



FACULTAD DE COMUNICACIÓN

GRADO EN PERIODISMO

**VIDEOJUEGOS Y ACTIVISMO DIGITAL. ESTUDIOS DE CASO EN
MINORÍAS SOCIALES.**

Trabajo Fin de Grado presentado por María Inmaculada Tobar Fernández, siendo el tutor del mismo el profesor Francisco Sierra Caballero.

Sevilla, 22 de abril de 2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN

GRADO EN PERIODISMO

TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO ACADÉMICO [2019-2020]

TÍTULO: VIDEOJUEGOS Y ACTIVISMO DIGITAL. ESTUDIOS DE CASO EN MINORÍAS SOCIALES.

AUTOR: MARÍA INMACULADA TOBAR FERNÁNDEZ.

TUTOR: FRANCISCO SIERRA CABALLERO.

DEPARTAMENTO: PERIODISMO I.

RESUMEN:

En este trabajo pretendemos estudiar el papel del videojuego dentro de los Nuevos Movimientos Sociales y dar un nuevo enfoque al estudio de las herramientas y dispositivos digitales utilizados en el ciberactivismo. Concretamente, nos centraremos en los *Serious Games* y los videojuegos que denominamos ciberactivistas. Para ello, profundizaremos en el proceduralismo, la corriente que afirma que el poder expresivo de los videojuegos, y su capacidad para hacer afirmaciones sobre el mundo, radica en su lógica programática basada en procesos. Seguidamente, describiremos los tres grupos de presión con más repercusión en la política internacional actual: ciberfeministas, LGBTQ+ y refugiados. Para terminar, realizaremos un análisis del mundo lúdico/narrativo de cuatro videojuegos: *Dys4ia*, *Entiérrame*, *mi amor*, *Life is Strage* y *What Remains of Edith Finch*

TÉRMINOS CLAVE:

Videojuegos, refugiados, ciberactivismo, ciberfeminismo, LGBTQ+, proceduralismo

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. METODOLOGÍA	6
3. MARCO CONTEXTUAL.....	9
4. MARCO TEÓRICO	17
4.1. LOS <i>SERIOUS GAMES</i> Y LA CORRIENETE PROCEDURALISTA	17
4.2. EL CIBERACTIVISMO: ACCIÓN COLECTIVA Y PARTICIPACIÓN POLÍTICA	21
4.3. MOVIMIENTO CIBERFEMINISTA: LA MUJER EN EL CIBERESPACIO Y EN LA TECNOLOGÍA.....	23
4.4. MOVIMIENTO DE LIBERACIÓN SEXUAL: EN BUSCA DEL RECONOCIMIENTO Y NORMALIZACIÓN DE LA IDENTIDAD LGTBQ+.....	27
4.5. MOVIMIENTO A FAVOR DE LOS REFUGIADOS: RESPUESTA CIUDADANA A LA CRISIS MIGRATORIA	30
5. ESTUDIO DE CASOS.....	34
5.1. <i>DIS4YA</i>	34
5.2. <i>ENTIERRAME, MI AMOR</i>	36
5.3. <i>LIFE IS STRANGE</i>	40
5.4. <i>WHAT REMAINS OF EDITH FINCH</i>	46
6. CONCLUSIONES.....	51
7. BIBLIOGRAFÍA.....	53

1. INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en una época de constante progreso, sobre todo en el ámbito de los medios digitales y la tecnología. Los dispositivos móviles e Internet se han convertido en un elemento fundamental en la realización de nuestras actividades cotidianas.

La llegada de los medios digitales ha revolucionado la manera de ver y entender el mundo, relegando a un segundo plano dentro del ecosistema informativo a los medios y a los periodistas. De acuerdo con Howard Rheingold (2011:8) estos medios no solo están cambiando la práctica profesional del periodismo, sino también la organización de las instituciones o la propia naturaleza de la democracia.

Los nuevos movimientos sociales (NMS), los que surgen con el objetivo de desarrollar acciones colectivas que contrarrestan “los déficits democráticos que les relegan y aíslan de la arena política y las discusiones de su propia condición social” (Calhoun, 1994; Fraser, 1992; Young, 2000, citado en Leetoy, Zavala-Scherer y Sierra 2019:2), también se han percatado del relevante papel que puede tener Internet a la hora de informar, organizar, actuar y dominar la opinión pública (Alonso González, 2014).

Como bien afirma Guiomar Rovira (2017:9), la acción colectiva y los movimientos sociales se han apropiado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para establecer estrategias y tácticas con el objetivo de irrumpir en el escenario político. Las luchas por la emancipación en todo el mundo han buscado maniobras y herramientas digitales para hacer estallar los códigos sociales. Han logrado alterar la agenda pública y resquebrajar el poder de la voz única que disfrutaban la televisión, la radio y los periódicos (Rovira, 2017:9).

El espíritu revolucionario de estos nuevos movimientos sociales viene abanderado primeramente por las juventudes y las minorías. Entendiendo minorías como los grupos de personas que experimentan una desventaja relativa en comparación con los miembros de un grupo social dominante por motivos de raza, etnia, religión, discapacidad, sexo, identidad de género u orientación sexual.

