones a nivel conceptual que implica este hacer de modo independiente según el DIY:

A menudo, el artesano DIY es el único creador, lo que permite la autoría del desarrollo del juego y un resultado jugable. La voz y los valores del diseñador se reflejan en el juego resultante. Como práctica artesanal, el diseño de juegos ofrece una oportunidad única para modelar la acción y las consecuencias de una manera particularmente efectiva. (Westcott, 2013, p. 81-82)

Además, el DIY aporta una construcción teórica desde la experiencia empírica debido a la observación y prueba – error, que se sucedió reiteradamente en la producción, esto es debido a que fue realizada de manera individual por el autor.

En el capítulo 2 se abordaba como la emergencia del *indie game* propuso nuevas estrategias de producción que derivó en un modelo creativo que funciona como alternativa ante el sector principal de la industria. El DIY fue una práctica creativa bastante común y reconocida aun en la actualidad gracias a producciones como *Braid* (2008) de Jonathan Blow y *Papers Please* (2013) de Lucas Pope. El investigador se une a aquellos artistas que han implementado esta clase de experiencias creativas, estando consciente de las implicaciones acerca de las connotaciones artística y anti sistémicas, al participar de manera activa en cuestionamientos al acceso y uso de las tecnologías y el medio.

La actitud DIY es de carácter político, ya que busca generar una apropiación de los saberes técnicos y tecnológicos, y así, compartir el conocimiento necesario para poder

desarrollar, modificar y reutilizar cualquier tipo de dispositivo. Cómo acercamiento a la tecnología es hijo de esa misma actitud sobre la democratización de los ordenadores que animó a los hackers de los años setenta a crear nuevas interfaces cada vez más accesibles. En ella es posible ver un reflejo de esa afirmación que animó a los científicos de la ciencia de la información: “la información tiene que ser libre.” (Carrubba, 2019, p. 275)

Otra característica del DIY, se refiere a “aprender por observación” (Westcott 2013) en la cual se identifican las formas en que el conocimiento técnico se socializa gracias a la red del Internet. Esto se basa en el apoyo y solidaridad de una comunidad de desarrolladores, además de la sinergia que implica la cooperación entre usuarios, así como gratuidad en diversos *softwares*, códigos libres, materiales, o la necesidad de recurrir a largos periodos de estudios profesionales en la materia pues existe una amplia base de datos y tutoriales para ser consultados. Pues a través de la observación y las instrucciones recibidas en estas, puedes solventar problemas de programación o diseño en general sin mayor dificultad. De esta manera se alimenta mediante el *feedback* entre los usuarios que comparten un conocimiento que está siempre en actualización. Esta clase de experiencia en la cultura DIY, en específico los videojuegos, nos ha demostrado ser eficaz al momento de proponer redes sociales relevantes para el mundo *gamer* (Twitch, Discord, Twitter, Gametree) que permiten compartir sus trabajos, preocupaciones, intereses, que liberan a desarrolladores amateurs, jugadores, hasta profesionales del medio de la carga de saberes técnicos.

No obstante, existen argumentos en contra de esta clase de *prácticas amateurs* por parte de otro sector de desarrolladores profesionales al opinar que, esto produce una saturación con productos aficionados en las plataformas de publicación. La carga excesiva de trabajo que requiere su realización, lo frustrante que resulta para los creadores lograr obtener recompensas económicas y los conocimientos interdisciplinarios que se requieren para lograr concretar un videojuego (por lo general, mediante un gran equipo de trabajo), no están presentes para ser solventados con la calidad requerida.

Aunque estos argumentos son válidos desde su perspectiva, no resultan absolutos en cuanto a la creación artística se refiere, pues en gran medida se sostiene por la naturaleza técnica e interdisciplinaria del juego, a lo que Maupeou (2017) expone que los videojuegos pueden ser

relativamente simples al punto de ser elaborados en solo unos días en un *hackathon*²³ y con softwares simples, por ejemplo, Flash, sin comprometer los objetivos lúdicos que implica un juego, como fue el caso de la producción del juego *Borders* (2017). Estos ejemplos mencionados anteriormente pueden ser considerados por su proceso creativo, que están en una dimensión de lo artesanal, pues subvierte la verticalidad que se proponen los procesos que podemos encontrar en la literatura acerca del diseño de videojuegos o la especialización en disciplinas propias de grandes estudios y empresas.

4.1.3 Necesidades y restricciones técnicas

La selección de softwares implicados en la producción del proyecto resultó una ardua tarea dado la gran diversidad existente, podemos encontrarlos de código abierto, shareware o en otros modelos de pago. Pues este permea en gran medida el ciclo de producción por las implicaciones a nivel del hardware requerido, costos del proyecto, plataformas de distribución, y finalmente su versatilidad como herramienta para experimentar con el proyecto sin grandes costos de tiempo en la corrección de errores. Recordemos que este es un proceso iterativo que, de manera cíclica, las fases se solapan por lo cual se debe escoger con precaución. Además, los motores de juego tienden a presentar espacios cognitivos particulares, que responden a intereses y características de sus creadores, a productos 2D y 3D. Aunado a esta situación se debe comprender las limitaciones de conocimiento respecto a la programación y diseño vinculados a los motores de juegos, por ello la selección se basó en la curva de aprendizaje menos prolongada y más exitosa en su uso.

Ante tal situación se decidió experimentar con los softwares *Ren'Py* (www.renpy.org) y *Godot* (godotengine.org), pues ambos resultan ser de código abierto y de manera gratuita para proyectos comerciales y no comerciales, son multiplataformas donde se puede exportar los proyectos para los sistemas *MacOS*, *Linux*, *Android*, *iOS* y web con HTML 5. Estas plataformas son de mayor accesibilidad y más comunes pues se acotan a los dispositivos móviles y PC, y como ya hemos expuesto, en México, el consumo de videojuegos se realiza mayoritariamente a través de móviles. Estos dos softwares fueron considerados, pero *Ren'Py*

²³ Un 'hackathon' es un evento colectivo masivo, que se desarrolla para lograr culminar una meta en común que refiere al ámbito de la programación y el desarrollo de software o hardware.

tiene mayor incidencia en el proyecto, hasta el momento, al introducir una de tres partes en que está dividido el videojuego.



Figura 4.1. Principales motores de juego considerados y utilizados para el proyecto, Ren'Py (PyTom, 2004) y GODOT (Linietsky & Manzur, 2007).

En la primera parte, la obra está caracterizada por los alcances y limitaciones propias de un motor de juego con un objetivo muy específico, la narración digital. O sea que proporciona a su desarrollador las herramientas para combinar texto, imágenes, audio y video para componer juegos de simulación de vida y novelas visuales (visual novels). Uno de los beneficios es que utiliza el lenguaje de programación *Python*, que permite la fácil escritura mediante uno de los lenguajes de script más sencillo y populares en la actualidad, y que se utiliza para el desarrollo de novelas visuales. *Python* también se utiliza en *GODOT*, lo cual resulta más efectivo en la curva de aprendizaje al poder utilizar un mismo lenguaje de programación en dos softwares que brindan resultados muy diferentes entre sí.

Gracias a esto el proyecto “Buen Viaje” se dividió en tres partes que constituyen tres formas de concebir el videojuego, y tres productos diferentes entre sí; en los cuales se experimentan diversas mecánicas, historias y personajes, que, a semejanza a la clásica estructura aristotélica para el desarrollo narrativo (introducción, desarrollo y desenlace) conforma el *corpus* temático del videojuego. De acuerdo con la intención artística del autor y al carácter experimental en el desarrollo de este proyecto, el uso de las herramientas seleccionadas tiene como objetivo explotar las posibilidades de la migración -como tema- mediante la exposición en la teoría y la práctica del diseño de videojuegos críticos e independientes:

1. Se utiliza el software *Ren'Py* para desarrollar un videojuego del género novela visual que explore los recursos narrativos en la construcción de una experiencia interactiva. A modo de introducción del tema de la migración.
2. Se utilizará el motor de juego *GODOT* para continuar la propuesta al realizar un juego de plataforma que explore la mecánica de este género hacia la realización de una crítica mixta (discursiva/recursiva)
3. Se continuará con *GODOT* para culminar con un pequeño juego perteneciente al subgénero de sigilo.

Para ello analizamos la producción de la propuesta no. 1 en el que se aborda el desarrollo del tema en forma de una novela visual. Sin embargo, es importante expresar que los resultados presentados en este capítulo corresponden al proceso de desarrollo inicial del videojuego, específicamente la etapa Alpha, como parte de una estrategia preestablecida para expresar la producción teórico-práctica, la cual no se ha concluido a propósito. Esto es con el fin de poder ser presentado y analizado a modo demostrativo las diversas acciones realizadas durante su producción, además, para explicar las alternativas en el diseño y los resultados obtenidos. Con la conciencia de que, existen diversos elementos que requieren correcciones en cuanto a elementos del diseño de videojuego y la estética visual, sin embargo, gracias a los resultados presentados, posibilita continuar el proceso de producción al aprovechar los conocimientos adquiridos hasta el momento.

Aclarado los motivos del estatus que presenta la producción del videojuego, es pertinente preguntarnos lo siguiente: ¿Qué es una novela visual y por qué su uso?

Este género de videojuegos se caracteriza por el uso de la narración digital de manera interactiva, una estructura de juego enfocada en la centralidad del relato, además de elementos audiovisuales que lo complementan. También se le ha conocido como *text game*, y ha sido asociado con experiencias previas en la literatura tradicional, por ejemplo, los libros “elige tu propia aventura”, en el que presentan variadas tramas dramáticas, así como finales alternativos según las decisiones escogidas por el lector, pero llevados al contexto digital en el cual obtiene nuevas características interactivas por medio de un dispositivo digital. Resulta altamente popular en Asia, especialmente en Japón, el cual ha desarrollado el género con gran éxito comercial. Su desarrollo ha derivado en otros subgéneros como *adventure game*,

graphic adventure, que incluyen otros elementos de juegos como rompecabezas, acertijos y mecánicas de juegos como el *point and click*.

