

El videojuego en la periferia

Prácticas culturales desde los márgenes del OCIO digital

Carlos Ramírez-Moreno

José Luis Navarrete Cardero

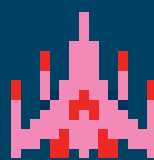
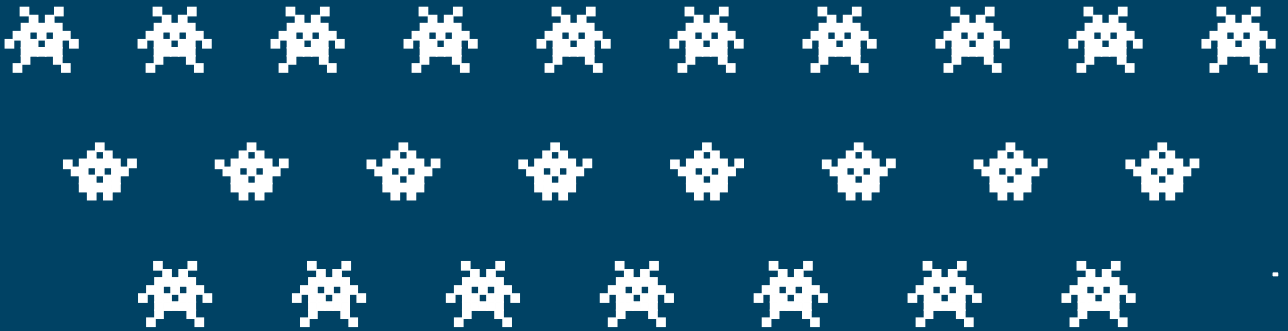
(coordinadores)



STUDERE
LUDUM

vol.1

El videojuego en la periferia



El videojuego en la periferia

Prácticas culturales desde los márgenes del OCIO digital

Carlos Ramírez-Moreno

José Luis Navarrete Cardero

(coordinadores)



eus EDITORIAL
UNIVERSIDAD DE SEVILLA

Sevilla 2024

Colección Studere Ludum

Núm.: 01

Comité editorial de
la Editorial Universidad de Sevilla

Araceli López Serena. *Directora*
Elena Leal Abad. *Subdirectora*

Concepción Barrero Rodríguez
Rafael Fernández Chacón
María Gracia García Martín
María del Pópulo Pablo-Romero Gil-Delgado
Manuel Padilla Cruz
Marta Palenque
María Eugenia Petit-Breuilh Sepúlveda
Marina Ramos Serrano
José-Leonardo Ruiz Sánchez
Antonio Tejedor Cabrera

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

© Editorial Universidad de Sevilla 2024

c/ Porvenir, 27 - 41013 Sevilla.

Tlfs.: 954 487 447; 954 487 451; Fax: 954 487 443

Correo electrónico: info-eus@us.es

Web: <https://editorial.us.es>

© Carlos Ramírez-Moreno y José Luis Navarrete Cardero
(coordinadores) 2024

© Por los textos, sus autores 2024

ISBNe 978-84-472-2522-4

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/9788447225224>

Diseño de cubierta, maquetación y realización electrónica:

Referencias Cruzadas. referencias.maquetacion@gmail.com

Índice

Introducción: situando la periferia en el videojuego.....	11
<u>Carlos Ramírez-Moreno y Luis Navarrete-Cardero</u>	
BLOQUE I.	
LA ONTOLOGÍA DEL JUEGO	
Y EL VIDEOJUEGO COMO (CIBER)TEXTO	
31	
Narrativas de la frontera: el videojuego en el contexto de la modernidad narrativa.....	33
<u>María del Mar Marcos Molano y Michael Santorum</u>	
Simulaciones analógicas del videojuego.....	61
<u>Antonio Jesús Gil González y David Ruiz-García</u>	
El mito como margen y extrarradio en el análisis del cibertexto: la mitocrítica de <i>Horizon: Zero Dawn</i>	93
<u>Jesús Albarrán Ligeró</u>	
Reflexiones en torno a la (auto)educación estético-artística lúdica en la niñez y adolescencia	125
<u>Ruth García Martín</u>	

BLOQUE II.

LA REPRESENTACIÓN

DE IDENTIDADES PERIFÉRICAS

EN EL VIDEOJUEGO 151

Estereotipos y contranarrativas en el videojuego:
intercambio desigual, visualidad del imperialismo
cultural y sus implicaciones política..... 153

José Antonio Moya Martínez

Bi-sibilidad en videojuegos:
¿fantasía o realidad?..... 183

Rafael Luis Bono Reyes

Huellas lgbt en los videojuegos: una propuesta
didáctica con Twine por la diversidad afectivo-sexual 213

Rocío Serna-Rodrigo, María Samper Cerdán,
Ramón F. Llorens García y José Rovira-Collado

BLOQUE III.