El papel de los jóvenes dentro de estos movimientos lo vislumbramos en las herramientas que utilizan. Las redes sociales son el instrumento principal, pues permite a los movimientos surgir y crecer tan pronto como lo permita la tecnología y el acceso a la

misma, (La Rosa, 2016). En el caso, por ejemplo, de Twitter, muchas veces un solo tuit escrito por algún líder de opinión puede convertirse en tema de la agenda mediática.

Sin embargo, son cada vez más comunes el uso de otro tipo de mecanismos como el videojuego. Según datos de Gametrack (Ipsos) para AEVI, recogidos en el Anuario de 2019, hay más de 16 millones de españoles usuarios de videojuegos. El 36% de esos *gamers* se encuentran dentro de la franja de edad de los 11 a los 34 años. Estos datos nos permiten afirmar que el videojuego es una de las principales herramientas sociales que utilizan los más jóvenes para comunicarse y entretenerse. Además, los denominados videojuegos proceduralistas cuenta con unas características propias que posibilitan la acción de afirmar realidades. Mediante la elección de procesos permite al jugador aprender sobre conceptos complejos y llegar al mensaje que el autor ha desarrollado.

Así pues, el objetivo de esta investigación se centra en dar un nuevo enfoque al estudio de las herramientas y dispositivos digitales utilizados en el ciberactivismo, centrándonos únicamente en los *Serious Games*. Mediante el análisis de cuatro videojuegos, cuyas temáticas defienden postulados de los tres grupos de presión con más repercusión en la política internacional actual (ciberfeministas, LGTBQ y refugiados) intentaremos argumentar como el movimiento cibernético videolúdico se erige como una nueva forma de institucionalidad y autogestión de la comunicación social; e inventariar, describir y analizar los pros y contras del videojuego como herramienta de difusión de los movimientos sociales digitales.

2. METODOLOGÍA

El presente estudio aborda la metodología de análisis de casos. Este tipo de metodología, en palabras de Yin (1989:23, en Martínez Carazo, 2006:174) es el apropiado para temas que se consideran prácticamente nuevos, pues esta investigación empírica permite:

- observar un fenómeno contemporáneo en su entorno real,
- utilizar múltiples fuentes de datos, y
- estudiar tanto un caso único como múltiples casos.

El objetivo central de esta investigación es plantear desde experiencias y productos concretos algunos elementos comunes del videoactivismo en la era digital, dando así un nuevo enfoque al estudio de las herramientas y dispositivos digitales utilizados en el ciberactivismo. Para ello nos vamos a centrar únicamente en los *Serious Games*. Existen numerosos estudios sobre los diferentes instrumentos utilizados en la creación, organización y actuación de los principales movimientos activistas de los últimos años, pero, en ninguno de ellos aparece el videojuego como posible mecanismo de propagación y concienciación. Por lo tanto, la metodología cualitativa es la más recomendable dadas las posibilidades que presenta en la explicación de nuevos fenómenos y en la elaboración de teorías (Martínez Carazo, 2006:175). Además, este tipo de estudio permite alcanzar todos los propósitos de esta investigación y analizar cada caso con una intención distinta (Sarabia, 1999, en Martínez Carazo, 2006:175), que es concretamente lo que buscamos con nuestro trabajo.

Por consiguiente, para la confección del presente trabajo académico se ha recurrido a la autoetnografía, una metodología cualitativa “cuyo distintivo central es partir de lo individual en la investigación, para desde ahí lograr comprender el contexto espacio-temporal en el que se vive la experiencia individual, en sus dimensiones cultural, social y política” (Bénard Calva, 2019:9). Mediante el análisis de la experiencia personal se pretende explicar la experiencia cultural y para ello combinamos las características de la autobiografía y la etnografía.

Para la selección de nuestros casos de estudio hemos tenido en cuenta las siguientes variables: temática ciberactivista (o ligada estrechamente a ella), mecánicas de juego, accesibilidad al videojuego y alcance comercial (o número de jugadores).

La mayor parte de los videojuegos que denominamos *ciberactivistas* poseen una naturaleza procedural. Dentro de la teoría del videojuego, y como comentamos con anterioridad en el marco teórico, el **proceduralismo** es la corriente que afirma que el poder expresivo de los videojuegos, y su capacidad para hacer afirmaciones sobre el mundo, radica en su lógica programática basada en procesos. La retórica procedural conforma, debido justamente a su esencia, videojuegos basados en silogismos truncados o entimemas, cuya regla general es el mensaje escondido que debe desvelarse durante el acto de jugar. Por este motivo, este tipo de videojuegos de carácter *ciberactivista* no aporta nuevos conocimientos a la agenda política, más bien subraya una determinada posición ideológica preexistente. Además, suelen tener una estética sencilla y no muy atractiva, lo que los hace poco comerciales, y son muy pocos los jugadores que acceden a ellos. Con el estudio exclusivo de este tipo de videojuegos, nuestro análisis quedaría muy mermado en los apartados estéticos y normativos propios del medio y, debido a su exiguo impacto social, las conclusiones finales serían limitadas y con escasa proyección a sectores reales de la población de jugadores.