Sin embargo, ante la aparente menor complejidad en relación a los juegos en 3D, estos resultan ser los antecedentes directos de la industria del videojuego pues iniciaron la inclusión de modelos narrativos en este, ante la imposibilidad técnica a finales los años 70's y principios de los 80's de representar de manera gráfica la complejidad de los relatos que se intentaban describir, lo cual resulta comprensible si tenemos en cuenta que la industria *mainstream* tiene una preferencia hacia la *mímesis* de la realidad cotidiana. En la actualidad tenemos excelentes ejemplos de esta clase de narración interactiva a través de las obras de la extinta empresa *Telltale Games*. Sin embargo, existe el videojuego *Project Alpha* (Makenaide, 2019) que considero necesario mencionar por ser un producto que fue realizado en Latinoamérica. *Proyecto Alpha*, es un juego perteneciente al subgénero de la novela visual que se denomina *otome*, y que se caracteriza por el tratamiento de personajes principales femeninos en roles protagónicos, por lo cual su público objetivo es femenino y que habita en la región latinoamericana. Y en este caso se desarrolló en una narración inspirada en la ciencia ficción de tintes distópicos, pero en el cual se advierte cierta visión esperanzadora del mundo, que, además se propone la reelaboración de los discursos sociales a través de los estudios de género.

Este colectivo es interesante para la investigación por ser un grupo de desarrolladoras de videojuegos que se propusieron con esta obra, replantear el rol de la mujer en este género, pues en gran medida son representadas de manera sesgada desde la visión machista que predomina en Japón y en Latinoamérica. Se presenta de forma resumida como un videojuego de ciencia ficción feminista dirigido para un público femenino en el cual podrás interactuar, al estilo “eligiendo tu propia aventura” pero desde una novela gráfica latina y en idioma español. La novela visual ha estado vinculada al software *Ren'Py*, pero no significa que sea indisoluble de este software, también es posible desarrollarse en otros motores de juegos como *Unity* y *GODOT*, aunque no se recomiendan por ejemplo *Unreal* o *CryEngine* pues no están diseñados para esta clase de proyectos. Siendo estos dos softwares (*Ren'Py*, *GODOT*) resultado del interés de los desarrolladores independientes por construir, desarrollar y distribuir un motor de videojuegos que respondan a los intereses de la comunidad

independiente, capaces de colaborar y contribuir al desarrollo de esta bajo los principios de libertad creativa, gratuidad y solidaridad entre sus usuarios.

Según los elementos identificados, es necesario esclarecer que los aspectos mencionados son a consideración del autor, los más relevantes para el desarrollo de esta investigación a nivel teórico-práctico. Entonces, con la identificación de actores claves en esta etapa conceptual ha permitido avanzar a la siguiente etapa que implica la producción del videojuego.

4.2. Implementación del proyecto

En el proceso de producción se ejecutan ciertas prácticas creativas que, dada su relevancia en el desarrollo de los elementos visuales del videojuego, requieren una aproximación basada en la experiencia empírica adquirida. La reflexión se dirige hacia las implicaciones conceptuales y formales de su investigación en el género de la novela visual, examinando las posibles soluciones técnicas para establecer una narración interactiva. Uno de los aspectos más importantes al iniciar la producción del videojuego consistió en centrarse en los elementos básicos de otros juegos digitales precedentes, al examinar las posibilidades de diseñar a partir del “rediseño” de otros juegos existentes, sus mecánicas, modos de jugar, su concepto visual, entre otros, o fusionando dichos elementos con otros géneros de juegos. El autor Salmond (2016) expone que “la diversión y las experiencias del juego son subjetivas; con todo, para poder comenzar a hacer su propio trabajo los diseñadores han de ser capaces de mirar atrás y analizar los componentes que hacen funcionar realmente al juego”. (a, p. 48)

Además, la selección del software (Ren'Py) implica que la propuesta de videojuego resulta en una estructura semejante a la dramática, entonces su diseño estará más enfocado a la progresión de una historia que depende de las decisiones del jugador ante situaciones críticas en el relato, un ejemplo clásico es, *¡Doki Doki Literature Club!* (2017) pues sitúan al usuario en dilemas éticos o morales que influyen en la forma de percibir la historia, sus convenciones acerca de lo experimentado en el videojuego y en la sociedad en que vive. Torres (2015) expone que “desde la noción de *retórica procedural* el conjunto de reglas de un juego define la experiencia del jugador y por ello mismo, el relato derivado de esta” (p. 176). Esta clase de dilemas considera lo que se está intentando lograr mediante el uso de las distintas reglas, pues están diseñadas para hacer perder o ganar la partida durante el desarrollo de la historia. El diseño narrativo implica que el usuario puede recorrer diversas escenas o geografías en

base a las decisiones tomadas, lo cual involucra el acceso o no de ciertas rutas que contienen sus propias líneas narrativas y conflictos a solucionar de manera interactiva.

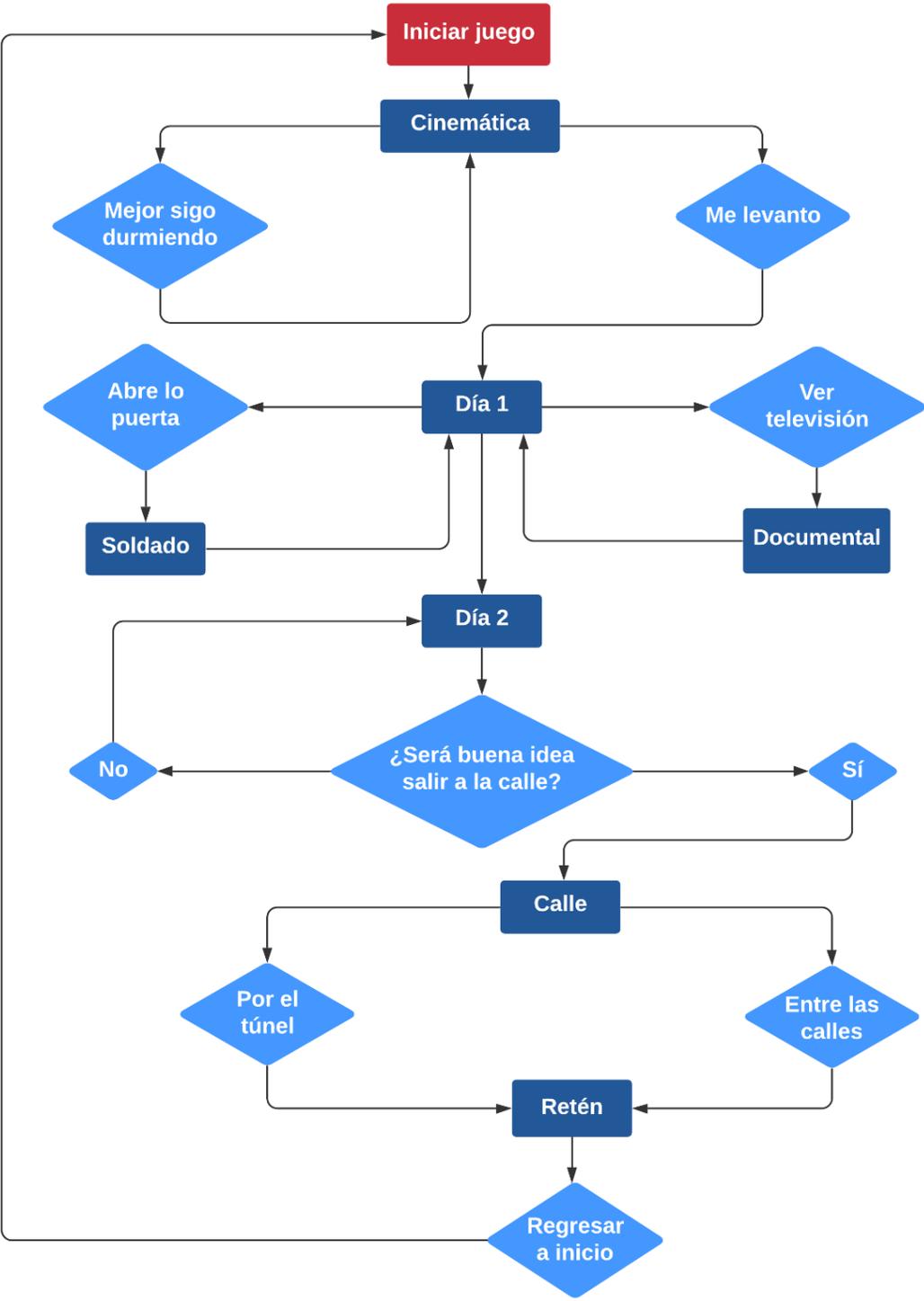


Figura 4.2. Boceto del diagrama de flujo narrativo propuesto para el proyecto “Buen Viaje”.

Por lo tanto, la interacción se vuelve comprometida a partir de las decisiones y juicios de valor que proveerán al jugador el acceso a diversos finales del videojuego. En gran medida, comparte los principios fundamentales de la **narración interactiva** que se ha explorado en la literatura y ahora gracias a softwares como *Twine* y *Ren'Py* es mucho más sencillo de implementar en el medio lúdico. Esta clase de mecánica de juego queda evidente al momento de la interacción por parte del jugador, como se pone de manifiesto en el *gameplay* del videojuego “Buen Viaje”.



Figura 4.3. Menú interactivo para la toma de decisiones.

Ante la aparente sencillez de tomar una decisión al hacer *clic* con el puntero del *mouse* o presionar con los dedos en la pantalla táctil del móvil, se activa una serie de acciones e interacciones, que, aunque breves, se deben realizar de forma sistemática y permiten la navegación en la narración interactiva y la interfaz gráfica. Esto introduce al usuario-espectador en el entorno digital del videojuego donde adquiere relevancia su participación en el flujo narrativo, aunque, solo esté dando una instrucción al sistema operativo del dispositivo para accionar un evento programado en respuesta.

Esta acción simbólica que se realiza siempre en frente de una pantalla y circunscrita a sus límites gracias al “círculo mágico”, desarrollado para los sistemas informáticos mediante la simulación, culminamos “inmersos” en el “mundo ilusorio”. Específicamente en este género de videojuegos, la movilidad física se reduce a prácticamente al movimiento de los dedos de las manos y los ojos en su recorrido para la lectura, esta movilidad reducida es apropiado y obligada, dadas las características del software que se utiliza y el resultado para el cual está diseñado. La disminución significativa de acciones -respecto a otros géneros y dispositivos para los videojuegos- sugiere que, dicha mecánica refuerza la acción del usuario por interactuar con el juego ante la pasividad del texto y la imagen estática, al posicionar en un grado privilegiado la lectura, el tiempo para la toma de decisiones y las reflexiones acerca de las acciones ejecutadas. Asociado a esto, se aprovecha el fenómeno de los **estados de flujo** y de **suspensión de la incredulidad** que produce el jugar, aunque sea solo haciendo *clic*, en el cual el jugador se sumerge dentro de los límites de la pantalla.

