



# El videojuego como herramienta en el método utópico para entrenar la imaginación crítica

Kevin Marín Rubio | Tutora: Irene Gómez Franco

Trabajo Final de Máster en Filosofía para los Retos Contemporáneos | UOC 23/01/2023

## Índice de contenido

<b>Resumen.....</b>	<b>1</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>2</b>
<b>1. Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>2. El relato del colapso .....</b>	<b>4</b>
2.1. Realismo capitalista .....	4
2.2. La necesidad de la utopía.....	5
2.3. ¿Utopía o distopía? El colapso de la imaginación .....	6
<b>3. La imaginación crítica .....</b>	<b>6</b>
3.1. Tres dimensiones de la imaginación crítica .....	7
3.1.1. Extrañarse del propio mundo para el encuentro hacia un mundo común .....	7
3.1.2. Extrañarse del propio tiempo para regenerarse hacia un futuro común.....	8
3.1.3. Aprender a no saber para extrañarse .....	8
3.2. El potencial emancipador de la imaginación crítica .....	8
<b>4. La utopía como método .....</b>	<b>9</b>
4.1. Modo arqueológico .....	10
4.2. Modo arquitectónico .....	11
4.3. Modo ontológico.....	12
<b>5. El videojuego: posible herramienta en el método utópico para entrenar la imaginación crítica...12</b>	
5.1. Cuatro estrategias del videojuego para la transformación social.....	13
5.1.1. La retórica procedimental: persuadir a través del videojuego .....	13
5.1.2. Disputar alternativas mediante la subversión y modificación del videojuego.....	18
5.1.3. Promover actitudes utópicas a través del videojuego .....	23
5.1.4. Videojuegos como ontología aumentada .....	27
<b>6. Conclusiones .....</b>	<b>31</b>
<b>7. Bibliografía .....</b>	<b>34</b>
<b>8. Ludografía .....</b>	<b>38</b>

## Resumen

Ante el relato del colapso ecológico, nuclear o pandémico, solo podemos resignarnos al apocalipsis o esperar a la salvación; por lo que colapsa la imaginación y con ella, el tiempo para disputar nuestras condiciones de vida. En consecuencia, la emancipación hoy es extrañarse de este relato, para lo que Marina Garcés nos invita a entrenar lo que acuña como imaginación crítica.

Con el mismo afán, el objetivo del presente trabajo consistió en evaluar el potencial del videojuego como herramienta en el método utópico de Ruth Levitas para entrenar la imaginación crítica. Para ello, se abordaron las cuatro perspectivas más visibles en el campo de los *game studies* del videojuego para la transformación social.

Tras ello, se concluyó en cierto potencial del videojuego para la imaginación crítica, con variaciones según la propuesta. En particular, la que mostró mayor potencial fue la ontología aumentada de Stefano Gualeni, quien propone la alteración ontológica del statu quo como característica distintiva del medio y, al incidir en ella y no en solucionar una problemática dada, permite cuestionar las premisas del pensamiento potenciando el extrañamiento y con ello la imaginación crítica.

Asimismo, este trabajo pretende contribuir a la investigación sobre el potencial emancipador del videojuego señalando algunas claves sobre *lo que se juega, cómo se juega y el porqué*; abriendo nuevos interrogantes tanto para la teoría como para la práctica crítica e imaginativa del videojuego.

Palabras clave: Videojuego; imaginación; crítica; utopianismo; capitalismo; emancipación.

## **Abstract**

When confronted with the narrative of ecological, nuclear, or pandemic collapse, we can only resign ourselves to the apocalypse or await salvation; thus, imagination collapses, along with the time to dispute our living conditions. Consequently, emancipation today requires to strange oneself from this narrative, for which Marina Garcés suggests cultivating what she coins as critical imagination.

With the same enthusiasm, the purpose of this work was to evaluate the potential of video games as a tool in Ruth Levitas' utopian method for training critical imagination. To achieve this, the four most prominent perspectives in the field of video game studies for social transformation were examined.

It was concluded that video games have certain potential to stimulate critical imagination, with variations depending on the approach. In particular, Stefano Gualeni's approach of augmented ontology showed the greatest potential. It proposes the ontological alteration of the status quo as a distinctive feature of video games. Therefore, by focusing on this alteration instead of solving a specific problem, it allows for questioning the premises of thought. This can promote estrangement and, as a result, critical imagination.

This work aims to contribute to research on the potential of video games for emancipation by highlighting some key aspects into *what* is played, *how* it is played, and *why*; raising new questions for both the theory and the critical and imaginative practice of video games.

Keywords: Video games; imagination; critical; utopianism; capitalism; emancipation.

## 1. Introducción

Vivimos ante la amenaza del colapso climático, la pandemia, la guerra nuclear, el auge de la ultraderecha... El futuro cada día parece estar más cerca de una distopía, por lo que pensarlo es motivo de angustia y cualquier idea por cambiar el mundo se desecha como ingenua, inviable e incluso imposible de imaginar (Martínez, 2020, p. 10). Si desde hace siglos las utopías han servido para regenerar la esperanza popular (Riot-Sarcery, 2010), ¿cuál podría ser el potencial emancipador de recuperar el poder imaginativo de las utopías?

Abordando esta demanda, los videojuegos, al tratar intrínsecamente de explorar mundos alternativos, podrían presentarse como una interesante herramienta para activar la imaginación en pro de la utopía. Varias características distintivas del medio han sido postuladas como potencialmente transformadoras, como la posibilidad de simular procesos de la experiencia humana para visibilizar sus contradicciones y encontrar alternativas (Bogost, 2007), la oportunidad de utilizarlos como caja de arena para habitar utopías en entornos seguros (Koenitz, 2019) o utilizarlos para expandir nuestros horizontes de pensamiento para cambiar nuestra relación con el mundo (Gualeni, 2015). Por consiguiente, ¿cómo podríamos evaluar el potencial emancipador del videojuego para alcanzar la ansiada utopía en la era del apocalipsis programado?

Abordando esta aparente necesidad, Marina Garcés (2022a, p. 3-4) nos advierte que es precisamente el relato de la dicotomía entre el apocalipsis distópico y la utopía salvífica la que nos ha llevado al colapso de la imaginación. Así, da un paso atrás y nos invita a entrenar la facultad de la imaginación crítica en pro de la emancipación en nuestro tiempo.

Como explica, la imaginación crítica es, por un lado, la crítica como arte de elaborar los propios límites; y por otro, la imaginación como extrañamiento, como vivencia activa de los límites de lo posible. Así, pareciera que la utopía como meta imposible no tiene cabida. Sin embargo, el utopianismo se alejará de este sentido coloquial de utopía para definirla como método y no como meta. De ahí que Ruth Levitas (2013) desarrolle lo que denomina “utopía como método”, un método de mejoramiento social a partir de una crítica creativa y constante fundamentada en la capacidad transformadora de la humanidad.

Por ende, se trazarán afinidades entre los tres modos que Levitas define para la realización del método utópico con las tres dimensiones que Garcés dibuja para cultivar la imaginación crítica. Ello permitirá evaluar el potencial emancipador del videojuego, ya que su componente transformador e imaginativo ha estado estrechamente relacionado con el de los *utopian studies* (estudios utópicos), y, en algunos casos, con el trabajo de Levitas.

Así, el objetivo será evaluar el videojuego como herramienta del método utópico para entrenar la imaginación crítica. Y, para abordarlo, nos guiaremos por lo que Stefano Gualeni (2021, p. 204) señala como las cuatro perspectivas del videojuego para la transformación social más visibles en el ámbito de los *game studies* (estudios sobre el juego).

¿Podrán los videojuegos ser una apuesta crítica e imaginativa por la emancipación en el tiempo del apocalipsis programado?

## **2. El relato del colapso**

### **2.1. Realismo capitalista**

Como advierte Layla Martínez (2020, p. 10), vivimos ante grandes amenazas que parecen anunciar el fin del mundo tal y como lo conocemos. Ante tales retos, hoy día es más fácil imaginar el profundo deterioro de la Tierra y de la naturaleza que la quiebra del capitalismo tardío (Jameson, 2005, p. 199).

Mark Fisher (2016) conceptualizaría esta creencia como “realismo capitalista”. El capitalismo no solo parece haberse convertido en el único sistema político y económico viable, sino que parece imposible imaginar una alternativa coherente a él. Como resultado, se instaura una crisis de la imaginación. Pero, ¿cuáles son las causas y consecuencias de tan fatídica situación? Martínez (2020, p.126-133) a partir de Fisher y Frederick Jameson apunta hacia dos posibles causas:

La primera, por la imposición global del libre mercado según el modelo de las democracias liberales occidentales, que, sin posibilidad de extenderse más geográficamente, empezó la colonización hacia dentro, hacia el tiempo. Ahora, el futuro no significa mejores condiciones de vida, el tiempo de la lucha política se limita al presente y las reivindicaciones son en actitud defensiva. Así, junto al pensamiento posmoderno, se consiguió romper con la idea ilustrada de que el futuro significa progreso. Por consiguiente, la incertidumbre del futuro se compensaría con la romantización del pasado mediante el consumo masivo de nostalgia y pastiche, vaciándolo de significado.

Respecto la segunda causa, ésta ha sido una oleada de producción cultural distópica debido a la baja expectativa de un futuro mejor. Un futuro proyectado que se ha visto sometido al deterioro de las condiciones de vida de la clase trabajadora provocada por el desmantelamiento del estado del bienestar y la privatización de los bienes y servicios. De hecho, tales obras distópicas podrían haber servido como catalizadores de miedos y ansiedades colectivas sobre los peligros del futuro para actuar en el presente (Martínez, 2020, p. 134). Sin embargo, la distopía se ha convertido el estándar de la ciencia ficción (Beil et al., 2019, p. 11, 41) y el efecto combinado de tantas ha sido el contrario: la parálisis. Pensar el futuro como una distopía está ayudando a convertirla en una, incitándonos a abrazar las virtudes del sistema actual (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018, p. 785).

En consecuencia, como explica Alexander R. Galloway (2006, para. 9, 14) al vaciar de significado un pasado que podría amenazar al sistema capitalista y negar la perfectibilidad del futuro, el capitalismo no tiene historicidad ni futuridad, nos enseña que el momento presente es el mejor de los mundos posibles, que la inmovilidad es, de hecho, la utopía. Ahí es donde reside la crisis de la imaginación, pues al querer conservar el presente, lo desconocido se vuelve una amenaza, por lo que agota la imaginación previniendo todas las posibles vías de desviación del estado presente.

En este desesperanzador contexto, ¿qué poder emancipador podría tener la utopía como proyecto de liberación?

## **2.2. La necesidad de la utopía**

Como vindican Trojanov en Beil et al. (2019, p.44): “el sueño de un mundo mejor es la base para su mejora. Sin utopías, nos quedamos al borde de la desesperanza”. La filosofía de la utopía, según Gerald Farca (2019, p. 104-105), gira fundamentalmente en torno al principio de la esperanza y el sueño de un mundo mejor, que comienza con el acto mismo de la imaginación, cuando el pensador utópico explora alternativas reales o ficticias al presente contemporáneo e induce un proceso transformador que capta la atención del receptor. Un proceso que comienza en el ahora, ya que el utópico escudriña la realidad empírica en busca de males potenciales y compone una visión del futuro en la que estos problemas están ya resueltos. Por esta razón, Jameson (2005) reivindica la utopía como un lugar en el que se elaboran posibles escenarios no capitalistas.

Sin embargo, el concepto de utopía no siempre ha estado ligado a una autocrítica, produciéndose abusos de la misma con los regímenes totalitarios del siglo XX (Levitas y Sargisson, 2013, p. 25). Abusos que, sumados a la desintegración de la Unión Soviética, instauraron el relato del fin de la historia y sobre todo del fin de las utopías (Misseri, 2015, p. 194). Como explican Luis Navarrete-Cardero y Juan Vargas-Iglesias (2018, p. 784-785), la humanidad ha abandonado su capacidad de imaginar futuros mejores en los que las nociones de progreso puedan tener un verdadero significado, como hicieron los padres de la Ilustración o los defensores de la UNESCO tras la Segunda Guerra Mundial. En esta época, los conceptos de progreso y bienestar son puramente materiales. La lógica del capitalismo consiste en unir capital para su posterior inversión, con el deseo de acumular beneficios que luego se reinvierten. Si existe idea de progreso bajo el capitalismo, no es otra que la vocación de una máquina que quiere poseerlo todo por medio del dinero (p. 785).