Por ello, hemos expandido los casos de estudio con dos videojuegos de naturaleza más compleja en el apartado narrativo y de mayor alcance comercial, es decir, con un número realmente significativo de jugadores que nos permitan tomar el pulso a las cuestiones esenciales del trabajo. Por otro lado, aunque son videojuegos comerciales, ambos pueden encontrarse en plataformas como *Game For Change* (organización sin fines de lucro que permite a los creadores de juegos e innovadores sociales impulsar, mediante el uso de juegos digitales y medios inmersivos, el cambio social). Asimismo, y teniendo en cuenta lo anteriormente comentado, se podría realizar una comparativa entre ambas tipologías de videojuegos para ver cuál de las dos tiene un efecto positivo mayor dentro de los NMS.

Seguidamente, aparecen los videojuegos seleccionados, clasificados por tipología de juego y temática:

1) Videojuegos Ciberactivistas

- a. **Temática LGTB:** *Dys4ia* (Anna Anthropy/ 2012). Una serie de minijuegos que exploran los desafíos culturales y las dificultades personales de una persona transgénero. Se encuentra en **Game For Change** (<http://www.gamesforchange.org/game/dys4ia/>).

- b. **Temática refugiados:** *Entiérrame, mi amor* (The Pixel Hunts, Agencia Figs y televisión ARTE/ 2017). Relata la historia de una refugiada siria que emprende un peligroso viaje hacia Europa para huir de la guerra. Disponible para Nintendo Switch, en Steam (una plataforma para juegos de ordenador), en Google Play e iTunes.

2) Videojuegos Comerciales:

a. Temática feminista:

- i. *Life Is Strange* (Dontnod Entertainment/ 2015). Disponible en plataformas como Steam, PlayStation y Xbox
- ii. *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow/ 2017). Disponible para PlayStation 4, Xbox One, y vía Steam.

El periodo temporal establecido para el análisis de cada uno de los videojuegos ha sido de siete días. Exceptuando el caso de *Dys4ia* que ha sido de tres días, puesto que se trata de un conjunto de minijuegos con una duración de juego que no supera los diez minutos.

Como hemos mencionado anteriormente, en el método de estudio de caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas. A continuación, mencionamos las diferentes herramientas de investigación utilizadas para llevar a cabo nuestros estudios:

- La observación, con el fin de intentar describir y explicar, lo más aproximadamente posible, la realidad del fenómeno cultural del videojuego dentro de los movimientos ciberactivistas.
- El diario de campo, donde se han registrado los datos, acciones y características de cada uno de los videojuegos que son susceptibles de ser interpretados. Nos ha permitido sistematizar las experiencias para, con posterioridad, analizar los resultados.
- Recursos documentales y visuales que complementan a la experiencia personal: artículos científicos, datos estadísticos, material visual publicado por otros jugadores...

3. MARCO CONTEXTUAL

El estudio del impacto de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad ha sido sustentado, en los últimos años, por distintos autores dando cabida a una teoría universal que mantiene la idea de la aparición de una nueva era o sociedad que se caracteriza por un libre y fácil acceso a la información (Corte & Garzón, 2017; Sebastián & Prados, 2012). Entre las distintas consecuencias de las tecnologías en la sociedad de la información que han sido analizadas, el presente trabajo se centrará en las que influyen directamente sobre los nuevos movimientos sociales (Sebastián & Prados, 2012) y más concretamente en el videojuego, como nuevo mecanismo para la crítica social y la transmisión de valores.

Desde una visión general, las TIC son “el conjunto de innovaciones tecnológicas basadas en medios con capacidad de captar información, almacenarla, elaborarla y difundirla, haciéndolas inteligibles y accesibles” (Corte & Garzón, 2017:3). Este conjunto de nuevos instrumentos “generan un impacto significativo dentro del conjunto social, que se reduce a la constante utilización de los medios, convirtiéndose en un proceso cultural precedido de la emergente necesidad de la sociedad por acceder y hacer uso de los elementos tecnológicos y comunicativos” (Parra, 2015 en Corte & Garzón, 2017:3). Es decir, la evolución de las TIC ha permitido la integración de nuevos medios de comunicación que han logrado la difusión masiva de mensajes promovidos por minorías con ideologías y políticas específicas, dando lugar a los nuevos movimientos sociales (NMS) (Domínguez, 2012 en Corte & Garzón, 2017:4). Uno de los movimientos más representativos es el ciberactivismo, término que define a los nuevos movimientos sociales que hacen uso de la tecnología y de internet como medio para informar, organizar y actuar, y que buscan en primer lugar “crear conciencia y estimular a la movilización” (Corte & Garzón, 2017:9), y en segundo lugar “fomentar un desorden como forma de protesta y generar una condición social anti sistémica que incita a la revolución”, (Corte & Garzón, 2017:9).

Los tres grandes movimientos ciberactivistas con mayor repercusión en la política nacional e internacional actual son el ciberfeminismo, el movimiento LGTBQ+ y los movimientos de ayuda a los refugiados.