PERIFERIAS GEOGRÁFICAS:

EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN

LOS MÁRGENES DE LA INDUSTRIA 247

Chile: de la dependencia en recursos naturales
a la periferia en la producción de videojuegos 249

Sebastián Baeza-González y Sven Von Brand

La descolonización del conocimiento: reivindicación
del pasado y de las culturas autóctonas en Indonesia
a través de videojuegos..... 273

Antonio César Moreno Cantano

Videojuegos en Brasil: contracultura
desde la periferia en América Latina 301

Joaquín Marín-Montín y Paula Bianchi

BLOQUE IV. CONTRACULTURA Y USOS ALTERNATIVOS DEL VIDEOJUEGO: DE LA CREACIÓN AL CONSUMO.....	341
Jugando a crear videojuegos sin restricciones. Experiencias de desarrolladoras en la Women Game Jam 2021.....	343
<u>Ruth S. Contreras-Espinosa y José Luis Eguia-Gómez</u>	
El <i>modding</i> como herramienta de contraconsumo en México: las implicaciones culturales en el videojuego.....	371
<u>Fabián Gutiérrez Gómez</u>	
Disidencias y cultura videolúdica en el arte de Feng Mengbo.....	389
<u>Paula Velasco Padial y Sergio Jesús Villén Higuera</u>	
Vòrtex: modelos alternativos de producción, distribución y consumo de videojuegos.....	415
<u>Eurídice Cabañes y Luca Carrubba</u>	

Introducción: situando la periferia en el videojuego

Carlos Ramírez-Moreno

Universidad Loyola

Luis Navarrete-Cardero

Universidad de Sevilla

La historia del videojuego ha sido objeto de estudio frecuente por parte de aficionados, periodistas, blogueros y académicos, a menudo en forma de variaciones constantes de un mismo discurso hegemónico que ha otorgado a ciertas regiones de la economía mundial un papel protagonista casi absoluto. La mayoría de libros sobre videojuegos, afirma Wolf (2015: 2), «are produced largely for a North American audience who remembers the games and so the books are thus compiled from the resources available in North America». Tanto la historiografía del videojuego, en cuanto que es una disciplina más o menos consolidada, como los

game studies, en conjunto, se han caracterizado por una concentración de los recursos intelectuales en Europa occidental y Norteamérica. Esta disciplina ha tenido «a decidedly Anglo-American bias» (Chakraborti *et al.* 2015: 137).

Durante buena parte de los años ochenta y noventa, la historia de numerosas industrias del videojuego apenas era conocida fuera de sus lugares de origen (Wolf 2015). Dado que la mayoría de los países ha sido antes que nada consumidora de productos norteamericanos, japoneses y europeos, la literatura generada en ellos refleja el peso histórico de los principales exportadores de la industria. En el prólogo de *Replay: The History of Video Games* (Donovan 2010), el diseñador de videojuegos Richard Garriott reconoce que «the attempts at writing the history of video games to date have been US rather than global histories». A su vez, para Penix-Tadsen (2019: 9),

when tracing the history of video games, scholars have at times abandoned decades' worth of insight on inclusiveness in analyzing historical and cultural developments in other disciplines, leading to "global" histories that entirely or mostly omit the global south.

Estos discursos globales han convivido durante décadas con historias locales documentadas en revistas, blogs y libros escritos en las lenguas vernáculas, lo que ha limitado su impacto internacional. En España, por ejemplo, contamos con los trabajos de Esteve Gutiérrez (2012a; 2012b) y Merino (2019), además de la valiosa información que se puede rescatar de revistas (algunas ya descatálogadas) como *MicroHobby*, *Micromanía*, *Hobby Consolas*, *Todo Sega*, *Superjuegos* o *Loading*. Otros países, como Francia (Montagnon y Blanchet 2020), Alemania (Castendyk y Müller-Lietzkow 2017), Argentina (Jacobo 2012) o México (González Seguí 2000),

han producido su propia historiografía en respuesta al dominio ejercido por las importaciones de *software* y *hardware* extranjeros. Y, si miramos más allá, en las regiones de la periferia/sur global, el vacío literario es preocupante, tal y como advierten Wolf (2015) y Tawia (2016). Pero más preocupante es pensar, como reivindica Penix-Tadsen, que los videojuegos surgieron de la nada en el sur global, cuando en realidad, como todo proceso cultural, «they have been situated and contextualized» (2019: 23). Es necesario, por tanto, que en estos países se incentive la labor documental y se dé soporte a la conservación de la literatura generada.

Desde sus orígenes, se ha estudiado la industria del videojuego con una distancia tal que solo hemos podido distinguir los centros de producción de mayor volumen. Con esta imagen distorsionada del «estado de la industria», extrapolada al medio en su totalidad, las grandes economías han monopolizado el discurso y construido mediante su narrativa una serie de arquetipos con los que muchos jugadores ya no se identifican. Hoy es necesario hacer zoom sobre el mapa de la industria y fijarnos más que nunca en lo local, no como una reivindicación desafortunada de lo nacional-cultural, sino como una evolución del sesgo que hasta ahora ha centrado su atención en las culturas del norte global, aquellas que, en última instancia, han configurado el modo de entender, concebir y estudiar el videojuego. Urge observar el videojuego, como sugiere Allor (1988: 230), «through both a microscope and a telescope at the same moment».

Poca duda cabe de que el videojuego no sería lo que es hoy sin el papel determinante que ha tenido una serie de industrias transnacionales, radicada en dos centros en particular: Estados Unidos y Japón. Debido al impacto de las corporaciones radicadas en estos núcleos sobre la cultura del videojuego desde los años setenta, la existencia de industrias periféricas no se ha tenido en cuenta por gran parte de medios *mainstream* como libros,

revistas especializadas o universidades; por tanto, tampoco se ha considerado en la consciencia del público en general. En parte, porque no han sido industrias tan determinantes como las principales; en parte, también, porque no se les ha prestado la suficiente atención. Se trata de la paradoja de la representación: lo invisible no existe porque no aparece representado y, al no aparecer representado, tiende a desaparecer.