Texto

El texto es un componente fundamental como elemento gráfico en este género de juego, dado que narra la historia, en complemento a la imágenes y sonidos presentes. Por lo general se presenta en un *textbox* (caja de texto) en el cual se muestra las líneas de diálogo, ubicado en la parte inferior y horizontal de la pantalla, su funcionamiento es muy similar al principio del subtítulo pues aparece sobre la imagen para traducir las intenciones no expresadas oralmente o describe los sucesos del relato, además está presente en la diégesis del juego pues solo aparece cuando el jugador interactúa con esta.



Figura 4.4. Caja de texto y video.

Video

El elemento audiovisual está presente en el juego pues muestra diferentes secuencias de video que provienen de otros medios, por ejemplo, el cinematográfico y periodístico que, de manera fragmentada durante todo el juego brinda información acerca de la trama. Además, presenta al jugador distintas visiones de la problemática del tema que no están expresadas directamente en la narración y no están disponibles en la interacción. Por ejemplo, se utilizó un video a modo de registro documental de conflictos bélicos y migratorios contemporáneos, al sugerir una pesadilla para el jugador, e implícitamente está caracterizando el juego y las posibles experiencias a suceder.



Figura 4.5. Fragmento de video (documental).

Personajes

En el videojuego se representa de manera gráfica una diversa cantidad de personajes, pero debido a sus características como **juego de rol**, el personaje principal se refuerza gracias al protagonismo del jugador en las decisiones interactivas a tomar y en una perspectiva visual en primera persona. De esta manera se potencia la ficción al resultar ser más inmersiva (círculo mágico) respecto a la realidad en que se juega, además de insertar un mayor margen para la construcción narrativa en el cual se crea una historia en torno a este, dado que su presencia nunca es representada de manera gráfica en el juego. Esto permite observar toda la historia desde la perspectiva en primera persona, mientras que las interacciones con el resto de los elementos presentes son manipuladas por el jugador, los NPC²⁴ son dirigidos por el software.

La construcción del personaje no está basada exclusivamente en la experiencia autorreferencial del autor, sino mediante la simbiosis de experiencias investigadas de otros individuos migrantes. Se puede plantear un gran *collage* de historias de personas de diferente género, edad, color de piel etc., de forma orgánica creando un relato interactivo que tenga en cuenta la inclusión como uno de los valores presentes. El jugador tiene la posibilidad de

²⁴ Non player carácter (personajes no jugadores).

nombrar a su personaje con total libertad, esto no cambia en nada el desarrollo de la historia, pero es importante denominarlo dado que lo representa como su alter ego.



Figura 4.6. Personajes con los cuales se interactúa durante la narración.

Banda sonora

Está compuesta por lo general de música (www.jamendo.com), efectos de sonidos (freesound.org), extraídos de publicaciones bajo la licencia *creative commons*, por lo cual no se incurre en situaciones adversas a nivel legal, ni costo alguno. A ello se le incluye composiciones de sonido experimental realizadas por el autor en el software *Ableton Live* para su posterior incorporación a la historia.

Interfaz digital

Este elemento es importante en el diseño y arquitectura de la información pues permite al jugador interactuar de manera fluida durante el juego. De esta forma guía al usuario hacia donde quiera que se dirija brindando la posibilidad de ejecutar y desplazarse por el sistema. La propuesta que se presenta resulta de la reutilización e intervención de otra interfaz que ha sido compartida gratuitamente en el foro (<https://lemmasoft.renai.us/forums/>) para uso o no comercial por parte de un usuario de la plataforma. Esta interfaz fue intervenida en su código e imágenes que la componen, para ser personalizada según los intereses del proyecto, lo cual la convierte en un modelo de interfaz con características mixtas que están presentes como parte del sistema del juego. De esta manera la organización incide en posteriores tareas del diseño de presentación, específicamente de la interfaz, los cuales son:

- Botones
- Ventanas
- Texto
- Menú

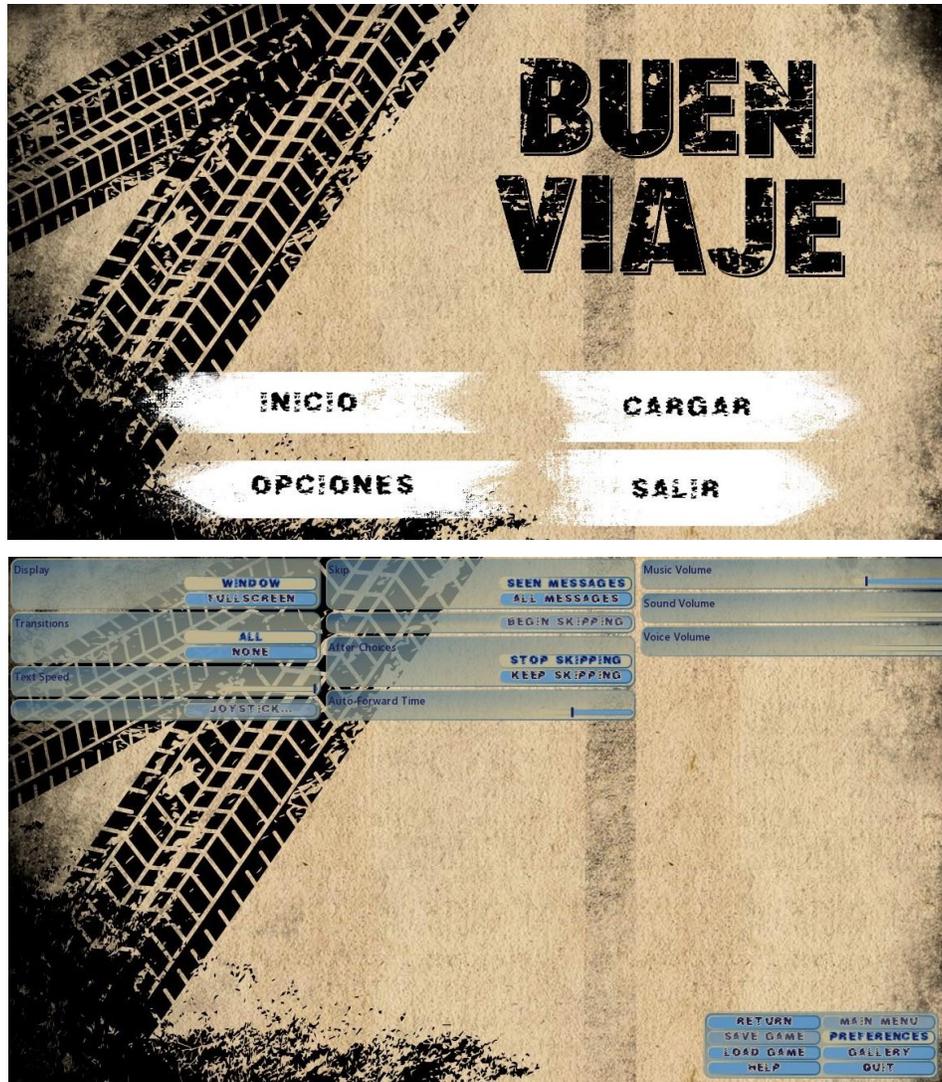


Figura 4.7. Interfaz gráfica (Menú).

Además, esta clase de procedimientos también es común dentro de la práctica del DIY pues según Carrubba (2019):

... la reutilización de material preexistente sea en forma de diseño, de arte o de sistema de juego en general. Debido al carácter artesanal y de bajo coste de las producciones alternativas es común apoyarse en material ya producido, dando nuevo sentido a la obra para así focalizarse más en la capa de contenidos y de mensaje político. (p. 278)

Por lo tanto, esta acción está acorde a los valores que se identifican dentro de la comunidad de desarrolladores independientes como la solidaridad, libertad y empatía, al potenciar la

creación artística desde la apropiación de los recursos y la subversión de las tradiciones convencionales en abordar el diseño de videojuego.

Escenario

La idea original del videojuego era presentar diversos escenarios que se localizaban en el contexto urbano, rural, marítimo y desértico, que son zonas geográficas que pueden ser encontradas en casi cualquier geografía del mundo. También apoya la idea de que la historia ficticia se desarrolla en regiones de México, el Caribe y países mediterráneos gracias a la presencia o reconocimientos de elementos particulares de esos contextos.

Sin embargo, en base al desarrollo mostrado en la primera parte del juego, este corresponde al entorno urbano, ubicado en la periferia de una ciudad, similar al contexto de las favelas brasileñas y cerros de la Ciudad de México. Esta clase de contexto socio económico se representa de manera explícita al potenciar los contrastes entre elementos simbólicos y demás formas visuales que componen la imagen. Se está jugando con arquetipos precedentes en el mundo de los videojuegos, en especial del género de la novela visual, aunque la mayor influencia proviene de las disciplinas de la fotografía y el cine.

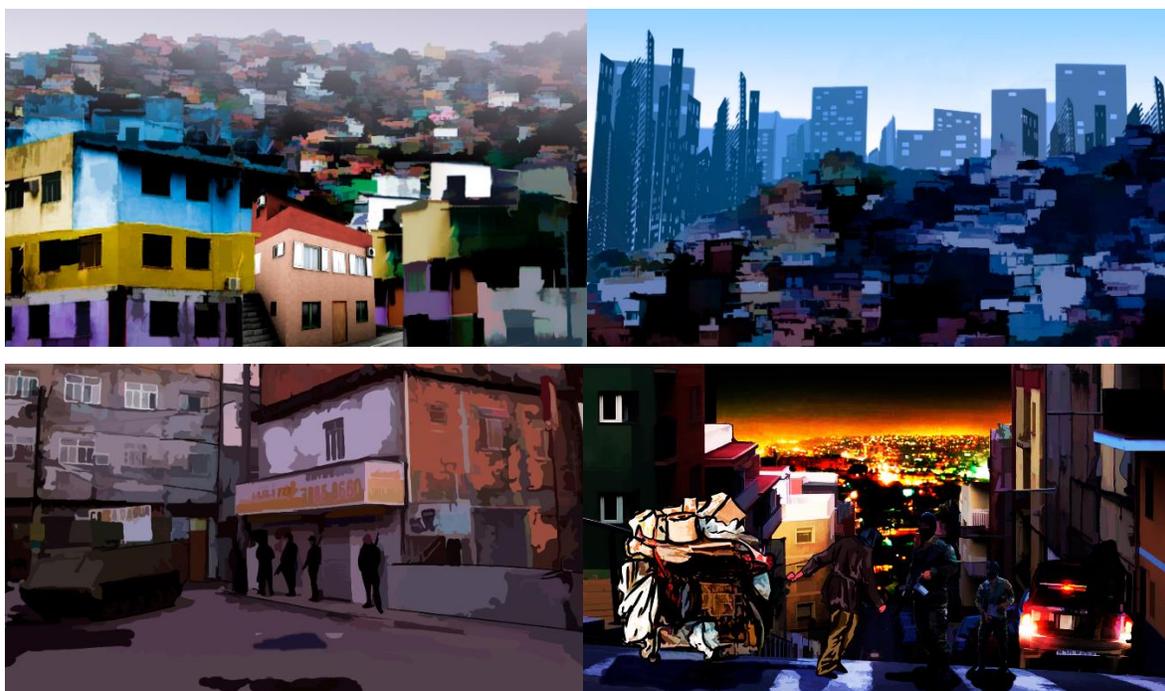


Figura 4.8. Escenarios urbanos en que se desarrolla el videojuego.