El feminismo lo definimos como el movimiento que lucha por la realización efectiva del principio de igualdad de derechos de la mujer y del hombre. El nacimiento de este movimiento surge en el siglo XVIII, coincidiendo con la Revolución Francesa.

Actualmente, y según los datos recogidos por el *European Institute for Gender Equality*¹, los avances en la igualdad de género en la Unión Europea desde 2005 van a un ritmo lento, con una puntuación del índice de igualdad de género de 67,4 sobre 100, aunque con desigual evolución entre los Estados miembros. Según el estudio internacional de IPSOS llevado a cabo para el Día Internacional de la Mujer *Actitudes globales hacia la igualdad de género*² que busca profundizar a nivel global en el grado de preocupación sobre determinados aspectos relacionados con la igualdad entre hombres y mujeres, España se sitúa como el tercer país más feminista del mundo. El 62% de los españoles piensan que se ha avanzado mucho en conseguir la igualdad de derechos entre hombres y mujeres en los últimos años. Pero, a pesar del avance, seguimos pensando que aún no se ha hecho lo suficiente en diferentes ámbitos. España se consolida así, como uno de los países más críticos del mundo.

Es preciso destacar el gran impacto internacional que ha tenido el feminismo en los últimos tres años. En octubre de 2017 más de una docena de mujeres denunciaron por abusos y violaciones al productor de Hollywood Harvey Weinstein³. Esto provocó que las redes sociales se inundaran de cientos de miles de tuits de experiencias negativas similares. Fue tal la repercusión social que se consideró 2017 como el año de las mujeres.

En 2018, el 8M quedó registrado como un día histórico para la lucha de las mujeres. Los medios internacional, entre ellas, la BBC, *The New York Times*, *Washington Post* y la CNN, destacó la huelga del 8M en España como crucial para el movimiento feminista por la magnitud de las manifestaciones que tuvieron lugar en todo el país. Centenares de miles de personas inundaron las calles en 120 ciudades. En Madrid, la Delegación del Gobierno cifró los manifestantes en 170.000 y fuentes sindicales elevaron el número a un millón⁴. La huelga feminista también se dejó notar en las redes sociales. Fueron muchos los usuarios que durante la jornada publicaron mensajes de apoyo con ilustraciones, imágenes, post, artículos o viñetas. En palabras de Carmen V. Valiña (2018) es innegable

¹ European Institute for Gender Equality (2020). Gender Equality Index 2019. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://eige.europa.eu/gender-equality-index/2019>

² IPSOS. (2019). *Actitudes globales hacia la igualdad de género*. Recuperado de https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2019-03/Dia%20Internacional%20de%20la%20Mujer_2019.pdf

³ Pérez de las Heras, N. (2018, 6 octubre). Feminismo para torpes: primer aniversario del MeToo. El País. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/10/04/mujeres/1538679140_205004.html

⁴ Marcos, J., & V. Gómez, M. (2018, 9 marzo). Movilización histórica por la igualdad de las mujeres. El País. Recuperado de https://elpais.com/economia/2018/03/08/actualidad/1520545956_654616.html

“la importancia de las redes sociales para promover el activismo online, su visibilidad global a gran escala y la repercusión mediática de las celebridades que la promueven”.

Una evolución similar ha tenido el movimiento LGTBQ+ a nivel internacional. Según la Federación Estatal de Lesbianas, Gais, Trans y Bisexuales (FELGTB), una entidad de carácter laico y sin adscripción política concreta, el movimiento LGTB es la apuesta por la normalización social del hecho gay, lésbico, bisexual y transexual que lucha contra toda discriminación por motivo de orientación sexual e identidad de género.

La organización Internacional de Gays, Lesbianas, Bisexuales, Trans e Intersexuales, publicó recientemente un mapa en el que muestra cuál es la situación legal de esta cuestión en todo el mundo. Según el informe, *Homofobia de Estado: Actualización del Panorama Global de la Legislación*⁵ de 2019 los países de Europa se encuentran dentro de los 123 Estados Miembros de la ONU donde los actos sexuales consensuales entre personas adultas del mismo sexo no están penados. En España las modificaciones del Código Penal y la erradicación del delito por la orientación sexual se realizaron en 1979, tras el restablecimiento de la democracia constitucional. Sin embargo, el informe aclara que “el hecho de que los actos sexuales entre personas del mismo sexo sean legales en un Estado determinado no implica necesariamente que exista allí un contexto más seguro para personas con orientaciones sexuales o identidades o expresiones de género diversas” (2019:31). Pues, en muchos de estos Estados, el estigma social que sufren las personas de este colectivo sigue siendo alarmantemente alto.

En el siglo XXI, en la agenda de las principales organizaciones internacionales y de algunos Estados encontramos la protección de los derechos humanos y de la libertad individual. Cada vez son más las leyes que se aprueban, tanto a nivel estatal como internacional, contra la discriminación por motivos de orientación sexual. Los datos proporcionados por organización Internacional de Gays, Lesbianas, Bisexuales, Trans e Intersexuales concluyen que en la mayoría de los países europeos y americanos la homosexualidad se ha normalizado, no tanto es así en países asiáticos y africanos.