Esta invisibilización generalizada encaja en una superestructura de poder que Fron *et al.* denominan «hegemonía del juego» y que se corresponde con «the way in which the digital game industry has influenced the global culture of play in much the same way that hegemonic nations [...] dominated global culture» (2007: 1). La hegemonía cultural, cuando aludimos a la industria del videojuego, se refiere a toda aquella expresión continuada de poder no coercitivo que trabaja para mantener su *statu quo* sobre una determinada clase social o práctica cultural vinculada al videojuego. Siguiendo con este argumento, Kerr (2006) considera que gran parte de la visión limitada de la cultura del videojuego se debe a la construcción por la industria del modelo de *hardcore gamer* como público objetivo del mercado. En respuesta a esta tendencia, autores como Shaw han abordado estudios sobre cómo se identifica con el concepto de *gamer* una serie de jugadores situados «outside the heterosexual, White, male, gamer stereotype» (2010: 54). Este contexto nos lleva a pensar en el concepto de «periferia», de gran utilidad para los estudios poscoloniales y para teorías sociales como la subalternidad o el feminismo, y en su capacidad para adaptarse de manera eficaz al videojuego. Como objeto central de los estudios culturales, el tratamiento percibido como desigual de determinadas culturas, etnias y nacionalidades ocupa un espacio cada vez mayor en los estudios del ocio digital. En esta materia entran en juego dos fenómenos interrelacionados: la identidad/identificación cultural y la representación en los medios.

La periferia ha interesado desde hace relativamente poco al estudio académico del videojuego. Esta noción ha sido abordada desde diversos puntos de vista y empleando una variedad de nomenclaturas. Šisler *et al.* (2017), por ejemplo, hablan de «asimetrías» en los intercambios culturales globales de la industria del videojuego, mientras que Mukherjee (2017; 2018) se aproxima al objeto bajo un enfoque esencialmente poscolonialista. Penix-Tadsen (2019) alerta sobre el riesgo de abordar el análisis de los juegos en el sur global como un fenómeno separado de los *game studies* generales, o de una manera que ratifique su marginalidad con respecto a la cultura global del videojuego. Por otra parte, Apperley rehúsa trazar líneas divisorias claras entre ambos conceptos, afirmando que «the global south has functioned as the “periphery” to various “centers” of network infrastructures that are located in the global north» (2019: 199). Finalmente, Calleros Villarreal parece inclinarse por el uso de «periferia», al afirmar que «it is imperative to resort to interdisciplinary lenses that integrate perspectives from the periphery in order to open up the possibility to focus on cultural aspects previously ignored or marginalized» (2019: 101). Sin embargo, ninguno de los autores a los que hemos acudido ha abordado un proyecto firme de definir la periferia en el videojuego. La tendencia hasta ahora ha sido acogerse a lo que Mignolo (2007) considera no una localización geográfica, sino una metáfora para hablar de las regiones del mundo que, en cuanto que receptores últimos de la globalización, han sufrido más que nadie sus consecuencias.

Así pues, ¿a qué llamamos periferia hoy en día? Se puede decir que la periferia es todo aquello que ocupa una posición alejada de un centro, con el cual establece una relación de «interdependencia». La naturaleza del fenómeno es forzosamente dual: la existencia de la periferia comienza en su relación con el otro, el centro, que a su vez depende y se retroalimenta de la periferia.

Este modelo sigue empleándose para explicar multitud de fenómenos sociales, desde la existencia de periferias urbanas hasta la proliferación de los llamados cines periféricos, pasando, por supuesto, por la geografía política e, incluso, su aplicación a la transferencia de conocimiento y a la ciencia. Poco se ha dicho, en cambio, sobre las causas y consecuencias de esta relación en el ámbito de la industria del videojuego y sobre el modo en que la existencia de periferias económicas (esto es, economías poco industrializadas) deviene en una desigualdad de acceso a los recursos necesarios para promover una mayor diversidad de identidades culturales. Pero estudiar la industria del videojuego desde este enfoque nos lleva forzosamente a preguntarnos por la vigencia de su tesis: ¿es válido hablar de periferias (económicas, políticas, culturales y simbólicas) en el contexto de globalización actual, o se trata de un concepto vinculado a un momento histórico pasado?

Llevado al territorio de las industrias culturales, el concepto de periferia sirvió durante décadas a una corriente de pensamiento, influenciada por las teorías poscoloniales, que se había vuelto más consciente de la invisibilización del arte hecho fuera de Occidente. A partir de la Segunda Guerra Mundial, surge un sentimiento de «responsabilidad» hacia las naciones no industrializadas, en especial por su vulnerabilidad ante la influencia del socialismo. Es particularmente a raíz del proceso descolonizador que la cuestión de la influencia cultural de Occidente sobre el resto del mundo se convierte en un asunto urgente en el ámbito académico. La emergente literatura poscolonial de los sesenta origina un desplazamiento de los centros (económicos, políticos, culturales) de Europa hacia otros países, «especialmente [...] Asia y África, que reivindicaban o afirmaban su derecho a definirse a sí mismos y a definir sus relaciones con el universo desde sus propios centros» (Thiong'o 2017: 22). Siguiendo a Sales Salvador (2004: 32),

Occidente solía verse [...] como centro del universo. Con la descolonización, los países anteriormente sometidos al yugo imperialista emprenden un camino de independencia y autoconocimiento que también se vislumbra en el ámbito artístico, donde se revela un importante desarrollo de conciencias regionales o nacionales que buscan definirse en el marco de la experiencia del encuentro intercultural.