Aunque la narración es ficticia, pues representa un contexto distópico, se puede establecer relaciones con aspectos visuales que simbolizan distintas realidades: geográfica, social, histórica. Este vínculo funciona de manera paralela pues establece referencias entre la realidad social y la ficticia que el jugador puede ser capaz de interpretar o intuir en los discursos implicados.

4.2.1 La apropiación como proceso en la ilustración y su funcionamiento conceptual

En principio es un proceso muy complejo, el cual requiere estar consciente acerca de cuáles son las intenciones y objetivos antes de lanzarse a producir imágenes por parte del diseñador. Conlleva implícito toda una carga simbólica de los valores sociales, culturales, políticos que podrían o deberían ser posibles a interpretar por el jugador al interactuar con el sistema, dado que en esta etapa se “implementan” las intenciones, valores y elementos seleccionados para su diseño.

Los elementos visuales que se han mostrado han sido desarrollados en base a diferentes procedimientos creativos para obtener las imágenes necesarias que componen el videojuego. Para ello se inició la búsqueda de referencias en el medio fotográfico, en específico, el género documental, realizado en el contexto latinoamericano pues, dada la experiencia del autor como director de fotografía y realizador audiovisual considera que, se enriquece el proyecto de videojuego al relacionarlo con la imagen fotográfica vinculada al contexto donde se desarrolla el juego, a modo de referente para el jugador o audiencia que lo presencie. También el desarrollo de la estética visual se ha inspirado en los filmes *Waltz with Bashir* (2008) de Ari Folman y *Cidade de Deus* (2002) de Fernando Meirelles, que a nivel temático y visual poseen similitudes en las posturas de sus autores en cuanto a la crítica del contexto social y político. Esta referencia cinematográfica aunado a la investigación en la fotografía documental se utiliza como recursos visuales para discursar críticamente respecto al tema, así como otras situaciones alrededor de este, por ejemplo, la violencia, marginalidad, etc.

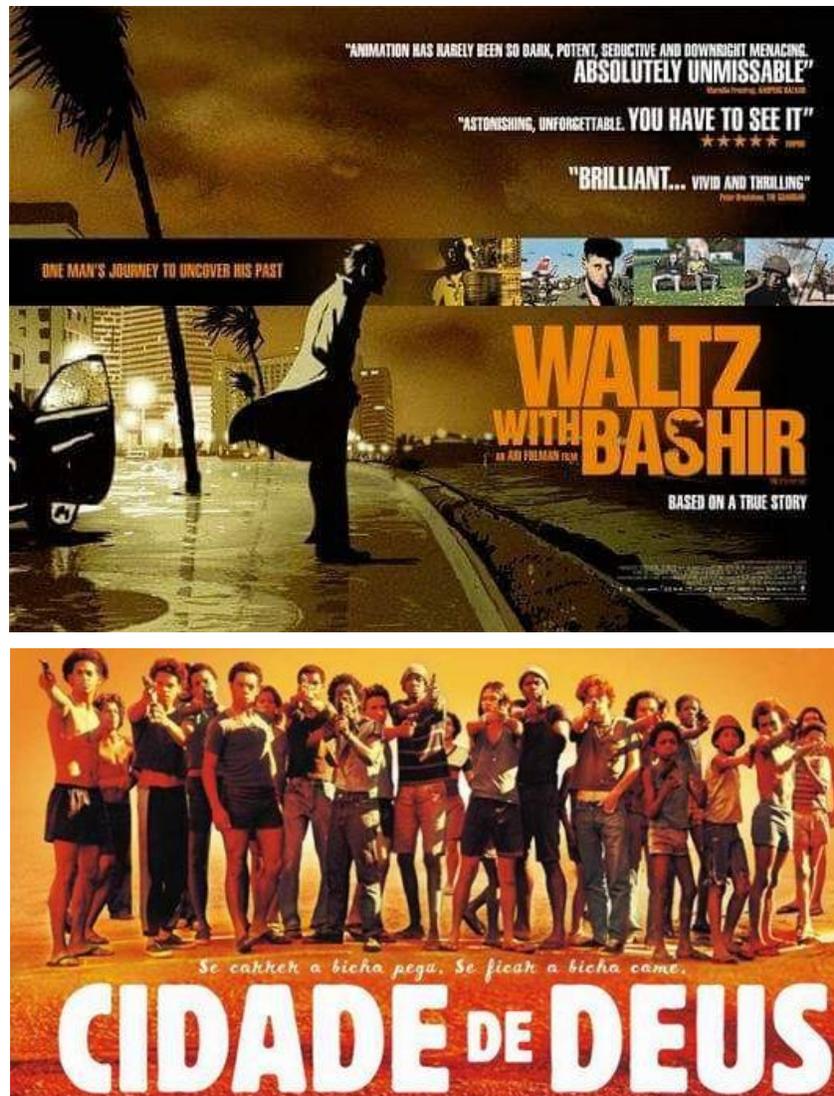


Figura 4.9. Referencias cinematográficas Vals con Bashir (Folman, 2008) y Ciudad de Dios (Meirelles, 2002).

Este cambio de sentido artístico es importante, la acción de apropiación de cualquier imagen funciona a modo de referente conceptual, y en dependencia del grado de manipulación, esta puede contener diferentes niveles connotativos de la obra original que estaban representados de manera simbólica o explícita. Para ello, se han recurrido a algunas técnicas utilizadas como, el *matte painting* y el *photobashing*, procedimientos muy populares y utilizados entre artistas e ilustradores digitales al apoyarse en las combinaciones de diversas imágenes, recursos 3D, videos e ilustraciones para generar los fondos, escenarios o atmósferas visuales del videojuego. Esto es debido a la ejecución de procesos que implica -por lo general-

combinaciones de la pintura digital y la fotografía, mediante herramientas de software para intervenir las imágenes de origen e integrarlas de forma orgánica, para al final diluir las huellas del proceso realizado.

Esto puede asimilarse a ciertas técnicas como el collage en las artes visuales o los fotomontajes, pues resultan muy útiles por la rapidez de su ejecución, así también por la presencia de los detalles realistas que están presentes al fusionar diversos medios de representación. Al apoyarse en esta técnica se acelera no sólo el proceso de producción, también se adquiere nuevas características en la imagen resultante que denota al videojuego de una estética singular, mezclando el realismo de la imagen documental con el diseño gráfico.

En un inicio, la investigación de referencias fotográficas está dada por la similitud de los temas que aborda las imágenes seleccionadas, así como la “fidelidad” en cuanto al método de representación. Una imagen puede ser tratada digitalmente en su totalidad o en secciones particulares mediante procesos de postproducción para trastocar su forma originaria, lo cual brinda estar presente ante un nuevo producto para el usuario-espectador que la presencia. Aunque también se puede jugar con diferentes niveles de manipulación que dejan entrever los procesos llevados a cabo, de esta forma se mantiene parte del significado original de la imagen como parte de la estrategia creativa y crítica que busca involucrar la percepción del videojuego como una simulación de la realidad social.

Otro proceso utilizado por los diseñadores es la rotoscopia, pues la técnica consiste en el redibujo cuadro a cuadro de una secuencia de imágenes en movimiento para su posterior animación con otros elementos y objetos, por ejemplo, se utilizó por primera vez en la serie de animación *Out of the Inkwell* (1912) de Max Fischer, y recientemente en la película *Scanner Darkly* (2006) de Richard Linklater. Este proceso simplifica su reproducción pues parte de un modelo previo, sin embargo, esta técnica es de mayor utilidad si se aplica, específicamente, para desarrollar secuencias de imágenes en movimiento y no para el uso estático (un solo cuadro e imagen) pues gracias a otros tratamientos de la imagen y recursos artísticos se pueden lograr dichos resultados, por ejemplo, la propuesta de videojuego expuesto en esta investigación. En ese sentido comparten algunas características y procesos similares pero las ejecuciones difieren en la complejidad, función y objetivos finales. No

obstante, de esta manera es posible obtener una o más imágenes diseñadas a partir de un modelo específico (fotografía) para componer la estética visual del videojuego mediante imágenes estáticas. En este punto siempre se debe tener en cuenta no infringir los derechos de autor y reproducción de las imágenes seleccionadas.



Figura 4.10. Proceso de recreación de la imagen.

Estas técnicas son ampliamente utilizadas por incipientes desarrolladores de videojuegos para solventar carencias de recursos artísticos, la falta de experiencia o tiempo para desarrollar una estética específica, aunque en la investigación se utiliza cómo parte de la construcción de un discurso visual crítico que denota diferentes niveles de significado según su manipulación y el resultado obtenido. La propuesta de la apropiación artística es fundamental en el discurso formal, esto es debido a que dicho acto tiene implícito la conversión mediante procesos artísticos ejecutados de manera digital en una imagen para reconvertirla en otra imagen, dado las múltiples posibilidades para ser intervenida en términos de creatividad. Este proceso efectuado mediante la selección de áreas y formas

relevantes rearmado con otros fragmentos de imágenes a modo de un collage digital y combinadas entre sí puede dar resultados disímiles según la experimentación con las mismas.