Esta oleada de cambios y normalización ha sido promovida principalmente por la globalización. Es más, Antonio Marquet, en un artículo sobre la comunicación y el

⁵ ILGA World. (2019). *Informe de Homofobia de Estado última edición*. Recuperado de https://ilga.org/downloads/ILGA_World_Homofobia_de_Estado_Actualizacion_Panorama_global_Legislacion_diciembre_2019.pdf

movimiento LGTB publicado en la plataforma activista Ciudadaniasx, asegura que “no se entendería la comunidad LGBT de la actualidad sin la presencia de las redes sociales”⁶.

Las redes sociales han democratizado la comunicación y propagación de denuncias de abusos, de convocatorias a diversos tipos de actos públicos, de manifestaciones a foros, coloquios, congresos, exposiciones... Una de las últimas con más repercusión ha sido la denuncia en Facebook de una azafata de Ryanair por la agresión sufrida por ella y su novia a cargo de varios de hombres, el pasado 30 de mayo de 2019, en el piso superior de un autobús de Londres⁷.

Por último, encontramos el movimiento por los refugiados. Según datos oficiales de las Naciones Unidas, el mundo está siendo testigo del mayor número de desplazamientos de los que se tienen constancia⁸.

Alrededor de 70,8 millones de personas en todo el mundo se han visto obligadas a abandonar sus hogares a causa del conflicto y la persecución a finales de 2018. Entre ellas, hay casi 30 millones de refugiados, de los cuales más de la mitad son menores de 18 años. Además, hay 10 millones de personas apátridas a las que se les ha negado una nacionalidad y el acceso a derechos fundamentales, como la educación, sanidad, empleo y libertad de circulación (Naciones Unidas, 2019).

El desplazamiento humano forzado no cesa de crecer en los cinco continentes. Según los datos más recientes del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), aún provisionales, en junio de 2018 existían 70,4 millones de personas desplazadas de manera forzada. La realidad más dramática es la de Siria, con casi 6,5 millones de personas refugiadas y 6,2 millones de personas desplazadas por culpa de una guerra civil que ya dura ocho años.

El informe anual sobre las personas refugiadas en España y Europa de CEAR⁹, referido a lo sucedido en 2018, señala que España se convirtió en el país europeo que más personas migrantes y refugiadas recibió por vía marítima, con más de 65.383 llegadas irregulares,

⁶ Marquet, A. (2011). La comunidad LGBT en el Internet [Publicación en un blog]. Recuperado 28 agosto, 2019, de <http://ciudadaniasx.org/la-comunidad-lgbt-en-el-internet/>

⁷ F, J. (2019, 7 junio). Una pareja de lesbianas recibe una brutal paliza en un autobús de Londres. La Opinión de Murcia. Recuperado de <https://www.laopiniondemurcia.es/internacional/2019/06/07/pareja-lesbianas-recibe-brutal-paliza/1028576.html>

⁸ Naciones Unidas. (2019, 9 agosto). Refugiados. Recuperado 29 agosto, 2019, de <https://www.un.org/es/sections/issues-depth/refugees/index.html>

⁹ CEAR. (2019b). *INFORME 2019: Las personas refugiadas en España y Europa*. Recuperado de <https://www.cear.es/informe-anual-2019/>

casi el triple que el año anterior. Nuestro país recibió el 51% de las llegadas marítimas a la UE a través del Mediterráneo. La mayoría de las embarcaciones llegaron al litoral andaluz. Al menos 811 murieron tratando de alcanzar costas españolas, un tercio de todas las registradas en el Mediterráneo¹⁰.

Esta llegada masiva de personas a países europeos ha creado una oleada de miedo y desconfianza. Muchos partidos ultraderechistas han propuesto o puesto en marcha nuevas leyes que tienen como objetivo frenar la llegada nacional de inmigrantes. Algunos ejemplos de estas medidas son las de Matteo Salvini, vicepresidente y Ministro de Interior del gobierno de Italia, quien propuso el decreto "inmigración y seguridad"¹¹. Este decreto, aprobado en Consejo de Ministros reduce la protección humanitaria y dificulta la obtención del asilo. Es decir, se paralizarán los permisos de los inmigrantes que las fuerzas de seguridad consideren un "peligro social" o que sean condenados por delitos menores. Algo similar ha propuesto el partido español ultraderechista Vox. Estos proponen ceder a la Policía Nacional los datos recogidos por organismos regionales que prestan servicios a las personas sin papeles, como programas de atención social, jurídica o sanitaria, eliminando así la competencia para repatriar a inmigrantes de las comunidades autónomas.

Frente a esto, las comisiones de la ONU de ayuda a los refugiados, junto con asociaciones y ONG, promueven un movimiento a favor de la ayuda y en contra de la fobia y la discriminación hacia los refugiados. Según la página oficial de ACNUR, tradicionalmente esta concienciación se ha realizado mediante actividades de sensibilización como charlas o acciones solidarias y grandes eventos, con el objetivo de dar a conocer la realidad de los refugiados¹². Sin embargo, en los últimos años estos organismos se han valido del alcance y difusión de los medios de ocio y aprendizaje digital para aproximar esta violación de los Derechos Humanos al público en general (Moreno Cantano, 2019).