Es en este contexto social en el que surgen los conceptos tanto de periferia como de sur global¹. También durante estos años, el modelo centro-periferia sirve para defender la tesis del imperialismo cultural, según la cual la hegemonía de las naciones occidentales ha pasado del entorno político a los entornos simbólico y cultural, gracias a la influencia de los medios de comunicación de masas. Siguiendo a Castelló (2008: 41), «el concepto de imperialismo cultural se aplicó al proceso por el cual la dominación económica, sobre todo de Estados Unidos, se traduce en una dominación cultural que a la vez sirve para perpetuar una estructura neocolonial de las relaciones entre países». Desde esta perspectiva, prosigue Castelló (2008: 41), «la globalización pone en funcionamiento mecanismos de destrucción de las culturas indígenas, de uniformización y de empobrecimiento cultural».

Ahora bien, ¿qué importancia puede encerrar el modelo centro-periferia para las industrias culturales y, en última instancia, el videojuego? Lo cierto es que, de forma consciente o no, el modelo ha tenido un impacto notable en la teoría cinematográfica, cuando los años sesenta y setenta marcaron el inicio de los *small cinemas* (Falkowska y Giukin 2014) como objeto de estudio. Al

1 El germen de este último se encuentra en un discurso de 1949 en el que Harry S. Truman subraya las obligaciones de Estados Unidos para con sus aliados y los países recientemente descolonizados (Dargin 2013).

principio, estos *small cinemas* –también denominados cines periféricos o *world cinema*– fueron considerados como un tipo de cine creado por una nación concreta contenida por su geografía y su cultura. Tan importante era el carácter nacional, que los críticos y teóricos del cine tardaron en valorar las obras por sus méritos artísticos e intelectuales. Este nuevo «cine nacional», defiende Elsaesser (2005: 20), establecía un diálogo con la idea de nación en el terreno político, hacía referencia al imaginario histórico, apelaba a la memoria y a la identificación, y forjaba un sentimiento de pertenencia. Para Falkowska y Giukin (2014), los *small cinemas* ofrecían al espectador una mirada privilegiada e imparcial sobre las vidas de otras gentes y culturas.

Un fenómeno similar a ese cine de aspiración nacional que menciona Elsaesser (2005) ha surgido en los últimos años en el ámbito del videojuego. Por primera vez desde hace décadas, nos llegan noticias de obras hechas en países como Ghana –*Africa's Legends: Reawakening, The Wagadu Chronicles*–, Taiwán –*Detention, Devotion, PAGUI*–, Filipinas –*Sa Mata ni Nelya*–, India –*Raji: An Ancient Epic*–, Irán –*1979 Revolution: Black Friday*–, Arabia Saudí –*Badiya: Desert Survival*– o Cuba –*Saviorless*–. También, en comunidades indígenas que emplean el videojuego para «descolonizar los mundos virtuales» (Keating 2018), somos testigos de cada vez más obras pensadas desde el ejercicio de una identidad cultural oculta. Es el caso de videojuegos como *He Ao Hou: A New World, Hill Agency, Never Alone* y *Honour Water: Miigwech Nibi*, por citar solo algunos ejemplos.

Sin embargo, hablar hoy de cualquier fenómeno periférico debería ir más allá de puras demarcaciones geográficas. Aunque esta es sin duda una de sus principales características, Falkowska y Giukin (2014) destacan la «innovación» y la «intransigencia» de la obra periférica ante el dominio de la industria cultural occidental, desde aspectos como la ideología, la narrativa o el formato.

Podríamos citar el caso de *Liberate Hong Kong*, obra que pone al jugador en la piel de un manifestante hongkonés durante las protestas de 2019. También podríamos hablar de *Dear Esther* o *Gone Home*, obras donde la narración se centra en los sentimientos más íntimos del individuo. Asimismo, habría que salirse del circuito dominante del *hardware* y las plataformas digitales de las grandes compañías y bucear en canales de distribución alternativos como Itch.io, o en encuentros para desarrolladores como la Rainbow Game Jam o el Latinx Games Festival, que buscan celebrar la diversidad en el medio. Todas estas pueden ser, desde nuestro punto de vista, expresiones válidas de la periferia aplicada al videojuego. La elección de apostar por una mirada más o menos local recae en última instancia sobre el autor. Con esto no proponemos que el videojuego periférico esté obligado a tratar temas de carácter nacional. Tampoco pensamos que un «videojuego nacional» deba ser patrimonio del antaño tercer mundo. Tal y como expresa el crítico de arte argentino Rodrigo Alonso, «un discurso generado desde una periferia no es necesariamente un discurso sobre la periferia, y menos aún, un discurso periférico» (Penix-Tadsen 2019: 247).