Por consiguiente, ¿qué *buena* utopía nos salvará del realismo capitalista y las amenazas que nos acechan? Quizá plantear la pregunta en estos términos sea precisamente la trampa.

### 2.3. ¿Utopía o distopía? El colapso de la imaginación

Si Jameson hablaba de crisis, Garcés (2022a) hablará directamente de colapso de la imaginación. La filósofa argumenta que el hecho de vivir contra reloj en una dicotomía entre apocalipsis o salvación; ha colapsado la imaginación. Ésta colapsa cuando hechos como la problemática climática se convierten en predicciones, pues solo pueden ser acatadas o negadas.

De hecho, como continúa desarrollando, la amenaza de un final inminente funciona como un chantaje. El colapso como lógica rompe el nexo político y ético de cualquier acción o decisión, va *contra* el tiempo, es lo que Garcés (2017) define como condición póstuma del tiempo: “(...) lo que es puesto fuera de sus propios límites es el propio tiempo (...). Lo que está amenazado es el tiempo de lo vivible. Es decir, el tiempo que se abre cuando podemos participar e intervenir en la transformación y la disputa por nuestras condiciones de vida” (Garcés, 2022a, p. 4).

Por tanto, si la imaginación colapsa y con ella la capacidad de disputar nuestras condiciones de vida, poca libertad de agencia nos resta sobre el futuro. Entonces, ¿cómo recuperar la imaginación?

### 3. La imaginación crítica

Garcés continúa el diagnóstico con la crítica a la proliferación de un tipo de imaginación que denomina productivista, pues carece de criterios y planes y pretende adaptarse a un contexto cambiante. Argumentando que tal imaginación no es autónoma y que su único límite es el fracaso de no poder adaptarse más.

Como solución, la autora aboga por reivindicar la facultad crítica de la imaginación, esto es, la imaginación crítica. Ésta consiste, por un lado, en la crítica como el arte de elaborar los propios límites, “de cuestionar lo que queremos como elemento central de la autonomía y la democracia” - Giorgos Kallis (2021, p. 82) en Garcés (2022a, p. 5)-; y por otro, la imaginación como vivencia activa y no cautiva con los límites de lo posible.

En consecuencia, la imaginación hace del límite un umbral donde establecer una tensión dinámica entre mundos supuestamente incompatibles: la sensibilidad con el entendimiento, el ser y el no ser, lo que sabemos y lo que no sabemos (Garcés, 2020, p. 163-164). En otras palabras, la imaginación surge cuando ponemos atención a la distancia entre un mundo y temporalidad comunes (lo experimentable), pero no únicas (lo vivido); entonces la imaginación actúa porque nos extraña situándonos entre lo experimentable y lo pensable. Ahí definimos los límites de lo posible.

Por ende, continúa Garcés (2022a, p. 6), la imaginación no es la capacidad individual de fabular sin límites acerca de cualquier posibilidad distinta, sino una actividad interdependiente que busca



establecer relaciones de confianza con lo desconocido, formando un ecosistema de diferentes temporalidades, disciplinas, sujetos y dimensiones de la vida social y cultural. Así pues, la imaginación se basa en la potencia de lo extraño, aquello que no conocemos o reconocemos, pero con lo que podemos establecer algún tipo de relación y, en hacerlo, podemos cultivar el ecosistema mencionado, dando lugar a una ecología de la imaginación<sup>1</sup>.

Así, la autora postula la necesidad de elaborar el pensamiento crítico en alianza con una ecología de la imaginación, pues para cuestionar y definir los propios límites es necesaria una relación viva con éstos (Garcés, 2022a, p. 2). Por este motivo, Garcés (2022a, p. 7) citando a Gaytari Spivak (2017, p. 122) nos invita a entrenar la imaginación, pues nos lleva a vivir *en* el tiempo y no *contra* el tiempo porque nos prepara para conocer y reorganizar los deseos, justo lo que se interrumpe cuando la imaginación colapsa. Como expone de forma similar Irene Gómez (2022) interpretando a Martha Nussbaum (2010), debemos educar la imaginación para construir “sociedades democráticas reflexivas, dialogantes, plurales y saludables” (Gómez, 2022, p. 7).

Finalmente, Garcés (2022a, p. 7) definirá las tres dimensiones de la ecología de la imaginación para unas políticas de la imaginación, a las que nos referiremos como las dimensiones de la imaginación crítica. Éstas serán clave para evaluar posteriormente al videojuego.

### **3.1. Tres dimensiones de la imaginación crítica**

#### **3.1.1. Extrañarse del propio mundo para el encuentro hacia un mundo común**

La primera dimensión consistiría en la imaginación como instrumento de la otredad (Spivak, 2017). Esto es, en términos de Carlos Skliar (2002), pasar de la diversidad a las diferencias, de la imposición de la mismidad a la afección entre otredades, de la multiculturalidad esencialista a la construcción de un común intercultural basado en la perplejidad de las diferencias. En palabras de Garcés (2022a, p. 7), debemos construir un “entre” donde encontrarnos como extraños. Un mundo común donde generar un encuentro entre el extrañamiento de uno mismo con el acercamiento al otro desde la hospitalidad sin vernos abocados a la alteridad radical. Un espacio de compromiso, no un reconocimiento de

---

<sup>1</sup> Como explica Garcés (2022b), la ecología de la imaginación es un concepto que nace de las cuestiones que se plantean en las conclusiones de su último trabajo (Garcés, 2020) y que inaugura el eje de interrogantes que vertebran el monográfico “Ecología de la imaginación”, el primer trabajo colectivo del grupo de investigación MUSSOL; donde acuña su propuesta por la imaginación crítica (Garcés, 2022a). Así, la ecología de la imaginación constituye sería el enfoque descrito sobre la imaginación, una práctica generadora de sentido sobre los mundos y temporalidades compartidos; una facultad ética, política y social.

identidades, que depende de nuestra capacidad de afectar y de dejarnos afectar sin rompernos por el camino (Garcés, 2018, p. 21).

### **3.1.2. Extrañarse del propio tiempo para regenerarse hacia un futuro común**

La segunda dimensión consistiría en extrañarse también del propio tiempo. Ello conlleva abordar la historicidad como convivencia y solapamiento entre temporalidades. Nunca vivimos en un tiempo solamente único, es compartido y ello implica la necesidad de abordar los conflictos intergeneracionales como horizontes de un proyecto común y no de lucha entre intereses privados. En otras palabras, abordar cómo una sociedad se regenera, es decir, cómo mantiene una serie de referentes, valores, estructuras, instituciones y un horizonte común a pesar de que sus individuos se renueven continuamente.

### **3.1.3. Aprender a no saber para extrañarse**

La tercera y última consistiría en aprender a no saber, esto es, a dejar de intentar saber aquello que no podemos imaginar. Querer vivir ante la amenaza del fin del mundo no se trata de saber cómo salvarnos o qué ocurrirá tras ello, pues la imaginación colapsa ante un único sentido de los hechos. Como expusimos con Galloway (2006, p. 14), el capitalismo agota la imaginación intentando prever la amenaza de lo desconocido. Por ende, aprender a no saber es cuestionarse hasta dónde creemos conocer el mundo y por qué debe ser así y no de otra manera. Cuando aprendemos a cuestionar la premisa podemos extrañarnos incluso del propio relato del apocalipsis programado. “No seremos salvados porque no estamos condenados” (Garcés, 2016, p. 102). Entonces, se abre la imaginación.

## **3.2. El potencial emancipador de la imaginación crítica**

La imaginación crítica que propone Garcés quizá es, con relación a sus obras anteriores, la facultad a entrenar para hallar modos de conocimiento emancipadores. Para la filósofa, el pensamiento es un acontecimiento y no una representación, por tanto, hay cierta irreversibilidad existencial y política: “encarnar la crítica significa plantearse hoy cómo subvertir la propia vida de manera que el mundo ya no pueda ser el mismo.” (Garcés, 2011, p. 394). Esta es su apuesta por llevarnos a la sensibilidad emancipadora que rescata desde la Ilustración hasta Gilles Deleuze (Garcés, 2016, p. 94), esto es, saltar el abismo entre teoría y práctica, pues el pensamiento es una herramienta de transformación cuyos conceptos abren caminos y generan movimientos.

Llegados a este punto, entrenar la imaginación crítica parece distar mucho del carácter fantasioso, futurible y doctrinal de la utopía como meta salvífica para el fin de los conflictos. Sin embargo, ésta corresponde a la definición coloquial de la misma.

El concepto de utopía ha ido variando al largo de los años y la investigación en *game studies* está íntimamente ligada a los estudios utópicos en su dimensión imaginativa y transformadora. En consecuencia, con el interés de evaluar el videojuego para la imaginación crítica, un concepto nuevo para el que no hemos encontrado literatura entre ambos campos, la originalidad de este trabajo se hace patente al ahondar en los estudios utópicos con tal de buscar afinidades.

Tras investigar acerca de diferentes definiciones de utopía<sup>2</sup>, expondremos la “utopía como método” de Levitas (2013) como pertinente a la imaginación crítica y presente en la investigación en *game studies*. Por tanto, ésta será la que vehicule nuestro análisis.

#### **4. La utopía como método**

Si el utopismo es la creencia en la posibilidad de crear una sociedad perfecta y sin conflictos, el utopianismo no será una meta, sino un método. Un método de mejoramiento social a partir de una crítica creativa y constante que se opone a lo aparentemente fatal -establecido por la ideología de una época- confiando en la capacidad transformadora de la humanidad (Misseri, 2015, p. 217).

Levitas se sitúa en este enfoque para proponer su propio método utópico al que denomina “reconstitución imaginaria de la sociedad” (Levitas, 2007, p. 61), una operación compuesta de tres modos: dos de ellos entrelazados en una dinámica de apertura y cierre hacia una mejor sociedad que es llevada a cabo gracias a la educación del deseo del tercer modo.

Así, en el movimiento de apertura del modo arqueológico, Levitas parte del “impulso utópico” de Jameson (2005, p. 53) como ruptura radical y sistemática de un presente capitalista que coloniza nuestra predicción del futuro. Ruptura que nos lleva a desfamiliarizarnos de lo conocido para escudriñar de forma crítica las posibilidades utópicas dentro de las condiciones existentes de nuestra realidad actual, abriendo horizontes emancipadores que nos impregnan de energía utópica. Ésta es la expresión de una esperanza educada (Levitas, 1990). Sin embargo, limitarse a ensoñarse con la esperanza tiene riesgo de evasión política, por lo que el modo arquitectónico hace el gesto de cierre para llevar la energía utópica a la implementación en un proceso reflexivo, provisional, contingente y dialógico (Rajala, 2021, p. 82) en el compromiso disciplinado con el aquí y el ahora. Ésta es la expresión del deseo de una mejor forma de vida cuya realización solo es posible a través de la

---

<sup>2</sup> Lucas E. Misseri (2015) a partir de Alexandru Cionarescu (1972) distingue cinco acepciones a “utopía” en cuya última situamos la propuesta de Levitas. Éstas son la utopía como: obra homónima de Tomás Moro, género literario, proyecto imposible de transformación social hacia una sociedad sin conflictos, negación del statu quo y la utopía como método de mejoramiento social.

educación del deseo en el tercer modo, el ontológico (Levitas, 2007, p. 53-55). Una educación que cultiva el deseo de un futuro que no se ha articulado en nuestro presente, rompiendo las nociones asumidas de cómo es y cómo se siente un futuro perfecto.

A continuación, desarrollamos los tres modos del método utópico para ponerlos con relación a la imaginación crítica y adelantar algunas aproximaciones al videojuego.