Entre las características que comparten estos tres movimientos ciberactivistas cabe destacar el papel primordial de los jóvenes, que lo vislumbramos principalmente en las

¹⁰ CEAR. (2019, 19 junio). 15 datos sobre la situación de los refugiados en España, Europa y el mundo | CEAR. Recuperado 10 marzo, 2020, de <https://www.cear.es/15-datos-sobre-la-situacion-de-los-refugiados-en-espana-europa-y-el-mundo/>

¹¹ EFE. (2018, 24 septiembre). Italia aprueba un decreto que limita la protección humanitaria a migrantes. eldiario.es. Recuperado de https://www.eldiario.es/internacional/Italia-aprueba-proteccion-humanitaria-inmigrantes_0_817868749.html

¹² ACNUR. (2020, 7 febrero). Lista de ONG que trabajan con ACNUR. Recuperado 10 marzo, 2020, de https://eacnur.org/blog/lista-de-ong-que-trabajan-con-acnur-tc_alt45664n_o_pstn_o_pst/

herramientas que estos NMS utilizan. En la actualidad, es indiscutible que el impacto de las nuevas herramientas tecnológicas está presente de manera más activa en la población juvenil, quienes se caracterizan por hacer uso de instrumentos digitales en casi todas las actividades de su vida cotidiana. Según los datos recogidos por el Instituto Nacional de Estadística (INE), en la *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares*, en España el 90,7% de la población de 16 a 74 utilizó Internet en los últimos tres meses del pasado año 2019, lo que supone un total de 31,7 millones de usuarios. Pero, afirma, que al aumentar la edad descende el uso de Internet, es decir, que la utilización de la red es una práctica mayoritaria en los jóvenes de 16 a 24 años, con un 99,2% en los hombres y un 99,0% en las mujeres.

Al analizar los tipos de actividades realizadas por Internet, y siguiendo los datos de la encuesta elaborado por el INE, se observa que las actividades más habituales son usar mensajería instantánea, intercambiar mensajes, buscar información y recibir o enviar correos electrónicos. Es decir, las redes sociales y las aplicaciones de mensajería instantánea se han convertido, no solo en las herramientas tecnológicas más utilizadas, sino en el instrumento principal de los NMS, pues permite a los movimientos surgir y crecer tan pronto como lo permita la tecnología y el acceso a la misma, (La Rosa, 2016).

Sin embargo, en los últimos años, y como hemos mencionado anteriormente, estamos viendo la aparición de nuevos medios de comunicación masivos, entre ellos el videojuego. Los datos sobre el consumo de este entretenimiento en España nos permiten afirmar que el videojuego se encuentra dentro de las principales herramientas sociales que utilizan los más jóvenes españoles para comunicarse y entretenerse. Según datos de Gametrack (Ipsos) para AEVI, recogidos en el Anuario de 2018, hay 16,8 millones de españoles usuarios de videojuegos, es decir, el 47% de la población de España que se encuentra entre los 6 y los 64 años afirman ser videojugadores habituales. La franja de edad donde encontramos se concentra alrededor del 45% de estos jugadores abarca desde los 15 a los 34 años. Entre los datos más relevantes, hay que destacar que más del 77% de los *gamers* aseguran dedicar al ocio videolúdico una media de 6,4 horas a la semana.

El sector de videojuegos, o sector de entretenimiento interactivo, es el sector económico que desarrolla, diseña, publica, distribuye y vende videojuegos y se enmarca claramente en el conjunto de sectores de la información y comunicación, (LLORENTE & CUENCA, 2018). Según el Informe del Mercado de Videojuegos Globales 2019 de Newzoo, los videojuegos se han convertido en el corazón del negocio del entretenimiento. Los posibles

modos de interacción entre consumidor y videojuego se han multiplicado en estos últimos diez años. Actualmente, los casi 2.500 millones de jugadores de videojuegos que hay en todo el mundo no se limitan únicamente a la experiencia de jugar, sino que innovan mediante nuevas formas de comunicación e interacción colectiva que han propiciado, un ejemplo es el auge de los conocidos Esports (juegos competitivos a nivel profesional y en un formato organizado con un objetivo específico), que están revolucionando el sector del videojuego y del deporte.

El mercado global del videojuego alcanzó en 2019 una facturación total de 152.100 millones de dólares según las estimaciones de Newzoo. El país que encabeza el mercado global del videojuego es Estados Unidos. Por primera vez desde 2015, se posiciona delante de China con unos ingresos globales de 36.9 mil millones de dólares. Seguidamente se encuentran China, Japón, Corea del Sur y Alemania.

Otro año más, la región de Asia y la zona del Pacífico ocupan la primera posición dentro del volumen de negocio mundial, superando los ingresos combinados de Norteamérica y Europa, copando un 47,4% de la facturación total. Especialmente destacada ha sido la facturación de China (36.500 millones de dólares).

Norteamérica, nuevamente, se erige como la segunda región con mayor ingreso, monopolizando más de la cuarta parte (26.1%) del mercado global de videojuegos de 2019 y con unas ganancias de 39.600 millones, lo que supone un aumento del 11.7% respecto al año pasado. Mientras tanto, América Latina solo poseó el 3.7% del mercado, con un ingreso de 5.600 millones de dólares.