La propuesta estética inspirada en retomar la fotografía documental para realizar una ilustración de un videojuego incide en el producto final que se obtiene. La textura que se logra en la imagen provoca los sentidos del espectador al reconocer signos de manipulación digital por parte de su autor, evidenciando rastros que no busca ser enmascarados para ocultar su presencia, es en sí el producto de un proceso en que se integran dos conceptos visuales, dos intenciones artísticas para generar una imagen simbólica que representa un escenario en específico del videojuego.



Fotografía original



Imagen resultante

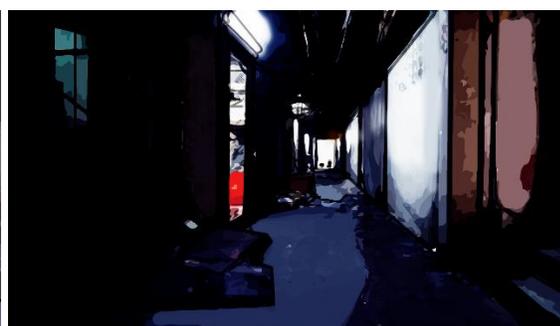
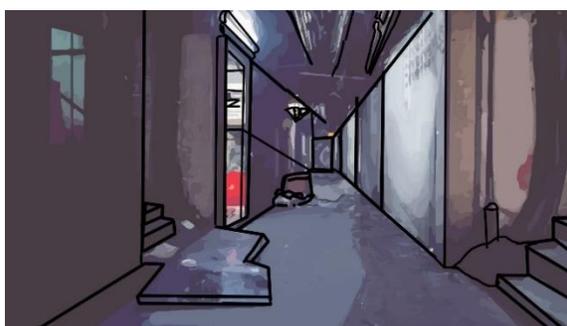


Figura 4.11. Proceso de recreación de la imagen.

Una vez que se determina la imagen, las relaciones entre las partes se integran mediante el uso de colores y el tratamiento de efectos artísticos, a través de diferentes herramientas como filtros y pinceles para generar la apariencia de unidad estética entre ellas, de esta manera establecer la continuidad formal en la representación de las ilustraciones. Esto se puede realizar según las herramientas disponibles como el software Adobe Photoshop que permite

una amplia manipulación, por parte del usuario, de las técnicas digitales de dibujo, recorte, retoque digital, entre otras acciones, para obtener una imagen resultante. Lo cual permitió el proceso de concreción de la imagen mediante la aplicación de ajustes en el tono, saturación, niveles y curvas de iluminación para proyectar atmósferas visuales específicas, a ello se hace hincapié en el uso de filtros artísticos que generan una nueva imagen derivada del archivo fotográfico haciendo referencia a conceptos visuales más cercanos a la ilustración digital, pero con una propuesta en su iluminación que nos refiere a ciertas semejanza con el medio cinematográfico y fotográfico.

La investigación resultó eficiente en cuanto a la búsqueda y selección de imágenes digitales como referencia para la representación del juego. Si se tiene en cuenta la reinterpretación de elementos simbólicos afines, que se adecuan al tema de investigación al momento de seleccionarlas, así como la posibilidad de relacionar entre sí con otras imágenes desde lo conceptual, más allá de lo formal. La integración de las diversas imágenes digitales, se ejecutó mediante la técnica del *photobashing*, en la cual se seleccionó fragmentos que fueron recortados, se omitió detalles no esenciales para la escena mediante la subexposición y, o sobreexposición de los tonos, así como el uso de pinceles digitales reforzó el delineado de las formas de contorno con el color negro para resaltar detalles y proponer formas de imagen, para posteriormente realizar un trabajo de coloreado digital que integre de forma orgánica las áreas entre sí.

Respecto al dibujo tradicional este se insertó mediante el escaneo digital al software y después sirvió como guía para el trazado y coloreado digital, en el caso de los fondos funciona como referencia conceptual para la búsqueda bibliográfica, ello resultó en un trabajo paralelo entre el collage-dibujo digital y el dibujo tradicional, pues el proceso creativo fue experimentando a la par ambos métodos. Por lo cual no se ha podido definir hasta la actualidad un nuevo método concreto de trabajo basado en la experimentación realizada, en tanto los procesos de experimentación artísticos han resultado satisfactorios al alcanzar los objetivos presentados.



Figura 4.12. Proceso de integración de las imágenes.

Lo simbólico en cada ilustración es interpretado por el jugador en sus múltiples dimensiones, desde la historia en que se desarrolla dicha narración y su relación con un contexto específico, como es América Latina, la estética en la cual se sugieren los signos visuales de un estilo de ilustración que se propone al *gamer*. El hecho de poder compartir una experiencia que apela a la sensibilidad emocional del jugador no garantiza al cien por ciento que este se involucre o se sumerja con la historia propuesta en el diseño. Además, la obra funciona de forma autárquica en la cual expresa sólo una visión particular del mundo, también simula posibles contextos a suceder en la realidad que se inspiran en las experiencias del diseñador y se proyecta en los elementos del juego disponibles.

Los diseñadores ya no juegan a los videojuegos, deben mirarlo clínicamente para descender el velo del entretenimiento y observar los sistemas que cooperan para crear el videojuego. Analizar un juego es importante. ¿Cómo puede hacer alguien un juego sin saber de qué están hechos los ya existentes? La mayoría de la gente tiene una gran idea para un videojuego, pero no es hasta que se sienta y medita realmente durante minutos y horas acerca de cómo funcionará que se da cuenta de la enormidad de la tarea. (Salmond, 2016, p. 48)

El trabajo minucioso en términos de investigación documental para abordar y diseñar un contexto sociopolítico que existe en el mundo virtual y ficticio del videojuego permitió argumentar el uso de múltiples fuentes de referencias (fotografías, textos, disciplinas auxiliares, etc.) que no pertenecen originalmente al medio. Y de manera interdisciplinaria se realizaron diferentes procesos artísticos que derivan en la apropiación y reutilización conformando un palimpsesto visual. Estos elementos iconográficos se traducen en simbólicos, no solo para la ejecución artística, sino también para ser objeto de interpretación por parte del lector, analizando críticamente la semántica de los escenarios, personajes, narración y estrategias interactivas que resulten para el usuario-espectador una referencia y experiencia cercana a su realidad concreta.

4.3 La primera verificación

Haber llegado a este último componente significa que, los elementos presentados en los apartados previos han sido congeniados al punto de obtener un artefacto lúdico capaz de ejecutarse en un dispositivo. Durante aproximadamente un periodo de cuatro meses se implementó el desarrollo del software; este proceso iterativo resultó en un constante examen de prueba y error para comprobar la integración de los diversos elementos visuales y narrativos desarrollados. Aunque es necesario recordar que estos procedimientos no son específicos de la etapa de la verificación, sino que están presentes durante todo el ciclo de producción de un videojuego, pues permite corregir errores o afinar aciertos durante la evolución del proyecto. Recordemos que en la propuesta del VAP -valores en juego- de Flanagan, requiere que el autor esté atento a los procesos que se requieren efectuar tradicionalmente a nivel técnico en la producción, pero debe dedicar principalmente su atención aquellos valores que se encarnan en el diseño del videojuego y como estos establecen un entorno para la crítica social.

En general, durante el transcurso de ocho meses aproximadamente se extendió el ciclo de producción del videojuego, el cual se compartió en los talleres de producción de la Universidad Nacional Autónoma de México con otros compañeros investigadores. El resultado presentado fue un juego que se encuentra en la etapa *alpha* desarrollado para dispositivos móviles con sistema operativo *android* y computadora personal con sistema

operativo *Windows*, los dos principales dispositivos y públicos considerados para su publicación.

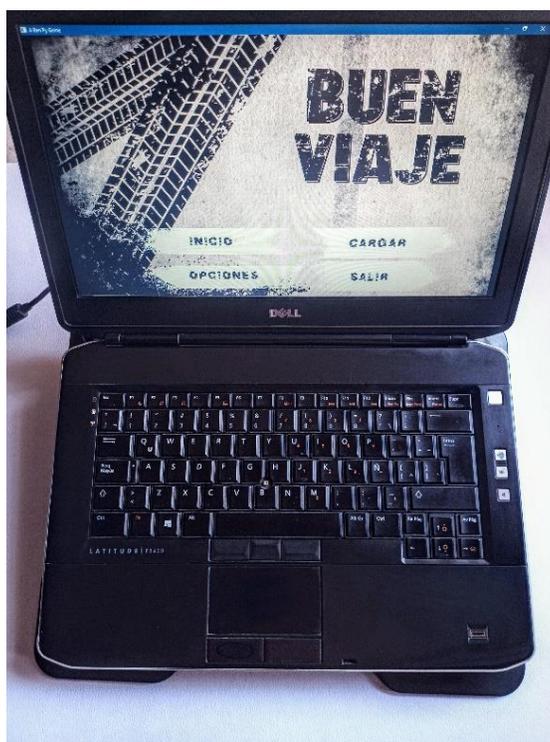


Figura 4.13. Vista externa de la ejecución del videojuego en una computadora personal.

Se puede conservar el *gameplay* del videojuego consultando este enlace:

<https://youtu.be/xrqHxzhh9zQ>

Los principales problemas que se advierten durante el proceso fueron aquellos de índole técnico, estaban relacionados con errores de codificación que inhabilitan la interacción con iconos de navegación durante el juego. Esto impedía el recorrido y ejecución del proyecto, aunque esto puede resultar comprensible dado los conocimientos básicos de programación, pero fueron solucionados gracias a la consulta de los foros digitales (lemmasoft.renai.us) y la red social *Discord* (*Ren'Py*) donde los usuarios compartieron diferentes soluciones a los problemas presentados.

El análisis realizado durante la investigación del proceso de producción reafirmó la presencia de un discurso crítico instaurado en el sistema de juego, dirigido en especial hacia una crítica social de los contextos latinoamericanos representados en los escenarios, personajes o conflictos expuestos. Las problemáticas acerca de la violencia sistémica, la pobreza

generalizada, la desigualdad social, la necesidad de una mejor calidad de vida se expresan en las situaciones expuestas durante las diferentes rutas narrativas que se probaron. Esto significa que el objetivo inicial de establecer un entorno lúdico problémico a la percepción tradicional del jugador se ha logrado con éxito; en el caso de los jugadores que tuvieron acceso al mismo durante el transcurso de los talleres de producción se mostraron sensibles al identificar al tema y como este se desarrollaba.

