



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

Kevin Marín Rubio

Tutora: Irene Gómez Franco

Máster en Filosofía para los Retos Contemporáneos, UOC

Trabajo Final de Máster: 23/01/2023

Índice

1. El relato del colapso
2. La imaginación crítica
3. Objetivo
4. Cuatro estrategias del videojuego para la transformación social
5. Conclusiones

El Relato del Colapso

Amenaza nuclear, pandémica, climática, ultraderecha, desigualdad...

- De hechos a profecías del futuro (Garcés, 2022, p. 3)

Chantaje: apocalipsis o salvación

- **Colapso de la imaginación:** incapacidad de disputar nuestras condiciones de vida (Garcés, 2022, p. 4)



Imaginación Crítica

Potencia del **extrañamiento**

- **Cuestionar las premisas:** “No seremos salvados porque no estamos condenados”
(Garcés, 2016, p. 102)

De la imaginación productivista a entrenar la **imaginación crítica** (Garcés, 2022, p. 6)

- Definir los propios **límites**
- **Actividad interdependiente** que establece **encuentros** de confianza con **lo extraño** para **construir** los **mundos** y **temporalidades compartidos**

¿Herramientas para entrenarla?

Potencial imaginativo del videojuego

Videojuegos:

- Exploran mundos alternativos
- Industria cultural más popular del siglo XXI (Newzoo, 2022)
- Investigación previa sobre su potencial imaginativo en los *utopian studies*: **método utópico** de Ruth Levitas (2013)
 - **Utopía como método** de mejoramiento social, **no como meta** salvífica

Objetivo

Evaluar el **videojuego** como herramienta en el **método utópico** para entrenar la **imaginación crítica**

Conexión:

Imaginación crítica

como **facultad:**

3 dimensiones (Garcés, 2022)

Utopía como método:

3 modos (Levitas, 2007; 2013)

Videojuego como

herramienta:

4 estrategias más visibles en *game studies* para la transformación social (Gualeni, 2021, p. 204)

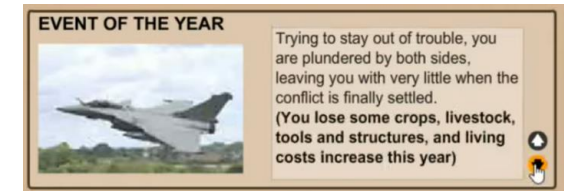
1ª estrategia: Persuadir mediante la retórica procedimental

Concienciar sobre una problemática que experimentar a través de reglas (Bogost, 2007)

- **Modo arqueológico**

Crítica: Deducción **no cuestiona las premisas** ideológicas de la problemática dada (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018, p. 793)

- No extrañamiento



3rd World Farmer (Creative Spark Studios, 2008)

2ª estrategia. Disputar el mundo virtual: subversión y modificación

Jugadores **subvierten** o **modifican** las reglas del juego para disputar el uso de los mundos videolúdicos (Flanagan, 2009; Aarseth, 2014)

- **Modo arquitectónico**

Genera **encuentros**, pero...

- ¿Afecciones o reafirman identidad?
- ¿Trascienden videojuego?



Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013)

(Cortez et al., 2022)

3ª estrategia: Promover la actitud utópica

Del juego a la experiencia del jugador (Farca, 2019)

- Reflexiona sobre su mundo no videolúdico
- Se llena de energía para transformar su entorno

Características:

- Propuesta más holística
- **Modo ontológico**: educa el deseo por **extrañarse**

Críticas:

- **Walking simulators**: superficialidad y utopía íntima (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018)
- **Juego regenerativo** (Farca, 2019): falta de crítica y compromiso por mundo actual



The Graveyard (Tale of Tales, 2008)



Minecraft (Mojang Studios, 2011)

4ª estrategia: la ontología aumentada

Expandir horizonte ontológico, epistemológico y fenomenológico del ser humano (Gualeni, 2015)