Europa sigue manteniéndose entre las principales regiones que lidera la industria del videojuego, tras Asia-Pacífico y Norteamérica. Alemania, Reino Unido, Francia, España e Italia son los países que mayor consumo de videojuegos generan en Europa, situándose entre los diez más importantes del mundo. Se estima que, durante 2019, Alemania registró unos ingresos aproximados de 6.000 millones de euros, en la línea de Reino Unido que generó 5.600 millones de euros, seguidos de Francia que rondó los 4.100 millones de euros.

En España, concretamente, la producción de videojuegos sigue siendo una industria joven que tiene como reto consolidarse, crecer de forma estructurada, generar empleo estable e

internacionalizarse. Sin embargo, a pesar de su juventud, actualmente cuenta con 520 empresas constituidas y 250 proyectos en funcionamiento (Newzoo, 2019).

Según los datos recogidos del *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019* (un informe anual promovido por DEV que analiza el sector del videojuego en España), Cataluña, con un porcentaje del 28 %, sigue siendo la Comunidad Autónoma con más estudios de videojuegos, seguida por la Comunidad de Madrid, con un 24,7 %. Andalucía ha pasado a ocupar la tercera posición, con casi un 16 % (frente al 9 % de 2018), adelantando a la Comunidad Valenciana, que en 2019 ocupó el 4º lugar, con un 12,2%. Barcelona, Madrid, Málaga y Valencia siguen siendo las ciudades en las que tienen su sede más estudios de videojuegos, gracias a iniciativas públicas y privadas, y una mayor oferta formativa que favorece la creación de tejido industrial.

Esta industria en España se caracteriza, según los datos del informe anual de DEV, por:

- En primer lugar, y como hemos mencionado anteriormente, por su reciente nacimiento.
- En segundo lugar, por la juventud de sus empleados y/o miembros de los estudios, pues, la mitad de las personas empleadas en este sector tienen menos de 30 años.
- Y, por último, el uso del inglés como idioma predominante en los videojuegos españoles, apareciendo en el 99 % de las producciones, seguido del castellano, que aparece en el 93 %.

Recapitulando, España, a pesar de ser el cuarto mercado europeo y el noveno mundial, presenta una industria y una producción de videojuegos que está todavía lejos de ocupar el lugar que le corresponde en el ranking internacional por el tamaño de su mercado, como bien concluye el informe anual promovido por DEV. Sin embargo, en cuanto al consumo de videojuegos, nos encontramos entre los primeros países de Europa.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LOS *SERIOUS GAMES* Y LA CORRIENTE PROCEDURALISTA

“El juego es una de las actividades inherentes al humano y de carácter universal” (Evans, Massa, 2017:1199)

El videojuego se puede definir como un “juego electrónico que se visualiza en una pantalla” (RAE), como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (Frasca, 2001), y también como “contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (Aarseth, 2007:5). Pero, más allá de su definición, en los últimos años, el videojuego es una actividad humana que, gracias a su constante evolución y a su creciente aceptación, se ha convertido en el principal medio para adquirir habilidades, como bien han evidenciado, tanto de manera retórica como empírica, autores como Connolly (2012), Urquidi (2015), (Evans, Massa, 2017:1199).

En el presente trabajo vamos a centrarnos exclusivamente en los *Serious Games*, es decir, “en aquellos juegos que pretenden ofrecer soluciones reales a problemas verdaderos mediante la simulación de determinadas situaciones y la representación de múltiples variables en el universo del juego” (Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:779). Por regla general, estos videojuegos culminan en procesos lúdicos diseñados para concienciar sobre un aspecto social, pero es fundamental precisar la incapacidad de este para cumplir al cien por cien con esta tarea (Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:779).

Uno de los conceptos más útiles para conocer y definir las posibilidades formales intrínsecas en los procesos lúdicos-narrativos de los videojuegos, y los juegos en general, es la noción de procedural (Sánchez Coterón, 2014a:18). Como indica Sánchez Coterón (2014a:18), la corriente proceduralista es una evolución de la escuela ludológica en el ámbito de los estudios de juegos, y las primeras referencias que encontramos de este concepto son del diseñador de juegos Chris Crawford en el primer *Journal of Computer Game Design*, en la década de 1980. Actualmente, Ian Bogost es uno de los autores que

más ha estudiado y difundido esta corriente, a partir de sus investigaciones y textos sobre el juego como un proceso (Sánchez Coterón, 2014a:18).