#### **4.1. Modo arqueológico**

Como explica Rajala (2021, p. 83) sobre Levitas, “el modo arqueológico implica el examen y la crítica de los elementos utópicos de las propuestas políticas, los acuerdos institucionales y las formas culturales en general, de modo que puedan debatirse en lugar de darse por sentados”. Esta definición tiene dos implicaciones: la primera, extrañarse de lo conocido y la segunda, buscar modelos de buena sociedad ya existentes.

Respecto la primera, Levitas sostiene que es perjudicial situar la utopía en el binomio posible/imposible, pues da por neutral la realidad situando toda acción posible en lo que el poder defina como real/pragmático y lo imposible como irreal/fantasioso. Por este motivo, resituará la utopía en el binomio real/posible, rompiendo la distinción entre presente y futuro, ya que toda teorización sobre la realidad presente es un proceso continuo generado por la acción humana basado en el compromiso por un futuro deseado (Levitas, 2017, p. 13). Por tanto, el modo arqueológico nos lleva a extrañarnos y a activar la imaginación de que otro mundo mejor, ya es experimentable, siendo pertinente tanto para la segunda como para la tercera dimensión de la imaginación crítica.

De este extrañamiento surge la segunda implicación: si toda realidad es disputada, cabe la posibilidad de que al *excavarla* reconstituamos nuevas posibilidades utópicas dentro de las condiciones existentes. Tal afirmación implica, respecto la primera dimensión de la imaginación crítica, la necesidad de enriquecer nuestra ecología de la imaginación, generando encuentros que tengan efectos sobre la existencia, que alteren nuestra lógica del mundo. Como explica Jameson (2005, p. 53), el impulso utópico impregna la sociedad y las creaciones artísticas, los nuevos horizontes no están en otro mundo ni en otro tiempo, ya existen aquí y ahora.

Por último, como explica Kłosiński (2018, p. 11), la arqueología solo es posible cuando se delimitan claramente los espacios y los lugares construidos sobre disposiciones jurídicas, políticas y sociales. Por lo que, avanzando la primera de las cuatro estrategias del videojuego para la imaginación crítica, éstos al simular procesos de la experiencia humana pueden representar realidades sociales complejas que escudriñar para revelar posibles aspectos de la realidad antes no contemplados.

## 4.2. Modo arquitectónico

El modo arquitectónico implica diseñar modelos de buena sociedad, que como tales siempre son provisionales; así como experimentarlos y realizar acciones para intentar transformar las instituciones hacia ese modelo (Rajala, 2021, p. 83), aunque siempre esté abierto al cambio en una nueva apertura.

Como explica Levitas (2007, p. 57), el método utópico necesita tanto de la apertura como del cierre, es decir, la realización de un programa en un conjunto real de estructuras y prácticas transformadoras. Esta dinámica no sólo exige alternativas plausibles, sino también un juicio crítico sobre lo que debe hacerse, en este lugar, en este momento. Como Levitas (2007) cuestiona:

Lo importante para Jameson (...) no es *lo que* imaginamos, sino *que* imaginemos, exponiendo al mismo tiempo los límites de nuestra imaginación (...). Bueno, toda esta apertura es un poco demasiado para mí. Nos vendría bien un poco de cierre (...). Llevada al extremo, esta postura corre el riesgo de evasión política.

(...) La fuerza del método utópico es precisamente que se ocupa de la instauración concreta de los valores, permitiendo un nivel de exploración y juicio reales. Sin un cierto elemento de cierre, especificidad, compromiso y literalidad sobre lo que realmente implicaría la práctica, la crítica sería imposible (p. 57).

En el marco de la imaginación crítica, Levitas muestra la necesidad de comprometerse tanto con el mundo como con el futuro a construir en común. Además, en hacerlo visibiliza la tensión entre crítica y construcción. Esto es, por un lado, la crítica como discernimiento de lo verdadero y lo falso y la disputa sobre las pautas y criterios de lo que se considera justo y deseable. Por otro, la construcción implica superar la sobredosis de la crítica, comprometerse a la realización de programas políticos, proyectos comunes, comunidades intencionales, reivindicación de derechos concretos...

En consecuencia, el diseño de la utopía no es tarea erudita, sino toda una experiencia generadora, relacional y procesual que ocurre cuando en términos de Garcés (2022a, p. 2) nos relacionamos de forma viva con los límites, cuando nos afectamos en los ecosistemas que habitamos. La utopía es un espacio donde “experimentamos una alternativa y somos llamados a juzgarla” (Levitas, 2007, p. 55) y ello requiere de formas dialógicas de construirla.

Finalmente, como explica Kłosiński (2018, p. 11), los videojuegos pueden ser pertinentes a la arquitectura porque permiten diseñar y habitar diferentes órdenes sociales, políticos y económicos con la ventaja de simular sus consecuencias en un espacio seguro. Como veremos en la segunda

estrategia del videojuego, los jugadores pueden subvertirlos, modificarlos y habitarlos según sus propósitos.

### **4.3. Modo ontológico**

El modo ontológico se ocupa de los sujetos y agentes que la utopía fomenta o permite (Rajala, 2021, p. 83). Éste incluye el análisis de la condición humana, el derecho, la ética o la relación con los otros tanto humanos como no-humanos. En otras palabras, se encarga de la constitución de la subjetividad de los *yoes* que habitan el proyecto utópico (Levitas, 2011).

Aquí es donde la educación del deseo se afianza: a través de la praxis crítica y reflexiva al explorar y diseñar alternativas sólidas, al trazar la acción. Son las personas las que reciben energía de su impulso utópico y las que actúan en consecuencia para crear los programas que pueden cambiar su mundo (Moylan, 2016, p. 111). Por consiguiente, la educación del deseo no son solo personas que dicen “basta” y comienzan a luchar por unas mejores condiciones de vida; sino que perturba la naturaleza misma de la existencia. La educación del deseo nos enseña a “desear a desear, a desear mejor, a desear más y, sobre todo, a desear de otra manera” (Thompson, 1977, p. 781). Así, las utopías reconfiguran nuestros deseos, necesidades, satisfacciones y lo que podemos llegar a ser. Como sugiere Levitas (2017, p. 3, 13), imaginar una sociedad alternativa es empezar a habitarla, porque nos cambia.

Consideramos que esta característica existencial del modo ontológico tiene afinidades con la imaginación crítica, pues no solo busca verse afectados por otros y extrañarse del propio mundo y tiempo; sino que es un grito por querer vivir, por ensayar juntos formas de vivir mejor.

Por último, como explica Kłosiński (2018, p. 11), los videojuegos pueden ser pertinentes al modo ontológico porque nos permiten encarnarnos en otros mundos y cuerpos que nos hacen reflexionar acerca de nuestra naturaleza y mirada sobre el mundo. Éste será el modo que abordaremos con la tercera y cuarta estrategia.

Una vez desarrollado el método utópico en relación con la imaginación crítica, estamos en disposición de abordar al videojuego:

## **5. El videojuego: posible herramienta en el método utópico para entrenar la imaginación crítica**

El videojuego se ha convertido en la industria cultural más importante del siglo XXI en términos de audiencia y actividad económica (Newzoo, 2022). Dado su gran éxito, no es de extrañar que haya despertado el interés de investigadores que busquen analizar cómo el medio podría desarrollar un cambio positivo en la sociedad. Este mismo trabajo parte de este supuesto para explorar más

concretamente cómo el videojuego podría cultivar la imaginación crítica con relación al método utópico.

Para hacerlo, hemos abordado las cuatro perspectivas del videojuego para la transformación social más visibles en el ámbito de los *game studies* según el filósofo y diseñador de videojuegos Gualeni (2021, p. 204). Cada perspectiva se justifica en una característica única del medio: la simulación de reglas y mecánicas o la experiencia del jugador; para proponer una forma de mediar con el videojuego con potencial transformador. Así, nos referiremos a ellas como estrategias del videojuego para la transformación social:

- La primera consistirá en la retórica procedimental de Ian Bogost (2007) sobre cómo los videojuegos al simular procesos de la experiencia humana pueden persuadirnos sobre ciertos aspectos del mundo. Esta estrategia la asociaremos al modo arqueológico del método utópico.
- La segunda versará sobre la subversión y modificación del videojuego para experimentar alternativas (Flanagan, 2009; Aarseth, 2014). Situaremos esta propuesta en el modo arquitectónico.
- La tercera invitará al jugador a ejercer actitudes utópicas a través de las emociones (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2017) o del juego regenerativo (Farca, 2019). Relacionaremos esta estrategia al modo ontológico.
- La cuarta, desarrollada por el mismo Gualeni como “ontología aumentada”, utilizará el videojuego como praxis filosófica y existencial para expandir los horizontes ontológicos, epistemológicos y fenomenológicos del jugador (Gualeni, 2015; Gualeni y Vella, 2020). Vincularemos esta estrategia al modo ontológico.

Además, hemos incluido en las estrategias la perspectiva de Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018) en lo que consideran los dos fallidos intentos de la industria por generar transformaciones sociales. Como exploraremos en profundidad más adelante, a pesar del pésimo panorama de una industria consumista, identitaria, colonialista y que ofrece el videojuego como vía de escape a la realidad; aún resta cierta potencialidad del medio para la imaginación crítica.

## **5.1. Cuatro estrategias del videojuego para la transformación social**

### **5.1.1. La retórica procedimental: persuadir a través del videojuego**

En la primera estrategia abordaremos la persuasión del videojuego mediante su retórica procedimental, una característica única al medio que acuña Bogost (2007). Según el autor, la potencia expresiva de los videojuegos reside en que al ser sistemas computacionales, son también sistemas procedimentales, como muchos de los procesos inherentes a la experiencia humana.

Al igual que los tribunales y las burocracias, el software de una computadora establece reglas de ejecución, tareas y acciones que pueden y no pueden realizarse. Por ejemplo, en el videojuego *Papers, Please* (Pope, 2013) encarnamos a un inspector de aduana que debe cuidar de su familia en un país ficticio totalitario. Durante el juego, debemos cotejar la documentación con la normativa del Estado y si dejamos pasar a un inmigrante sin los papeles en regla, recibimos una penalización económica que dificulta el cuidado de nuestra familia. Si ésta muere, perdemos la partida. Así, estas reglas funcionan de la misma manera que Foucault (1999) analiza en el esquema jurídico de nuestras sociedades. No se trata solo de que limiten lo que un jugador/funcionario puede hacer: aprobar/rechazar el pase de frontera; sino que crean de forma productiva el poder. Dada la regla que penaliza al jugador por ayudar al inmigrante, éste solo puede ser pensado como amenaza de perder la partida, no puede ser articulado como nada más, en la regla reside el poder deshumanizador del proceso burocrático.

Por ende, si otros medios utilizan la imagen o el texto para construir un argumento, el videojuego puede persuadir, además, a través de sus reglas. “En lugar de decir al jugador cuál es el argumento, el juego le permite experimentarlo” (Bogost, 2007, p. 35). En consecuencia, Bogost (2007, p. 3) entenderá la retórica procedimental como una nueva técnica para generar afirmaciones sobre el funcionamiento de procesos tan complejos como los que rigen la actividad humana, pero también como una oportunidad para el usuario/jugador de descodificar los argumentos computacionales creados por otros.

Esta aproximación no es casual, dado que el autor se sitúa en una teoría ontológica de la disciplina cuya esencia del medio recae en sus reglas y mecánicas (Navarrete-Cardero et al., 2014, p. 419-420). Además, como explica Frasca (2001, p. 47), tales reglas producen significación y son esenciales para identificar qué valores ideológicos se vehiculan. Los objetivos del videojuego y las acciones posibles y no posibles para llevarlos a cabo generarán un sistema ideológico. Por ejemplo, en el videojuego de simulación de vida doméstica *The Sims* (Electronic Arts, 2000), debemos cuidar a personajes *Sim* satisfaciendo necesidades como su entretenimiento o higiene. Así, pronto nos daremos cuenta de que los muebles caros están codificados para satisfacer más a los personajes, cosa que nos motivará a generar más ingresos porque, sin nuevos materiales que los satisfagan, los *Sims* se vuelven infelices y el equilibrio del juego se convierte en caos: los personajes se dormirán en cualquier lugar o dejarán de ir al baño. Por consiguiente, ganar dinero en el juego es fundamental para la felicidad del personaje, codificando el consumismo en la propia ontología de las necesidades del ser humano para la realidad simulada (Flanagan, 2014, p. 49-50).