Tal como hemos mencionado el juego dirige su crítica hacia la sociedad, pero en especial, hace su énfasis en un diseño que implementa un discurso dispuesto a la reflexión. Se comprueba que las motivaciones del autor entonces estén explícitas para el jugador durante toda la experiencia lúdica, no solo por decisión impuesta. Esta clase de entrega crítica que mencionaba Grace (2014) resulta ser constante en el juego, pues el diseño inicial fue identificado e implementado por un sistema de reglas que pone en atención a las decisiones del jugador, el aspecto visual de los escenarios y personajes representados, y la narración que expone una problemática evidente, más no obvia, pues el jugador debe descubrirlo por sí mismo.

Los avances obtenidos en la **etapa alpha** del producto se pueden considerar positivos para el autor, en base a la experiencia desarrollada en el diseño y producción del videojuego. No obstante, también se observa que es todavía prematuro poder obtener datos conclusivos que expresen el impacto, mediante el sistema y elementos de juego, del tratamiento del tema en cuanto a fenómeno social abordado. La presencia de “valores en juego” inciden positivamente en el comportamiento de los jugadores que han experimentado con el juego al generar, inicialmente, interés sobre el tema que se desarrolla y opiniones críticas acerca las opciones posibles y rutas narrativas del juego. Estas respuestas dirigidas a mejorar el sistema de juego, la interacción y participación del jugador con el artefacto, por lo tanto, las pruebas que se sucedieron durante todo el proceso sí lograron ser útiles al mostrar errores y corregir los problemas surgidos durante el proceso del diseño crítico. También de estas pruebas se reconoció la necesidad de establecer una mayor unicidad estética en el videojuego, dado que existían diversos estilos de diseño visual de escenarios y personajes, lo cual no apoyaba el desarrollo de una estética coherente en el mismo. Si bien esto es resultado del carácter

experimental en la producción de imágenes, se requiere establecer los códigos visuales y estéticos precisos para continuar un estilo propio del videojuego.

Llegado a este punto ¿qué incidencia obtuvo el aspecto financiero en la producción? Se puede considerar que el proceso de producción del videojuego fue caracterizado por la autogestión financiera, sin patrocinios o inversores presentes en el proceso de producción, siendo consecuente con las intenciones originales que fueron planteadas a inicios del proyecto. Pero es necesario acotar que la preparación para el desarrollo del proyecto implicó la búsqueda de capacitación y conocimientos de cursos de programación, y de *concept art*, que si requirió invertir dinero en plataformas de aprendizaje en línea. Esta clase de inversión es coyuntural a las necesidades que implicaban en un inicio el desarrollo del proyecto, pero no significó una limitante para la continuación del videojuego.

La experiencia y el conocimiento adquirido en la investigación induce a afirmar que en la actualidad el contexto tecnológico continúa evolucionando, a tal punto que, el elemento económico no resulta en el factor principal a tener en cuenta para continuar la producción del proyecto “Buen Viaje” u otra clase de videojuego independiente. Es necesario recalcar que, el producto es fundamental como parte del eje central de la investigación, pero se considera pertinente reflexionar acerca de los procedimientos y estrategias vinculadas a los medios de producción, el contexto en que se ejecutan y como son las relaciones con el propio medio, que, visto desde la perspectiva del filósofo y economista Karl Marx se enfoca en un análisis sistémico de las estructuras de producción:

Lo que distingue a las épocas económicas unas de otras no es lo que se hace, sino el cómo, con qué instrumentos de trabajo se hace. Los instrumentos de trabajo no son solamente el barómetro indicador del desarrollo de la fuerza de trabajo del hombre, sino también el exponente de las condiciones sociales en que se trabaja. (Rosental y Iudin, 1960, p. 349).

En ese sentido las características de los medios de producción son de extrema importancia para enfrentarse al proceso de creación. El enfoque procesual de la investigación apoyó la búsqueda de respuestas y soluciones mediante una actitud interdisciplinaria, y reflexiva que brindó la flexibilidad para comprender los principios del diseño de videojuegos. Desde la perspectiva del autor se puede considerar que la selección de un género de videojuego como

la novela visual, la flexibilidad del motor de juego *Ren'Py*, la amplia literatura y solidaridad de esa comunidad fueron los principales motivos por los cuales se logró obtener una gran independencia financiera y creativa durante todo el proceso de producción.

Al tener en cuenta las prácticas creativas que se llevaron a cabo, la propuesta de este juego se deslinda de la búsqueda de beneficios económicos, ni resulta obligatorio el imprimir un valor monetario al juego para obtener algún tipo de ganancia. La propuesta presentada no es con fines de lucro por lo cual puede ser un incentivo para que el consumidor promedio de juegos pueda acceder a este gratuitamente, además mediante esta estrategia se puede incrementar cuantitativamente el acceso de un público más diverso. También este posicionamiento es una declaración de principios personales de su autor, en el que considera incongruente monetizar la producción cuando la propuesta está dirigida al cuestionamiento la producción comercial y acrítica.

Para finalizar este capítulo, el autor considera que el diseño de videojuegos críticos en el marco de la producción independiente está fundamentado en los procesos que se llevaron a cabo desde una consciencia social y artística. Con el fin de contribuir desde la praxis y el conocimiento teórico derivado de la investigación, más que en el propio resultado de la producción de un artefacto cultural. A lo cual complementan pertinentemente las autoras Flanagan y Nissenbaum (2014):

Un primer paso para asumir la responsabilidad de los valores en el diseño de los juegos es desprenderse de la idea de que los juegos pueden ser objetivos, neutrales o libres de valores y reconocer que los valores pueden entrar desde diversas direcciones y decisiones de diseño. (p. 138)

Entonces, el próximo paso para continuar este proceso es retomar la producción del videojuego en base a los conocimientos adquiridos.

CONCLUSIONES

... les deseo un “Buen Viaje”.

Ussiel Madera

A lo largo de los capítulos, se realizó un amplio análisis del videojuego independiente desde las prácticas creativas y críticas implicadas en su producción. Aunado a esto, con el diseño y producción del videojuego titulado “Buen Viaje”, fue posible implementar los resultados obtenidos gracias a la asimilación de los procesos y discursos independientes. Desde la sensibilidad académica, artística y provisto de un enfoque dialéctico -entre la teoría y la práctica- hacia este medio, se logró satisfacer los objetivos iniciales de la investigación.

Esta clase de investigación contribuye a la expansión de este medio que, por lo general, las sociedades lo han asociado con lo superfluo y la “ligereza” como actividad cultural que no requiere de la seriedad, o profundidad de las demás artes tradicionales, aunque, en el siglo XXI está adquiriendo el estatus de el “Octavo Arte” por su propio impacto en las formas de percibir y consumir la cultura a nivel global. La experiencia académica derivada de la investigación expone la importancia de esta clase de artefacto cultural que permite ser manifestación y recurso artístico, además de ser un medio altamente responsivo hacia el compromiso social, así como han resultado ser, por ejemplo, el cine, las artes visuales, la música, entre otros. Gracias a ello, también se valida la hipótesis de que, mediante la integración y desarrollo de modelos alternativos en el marco del diseño de juegos independientes, es posible ser utilizado como herramienta simbólica que estimula y fomenta la reflexión crítica del jugador acerca de los entornos sociales representados, el *statu quo* del medio y el propio juego con el cual se interactúa. Además, se expresa el potencial no explorado de los videojuegos como un medio de comunicación todavía más persuasivo para negociar simbólicamente con la realidad que alteraría la hegemonía de los medios de comunicación tradicionales; inclusive acudiendo a su capacidad para interactuar y modelar prácticamente cualquier aspecto imaginable por el ser humano al atender a su naturaleza simulatoria.

En presencia de diversas formas de creación expuestas a través del estudio como el *indie game* y los *videojuegos críticos*, los *juegos independientes*, es posible discernir un marco epistémico particular que requiere ser percibido y comprendido en base a las complejas relaciones del sistema de producción cultural en el capitalismo. El término independiente muestra cuales son los límites por cruzar, jugando con las formas tradicionales de los juegos digitales, estableciendo una nueva perspectiva para el análisis y la creación con un sentido

más crítico del mundo virtual y del medio, gracias al diseño. Aunque esta noción no está exenta de diversos conflictos desde una perspectiva ontológica, *a priori* describe como los videojuegos se manifiestan y desdoblán las normas según las propias coyunturas de su producción, así como la importante incidencia en la intencionalidad de dicha práctica. En la investigación se presentaron diversas acciones, procesos artísticos y métodos que infieren la existencia de un “modelo creativo independiente”, ya que se brindó los referentes necesarios para visibilizar y demostrar las oportunidades en el desarrollo de los juegos digitales, también su versatilidad operativa en los diversos contextos a los que se enfrenta un desarrollador independiente durante la producción, al solventar tres grandes coyunturas: el aspecto económico, creativo, y de distribución.

La persistencia por conceptualizar el videojuego independiente y su respectiva categorización responde a la necesidad, en general, por parte del marketing de la industria, la comunidad académica y los desarrolladores, de identificar la esfera de influencia de un particular modelo de creación que se ha replicado satisfactoriamente. Por lo cual, se optó por no utilizar la denominación “*indie*” para clasificar el contexto de la investigación, ni la producción derivada de esta, pues se concuerda con los autores expuestos que, esta “clasificación” no satisface realmente las preocupaciones implicadas en la producción de los juegos independientes, pues - *indie game*- resulta mayormente en un fenómeno cultural visible, acogido y popularizado por la industria, en la primera década del 2000.

Las dificultades surgidas por las intersecciones del diseño de videojuegos independiente con otros campos del conocimiento permiten que los límites convencionales se expandan para aceptar en su marco conceptual la convergencia de diferentes corrientes, estrategias, discursos, que se proyectan en el videojuego a modo de manifestación artística interdisciplinaria. Esto resulta en un constructo que expresa la multiplicidad de alternativas para su producción, en donde prevalece la idea central acerca de la libertad creativa a modo de filosofía de trabajo. Por lo tanto, el “videojuego independiente” se circunscribe al marco epistémico en donde se engloban y desarrollan diversos modos creativos y discursos críticos que se hibridan en su desarrollo, caracterizado por la esencia de una “actitud” libre y democrática. Ante tal complejidad de procesos y relaciones involucradas en la cultura del videojuego, el introducir el “concepto” de “independiente” no resulta claro del todo para los

jugadores y en cierta medida hasta para los propios diseñadores, incluso cuando se analiza los juegos resultantes no se puede obtener una certeza absoluta de ello. Debido a esto, en la investigación se ha “negado” a definirlo tajantemente y de forma tradicional, incorporándose a la postura de los autores mencionados, pues su campo de acción es demasiado vasto y poco específico en el contexto de los *games studies*. La propuesta para comprender el “videojuego independiente” es más apropiada al reconocer la coherencia de su “carácter”, “procesos” y “valores” que agrupan propuestas alternativas desde los discursos y recursos que responden a intereses de una comunidad heterogénea, donde se problematizan los procedimientos llevados a cabo por los sistemas hegemónicos de la industria. Un espacio creativo amplio, analizado desde una perspectiva multimodal, en el cual se fomenta la hibridación con otros discursos artísticos de manera interdisciplinaria, a partir de la flexibilidad metodológica que ha contribuido a nuevas formas de diseñar e implementar valores desde el pensamiento crítico en los juegos digitales.