La cuestión no es desde luego trivial: ¿tiene sentido hoy hablar de videojuegos hechos en la periferia? En su introducción a *Cinema at the Periphery*, Iordanova *et al.* (2010) reconocen que la evolución de las teorías de la globalización ha evidenciado la planitud del mundo, la cada vez más dinámica influencia mutua de esferas previamente aisladas y la energía con que interactúan hoy en día las periferias. «This links to the clear realization that the shifting configurations of power are perennially recasting the peripheries into new patterns» (Iordanova *et al.* 2010: 4). Las nuevas relaciones transculturales demandan una revisión de los circuitos de creación, circulación y consumo cultural. Así, nuevas propuestas surgidas al calor de la noción clásica de periferia

apuestan por un enfoque multinacional en la reflexión sobre las artes alternativas. Esto no debe entenderse como un abandono de la utilidad del concepto. Para Jordanova *et al.* (2010: 4), la premisa que motiva este campo de estudio es «the exploration and theorization of cinemas and practices located in positions marginal to the economic, institutional, and ideological centers of image making». Es precisamente esta última noción la que nos interesa aplicar al estudio del videojuego en los márgenes de la industria.

Por esto es importante que sea cual sea el término al que nos acogamos, este proponga una relación dialógica con el objeto de estudio. La noción de periferia sigue evocando el fenómeno de forma más clara que *sur global*, que *a priori* da a entender una particularidad geográfica que no es tal en el caso de la periferia. La ventaja de este último, para nuestra finalidad, es su ubicuidad. Actúa en cualquier capa del fenómeno, adaptándose a realidades tanto globales como locales. No es, como sugiere el concepto de *sur global*, un término marcado por las nociones de imperialismo y colonialismo, ni equivale simplemente a enfrentar Occidente con el resto. Una periferia puede darse en cualquier parte, a cualquier nivel y atendiendo a criterios muy diversos. Aunque la noción surgiese en el campo de la economía mundial, no hay razón para no trasladarla a otros terrenos como el de la identidad o el *soft power*, lo que nos permitiría hablar de periferias y centros en dimensiones específicas. Siguiendo de nuevo a Jordanova *et al.* (2010: 7-8),

this diversity of definitions of the periphery gives us flexibility in opening up unexplored territory as a way of questioning how many types of periphery are out there rather than prematurely narrowing the potential of the discussion. The major strength of this approach is that it enables diverse ways of thinking (and rethinking) notions of center and periphery [...] The concept [...] is not fixed

and static but dynamically adjusts to a range of shifting patterns of dominance in spheres such as industry, ideology, and taste.

La periferia nunca ha sido un objeto de estudio inmóvil. Tanto como el centro del cual es reflejo, esta ha funcionado mejor como una noción imprecisa e intangible. La globalización ha relativizado el mundo y establecido una red de interrelaciones entre lugares: algunos vistos como centros; otros, como periferias, y algunas periferias, vistas como centros de otras periferias. Industrias emergentes con una inmensa capacidad para autoabastecerse sin dejar de formar parte del mercado global nos invitan a reconsiderar antiguos paradigmas, según los cuales el centro ejerce una fuerza centrípeta sobre su periferia. Es necesario abrir el concepto a nuevas realidades imbricadas en el proceso globalizador. Abordar hoy la cuestión de un circuito de creación, circulación y consumo de videojuegos desde la periferia exige ser conscientes de la inestabilidad, el cambio y las contradicciones de la era actual. Aunque abastecidos de la cultura y la historia locales, los videojuegos de la periferia contradicen cualquier intento de fijar unas coordenadas exactas. Hace falta, pues, trabajar el concepto desde un enfoque polifacético que vaya más allá de los límites impuestos por una mirada centrada en las minorías y el poscolonialismo.

Con estas líneas maestras trazadas, nos adentramos en el estudio del videojuego en la periferia desde catorce puntos de vista únicos, pero unidos en su afán por entender y dar voz a las prácticas culturales que se sitúan en los márgenes del videojuego contemporáneo.

Así, en el primer bloque, dedicado a la ontología del juego y el videojuego como (ciber)texto, Mar Marcos Molano y Michael Santorum proponen un acercamiento al videojuego desde el concepto de la modernidad narrativa, aludiendo a la transformación de la arquitectura clásica del relato, propia de modelos literarios que

colocaban a sus espectadores entre narraciones cerradas y contenidas, para dar paso a una narración que traslada al lector-jugador hacia un texto abierto y desbordado. Con el objeto de profundizar en los nuevos caminos expresivos en los que el videojuego ha colocado a la narración clásica, los autores realizan un estudio de las diferentes formas narrativas que se dan cita en el videojuego a través de tres ejemplos: *Papers, Please, Fort McMONEY* y *Unpacking*. Lo hacen desde tres conceptos con la capacidad de transformar las estructuras narrativas clásicas, gracias al poder de participación del jugador y de las dinámicas que genera en su relación con el juego.