De hecho, tanto Gualeni (2021, p. 191) como Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018, p. 788) afirman que los videojuegos como aparato ideológico han reproducido muchas de las actividades relacionadas con la racionalidad instrumental propia del capitalismo como la acumulación de recursos, la cuantificación del rendimiento y la optimización de determinados resultados. Ejemplo de ello son elementos tan usuales como las tablas de puntuación, la progresión por niveles o las actividades de recolección de materiales.

Sin embargo, a pesar de los vínculos ideológicos del videojuego al mundo *actual*<sup>3</sup>, éste suele presentarse como exilios a mundos de fantasía desvinculados de lo cotidiano (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018, p. 787). Que la política sea “mala para el negocio” no solo llega a afirmarse públicamente por los desarrolladores de grandes franquicias (Farca, 2019, p. 99-100); sino que el poder transformador del medio fue despojado en sus inicios al inculcarse la ideología de sus creadores, ingenieros y programadores fascinados por la exploración de mundos irreales (Anthropy, 2012, p. 27).

En consecuencia, Bogost ve un potencial desaprovechado y se interesará por los “juegos persuasivos”, aquellos juegos cuyo último fin no es entretener, sino utilizar la retórica procedimental para persuadir al jugador sobre una posición de un tema concreto y así, intervenir el discurso político de la esfera pública. Ejemplo de éstos son los *newsgames*, videojuegos cuya meta es informar y sensibilizar sobre temas de actualidad como los derechos y responsabilidades ciudadanas, la denuncia de situaciones de injusticia o problemáticas medioambientales (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018, p. 791).

Por ejemplo, *3rd World Farmer* (Hermund et al., 2008) denuncia la imposibilidad de generar un medio de cultivo estable y rentable en países africanos. Éste comienza con el eslogan “una simulación para hacerte pensar” y en él gestionamos la granja de una familia africana. Así, el éxito del cultivo será primordial para la supervivencia de la familia, pero nuestras decisiones se verán alteradas de forma negativa por variables incontrolables como la guerra o catástrofes naturales. Debido a estas

---

<sup>3</sup> Utilizamos “mundo *actual*” sin connotación temporal para “indicar que algunas cosas o eventos son *actualmente* el caso en el mundo que habitamos nativamente como criaturas biológicas” (Gualeni y Vella, 2020, p. xxiv). Esta definición se opone a “mundo *virtual*” pero no equivale a mundo *real*, ya que la virtualidad está contenida en la realidad física: es generada por los procesos de un ordenador. Así, partimos del enfoque de David J. Chalmers (2017) donde no todo lo virtual es ficcional: si bien el avatar de un gato virtual en un videojuego es una representación de un gato, el avatar como objeto virtual es real en sí mismo, así como la interacción del jugador al encarnarlo o las conversaciones con otros jugadores. Son experiencias no ilusorias que ocurren y que, además, pueden ser valiosas para las personas.

reglas, el juego no puede ganarse y acaba terminando con la completa desaparición de la familia o la muerte de alguno de sus miembros.

Por ende, como explican Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018, p. 791-792), Bogost basará el potencial de la retórica procedimental en deducir la premisa del mensaje a través de un silogismo truncado. Éste es aquel que evita una de sus premisas por el mero hecho de que su ausencia no impide la comprensión del silogismo. Si el silogismo es “los Ndongos son una familia campesina africana, toda familia campesina africana no puede desarrollar un sistema de agricultura estable por acontecimientos externos que lo impiden”, el resultado será evidente. ¿Entonces, el juego realmente nos hace pensar?

Como destacan los autores (p. 793), si bien simula un problema del mundo actual y denuncia las condiciones de desigualdad en África, ¿cuál es el potencial imaginativo de un videojuego que visibiliza la ideología dominante que sentencia inexorablemente a los países en vías de desarrollo? Al moverse en el ámbito tranquilizador de la deducción, los juegos persuasivos impiden la aparición de otras premisas que articulen una ideología diferente a la que pretende denunciar. Por tanto, tienden a basarse en situaciones en que los jugadores se encuentran ante una situación precaria en un estado de desempoderamiento donde su interacción es a menudo inútil y los empuja hacia una conclusión determinista y trágica. Son distopías de la resignación para generar una advertencia como incentivo para la acción hacia la utopía en la vida real (Gualeni, 2021, p. 198;). Pero, ¿no es este el mismo efecto paralizante que genera la sobreproducción distópica?

En consecuencia, Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias cuestionan, además de la marginalidad de los juegos persuasivos que, un videojuego orientado a exponer las contradicciones de ciertos procesos de nuestra realidad con el único fin de mostrárnoslos sin ninguna posibilidad de cambio es un símbolo más de la imposibilidad de imaginar una alternativa. Aun así, se podría argumentar que encarnar en una simulación los límites a los que se enfrentan ciertos colectivos puede ser interesante para el desarrollo de la imaginación crítica, pues de alguna manera se produce un ejercicio de alteridad. Sin embargo, los límites vivenciados no permiten expandir el campo de lo experimentable, más bien confirman la ideología hegemónica y se vuelve un esfuerzo trivial y reduccionista.

Por otra parte, los autores cuestionan que, si bien pareciera ser interesante para aquellos jugadores no conscientes de la problemática, no debería esperarse que confíen ciegamente en un videojuego como fuente veraz de conocimiento. Es más, si los jugadores discrepan ideológicamente con el mensaje, pueden dejar de creer que el juego mantenga alguna relación con el mundo actual. En este caso, ¿cómo abordar el choque ideológico si no hay diálogo con el que interrogar el mensaje?

Por último, el mismo Bogost (2021) años después reconocería que su propuesta no había tenido el éxito que prometía, que la popularización de las redes sociales han sido mucho más efectivas para intervenir la esfera pública. Además, comenta que los jugadores no siempre interpretan el mismo significado que los diseñadores otorgan al videojuego. Bogost (2021, p. 34) cuenta el caso de *McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006), un juego diseñado para indignarse por las políticas corporativas corruptas de las grandes empresas, pero que, tras leer los comentarios de varios jugadores con mentalidad técnica, empatizaban con las dificultades del CEO de la compañía.

Al final, Bogost (2021, p. 32-33) considera que la propuesta educativa de James Paul Gee (2003) sobre el Aprendizaje Basado en Juegos, centrada no en el mensaje, sino en cómo se juega y se dialoga a partir del videojuego, ha sido mucho más acertada que el enfoque de los juegos persuasivos para generar argumentos sobre lo deseable en nuestra sociedad. Quizá la mediación educativa al favorecer el diálogo y la indagación sea más prometedora para la imaginación crítica. Tras jugar a *3rd World Farmer*, el alumnado podría investigar sobre alternativas sostenibles para la familia africana o dialogar sobre su propia vida para discernir qué aspectos dependen de su esfuerzo individual, juzgando hasta dónde viven en una sociedad meritocrática, produciéndoles cierto extrañamiento.

Sin embargo, son procesos de aprendizaje que podrían partir de otro medio y no explican qué aporta el videojuego. Es más, se haría necesaria una mayor intervención para cuestionar que la meritocracia sea algo deseable o para aportar otras lógicas sobre el mundo que enriquezcan la ecología imaginativa.

En definitiva, la persuasión de la retórica procedimental con o sin mediación educativa es un contexto para cierta crítica y un pretexto para el encuentro posterior. Por ello, si bien consideramos esta estrategia pertinente al modo arqueológico, no creemos que tenga gran potencial porque no permite el extrañamiento ni alternativas al mundo que pretende transformar. Al final, el jugador está sometido a la premisa de un sistema ideológico inmodificable inscrito en el código. Un mundo virtual<sup>4</sup> sobre el que puede ser más o menos consciente, pero sobre el cual no tiene agencia y parece anunciar la imposibilidad del cambio. Sin embargo, en el mundo actual sí que tenemos agencia, por ínfima que sea, de cambiar los sistemas que nos rigen.

---

<sup>4</sup> Entendemos por “mundo *virtual*” la experiencia interactiva desde el punto de vista perceptivo que revela un entorno generado por ordenador (Gualeni y Vella, 2020, p. xxvii). Se opone a “mundo *actual*” y es más amplio que “mundo videolúdico”.

Por tanto, ¿se puede subvertir el mensaje del videojuego? ¿Puede modificarse el código para transformar el sistema? Al hacerlo, ¿pueden generarse repercusiones fuera del mundo videolúdico<sup>5</sup>? ¿Sería ésta una mejor estrategia para cultivar la imaginación crítica? La siguiente vía intentará abordar estas preguntas.

### 5.1.2. Disputar alternativas mediante la subversión y modificación del videojuego

Recordando el hilo anterior, Bogost se aquejaba de unos estudiantes que malinterpretaban el mensaje de un videojuego diseñado para indignarse y no para empatizar con el CEO de McDonalds. Para solucionarlo, uno podría pensar en mejorar el diseño o enseñar a esos jugadores a jugar *correctamente* para interpretar el significado *verdadero* del juego. Sin embargo, lo que se oculta tras este hecho es que en todo videojuego el autor proyecta unas expectativas de lo que el jugador debe hacer y comprender. Aarseth (2014) definirá esta expectativa como “jugador implícito”:

“El jugador implícito puede verse como un papel que el juego crea para el jugador, un conjunto de expectativas que debe cumplir para que el juego  *ejerza su efecto*” (Aarseth, 2014, p. 132). Además, argumentará que los juegos son el verdadero sujeto en juego, no los jugadores: “al aceptar jugar, el jugador se somete a las reglas y estructuras del juego, y esto le define: una persona sometida a un sistema basado en reglas; ya no es un sujeto completo y libre con poder para decidir qué hacer a continuación” (Aarseth, 2014, p. 130).

Desde esta perspectiva, parece que el jugador no tiene agencia alguna sobre el juego, simplemente puede elegir si reproducirlo o no. Sin embargo, el autor reivindicará la importancia cultural que tienen los actos transgresores en los videojuegos: una situación ridícula por un error de software o un truco para explorar zonas inaccesibles del mapa.

De este modo, Aarseth (2014, p. 132) definirá como “jugador transgresor” a una persona que juega de manera no convencional, buscando romper las reglas o violar las expectativas establecidas por los diseñadores. Así, el juego transgresor es un gesto simbólico de rebeldía contra la tiranía del juego, actos esperanzadores de que el sujeto jugado recupere fugazmente su agencia través de los mecanismos del propio juego.

Sin embargo, abordaremos lo que Mary Flanagan (2009) define por juego subversivo, un tipo de juego transgresor con objetivo político, social o ideológico. Así, a diferencia de los juegos

---

<sup>5</sup> Entendemos por “mundo *videolúdico*” los mundos virtuales de los videojuegos. Éste es un concepto más restringido que “mundo *virtual*” y tiene la intención de no reducir la imaginación crítica al “mundo *actual*”. Dado que la virtualidad forma parte de la realidad, es preciso trascender el videojuego sin obviar otras virtualidades.

persuasivos, el potencial utópico no se sitúa en la agencia de los diseñadores, sino en la de los jugadores. Esto es de especial interés para contemplar otras vías de fuga a la lógica capitalista del juego que Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018) no contemplan al reducir su mirada a la industria; una industria colonial, identitaria y consumista que es pertinente contextualizar.