El proceso de producción expuesto ejemplifica la personal comprensión de las múltiples alternativas creativas posibles, por lo cual, la intención de exponer y analizar dichos procesos de forma metódica apoya la intuición acerca de la presencia de un “modelo independiente”. El propósito de aproximarse con la rigurosidad científica a dichas estructuras, y la reproducción de los modelos expuestos no garantiza con certeza el resultado -producto o discurso- exitoso, pues este funciona como modelo “ideal” en el marco conceptual de la producción lúdica. Por lo tanto, se reconocen los límites de la investigación y se circunscriben los conocimientos expuestos de tal forma que dicha reproducción no resulte en una fórmula definitiva ni absoluta, sino que mediante el análisis de las experiencias sucintas en conjunto con la de otros autores y artistas permitan trazar directrices para esclarecer el planteamiento conceptual-formal del videojuego independiente.

Además, partiendo de la investigación teórica y su desarrollo práctico, se considera que la “fusión” de discursos artísticos y críticos en un videojuego resulta factible y pertinente, pues la demostración expuesta en esta tesis permitió llegar a dicha conclusión. Sin embargo, el compartir el proceso de investigación no tuvo la intención de demostrar y construir un método definitivo, sino de proveer herramientas conceptuales y prácticas para poder aproximarse a una metodología del diseño de los videojuegos desde una perspectiva

independiente. Es así como durante las últimas tres décadas, la interpretación de dichos procesos, se transfieren, se cooptan, se separan, según las disyuntivas de los desarrolladores con base a las coyunturas históricas, sociales, tecnológicas en el contexto de la tecnocultura y la “Era de la información”.

La demostración de los procesos artísticos incluidos en el capítulo 4 están acordes a su relevancia e impacto en el desarrollo de la producción del videojuego, obteniendo mayor visibilidad las experiencias artísticas ejecutadas. Por ello, se espera que las propuestas metodológicas implementadas en la investigación, y por los autores referidos, apoyen al desarrollo e implementación del videojuego desde una alternativa que enfrente a los modelos tecnoculturales que predominan en esta industria. Aunque el objetivo de la investigación no es ilustrar los métodos a seguir para producir un videojuego, se considera que los resultados obtenidos fomentan una mejor percepción desde el ámbito académico y artístico, al incitar a participar con un rol más activo, personal, comprometido en la investigación, o desarrollo de propuestas lúdicas que impliquen problematizar los entornos sociales y políticos en que habitan. Además, esta clase de libertad, que se entiende por la independencia en el videojuego, estimule a aquellos desarrolladores que de forma individual o colaborando en equipo, deseen iniciar un proyecto de juego, aunque no estén familiarizados con los métodos y herramientas necesarias para abordar su diseño, pero aun así resulta posible gracias al vasto campo de recursos, conocimientos y estrategias creativas accesibles en la red del Internet.

La experiencia en la producción, desde una visión personal, considera que derivado de esta investigación se puede comprender que los intentos por emular o reproducir los videojuegos triples A, por lo general, son uno de los principales motivos de fracaso de cualquier desarrollador “independiente” a nivel global, pues existe una deformación estructural en lo que constituye la esencia de ser independiente. Los diversos videojuegos triples A que sirvieron como referencias para esta investigación, son grandes triunfos comerciales en el mercado dominado por esta clase de industria; pero se debe tener en cuenta que las empresas involucradas en su desarrollo, por su dimensión financiera, equipos de trabajo, el dominio de los medios de distribución de sus productos, configuran altos estándares de producción, que, entre otros múltiples factores, resultan prácticamente imposibles de ser reproducidos eficazmente por un estudio o desarrollador independiente. Inclusive, resultaría anacrónico

esa noción de que el sistema tradicional es “libre”, “justo”, que el mercado siempre premia la originalidad y la experimentación artística en las “propuestas alternativas”, aunque siempre son bien recibidas por la crítica, los jugadores, y hasta la industria *mainstream*, muchas de estas obras tendrían mayor impacto en el público y la cultura del videojuego si fuesen más determinantes en el funcionamiento del sistema de producción y distribución. Quizás este último factor es el gran pendiente en el medio independiente que requiere de nuevas estrategias que visualicen un espacio más adecuado a los reclamos de los desarrolladores, y que propongan su alternativa a la distribución convencional que les permitan vivir (no sobrevivir) y producir con menores restricciones, respondiendo a la esencia de sus principios. Así, en conjunto con otros factores presentados previamente, se puede idear o conformar otras perspectivas en las estrategias productivas hacia el medio industrial y que al final sea efectivo comercialmente o no, según las intenciones particulares de cada artista.

No obstante, cabe señalar que no se está en contra de la rentabilidad del ocio en los videojuegos que claramente están orientados hacia dicho objetivo, pues se considera que, la evolución del medio ha contribuido a percibir la existencia del ser humano de forma más atractiva y rica; se puede entender que se está presente ante una expresión evolucionada del *homo ludens*, pero acorde a los avances tecnológicos y culturales de la sociedad. Cabe señalar que se reconoce que estos juegos triples A, también cumplen su función en la construcción de la industria del videojuego, así como su desarrollo en un medio de comunicación que posee innegables valores tecnológicos, o artísticos, entre otros, pues conforman parte de la riqueza “contradictoria” de las industrias culturales. En definitiva, esta investigación enfatiza la necesidad de comprender el diseño y usos del videojuego desde una perspectiva crítica, no desde la tendencia que prioriza su función en base a la cultura del entretenimiento, que por lo general se fomenta por la industria *mainstream*, recordemos que este último está estrechamente interrelacionado con la sociedad y el consumo simbólico de la cultura producido por entes económicos, políticos, ideológicos detrás de este artefacto lúdico. Esta alerta aplica también para los desarrolladores de videojuegos profesionales, o amateurs, que están involucrados en la producción lúdica pues como hemos expuesto el videojuego es capaz de reconfigurar simbólicamente los comportamientos sociales y culturales a través de la simulación de la realidad.

Se mencionó anteriormente la existencia de múltiples prácticas entorno al videojuego con diferentes perspectivas etimológicas y gnoseológicas que responden a diversos objetos de estudio (*art game, political game, news games, alt games*), pero que comparten la esencia en la articulación de un discurso alternativo, libre y crítico del medio. Además, en reiteradas ocasiones se ha mencionado como se entrecruzan las estrategias del diseño para abordar con mayor profundidad el entorno lúdico y como herramientas críticas en la investigación. Se está consciente que, los resultados y datos obtenidos hasta el presente, dado el desarrollo del proyecto “Buen Viaje”, están limitados principalmente por el aspecto temporal de la investigación-producción pues, en dicho periodo, no se ha logrado verificar con mayor profundidad el impacto del videojuego en la comunidad de jugadores. Aunque, por lo general, requiere un mayor tiempo de consumo por parte de la comunidad *gamer* para obtener resultados y respuestas más específicas acerca de la recepción e impacto de los objetivos planteados. La demostración realizada en la investigación también contrasta con la presunción de la audiencia que sobredimensiona los procesos de producción de los juegos pues, por lo general, estas ideas se refieren a juegos “triples A” que provienen de la industria *mainstream*, como prácticamente la única clase de artefacto lúdico posible, válida y reconocida en el universo de los videojuegos. Por otro lado, se da la razón en que, sí es un proceso altamente complejo para llevar a cabo por las relaciones tecno-creativas, pero esto no implica que no sea posible ser realizado en la práctica de forma aficionada dado los recursos, métodos y conocimientos existentes en la red del Internet que han probado ser más que eficientes para la producción *amateur*, independiente, o *mainstream*. Es real que el poseer mayores conocimientos y habilidades involucradas en el diseño de videojuegos hubieran solventado con mayor rapidez los problemas surgidos, no obstante, esto fue considerado previamente por el autor al incluirlos como parte de la experiencia heurística y empírica que se aporta en la investigación.

Se espera que las respuestas obtenidas de la interacción con los jugadores contribuyan positivamente a corregir y perfeccionar su diseño, así como, incluir otras aportaciones al campo del conocimiento del videojuego. Partiendo de los resultados expuestos anteriormente, se considera oportuna esta investigación dada su contribución al campo de conocimiento para aquellos profesionales del diseño o artistas inmiscuidos en el ámbito de los juegos, también, se enriquece la bibliografía acerca de tema, apoya con datos,

experiencias y contribuye a nuevas aproximaciones en la producción multimedia interactiva, que, en los contextos particulares de Latinoamérica, y en especial México, todavía se caracteriza por estar en una etapa temprana e incipiente como industria cultural. Lo cual posibilita lanzarse a explorar nuevas y diversas rutas en la construcción de industrias nacionales, tomemos, por ejemplo, la semejanza con la industria cinematográfica en América Latina que, dentro de sus problemáticas económicas han logrado posicionar un punto de vista tan heterogéneo como singular que representa un sentido de pertenencia de la región, por lo cual, el permitir expandir la noción del videojuego significa enriquecer su comprensión, así también, la del medio, la realidad circundante, y las personas que la habitan.