A continuación, Antonio Jesús Gil González y David Ruiz-García viajan hasta los límites de la novela en busca de una forma cultural *protointeractiva* presente en la literatura posmoderna, a la que denominan «previrtualidad». Partiendo de la base de que las narrativas literarias y los videojuegos comparten una serie de características «interactivas» (inmersión, actuación, participación colectiva, simulación...), los autores se plantean cuestiones tan audaces como la posibilidad de que el videojuego pueda ser considerado plenamente virtual o quizá solo tan «previrtual» como la novela. A partir de sendas lecturas de *La saga/fuga de J. B.*, del escritor Gonzalo Torrente Ballester, y de *Regina, Zona Sísmica*, un juego de realidad alternativa o ARG, el primero como una suerte de «juego preinteractivo» y el segundo como un tipo de «simulación analógica», este capítulo desgrana los rasgos en común entre diversas periferias del juego: la preinteractividad literaria y narrativa, los ARG y los videojuegos, levantando puentes entre universos que parecían desconectados.

Siguiendo con el enfoque ontológico-textual, Jesús Albarrán Ligerero aborda la complejidad constitutiva del videojuego, aplicando el estudio del «sentido» en el espacio videolúdico desde un acercamiento poético y antropológico a la imagen (símbolo) del ciber-texto. Con el doble objetivo de revisar la invalidación histórica de

la imagen mitológica como método posible de análisis de los textos y de aplicar la metodología de las Estructuras Antropológicas del Imaginario, el autor lleva a cabo un análisis exhaustivo de las tensiones estructurales imaginarias del título *Horizon: Zero Dawn*. Sus hallazgos nos demuestran que el mitologema del juego no solo plantea las clásicas cuestiones antinómicas en la narrativa, sino que despliega el trayecto de la heroína desde la sensibilidad y la defensa de las emociones como axiomas fundamentales para complacerse en la propia existencia y aceptar la muerte.

Para cerrar este primer bloque, Ruth García Martín nos presenta un necesario ensayo sobre las formas de juego que van más allá de sus características predominantes basadas en la competición, la condición de victoria-derrota, la precisión y la rapidez. La tecnología ha transformado los modos de circulación de los saberes a partir de la difuminación de la frontera que separa dos de sus ámbitos hegemónicos –el texto escrito (libro) y la escuela (educación reglada)– de la experiencia vital y social (educación informal). García Martín analiza estas ideas a través dos propuestas llevadas a cabo desde un marco institucional: *Zoom* (CCCB 2021) y *Ficció en Joc*, ejemplos de espacios inclusivos donde promover nuevas miradas sobre el medio, ajenas a las tendencias generalistas condicionadas por las dinámicas del mercado.

Abriendo el segundo bloque, dedicado a la representación de identidades periféricas en el videojuego, José Antonio Moya Martínez, partiendo de la base de que los estereotipos actúan como atajos cognitivos cruciales a la hora de realizar juicios, se propone explorar el impacto de estos en la distribución de los roles nacionales. Para ello, analiza videojuegos ambientados en América Latina pertenecientes al espacio *mainstream* y que comparten códigos representativos prototípicos. Este enfoque es complementado con el análisis de técnicas de trabajo del habla (entrevistas-documentales realizadas a miembros de las desarrolladoras)

y de artefactos culturales (elementos de la cultura material y documentos gubernamentales que legitiman los códigos culturales). Los resultados reflejan una visualidad dominante que, aunque está siendo tímidamente contestada, sigue legitimando una visión imperialista con respecto a Latinoamérica.

A continuación, Rafael Luis Bono Reyes, por un lado, y Rocío Serna-Rodrigo, María Samper Cerdán, Ramón F. Llorens García y José Rovira-Collado, por otro, entran de lleno en la cuestión de la representación LGBT en el videojuego. El primero lo hace desde el prisma de la bisexualidad, atendiendo a los estigmas y al grado de invisibilización que suelen rodear a este colectivo, tanto en el videojuego como en otros medios de comunicación de masas. Debido a esta problemática, y con objeto de trazar una línea entre la bisexualidad *de facto* y otras opciones, se creó el término *playersexualidad*, una orientación del deseo que depende exclusivamente de las elecciones de los jugadores. Con este trasfondo, Rafael Bono Reyes plantea una revisión bibliográfica y un análisis cuantitativo de 141 videojuegos, a los que aplica la diferenciación entre bisexualidad y *playersexualidad*. De forma complementaria, los autores del siguiente capítulo se proponen localizar personajes LGTB en diferentes videojuegos para, a continuación, estudiar sus características y roles principales. La búsqueda es ampliada con una propuesta didáctica experimental basada en Twine como herramienta de creación de historias interactivas de temática *queer*, y cuyos resultados arrojan valoraciones positivas por parte del alumnado objeto de la intervención.

El tercer bloque de este volumen, dedicado a las periferias geográficas y al desarrollo de videojuegos en los márgenes de la industria, se inicia con un análisis estructural de la industria del videojuego chilena, siguiendo el modelo centro-periferia, establecido en Latinoamérica en los años cincuenta. Sebastián Baeza-González y Sven Von Brand indagan sobre el rol del Estado

en el fomento de la industria de videojuegos en Chile y sobre la manera en que este fomento se relaciona con el llamado neoes-
tructuralismo. Para dar respuesta a estas preguntas, el capítulo
ofrece una reseña sobre la producción de videojuegos en Amé-
rica Latina y Chile y los antecedentes respecto del apoyo que han
brindado los organismos gubernamentales, acompañada del re-
sultado de entrevistas semiestructuradas con desarrolladores lo-
cales y la recolección de datos.