#### **a) La hegemonía de la industria**

Como mencionamos anteriormente, el videojuego se ha convertido en la industria cultural más importante del siglo XXI en términos de audiencia y actividad económica. Aun así, como explica Daniel Muriel (2018, p. 31-32), no todos los consumidores son considerados *gamers*, una identidad asociada a un jugador prototípico: varón, blanco, hetero, adolescente, con cierta obesidad, socialmente incompetente, con patrones de consumo impulsivos, con ciertos accesorios como luces de neón, figuritas, sillas de colores, etc. El *target* favorito de la industria que reifica su identidad en su objeto de consumo y se siente amenazado por los jugadores casuales: niños, mujeres, personas mayores o todos aquellos que creen no tener suficiente habilidad en el manejo de videojuegos, nombrándoles “mancos” o “topos” con una clara discriminación capacista.

Así, si por un lado, existe una lucha identitaria por formar parte de la comunidad *gamer*, cosa que va en beneficio de la industria y en detrimento de la diferencia y la hospitalidad necesaria para la imaginación crítica; por otra, la industria es profundamente colonial. Si evaluamos la representación del mercado del videojuego, observaremos la hegemonía de Estados Unidos, China, Japón y Europa Occidental, representando solo un 5% del mercado América Latina y un 6% África, Oriente Próximo y el espacio postsoviético (Newzoo, 2022). No es casual que, en esta distribución tan desigual del mercado, emerja una sobrerrepresentación de los valores y la cultura de donde provienen.

En este contexto, habrá jugadores con otras lógicas sobre el mundo que disputarán lo que es posible para el videojuego a través de su subversión y modificación; y, en hacerlo, explorarán vías por las que apropiarse del videojuego como medio de resistencia de subalternidades que trazarán nuevos consensos para un espacio virtual más deseable.

#### **b) Juego subversivo**

Una de las formas más investigadas de subvertir el diseño de un juego es a través de protestas organizadas en tales mundos videolúdicos. Por ello, nos centraremos en el caso estudiado por Arturo Cortez et al. (2022) al establecer una relación explícita con el método utópico de Levitas en el que también nos apoyamos.

Estos autores analizan dos eventos retransmitidos por dos creadores de contenido en el punto álgido de las revueltas sociales tras el asesinato de George Floyd en 2020. En ellas, exploran cómo a través del activismo especulativo y el *blacktivism* los jóvenes negros participan en una serie de prácticas ingeniosas de juego que van más allá de compromisos simbólicos puntuales para comenzar a organizar nuevos futuros sociales más justos y liberadores en sus mundos virtuales.

Cortez et al. (2022) primero analizan el caso de la creadora de contenido londinense Ebonix, quien se describe muy influenciada por su herencia negra y trabaja por construir comunidades para representar esta especificidad en los espacios de juego. En su retransmisión jugando a *The Sims 4* (The Sims Studio, 2014), lo subvirtió llevando a cabo una serie de prácticas colaborativas con su audiencia que contribuirían, además, a recaudar fondos para *The Bail Project*, una organización sin ánimo de lucro que pretende restaurar la presunción de inocencia y desafiar a un sistema que criminaliza la raza y la pobreza.

Tales prácticas consistieron en la creación de avatares de piel oscura, con pelo afro texturizado y ropa con motivos africanos que formarían parte de una protesta virtual asíncrona sobre el movimiento *Black Lives Matter*, generando un sentimiento de pertenencia donde la audiencia comenzó a participar en el chat de Twitch contando sus experiencias siendo oprimidos bajo la supremacía blanca. Algunos testigos narraron, por ejemplo, el racismo médico y policial, iniciando diálogos acerca de vías plausibles de reforma del sistema policial para centrarlo en la protección de la vida.

El segundo caso fue el de OTRGamerTV, dirigido por musulmanes jóvenes negros y morenos del Reino Unido, quienes organizaron un funeral en honor a Floyd y una protesta online en el Departamento de Policía de Los Santos, la ciudad virtual inspirada en Los Angeles de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013). Durante 6 horas de juego, se autoimpusieron normas como la prohibición de matar y la supervisión del flujo del chat para afrontar el duelo y celebrar el amor negro, impidiendo a modo de cortafuegos la entrada al evento a jugadores que exaltaban el racismo o criticaban este uso político del juego.

En consecuencia, los autores justifican la necesidad de atender a las voces de la comunidad negra porque desestabiliza la visión daltónica de las utopías blancas, centrada en que las tecnologías dejarán obsoletas las diferencias raciales que ahora dividen (Cortez et al., 2022, p. 3). De esta manera, estos dos casos no solo desafían las reglas del juego, sino que rearticulan la noción de utopía de una sistémica a una dinámica como la que propone Levitas, donde diferentes interlocutores deben establecer diálogo dada la condición de provisionalidad y reflexividad de la utopía (Cortez et al., 2022, p. 3).

En definitiva, si bien pudiera parecer un simple traslado de luchas del mundo actual al mundo videolúdico y que ello sería más pertinente a la arqueología; los ejemplos muestran que los jugadores diseñan e implementan consensos sobre cómo habitar tales mundos videolúdicos y en los que, además, florecen diálogos acerca del diseño de una buena sociedad en el mundo actual, como es el caso del sistema policial. Por tanto, los relacionamos con el modo arquitectónico del método utópico.

### c) **Modificación del juego**

Por otra parte, no solo se puede subvertir el juego, sino que puede modificarse. De hecho, los videojuegos nacen como modificación a un programa informático militar y tienen su origen en el *hacking* informático (Woodcock, 28 de julio de 2020).

Los *mods* son modificaciones del código de un videojuego que transforman cómo se ve y se juega. Son hechos por la propia comunidad de videojugadores sin ánimo de lucro y usualmente de forma cooperativista. Éstos son gratuitos, bastante populares, accesibles, de código abierto y pueden encontrarse en plataformas como [Nexusmods.com](http://Nexusmods.com) o [Moddb.com](http://Moddb.com).

Sin embargo, aquí nos interesaremos por aquellos *mods* relacionados con la justicia, la lucha de clases o asuntos sociopolíticos como los que recoge el Sindicato Virtual de Mods; una asociación virtual dedicada a recopilar y clasificar las imágenes e imaginarios de las comunidades de *modders* respecto las cuestiones mencionadas y abrir espacios de diálogo entre jugadores y expertos académicos. Guim Camps (24 de febrero de 2020), el fundador del proyecto, se dedicó a rastrear *mods* como los de *Euro Truck Simulator* (SCS Software, 2008), un simulador de conducción de camiones hecho por compañías en Occidente en el que *modders* de Latinoamérica se dedicaron a cartografiar sus ciudades, carreteras, música, transporte público y otros elementos de la clase trabajadora que el juego original no incluía; en *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013) los *modders* introdujeron trabajos precarios típicos del capitalismo como los repartidores; la diversidad funcional en *The Sims 4* (Electronic Arts, 2014); la problematización de la sexualización de la mujer a través de alternar el modelo de personajes femeninos/masculinos en *Metal Gear Solid V* (Kojima, 2015); etc.

En resumen, tanto los *mods* como el juego subversivo muestran que los videojuegos son arena de lucha cultural donde se disputa cómo debería ser la sociedad, para qué sirve y qué quiere (Woodcock, 28 de julio de 2020). Con ello no solo dinamitan la identidad *gamer* y lo que es posible para el videojuego, sino que pugnan en éstos otras lógicas sobre el mundo.

Aun así, respecto el extrañamiento, en los ejemplos investigados no acaba de verse claro si es una apuesta por hacer políticas de identidad o generar un encuentro con la diferencia. Prácticas como el contrafuego, los espacios seguros, la cancelación o la sobrerrepresentación de la identidad del mundo

actual en los mundos virtuales podrían caer en reafirmar la misma identidad oprimida. Este conflicto acerca de cómo el videojuego podría hospedar el diálogo entre diferencias es material susceptible para futuras investigaciones. Y, incluso si estos encuentros fueran posibles, sería indicio que el medio ha sido politizado y que permite articular el modo arquitectónico del método utópico a través de la subversión y modificación. Sin embargo, no señalaría qué aspecto diferencial aporta el videojuego fuera del propio mundo videolúdico a estas luchas.

Quizá el potencial diferencial del medio para entrenar la imaginación crítica sea lo que Hartmut Koenitz (2019) postula como el videojuego como caja de arena para la utopía. Como explica Galloway (2006, para. 4), “todos los videojuegos son, en cierto nivel, proyectos utópicos, simplemente porque todos crean mundos en los que se simulan ciertas leyes y se dejan de simular otras”. Así, Koenitz (2019, p. 9) reivindica que los juegos no solo se utilicen para concienciar como han acabado diseñándose los juegos persuasivos, sino para simular escenarios deseables de lo que podría ser el mundo en un entorno seguro, ya que el fallo forma parte de la experiencia del videojuego. Así, el autor vincula directamente este aspecto con el método arquitectónico de Levitas.

Sin embargo, algunos aspectos podrían ser problemáticos como la accesibilidad al conocimiento de la programación, la brecha tecnológica o la generacional. Es más, como advierte Galloway (2006, para. 20), someter el deseo utópico del diseñador (o *modder*) a la totalidad formal del código condena el mismo deseo al fracaso. Las utopías virtuales son, como la utopía en el capitalismo, sistemas que colapsan la imaginación al intentar prever todos los escenarios de futuro posibles para que nada cambie en el presente (Galloway, 2006, para. 14), para que el jugador no encuentre ningún error de código que rompa el funcionamiento de la utopía sistémica simulada. Aun así, este gesto de cierre no deja de ser de interés para el modo arquitectónico del método utópico.

Llegados a este punto, nos percatamos de las implicaciones de limitar una teoría ontológica del videojuego a sus reglas y mecánicas, implicaciones que limitan el potencial utópico del medio. Si Beil et al. (2019) distinguen entre utopía *del* juego (del diseño) y utopía *en* el juego (la que surge de la experiencia de los jugadores), justo abordaremos la segunda en las siguientes dos estrategias del videojuego para la imaginación crítica. Si el deseo utópico es disputado por personas que reproducen, subvierten, modifican o crean el código; quizá es muestra que el potencial utópico no está en el código, sino en los jugadores. Las siguientes dos estrategias se preocuparán, pues, no del mensaje del videojuego, sino de la experiencia de los jugadores.



### 5.1.3. Promover actitudes utópicas a través del videojuego

La propuesta del juego regenerativo de Farca es la de un jugador implícito que reflexiona a partir del videojuego sobre el mundo fuera del mismo y al hacerlo, transforma su punto de vista y se ve impregnado de energía utópica en el acto de jugar que puede llevarle a comprometerse a generar alternativas en el mundo actual. Nosotros hemos decidido, al igual que Gualeni, tildar a esta aproximación como “actitud utópica” por este motivo, pero añadiendo la propuesta de Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018) sobre los *walking simulator* (simuladores de marcha) al centrarse en las emociones del jugador.

#### a) *Walking simulator*

Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018, p. 795-799) tras valorar negativamente el potencial utópico de los juegos persuasivos de Bogost, analizan lo que califican el segundo y último intento de la industria por generar transformaciones sociales. Éste es el caso de los *walking simulator*, un género centrado en la exploración y la atmósfera más que en las mecánicas. Estos videojuegos suelen tener controles sencillos y están diseñados para jugarse a un ritmo pausado para hacer hincapié en la historia y el desarrollo de personajes. Si en un videojuego tradicional las acciones son pertinentes al código: “saltar, correr o disparar”, en éstos las acciones se centran en la experiencia: “sentir, llorar, empatizar...”.

Así, al alejarlos del *ludus* del videojuego, son usualmente acusados de no ser auténticos juegos, pero más allá de esta discusión, en comparación a los juegos persuasivos, su recepción ha sido masiva. Además, acostumbran a presentar temas abiertamente políticos, sociales o existenciales como la vejez, el cáncer o la psicosis. Por ejemplo, en *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008) controlamos una anciana que visita un cementerio para recordar a su esposo fallecido y, a medida que caminamos por éste, nos enfrentaremos a los recuerdos de una vida pasada, reflexionando sobre la vida y la muerte hasta que decidamos irnos.

Este ejemplo podría ser interesante como instrumento de otredad al permitir encarnarse en otra vida y temporalidad que pueden no ser propias. Al hacerlo, argumentamos que puede desarrollarse cierta actitud utópica al querer conectar con otras subjetividades y, por ende, sería pertinente al modo ontológico de Levitas.