- Busca generar **extrañamiento**
- Giro mediático de la filosofía

No necesita abordar un problema sociopolítico

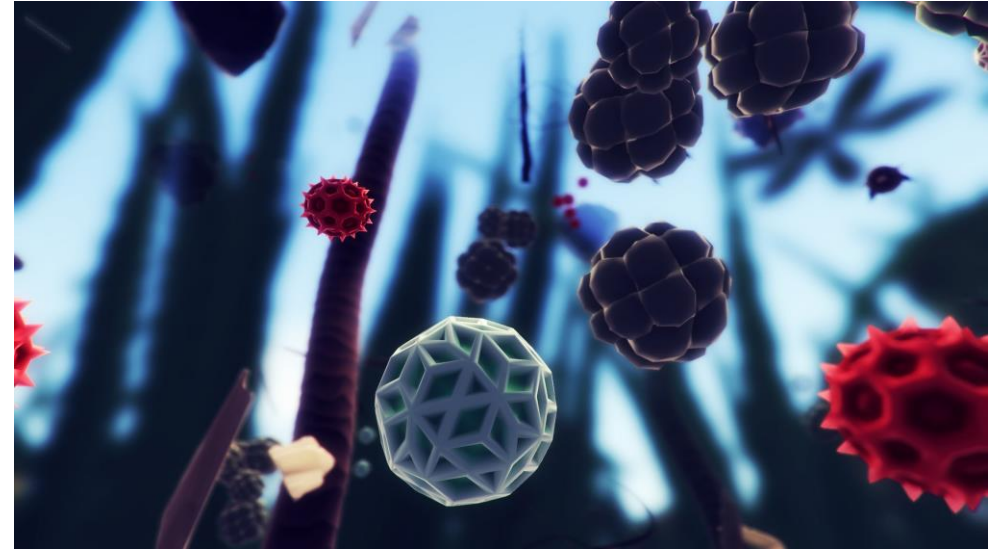
- Permite cuestionar las premisas

4ª estrategia: la ontología aumentada

Everything: (Abraham y Jaumane, 2017, p. 88-89)

- Encarnación no-humanos
- Interdependencia y agencia
- Cuestiona premisa separación humano/natura
- Sensibilidad ecológica pertinente a cambio climático
- Incluir a otras especies en mundo y temporalidad compartidos

Modo ontológico



Everything (O'Reilly, 2017)

Conclusiones

El videojuego tiene cierto potencial para desarrollar la imaginación crítica

- **Ontología aumentada** mayor potencial gracias al **extrañamiento**

Para futuras investigaciones en clave emancipadora...

Qué se juega

**De denunciar premisas
hegemónicas a extrañarse de
las premisas**

- Jugar fuera de la hegemonía del mercado

Cómo se juega

Situar las 4 estrategias en 3 modos del método utópico ha permitido evaluar qué procesos se activan o se limitan

- Guía útil

Por qué se juega

El potencial emancipador se sitúa entre:
¿qué problemas puede solucionar el videojuego?

VS

¿qué pasaría si pensamos el videojuego de esta otra manera?

Conclusiones

¿Hasta dónde creemos conocer el videojuego?

Los videojuegos son artefactos *con* los que pensar nuestro mundo (Gualeni y Vella, 2020, p. 12)

Jugar podría ser una apuesta por querer vivir *en* el tiempo

Darse tiempo para jugar:

¿Jugamos?

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*.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- 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.
- 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).
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT press.
- Garcés, M. (2016). *Fora de classe*. Barcelona: Editorial Arcàdia.
- Garcés, M. (2022). Imaginación crítica. *Artnodes*, (29), 1-8.
- Gualeni, S. (2015). *Virtual worlds as philosophical tools: how to philosophize with a digital hammer*. Springer.
- 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.
- 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.
- 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>

Ludografía

- Creative Spark Studios (2008). *3rd World Farmer* [Web].
- Mojang Studios (2011). *Minecraft*. [Multiplataforma].
- Naughty Dog (2013). *The Last of Us* [Multiplataforma].
- O'Reilly, D. (2017). *Everything*. [Windows/MacOS].
- Paradox Interactive (2018). *Surviving Mars* [Multiplataforma].
- Rockstar Games (2013). *Grand Theft Auto V*. [Multiplataforma].
- Tale of Tales (2008). *The Graveyard*. [Multiplataforma].