A continuación, Antonio César Moreno Cantano aborda el fe-
nómeno del «poscolonialismo digital» desde el punto de vista de
las culturas autóctonas de Indonesia. Según el autor, el concepto
de «decolonialidad» quiere trascender la suposición de ciertos
discursos académicos y políticos según los cuales, con el fin de
las administraciones coloniales y la formación de los Estados na-
ción en la periferia, vivimos ahora en un mundo descolonizado.
Además de ofrecer un generoso estado de la cuestión sobre el es-
tudio del poscolonialismo digital, el autor se propone analizar las
más relevantes producciones videolúdicas indonesias y las po-
líticas estatales que las promueven, enmarcar estas creaciones
dentro de otras corrientes culturales de recreación y promoción
del pasado precolonial, y reflexionar sobre la omisión de desta-
cados elementos contemporáneos indonesios en los contenidos
de la industria del videojuego nacional, tales como el genocidio
de 1965 o las protestas de 1998.

Para cerrar este bloque, Joaquín Marín-Montín y Paula Bian-
chi centran su mirada en la consolidada industria de videojuegos
brasileña, que se sitúa entre los principales consumidores de vi-
deo juegos del mundo, siendo además el líder entre los países de
Latinoamérica. Este capítulo tiene como objetivo principal exami-
nar las aportaciones más representativas del panorama videolú-
dico en Brasil en los últimos diez años, llevando a cabo un análisis
con perspectiva histórica de su origen al inicio de la década de

los ochenta y su evolución hasta el momento actual. Para ello, los autores escogen una selección de diez videojuegos de diferentes géneros para llevar a cabo un análisis de contenido que permita comprender los rasgos generales, los elementos específicos y las tendencias que caracterizan al sector de los videojuegos en Brasil.

Por último, el cuarto bloque, dedicado a la contracultura y los usos alternativos del videojuego desde la creación hasta el consumo, se inicia con un capítulo dedicado a mostrar el acceso desigual de las mujeres a las comunidades de creadores de juegos, en especial a las *game jams*. Ruth S. Contreras-Espinosa y José Luís Eguía Gómez exploran los perfiles de mujeres mexicanas que participaron en la Women Game Jam de 2021, así como las características del evento en sí. Para este estudio, los autores ponen en práctica una serie de entrevistas semiestructuradas con diez mujeres mexicanas participantes en la WGJ 21, con la intención de examinar sus experiencias dentro de un espacio inclusivo y accesible a la creación y desarrollo de videojuegos.

Con el siguiente capítulo, Fabián Gutiérrez Gómez indaga en un elemento importante del desarrollo y la historia del videojuego, el *modding*, a partir de un análisis tripartito del videojuego desde sus cimientos ontológicos: como objeto técnico, como interacción y como objeto cultural. A partir de aquí, el autor analiza el desarrollo del *modding* en México y la manera en que este derivó en la llamada «piratería», un fenómeno que, como se observa luego, obedece a diversos factores, como restricciones a la importación, escasez de puntos de venta autorizados o la poca atención al desarrollo de videojuegos en México y América Latina.

El tercer capítulo de este bloque final, firmado por Paula Velasco Padial y Sergio Jesús Villén Higuera, está dedicado al uso de los videojuegos como medio para la protesta y la disidencia, dedicándole un espacio reservado a la figura y obra del activista chino Feng Mengbo. De forma paralela a su desarrollo, aseguran

los autores, los videojuegos se han constituido progresivamente como un nuevo espacio para el activismo, la protesta y la disidencia, siendo de especial interés aquellos mundos virtuales que acumulan millones de jugadores procedentes de todo el mundo. A partir de un exhaustivo análisis de la historia de la disidencia a través del arte contemporáneo chino, los autores repasan la obra de Feng Mengbo y sus conexiones entre el arte tradicional, el *software*, la tecnología GPS y los videojuegos.

Como punto final a este volumen, Eurídice Cabañes y Luca Carubba nos introducen de lleno en el mundo de la Economía Social y Solidaria y sus aplicaciones al tejido empresarial nacional del videojuego. Este modelo de negocio, impulsado por un conjunto de agentes sociales diversos con el objetivo de solucionar necesidades concretas que emergen en el sector social, se ve reflejado en el proyecto Vòrtex, un programa de fomento productivo y ecosistema de iniciativas del sector en torno a los videojuegos, la gamificación, la investigación académica aplicada, el arte y la cultura digital. Los autores detallan los resultados de la experiencia piloto llevada a cabo en el Canòdrom-Ateneu d'Innovació Digital i Democràtica y trazan líneas maestras para su aplicación a nuevas entidades en un futuro.

Bibliografía

- Allor, Martin (1988): «Relocating the site of the audience», *Critical Studies in Mass Communication*, 5 (3), 217-233. <https://doi.org/10.1080/15295038809366704>
- Apperley, Thomas H. (2019): «Digital Gaming's South-South Connection», en Phillip Penix-Tadsen (ed.), *Video Games and the Global South*. Pittsburgh, Pasadena: ETC Press, 199-209.