Sin embargo, Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018, p. 798) exponen que los temas que presentan acostumbran a ser excusas superficiales para desarrollar la trama y que muchas veces no profundizan sobre las preguntas que plantean. Aun así, presentan una crítica más central, si los juegos persuasivos no son capaces de plantear una alternativa a los problemas que denuncian, los *walking*

*simulator* son el reflejo del sujeto de la modernidad líquida de Bauman (2015), personas que renuncian a la posibilidad de cambiar los procesos sistémicos que les dominan para adaptarse a aspectos infinitamente pequeños de la vida cotidiana. De esta manera, se consigue interiorizar la utopía, una utopía “tímida, temerosa y pusilánime si la comparamos con la auténtica vehemencia utópica” (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018, p. 797).

Aun así, creemos que lo importante es que tales preguntas puedan ser articuladas en videojuegos de masas, y, si verdaderamente otorgamos la agencia a los jugadores y no a la industria para explorar el potencial utópico del videojuego, entonces se hace pertinente atender al juego regenerativo de Farca.

### **b) Juego regenerativo**

A diferencia de todo lo expuesto hasta ahora, para Farca (2019, p. 99) los juegos no tienen por qué ser explícitamente políticos para que sus jugadores los relacionen a su vida o a la política. Es más, para él es hora de abordar el medio como arte más allá de que los desarrolladores asuman cierta responsabilidad utópica.

Así, Farca (2019, p. 103, 142) acuña el término “juego regenerativo” como experiencia afectiva y estética que hace que los jugadores reflexionen sobre las ocurrencias del mundo videolúdico en contexto con su entorno empírico y exploren posibles soluciones a través del juego negociando el concepto de utopía, probando diferentes formas de hacer frente a dilemas contemporáneos como el capitalismo, la codicia humana o cuestiones ecológicas. De hecho, Farca sitúa el juego *regenerativo* como muestra de que el impulso utópico inherente en los videojuegos llena a los jugadores de energía utópica. El autor parte del concepto “impulso utópico” de Jameson que mencionamos anteriormente, es decir, un deseo que impregna la sociedad y las obras de la humanidad que rompe radical y sistemáticamente con el presente y el futuro colonizado por el pensamiento capitalista, abriendo un horizonte transformador que llena a las personas de energía para imaginar alternativas (Farca, 2019, p. 106). Así, la energía utópica aflora en el acto de jugar, es decir, en la dialéctica creativa y más o menos crítica entre juego, jugador y mundo empírico; descansando como potencialidad en la estructura del juego, es decir, en su jugador implícito (Farca, 2019, p. 110).

Asimismo, Farca (2019, p. 110-116) revela con los siguientes ejemplos cuatro elementos del juego en los que surge el juego regenerativo:

El primero ocurre a través de la exploración del espacio, cómo evoca diversas emociones en los jugadores y los hace reflexionar sobre el entorno que atraviesan. Por ejemplo, en la fantasía posthumana de *NIER: Automata* (PlatinumGames, 2017) el jugador explora como androide la

yuxtaposición de espacios naturales con las ruinas de la extinta civilización humana, afrontando la naturaleza artificial de las máquinas con la armonía de una naturaleza virgen sin humanos.

El segundo se da involucrándose en la trama, ya que identificarse con los personajes, culturas, dilemas, ideologías y creencias puede tener un efecto catártico -purificador- en sentido aristotélico. Es decir, un buen arte que perturba al espectador, lo mueve a comprender y valorar la realidad desde una perspectiva diferente (Bobes, 2015, p. 18). Además, con carácter ético y político, pues en representar el bien y el mal, hace que lo bueno nos atraiga y lo malo nos repugne, enseñándonos la lógica inexorable de la justicia (Bobes, 2015, p. 4). Un ejemplo puede ser el viaje del héroe en *Zelda: Breath of the Wild* (Aonuma, 2017), donde el jugador restaura el orden de un mundo contaminado pero majestuoso a través de apaciguar los cuatro elementos perturbados por el villano, relacionándonos así con la madre naturaleza. Otro es *Mass Effect: Andromeda* (Electronic Arts, 2017), donde tomamos el rol de pacificador ante una catástrofe ecológica y debemos restaurar un entorno sostenible para las razas de la Vía Láctea, negociando conflictos ecológicos e intergeneracionales de forma colonial o poscolonial según nuestras decisiones. Por tanto, los videojuegos nos hacen partícipes del destino del mundo y sus habitantes, incluso entre diferentes temporalidades.

El tercero es a través de la interacción entre jugadores y comunidades en línea, pues ayuda a los jugadores a negociar diferentes formas de vida. Por ejemplo, crear comunidades intencionales en *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) o en *Journey* (Annapurna Interactive, 2012) ayudarse de forma solidaria, morir juntos en una gélida ventisca o comunicarse mediante melodías.

La cuarta y última sería a través de la interacción con los sistemas de juego, elemento en común con las anteriores dos estrategias del videojuego para la imaginación crítica. Sin embargo, Farca omite hablar de modificación o transgresión como acciones significativas, pues la agencia ya está en el jugador implícito, en el poder satisfactorio de emprender acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones (Farca, 2019, p. 115). Así, ejemplos de agencia son participar de las herramientas que *Minecraft* ofrece al jugador. Crear mundos, máquinas o casas a partir de bloques... Aquello que “concede un espacio de prueba para llevar a cabo las fantasías interiores del jugador y acercarse a su yo interior” (Farca, 2019, p. 116).

Como vemos, Farca ofrece una amplia tipología de elementos en los que el videojuego opera como regenerador, elementos que parecen abordar los tres modos del método utópico. Sin embargo, cabe reflexionar acerca de algunos aspectos:

En primer lugar, dada la concepción escapista del videojuego, es probable que el jugador factual no relacione su interacción a su mundo no videolúdico y menos que el compromiso con el juego le lleve al compromiso fuera del mismo. Aun así, si establece tales conexiones, puede que no lo haga con la conciencia crítica y creativa con la que lo hace Farca. Sin embargo, no es un aspecto que pueda ser recriminado al autor, dado que no pertenece a un campo de conocimiento científico, no investiga sobre el jugador como persona real e histórica; sino que es humanista y su propia experiencia de juego es una base válida para hacer teoría, es lo que Aarseth (2014, p. 131) llama teórico-jugador crítico. Por ello, Farca insiste en el *potencial* jugador implícito, aunque a nivel factual requiera de una alfabetización crítica en videojuegos que pueda ser proporcionada a través de un contexto educativo como el que mencionamos en la primera estrategia.

En segundo lugar, cabe destacar que Farca (2019, p. 110) define su juego regenerativo como una interacción *creativa* -omitiendo lo crítico- y en otros casos “*más o menos crítica*” (Farca, 13 de noviembre de 2018, p. 6). Esta falta de posicionamiento respecto la crítica de, si *lo que* imaginamos pertenece o no a una idea hegemónica del capitalismo sería incoherente a la propuesta utópica del autor. Recordemos que, al situarse en el impulso utópico de Jameson y a pesar de que éste considere más importante *que* imaginemos a *lo que* imaginemos, para Jameson es necesario romper con el presente capitalista; esto es, ejercer una visión crítica.

De hecho, Farca descarta que haya juego regenerativo en antiutopías como *The Sims* por reproducir la lógica consumista del capitalismo. Sin embargo, no se muestra tan crítico cuando ejemplifica el juego regenerativo con experiencias como el conflicto entre la naturaleza intacta y la artificialidad del ser humano en *NIER: Automata*, el viaje del héroe que restaura el equilibrio de un mundo contaminado en *Zelda: Breath of the Wild* o la creatividad sin límites para moldear la naturaleza siguiendo la fantasía interior del jugador en *Minecraft* (Farca, 2019, p. 116). Tales ejemplos podrían ser controversiales al reproducir premisas hegemónicas del capitalismo, como es la idea de naturaleza como algo contrapuesto al ser humano (cultura), condición fundamental del capital para poderla instrumentalizar y dominar (Moore, 2015). Siguiendo las categorías que forman Benjamin Abraham y Darshana Jayemanne (2017) sobre cómo los juegos reproducen esta idea de naturaleza en la relación entre su jugador y su entorno: en *Zelda: Breath of the Wild* el entorno es un antagonista que superar; en *Minecraft* es un recurso que extraer y un texto a dominar por las fantasías del jugador; y, aunque en *NIER: Automata* el entorno ejerza de texto que define al jugador, éste reproduce la idea hegemónica de que lo natural y lo humano son entes separados y confrontados.

Por último, a pesar de las críticas, que radican más en los ejemplos que en la teoría misma, Farca proporciona un enfoque muy holístico sobre las posibilidades del videojuego para el método utópico

en sus tres modos, pero que, tanto los *walking simulator* como el juego regenerativo son más pertinentes al modo ontológico de Levitas. Al buscar impregnar al jugador de energía utópica, emocionarlo o llevarlo a la catarsis, creemos que es adecuado para educar el deseo. A través de los ejemplos, Farca visibiliza cómo los juegos nos invitan a hacernos preguntas sobre la naturaleza del ser humano, la conciencia de las máquinas, las elecciones basadas en criterios de ética y moral o nuestra perspectiva al gestionar conflictos étnicos y ecológicos. Aspectos del videojuego que Kłosiński (2018, p. 10) relaciona el modo ontológico de Levitas y, dado el poder del videojuego de encarnarnos en otros mundos, consideramos que puede tener un efecto sobre la subjetividad del jugador. Subjetividad que la próxima y última estrategia se centrará en potenciar.

#### **5.1.4. Videojuegos como ontología aumentada**

Finalmente, inauguramos la cuarta y última estrategia del videojuego para la transformación social según Gualeni (2021). Enfoque que es desarrollado por él mismo junto a Daniel Vella.

Primero, abordaremos el valor existencial de los mundos virtuales para comprender el potencial de la propuesta de Gualeni, quién entiende los videojuegos como mediadores del pensamiento y la experiencia humana que pueden desafiar y complementar la tradición exclusivamente textual de la filosofía occidental (Gualeni, 2015, p. 132-133). Así, propone una nueva praxis filosófica que denomina “ontología aumentada” que, al abrir nuevos horizontes experienciales y de pensamiento, pueda cambiar las estructuras de conocimiento y la forma de relacionarnos con el mundo actual (Gualeni, 2014, p. 193)

Empezando por Gualeni y Vella (2020, p. 118), sostienen que el valor existencial de la experiencia en el mundo virtual radica en la posibilidad de explorar diferentes posibilidades de ser, que no están limitadas por el carácter irrevocable de las elecciones en nuestra existencia en el mundo actual. Así, los autores se apoyan en la filosofía existencial, más concretamente en el ser-en-el-mundo de Heidegger, para extender a los mundos virtuales la condición humana de que somos seres arrojados al mundo que toman el proyecto de moldear constantemente el sentido de su existencia y constituirse como un determinado tipo de ser (Gualeni y Vella, 2020, p. xvii). Es decir, que la existencia precede al intento del ser humano de dotar sentido a la misma, reflejando el carácter relacional e interdependiente de la subjetividad del individuo con el mundo que habita.

De este modo, los autores argumentarán que también somos arrojados a los mundos virtuales de los videojuegos porque las estructuras fenomenológicas son análogas a aquellas por las que experimentamos el mundo actual como sujetos encarnados a través de la figura del avatar (Klevjer, 2006). No es casual que el videojuego constituya el único medio donde las acciones del avatar son

relatadas en primera persona. Así pues, Gualeni y Vella (2020) definirán la subjetividad virtual como aquella que da “sentido subjetivo del *yo* que se relaciona con el propio ser en el mundo virtual” (p. 1), siendo significativas y valiosas en la medida en que se relacionen a la subjetividad del individuo al mundo actual. Es decir, que responda al porqué hay personas dispuestas a invertir tiempo y recursos a habitar mundos virtuales en lugar del mundo actual, más allá de una razón extrínseca y funcional o por entretenimiento o escapismo (p. 13-14).