El siglo XXI está marcado por este artefacto cultural y se considera necesario dedicarle una mayor atención desde el ámbito académico pues todavía existen espacios para explorar su potencial a través el arte y el diseño, lo cual hace posible imprimir diversas intencionalidades, tanto individuales o colectivas, hacia temas sensibles del ámbito: personal, social, o político presentes en la realidad. Por ello se incita al cambio de paradigmas acerca de la producción y consumo de videojuegos al abordar con conciencia crítica el medio, siempre atento a los futuros diseños y con la convicción de que los videojuegos independientes tienen un largo camino por recorrer, y es excitante ir participando de este viaje mientras jugamos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aarseth, E. (2007). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*, 0(7), 1-11. <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
2. Abt, clark c. (1970). serious games. Recuperado de https://books.google.com.mx/books?id=axUs9HA-hF8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
3. Adorno, T. W. (2005). Teoría estética. Madrid, España: Ediciones Akal.
4. Barinaga López, B. (2016). El videojuego y la tradición del juego. Educación y sombras de la sociedad digital. *Revicyluz*, 32(Especial 9), 169-184. Recuperado de <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/21723>
5. Barr, P., Noble, J., & Biddle, R. (2007). Video game values: Human–computer interaction and games. *HCI Issues in Computer Games*, 180- 195.
6. Bienvenidos | Visual novel gratuita en español. (2018, 30 junio). Recuperado 1 de marzo de 2020, de <https://makenaideproducciones.com.ar/>
7. Bittanti, M. (2017). Art Game: Gonzalo Alvarez, Jon Digiacomio and Genaro Vallejo Reyes' Borders (2017). Recuperado de <https://www.gamescenes.org/2017/02/art-game-gonzalo-alvarez-borders-2017.html>
8. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (MIT Press) (First Edition ed.). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
9. Borja, R. (2018a, julio 16). “homo ludens”. Recuperado de https://www.encyclopediadelapolitica.org/homo_ludens/
10. Borja, R. (2018b, julio 16). “homo ludens”. Recuperado 26 de mayo de 2020, de https://www.encyclopediadelapolitica.org/homo_ludens/
11. Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. (1.a ed., Vol. 1). Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

12. Celaya, J., Martínez, I., Montecarlo, Moura Santos, M., Waelder, Pau, Sánchez Coterón, L., & Zapata, P. (2016). Diseño de videojuegos y praxis artísticas disruptivas [Kindle]. En *Anuario AC/E de cultura digital 2016: Cultura inteligente: Impacto de Internet en la creación. Focus: Uso de nuevas tecnologías digitales en festivales culturales* (pp. 73-86). Recuperado de <https://play.google.com/books/reader?id=kv-LDwAAQBAJ&hl=es&pg=GBS.PT9.w.2.0.70>
13. Colaboradores de Wikipedia. (2019, 12 octubre). Micromundo - Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 1 de diciembre de 2012, de https://es.wikipedia.org/wiki/Micromundo#cite_note-3
14. Curran, S. (Productor), Curran, S. (Escritor), & Susan, G. (Director). (2010). *Global Game Jam: Keynote* [Película]. U.K.
15. Definición de Diseñador de juego [en línea]. (3, marzo 2020). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/disenador>
16. Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything*. Recuperado de <https://readings.design/PDF/speculative-everything.pdf>
17. Dunne, A., & Raby, F. (2011, 22 septiembre). *Manifiesto #39 Dunne & Raby | Designer*. Recuperado 2 de julio de 2019, de <https://www.iconeye.com/404/item/3036-manifiesto->
18. Estallo, J. A. (1995). *Los Videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
19. Fisher, E. (2010). *Media and new capitalism in the digital age, the spirit of networks*. New York: Palgrave MacMillan
20. Flanagan, M, Howe, D. C., & Nissenbaum, H. (2005). *New Design Methods for Activist Gaming | DiGRA*. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/new-design-methods-for-activist-gaming/>

21. Flanagan, M. (2009). *Critical Play*. Recuperado de <https://book.lat/book/928771/65dda9>
22. Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at Play in Digital Games*. Amsterdam, Países Bajos: Amsterdam University Press.
23. Flanagan, M. (2018). *Critical Play and Responsible Design*. *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*. Ed. Jentery Sayers. New York: Routledge 2018, pp. 183 – 195.
24. Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. [Tesis Doctoral]. School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology Atlanta.
25. Frasca, G. (2004, 24 junio). *Videogames of the Oppressed*. Recuperado 10 de noviembre de 2018, de <https://electronicbookreview.com/essay/videogames-of-the-oppressed/>
26. Frasca, G. (2009). *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*, 1(7), 37-44. Recuperado de http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf.
27. Grace, L. (2011a). *Critical Gameplay: Design Techniques and Case Studies*. In Schrier, K., & Gibson, D. (Eds.), *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks* (pp. 128-141). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-60960-120-1.ch009>
28. Grace, L. (2011b, septiembre). *Discomfort Design: Critical Reflection through Uncomfortable Play*. Presentado en 17th International Symposium on Electronic Art, Estambul, Turquía. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/257916894_Discomfort_Design_Critical_Reflection_through_Uncomfortable_Play

29. Grace, L. (2014, agosto). Critical Games: Critical Design in Independent Games. Presentado en 2014 Digital Games Research Association (DiGRA), University of Utah, Salt Lake City, Utah, USA. Recuperado de <http://www.lgrace.com/documents/Critical%20Games%20Critical%20Design%20in%20Independent%20Games.pdf>
30. Harland, B. (2014, 23 octubre). Why diversity in US video games makes sense. Recuperado 3 de febrero de 2019, de <https://www.mintel.com/blog/technology-market-news/video-game-trends>
31. Herramientas simbólicas. (2019, 5 febrero). Recuperado 11 de febrero de 2020, de <https://sujetosyaprendizaje.com/herramientas-simbolicas/>
32. Jagoda, P. (2017). Videogame Criticism and Games in the Twenty-First Century. *American Literary History*, ajw064. <https://doi.org/10.1093/alh/ajw064>
33. Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. (2009). Comunicación, 1(7), 37-44. Recuperado de http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf.
34. Juul, J. (Ed.). (2014). High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. Recuperado de http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_15.pdf
35. Kareem, S. (2015, 23 abril). The Games That Are Too Underground to Be Indie. Recuperado 29 de diciembre de 2018, de https://www.vice.com/en_us/article/nzemdx/the-games-that-are-too-underground-to-be-indie
36. Magdalena, N. P. (2018, 8 febrero). Mosaic | Evolución de la industria del videojuego a través de sus manifiestos. Recuperado 6 de noviembre de 2019, de

<https://mosaic.uoc.edu/2018/02/08/evolucion-de-la-industria-del-videojuego-a-traves-de-sus-manifiestos/>

37. Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk, M. B. G., Paweł Grabarczyk. (2016, 1 octubre). Game Studies - Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. Recuperado 15 de noviembre de 2019, de <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>
38. Mallén, I. (2018, 2 septiembre). La naturaleza del videojuego indie. Recuperado 10 de enero de 2019, de https://as.com/meristation/2018/04/20/reportajes/1524204000_174986.html
39. Martín, C. M., & Gutiérrez, F. J. H. (2015). La pantalla insomne. Recuperado de https://www.academia.edu/29231092/Taxonom%C3%ADa_del_videojuego_un_planteamiento_por_g%C3%A9neros
40. Martínez-Cano, F. J. (2018). Game & Play: La cultura del juego digital. En El videojuego como obra de arte. Estrategias de apropiación del medio interactivo en la práctica artística contemporánea (pp. 53-68). Recuperado de <https://egregius.es/catalogo/game-play-la-cultura-del-juego-digital/>
41. Marx, C. (2007). Writing for Animation, Comics & Games. Taylor & Francis.
42. Merino, M. B. (2006). On the translation of video games. The Journal of Specialised Translation, (6), 22-36.
43. Micromundo. (2020, 31 de julio). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 07:21, noviembre 6, 2020 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Micromundo&oldid=128143766>.
44. Garda, Maria B., y Grabarczyk, P. (2016, octubre 1). Game Studies - Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. Recuperado 15 de noviembre de 2019, de <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk>

45. Maupeou, V. (2019, 6 febrero). Quand le jeu vidéo se saisit de la question des migrants. Recuperado 16 de septiembre de 2019, de <https://larevuedesmedias.ina.fr/quand-le-jeu-video-se-saisit-de-la-question-des-migrants>
46. Martín, C. M., & Gutiérrez, F. J. H. (2015). *La pantalla insomne*. Recuperado de https://www.academia.edu/29231092/Taxonom%C3%ADa_del_videojuego_un_planteamiento_por_g%C3%A9neros
47. Newzoo. (2019). Gobla games market report 2019. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
48. Pérez Latorre, O. (2012). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Barcelona, España: Laertes S.A de Ediciones.
49. Parker, F. (2013). Indie Game Studies Year Eleven. DiGRA Conference. Recuperado de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/indie-game-studies-year-eleven/>
50. Rodríguez Ruiz, J, A. (s. f.). El Relato Digital. Recuperado 2 de marzo de 2019, de https://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/teoria_index.htm
51. Rosental, M., & Iudin, P. (1960). Diccionario filosófico abreviado. Montevideo, Uruguay: Ediciones Pueblos Unidos.
52. Ruffino, P. (2013). Narratives of independent production in video game culture. Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, vol 7 (11). Recuperado de <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120>
53. Ryan, M., & Costello, B. (2012). My Friend Scarlet. *Games and Culture*, 7(2), 111-126. <https://doi.org/10.1177/1555412012440314>

54. Tomchak , A.-M. (2015, 12 septiembre). Refugee Mario: The video game of the migrant crisis. Recuperado 8 de marzo de 2019, de <https://www.bbc.com/news/blogs-trending-34223795>
55. Sicart, M. (2008). Game Studies - Defining Game Mechanics. Recuperado 5 de abril de 2020, de <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
56. Sicart, M. (2011). Game Studies - Against Procedurality. Recuperado 4 de marzo de 2019, de http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
57. Sunkel, G. (2006). El consumo cultural en América Latina (2.a ed.). Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.
58. Super User. (2015, 9 diciembre). micromundos - ¿Qué es Micromundos? Recuperado 17 de mayo de 2019, de <http://micromundos.com.mx/index.php/que-es-micromundos>
59. Sutton-Smith, B. (2001). The Ambiguity of Play (Revised ed. 2 ed.). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
60. Warren, J. (2015, 17 noviembre). It's time for us to stop calling games «indie». Recuperado 23 de julio de 2019, de <https://killscreen.com/previously/articles/its-time-us-stop-calling-games-indie/>
61. Westecott, E. (2013). Independent game development as craft. Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, 7(11), 78–91. Recuperado de: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/124>
62. Zyda, M. (2005). “From visual simulation to virtual reality to games”. En: Computer, vol 38, n9, USA, 25-32
63. Zimmerman, Eric (2002) Do Independent Games Exist? In: Lucien King (ed.): The History and Culture of Videogames. London: Laurence King Publishing, pp. 120-9.