- Calleros Villarreal, Daniel (2019): «Digital Masks and Lucha Libre: Visual Subjectification and Allegory of Mexico in Video Games», en Phillip Penix-Tadsen (ed.), *Video Games and the Global South*. Pittsburgh, Pasadena: ETC Press, 101-112.
- Castelló, Enric (2008): *Identidades mediáticas. Introducción a las teorías, métodos y casos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Castendyk, Oliver y Müller-Lietzkow, Jörg (2017): *Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland*. Hamburgo: Hamburg Media School.
- Chakraborti, Siddharta; Opoku-Agyemang, Kwabena y Roy, Dibyadyuti (2015): «Gaming, culture, hegemony: Introductory remarks», *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 7 (2), 137-140. https://doi.org/10.1386/jgvw.7.2.137_7
- Donovan, Tristan (2010): *Replay: The History of Video Games*. Hove: Yellow Ant.
- Elsaesser, Thomas (2005): *European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Ámsterdam: Amsterdam University Press.
- Esteve Gutiérrez, Jaume (2012a): *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (I)*. Barcelona: Star-t Magazine Books.
- Esteve Gutiérrez, Jaume (2012b): *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español (II)*. Barcelona: Star-t Magazine Books.
- Falkowska, Janina y Giukin, Lenuta (2014): «Introduction», en Lenuta Giukin, Janina Falkowska y David Desser (eds.), *Small Cinemas in Global Markets: Genres, Identities, Narratives*. Lanham, Maryland: Lexington Books, vii-xxiv.
- Fron, Janine; Fullerton, Tracy; Morie, Jacquelyn Ford y Pearce, Celia (2007): «The Hegemony of Play», en *2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Tokio: Universidad de Tokio.

- González Seguí, Héctor Oscar (2000): «Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica», *Comunicación y sociedad*, 38, 103-126.
- Iordanova, Dina; Martin-Jones, David y Vidal, Belén (eds.) (2010): *Cinema at the Periphery*. Detroit: Wayne State University Press.
- Jacobo, Mónica (2012): «Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina», *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 41 (2012), 99-108.
- Keating, Cecilia (6 de septiembre de 2018): *Indigenous peoples are decolonizing virtual worlds*. High Country News. Recuperado de <https://bit.ly/3JLqS2O>
- Kerr, Aphra (2006): *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. Londres: SAGE Publications.
- Merino, Atila (2019): *Un pasado mejor: La Edad de Oro del software español*. Barcelona: Game Press.
- Mignolo, Walter D. (2007): *La idea de América Latina*. Barcelona: Gedisa.
- Montagnon, Guillaume y Blanchet, Alexis (2020): *French touche: l'histoire du jeu vidéo en France. Volume 1*. Houdan: Pix'n Love.
- Mukherjee, Souvik (2017): *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Mukherjee, Souvik (2018): «Playing Subaltern: Videogames and Postcolonialism», *Games and Culture*, 13 (5), 504-520. <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>
- Penix-Tadsen, Phillip (2019): *Video Games and the Global South*. Pittsburgh, Pasadena: ETC Press.
- Sales Salvador, Dora (2004): *Puentes sobre el mundo: cultura, traducción y forma literaria en las narrativas de transculturación de José María Arguedas y Vikram Chandra*. Berna: Peter Lang.
- Šisler, Vít; Švelch, Jaroslav y Šlerka, Josef (2017): «Video Games and the Asymmetry of Global Cultural Flows: The Game

Industry and Game Culture in Iran and the Czech Republic», *International Journal of Communication*, 11, 3857-3879.

- Tawia, Eyram (2016): *Uncompromising Passion: The Humble Beginnings of an African Video Game Industry*. Scotts Valley, California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Thiong'o, Ngũgĩ wa (2017): *Desplazar el centro. La lucha por las libertades culturales*. Barcelona: Rayo Verde Editorial.
- Wolf, Mark J. P. (ed.) (2015): *Video Games Around the World*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

El estudio de la industria del videojuego se ha abordado tradicionalmente desde tal distancia que solo se han distinguido en ella los centros de producción de mayor volumen. Con esta imagen distorsionada, las grandes economías han monopolizado el discurso y construido mediante su narrativa una serie de arquetipos con la que muchos jugadores ya no se identifican. Se hace necesario, pues, hacer zoom en la actualidad sobre el mapa de la industria y fijarnos más que nunca en lo local, no como una reivindicación desafortunada de lo nacional-cultural, sino como una evolución del sesgo que hasta ahora ha centrado su atención en las culturas del norte global, aquellas que, durante décadas, han configurado la epistemología en torno al videojuego. Con esta obra contamos, por fin, con un minucioso y variado estudio en español sobre el estado de la periferia que, además de señalar casos concretos, abre el debate sobre su ubicación en la sociedad actual. ¿Sigue siendo válida una interpretación geográfica o debemos, por el contrario, ampliar su significado e incluir los márgenes simbólicos que delimitan y enriquecen la experiencia humana? ¿Qué significa, en última instancia, desarrollar, pensar y acceder al videojuego desde la periferia? En este libro no encontraremos la respuesta definitiva, pero sí catorce aproximaciones desde la ontología del medio hasta la contracultura en el desarrollo, pasando por la representación de minorías y las tradicionales periferias geográficas. Todo ello permite delimitar una mirada transfronteriza que supera los viejos esquemas y enfoques tradicionales.