De esta manera, encuentran el potencial existencial del videojuego en la libertad de experimentar y evaluar en detalle múltiples y alternativos cursos de acción. Posibilidades que surgen de las relaciones más flexibles con el tiempo y la causalidad que ofrecen los videojuegos, por ejemplo, en el simple hecho de cargar o guardar la partida (Gualeni, 2015, p. 59, 124). Y, aunque podría argumentarse como tratamos en la segunda estrategia, que tal libertad está limitada por la totalidad del código, Gualeni y Vella (2020, p. 18) entenderán la libertad desde Foucault (1982) y de una forma parecida a la de Farca, ello es, los sujetos son libres cuando participan en la actividad crítica de configurarse a sí mismos en relación con su situación actual y sus limitaciones contextuales.

Por tanto, los autores postularán los mundos virtuales como medios donde emprender proyectos de ser diferentes; donde replicar, oponer e incluso subvertir aspectos de la vida real y de las relaciones con el poder:

[Los mundos virtuales] pueden estimular nuestra imaginación y nuestro sentido de la posibilidad, permitiéndonos comportarnos de formas que divergen de -y que incluso podrían ser antiéticas- a la configuración actual de nuestro *yo* real (...). La experiencia activa de nuevas formas de ser -y de posibilidades de organización socioeconómica hasta ahora inexperimentadas- podría poner en tela de juicio la incontrovertibilidad del *statu quo* y hacer que las alternativas al mismo sean más intuitivas y menos difíciles de imaginar (Gualeni y Vella, 2020, p. 113-114).

Sin embargo, advierten que tales mundos virtuales nunca son radicalmente nuevos ni dominios existenciales independientes; sino que desde el origen son artefactos tecnológicos donde nos proyectamos y que expanden, limitan y conforman lo que somos (Gualeni y Vella, 2020, p. 12).

Esta perspectiva, bajo la cual los seres humanos se construyen a sí mismos y a su mundo por medio de artefactos técnicos que superan sus limitaciones físicas, perceptivas y comunicativas; la denomina “ontología aumentada” y es la que desarrolla en “*How to Philosophize with a Digital Hammer*” (Gualeni, 2015) para utilizar los videojuegos como instrumentos epistemológicos y ontológicos. Así, utiliza la metáfora del martillo de una forma más instrumental que Nietzsche: si para un hombre con

un martillo todo parece un clavo, “el martillo digital representa las formas en que nuestras percepciones, capacidades cognitivas y operativas se ven ampliadas [y limitadas] por la experiencia de los mundos virtuales interactivos” (Gualeni, 2015, p. xv).

Por ende, Gualeni propondrá multitud de casos de videojuegos en este sentido, algunos diseñados por él mismo. Por ejemplo, *Miegakure* (Marc ten Bosch, en desarrollo) es un videojuego que permite resolver puzzles espaciales en cuatro dimensiones, ofreciendo a sus jugadores una experiencia de realidad interactiva incongruente con su experiencia en el mundo actual. Otro ejemplo es *Haerfest* (Technically Finished, 2009), donde se intenta reproducir la experiencia de ser un murciélago para un murciélago. En éste el jugador tiene una vista muy limitada, vuela batiendo unas alas flácidas y percibe volúmenes de información a través de la entrada discontinua de un sistema de sonar. Fue un videojuego desarrollado por Gualeni (2015, p. 83-84) que, como explica, corrobora que es inverificable conocer la conciencia de un murciélago, pero, aun así, el videojuego expande fenomenológicamente lo que un humano experimenta en comparación al mundo actual.

En resumen, Gualeni (2015, p. x-xiii) expone cómo los videojuegos pueden contribuir a un giro mediático en la práctica de la filosofía para probar, desarrollar y diseminar nociones, problemas e hipótesis filosóficas de formas alternativas al texto tradicional. Explica, que, si el texto ha sido el medio por antonomasia de hacer filosofía en Occidente, éste presenta ciertas limitaciones como la absorción pasiva de contenido, la imaginación subjetiva o una libertad limitada a la interpretación del texto. En cambio, los videojuegos pueden objetivar alteraciones ontológicas del statu quo al presentar situaciones espaciales e interactivas. Aun así, no propone una sustitución, ya que el videojuego no puede dar cuenta de los conceptos abstractos e intrincados que trata el texto, pero sí pueden complementarse y dedicarse más esfuerzos a hacer filosofía con videojuegos.

Por tanto, entendemos que, al intentar expandir el horizonte fenomenológico, epistemológico y ontológico del ser humano mediante el videojuego, la ontología aumentada como estrategia es más pertinente al modo ontológico y la distinguimos de las demás en lo siguiente: de la primera, porque a diferencia de los juegos persuasivos, no busca *representar* problemas del mundo actual *en* el videojuego, sino *repensarlos* y *generar* nuevos *con* el videojuego. De la segunda, porque no sitúa la agencia del jugador en el código, sino en su experiencia mediada; y aunque menciona la libertad del videojuego de explorar nuevas organizaciones socioeconómicas, su objetivo no es el de diseñar una buena sociedad, sino que es contingente a explorar otras formas de ser, un ser que no puede separarse del mundo que habita. Respecto la tercera estrategia, si bien hay muchas afinidades en el efecto existencial para la experiencia del jugador, Gualeni no busca generar catarsis ni placeres utópicos, de hecho, si es necesario diseñará experiencias no agradables y de jugabilidad tosca si ello provoca

extrañamiento y deseo de indagación, como es el caso de los videojuegos autorreflexivos (Gualeni, 2016). Además, tampoco busca infundir de energía utópica a sus jugadores, consideramos que Gualeni no busca que éstos lleguen a comprometerse en ninguna causa por mejorar el mundo actual, ni justificar que la “ontología aumentada” deba proporcionar soluciones sobre problemas políticos del mundo. El autor se limita a señalarlo como efecto plausible y deseable pero contingente a su propuesta.

Sin embargo, dado que nuestra tarea es evaluar el potencial de la ontología aumentada para la imaginación crítica, sí debemos contemplar qué implicaciones sociopolíticas podría tener. Para hacerlo, postularemos el videojuego *Everything* (O’Reilly, 2017) como ejemplo de “ontología aumentada” que, sin pretender mostrar explícitamente ninguna problemática del mundo actual, podría ser beneficiosa para abordar la crisis climática al desarrollar una conciencia ecológica que reconozca nuestra interdependencia con el mundo no humano y nuestra posición dentro de sistemas ecológicos.

En *Everything* los jugadores pueden controlar varios objetos y animales: átomos, polen, pulgas, perros, pirámides, islas, planetas, etc. El tema central del juego es la interconexión de todas las cosas y el papel del jugador en el universo. Para ello, el jugador puede ascender y descender de escala, por ejemplo, descender de ser una montaña a una piedra. Además, uno se sorprenderá de descubrir que si se desciende más que el Planck (la mínima distancia del universo), pasará a controlar la galaxia (la entidad de mayor tamaño en el juego). Y, entre otras curiosidades, en los foros del videojuego encontramos jugadores que especulan acerca del porqué no aparecen seres humanos, pero sí artefactos humanos como barcos o edificios; llegando a la hipótesis sobre que lo humano ya está presente por el jugador en su asociación con las cosas que controla.

Asimismo, el juego va acompañado de grabaciones en audio de seminarios del filósofo Alan Watts que uno puede reproducir mientras juega. En una de ellas, Watts (hpaul, 14 de octubre de 2020) da cuenta de la interdependencia de todas las cosas, la imposibilidad de discernir dónde empieza una y termina otra y la relatividad de los puntos de vista mostrando su armonía o conflicto según la escala. Representando así, la complementación que expone Gualeni (2014, p. 10) entre texto y videojuego a la hora de hacer filosofía.

En resumen, como explican Abraham y Jaymanne (2017, p. 88-89), *Everything* anima a los jugadores a pensar en la interconexión de las cosas y a considerar su propio lugar en el mundo. Por ende, es una experiencia que a nivel ontológico reconfigura las relaciones sujeto-objeto, naturaleza-cultura, revelando su reciprocidad. Ello consideramos que convierte a *Everything* en posible ejemplo para la ontología aumentada de Gualeni con implicaciones para la imaginación crítica, pues permite un



cambio de lógica con posibles implicaciones sobre la existencia, la relación con otras especies y otra mirada al cambio climático.

Como argumentan Abraham y Jaymanne (2017, p. 88), quizá los videojuegos más poderosos para abordar el cambio climático sean aquellos cuya temática no es la explícita, sino que trabajan activamente para reconfigurar nuestra noción humano-natura. Ello lo justifican como sugerente debido a que el cambio climático suele plantearse desde un enfoque tecnocrático de hechos y cifras que deben persuadirnos para ser gestionados, sin mostrar las resistencias ideológicas de un asunto más complicado (p. 76). Por ende, se reproduce una idea hegemónica de naturaleza que problematizábamos anteriormente en los ejemplos de Farca, una idea de naturaleza externa al ser humano que al ser reducida a cifras permite instrumentalizarla y dominarla.

Así, consideramos que la ontología aumentada puede ser más crítica e imaginativa que el juego regenerativo al centrarse en expandir nuestras nociones preconcebidas del mundo. De hecho, Gualeni nos invita a dedicar tiempo a filosofar con los videojuegos, a experimentar nuevas formas de pensamiento, así como abrirse a nuevos interrogantes filosóficos que pueda plantear nuestra mediación con ellos. Interrogantes como “las identidades personales en el ciberespacio, (...) el estatus ontológico de lo virtual, (...) nuestro horizonte moral en relación con las inteligencias artificiales y los seres virtuales, las relaciones entre las políticas del mundo real y las que se aplican en los mundos virtuales...” (Gualeni, 2014, p. 12). Y, si bien desde el método utópico de Levitas sería pertinente llevar el deseo a la implementación, consideramos que la actitud de Gualeni es constitutiva de lo que se abre cuando, como dice Garcés, vivimos *en* el tiempo.

## **6. Conclusiones**

El objetivo del presente trabajo ha sido evaluar el potencial del videojuego dentro del método utópico para entrenar la imaginación crítica. Para la tarea, evaluamos las cuatro estrategias más visibles en los *game studies* del videojuego para la transformación social, concluyendo que existen argumentos para considerar cierto potencial del videojuego para la imaginación crítica. Sin embargo, tal potencialidad se manifiesta con diferente fuerza y modo según el enfoque.

De las cuatro estrategias, la cuarta se ha presentado como la más adecuada al desarrollo de la imaginación crítica. La ontología aumentada de Gualeni a diferencia del resto de propuestas, no necesita abordar un problema y ello permite explorar otras premisas. Por ende, la alteración ontológica del statu quo ha sido la característica del medio más prometedora para generar el extrañamiento pertinente a la tercera dimensión de la imaginación crítica, abriendo la posibilidad a desarrollar las otras dos.

Sostenemos esto último a partir del ejemplo descrito con el videojuego *Everything*. El jugador, al encarnarse en agentes no-humanos, podría cuestionar la premisa de la separación natura/humano y generar una sensibilidad ecológica interdependiente a otras especies, incluyendo no-humanos a los *yoes* que habitan el proyecto del mundo y futuro compartidos. Mostrando no solo la interconexión en el espacio, sino también en el tiempo. Por lo que la ontología aumentada podría abordar las tres dimensiones de la imaginación crítica.

Asimismo, llegamos a las siguientes conclusiones sobre lo que futuras investigaciones podrían considerar al explorar el potencial emancipador del videojuego:

En primer lugar, es importante reflexionar acerca de *lo que* se juega, pues será determinante en *lo que* se imagine. Esto implica un juicio crítico al discernir no la posición de denuncia o defensa respecto una idea hegemónica, sino detectar que el juego se articula en ese eje y todo pensamiento parte de tal premisa. Ante ello, la imaginación crítica nos insta a extrañarnos de la premisa y para hacerlo se hace necesario jugar a otros juegos, producidos desde otros lugares que no sean la hegemonía constituida por Occidente, China y Japón. Como advertimos en la segunda estrategia, existen diferencias, sin embargo, éstas no están para ser satisfechas por la industria, sino para transformar de forma cualitativa nuestras formas de habitar el mundo tanto virtual como actual.

En segundo lugar, es importante *cómo* se juega. Hemos visto que establecer diferentes estrategias de uso del videojuego los ha situado en modos distintos del método utópico, permitiendo articular la evaluación sobre su potencial emancipador: la conciencia sobre las reglas y mecánicas es deseable, pero no suficiente, transgredir el videojuego puede no ser subversivo, establecer diálogos no significa necesariamente un encuentro... La originalidad de este trabajo reside en haber puesto a conversar diferentes enfoques, visibilizando qué característica ejerce de potencial transformador para limitar o ampliar el potencial crítico e imaginativo del videojuego. Al hacerlo, podría servir de guía para educadores, artistas, humanistas, filósofos... que quieran utilizar el videojuego en clave emancipadora.

Esto último, de hecho, nos devuelve al inicio del trabajo: *¿por qué* los videojuegos en el tiempo del apocalipsis programado?, porque *¿son populares?*, *¿entretenidos?*, *¿inspiradores?* Hemos ido dando unas razones u otras en función de su eficacia respecto la imaginación crítica, sin embargo, justo aquella estrategia menos comprometida a dar una respuesta ha sido la más interesante precisamente porque invita al extrañamiento de la pregunta. Ello inaugura la misma dinámica de apertura y cierre del método utópico para las futuras teorías del videojuego en el paradigma de una teoría de campo, es decir, una definición del videojuego que busque aplicación a conflictos del mundo real (Navarrete-Cardero et al., 2014). Si el paradigma nos pregunta en un gesto de cierre: *¿qué problemas* puede

solucionar el videojuego? La apertura interroga... ¿*qué pasaría si* pensamos el videojuego de esta otra manera?

Podríamos relegar de la primera, pero juntas multiplican las ganas de jugar. Juntas interrogan, con más fuerza: ¿hasta dónde creemos conocer el videojuego?

Ciertamente, resta por abordar muchas propuestas como el uso de *Minecraft* para democratizar el diseño participativo del espacio público (Delaney, 2022) por nombrar un enfoque más “pragmático”. Sin embargo, preferimos centrarnos sobre las cuatro perspectivas más visibles en los *game studies* para articular un punto de partida para futuras investigaciones, reiterando la originalidad del trabajo en la relación de los videojuegos a la imaginación crítica gracias al método utópico.

En definitiva, preguntarse hasta dónde conocemos el videojuego es muestra del deseo de seguir indagando acerca de cómo el videojuego podría cultivar la imaginación crítica, en una apuesta para la que hemos argumentado razones para seguir investigando. Hacerlo requiere, pues, el acto de jugarlos. Invocando a Gualeni, los videojuegos son artefactos *con* los que pensar nuestro mundo. Darse tiempo para jugarlos, no sería, como diría Garcés, ¿vivir *en* el tiempo?

Mi propuesta no podría ser otra: ¿jugamos?

## 7. Bibliografía

- Aarseth, E. (2014). I fought the law: Transgressive play and the implied player. In *From literature to cultural literacy* (pp. 180-188). Palgrave Macmillan, London.
- Abraham, B. J., y Jayemanne, D. (2017). Where are all the climate change games? Locating digital games' response to climate change. *Transformations*.
- Bauman, Z. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
- Beil, B., Freyermuth, G. S., y Schmidt, H. C. (Eds.). (2019). *Playing Utopia: Futures in Digital Games* (Vol. 10). transcript Verlag.
- Bobes, C. (2015). *Catarsis*. Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales. <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/Catarsis.pdf>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Bogost, I. (2021). Persuasive Games, A Decade Later. *Persuasive Gaming in Context*, 29-39.
- Camps, G. (24 de febrero de 2021). *Guim Camps, Sindicat Virtual de Mods. Projecte d'entorns digitals*. [Archivo de Vídeo]. <https://vimeo.com/516140736>
- Chalmers, D. J. (2017). The virtual and the real. *Disputatio: International Journal of Philosophy*, 9(46).
- Cioranescu, A. (1972). *L'avenir du passé: utopie et littérature* (Vol. 298). Editions Le Manuscrit.
- Cortez, A., McKoy, A., y Lizárraga, J. R. (2022). The Future of Young Blacktivism: Aesthetics and Practices of Speculative Activism in *Video Game Play*. *Journal of Futures Studies*, 26(3), 53-70.
- Delaney, J. (2022). Minecraft and Playful Public Participation in Urban Design. *Urban Planning*, 7(2).
- Farca, G. (13 de noviembre de 2018). *Juego Regenerativo en Utópia. Ciencia Ficción Ecológica en el Videojuego*. Universidad de Augsburg. [https://www.researchgate.net/publication/329403123\\_Juego\\_Regenerativo\\_en\\_Utopia\\_Ciencia\\_Ficcion\\_Ecologica\\_en\\_el\\_Videojuego](https://www.researchgate.net/publication/329403123_Juego_Regenerativo_en_Utopia_Ciencia_Ficcion_Ecologica_en_el_Videojuego)
- Farca, G. (2019). The Concept of Utopia in Digital Games. Beil, B., Freyermuth, G. S., y Schmidt, H. C. (Eds.). (2019). *Playing Utopia: Futures in Digital Games*. (Vol. 10, pp. 99-149).
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?*

- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT press.
- Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical inquiry*, 8(4), 777-795.
- Foucault, M. (1999). Las mallas del poder. En: *Estética, ética y hermenéutica*. Vol. III. p. 235-254.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* [Tesis de Maestría, Georgia Institute of Technology].
- Galloway, A. R. (2006). Warcraft and utopia. *Ctheory*, 2(16).
- Garcés, M. (2011). ¿Qué podemos hacer? O sobre las intimidades de la crítica. En *A veces me pregunto por qué sigo bailando*. Madrid: Contintameties, 393-407.
- Garcés, M. (2016). *Fora de classe*. Barcelona: Editorial Arcàdia
- Garcés, M. (2017). *Nueva Ilustración radical*. Barcelona: Anagrama.
- Garcés, M. (2018). *Ciutat Princesa*. Barcelona: Editorial Galaxia Gutenberg.
- Garcés, M. (2020). *Escuela de aprendices*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Garcés, M. (2022a). Imaginación crítica. *Artnodes*, (29), 1-8.
- Garcés, M. (2022b). *NODO 29. Ecología de la Imaginación*. Entrevistada por Eva López Ibarz. <https://blogs.uoc.edu/artmatters/nodo-29-ecologia-de-la-imaginacion-entrevista-marina-garces/>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*.
- Gómez Franco, I. (2022). Imaginando ecologías futuras: la imaginación kantiana a través de las generaciones. *Artnodes*, (29), 1-9.
- Gualeni, S. (2014). Augmented ontologies or how to philosophize with a digital hammer. *Philosophy & Technology*, 27(2), 177-199.
- Gualeni, S. (2015). *Virtual worlds as philosophical tools: how to philosophize with a digital hammer*. Springer.
- Gualeni, S. (2016). Self-reflexive videogames: observations and corollaries on virtual worlds as philosophical artifacts. *Game – The Italian Journal of Game Studies*, 1(5).
- Gualeni, S. (2021). Fictional games and utopia. *Science Fiction Film & Television*, 14(2), 187-208.
- Gualeni, S., y Vella, D. (2020). *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Springer Nature.

- Hpaúl (14 de octubre de 2020). *EVERYTHING - 'WHAT THERE IS' by Alan Watts*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=sXHx90tjRvQ>
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. Verso.
- Kallis, G. (2021). *Límits. Ecologia i llibertat*. Barcelona: Arcàdia Editorial.
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. [Tesis Doctoral. Universidad de Bergen].
- Kłosiński, M. (2018). Games and Utopia. *Acta Ludologica*, 1(1), 4-14.
- Koenitz, H. (2019). *Playful Utopias. Playing Utopia: Futures in Digital Games*, 10, 253.
- Levitas, R. (1990). *The Concept of Utopia*. Syracuse, NY: Syracuse UP.
- Levitas, R. (2007). The Imaginary Reconstitution of Society: Utopia as Method. En Moylan, T. y Baccolini R. (ed.) *Utopia Method Vision: The Use Value of Social Dreaming*, 47–69. Oxford: Lang.
- Levitas, R. (2013). *Utopia as method: The imaginary reconstitution of society*. Springer.
- Levitas, R. (2017). Where there is no vision, the people perish: A utopian ethic for a transformed future. *CUSP essay series on the Ethics of Sustainable Prosperity*, 5.
- Levitas, R., y Sargisson, L. (2013). Utopia in dark times: Optimism/pessimism and utopia/dystopia. En *Dark Horizons* (pp. 13-27). Routledge.
- Martínez, L. (2020). *Utopía no es una isla: catálogo de mundos mejores*. Episkaia.
- Misseri, L. E. (2015). El pensamiento utópico y las críticas de Popper, Molnar y Marcuse. *Iztapalapa. Revista de ciencias sociales y humanidades*, 36(78), 193-219.
- Moore, J. (2015). *Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital*. Verso Books.
- Moylan, T. (2016). Steps of renewed praxis: Tracking the utopian method. *The minnesota review*, 2016(86), 101-121.
- Muriel, D. (2018). *Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. AnaitGames.

- Navarrete-Cardero, L., Rufí, J. P. P. y Pérez, F. J. G. (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Icono14*, 12(2), 416-440.
- Navarrete-Cardero, L., y Vargas-Iglesias, J. J. (2018). Can we programme utopia? The influence of the digital neoliberal discourse on utopian videogames. *Triple C: Communication, Capitalism and Critique*, 16 (2), 782-804.
- Newzoo (2022). *Global Games Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Nussbaum, M. C. (2010). *Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Katz editores.
- Rajala, A. (2021). Utopia as method: the imaginary reconstitution of society. *Mind, Culture, and Activity*, 28(1).
- Riot-Sarcey, M. (2010). La utopía capta su inspiración de la realidad. *El atlas de la Utopía*. UNED y *Le Monde Diplomatique*, 24-25.
- Skliar, C. (2002). Alteridades y pedagogías: O... ¿Y si el otro no estuviera ahí? *Educação & Sociedade*, 23, 85-123.
- Spivak, G. C. (2017). *Una educación estética en la era de la globalización*. Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Artes Visuales.
- Thompson, E. P. (1977). *William Morris: Romantic to Revolutionary*. Merlin, Londres.
- Woodcock, J. (28 de julio de 2020). *Virtual Union of Mods - Jamie Woodcock: Politics in Videogames & the Role of Mods*. [Archivo de Vídeo]. [https://www.youtube.com/watch?v=UHK\\_Fl2y5mQ](https://www.youtube.com/watch?v=UHK_Fl2y5mQ)

## 8. Ludografía

Annapurna Interactive (2012). *Journey*. [Multiplataforma].

Aonuma, E. (2017). *Zelda: Breath of the Wild*. [Switch].

Creative Spark Studios (2008). *3rd World Farmer* [Web].

Electronic Arts (2000). *The Sims*. [Multiplataforma].

Electronic Arts (2017). *Mass Effect: Andromeda*. [Multiplataforma].

Kojima (2015). *Metal Gear Solid V*. [Multiplataforma].

Marc ten Bosch (en desarrollo). *Miegakure*. [Multiplataforma].

Mojang Studios (2011). *Minecraft*. [Multiplataforma].

O'Reilly, D. (2017). *Everything*. [Windows/MacOS].

PlatinumGames (2017). *NIER: Automata*. [Multiplataforma].

Pope, L. (2013). *Papers, Please*. [Multiplataforma].

Rockstar Games (2013). *Grand Theft Auto V*. [Multiplataforma].

SCS Software (2008). *Euro Track Simulator*. [Windows].

Tale of Tales (2008). *The Graveyard*. [Multiplataforma].

Technically Finiser (2009). *Haerfest*. [PC].

The Sims Studio (2014). *The Sims 4*. [Multiplataforma].