El autor Ian Bogost en *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* (2007), remarca que al igual existe una retórica oral, una retórica visual o una retórica digital, se puede apostar “por la construcción de una retórica procedural para definir y significar aquellos argumentos generados por un determinado autor mediante procesos” (Ramírez y Navarrete, 2016:781). Para ello elude las connotaciones negativas de la retórica ligándola a prácticas donde se busca la identificación con los intereses de otros. Esto explica por qué “los ordenadores trabajan siempre a través de procesos informáticos y los videojuegos se construyen a través de lenguajes de programación implementados en ordenadores”, (Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:781). Esto evidencia que el proceduralismo es una propiedad esencial de los artefactos digitales¹³ (Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:781), es decir, “los videojuegos trabajan en virtud de la ejecución de una serie de procesos programáticos” (Bogost 2007:7 en Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:781)

Siguiendo la idea anterior de Bogost (2007), Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero (2016:781), afirman que, en cierto modo, el proceduralismo marca la estructura de las interacciones con objetos materiales, las interacciones sociales e institucionales, e incluso nuestro modo de pensar. Es por ello por lo que, “al simular ciertos procesos mediante la estructuración de una experiencia de juego en torno a sus reglas y su lógica particular, un videojuego posee la facultad de hacer afirmaciones sobre el mundo” (Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:782), pudiendo por ello, incluso, revelar contradicciones de los sistemas reales que funcionan dentro de la actividad humana, cualidad que ningún otro medio anterior ha podido mostrar. Aunque, es importante tener en cuenta, y como hemos mencionado con anterioridad, que esto no es siempre posible. De ahí la necesidad de estudiar si es factible que esta herramienta, es decir, de la retórica procedural, pueda proporcionar una nueva forma de hacer afirmaciones sobre las reglas, el funcionamiento de las cosas, la lógica que estructura las actitudes y el comportamiento y sobre los sistemas sociales y culturales (Ramírez Alvarado, Navarrete Cardero, 2016:782).

¹³ Idea que esboza Murray en *Hamlet en la holocubierto* (Murray, 1999 en Ramírez y Navarrete, 2016:781)

Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero (2016:782), aseguran que, estas afirmaciones sólo logran su plena expresión a través de la entrada en juego del jugador.

“Dado que un juego es un proceso más que un objeto, no puede haber juego sin jugadores que jueguen en él. Dado que estos juegos se basan en controlar y explorar una representación espacial, el juego debe tener lugar dentro de un mundo de juego claramente definido. Y dado que todos los juegos tienen reglas para avanzar o perder, puede que la estructura de juego de las reglas sea el elemento más fundamental de los tres. Sin reglas para estructurar acciones, pero con un mundo (virtual), tendríamos juego libre u otras formas de interacción, pero no jugabilidad” (Aarseth, 2007:7)

Siguiendo la idea de Bogost (en Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero, 2016:782), al diseñador del videojuego le corresponde esconder el mensaje, a través de las mecánicas y las reglas del juego, y al jugador le corresponde desvelarlo en el acto de jugar. El juego construye procesos mediante mecánicas que esconden un determinado mensaje, es decir, para el proceduralismo la mecánica es el mensaje. No podemos olvidar que los mensajes ocultos pueden responder a distintos intereses y diferentes objetivos, por lo que corresponde al sujeto que juega aceptar o negar la capacidad del medio para transmitir mensaje plausibles y efectivos (Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero, 2016:782-783)

Miguel Sicart, una de las voces más críticas con las teorías proceduralistas, les reprocha a que “tienen en cuenta al jugador como mero movilizador de sus propuestas” (Sánchez Coterón, 2014a:23):

Many players enjoy progressing in games towards goals and enjoy achievements and other instrumental play systems. These sophisticated tools for player engagement foster the player’s need for orientation in play, for the very existence of the game as a framework for the experience. However, play is much more messy than just playing for goals and achievements. External rewards only operate on the domain of instrumental play, but leave aside play as negotiation, play as appropriation, and play as expression. In the proceduralist realm, players do not express themselves by play: they express the designers by means of their actions guided by the rules. (Sicart, 2011 parr.75)

Desde la corriente de pensamiento contemporánea del proceduralismo, se propone una esencia del discurso autorial que colateralmente promueve el juego instrumental¹⁴ (Sánchez Coterón, 2014b:2): “la retórica procedural es una técnica para crear argumentos con los sistemas computacionales y para descifrar argumentos computacionales que han creado otros” (Bogost, 2007: 3, en Sánchez Coterón, 2014b:2). En contraposición, Miguel Sicart, (2011), y otros autores como DeKoven (2002) defienden que el jugador concibe experiencias nuevas a través de los elementos de diseño establecidos por el diseñador. Se trata de un tipo de actitud en la que el jugador, partiendo de experiencias previas y respondiendo a estímulos concretos genera prácticas nuevas, únicas y originales, (Sánchez Coterón, 2014b:2). En palabras de Sánchez Coterón, “este tipo de acto de juego tiene que ver con la capacidad del jugador para afrontar las situaciones de un modo nuevo y diferente al impuesto por el sistema de juego” (2014b:2).

Como hemos podido observar, y de acuerdo con Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero (2016:789), la constitución de la retórica procedural como modelo para el diseño de juegos genera ciertas disonancias. Su estructura de dispositivo deductivo impide que el jugador formule hipótesis arriesgadas (Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero, 2016:789) o cualquier “pensamiento revolucionario, creativo o conjetural que permite la transformación de la realidad simulada” (Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero, 2016:787). Es decir, incapacita al jugador para pensar otras posibilidades que hagan vislumbrar soluciones al problema planteado, pues siempre remite a una experiencia real compleja (Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero, 2016:787). Por ello, y siguiendo la idea de estos autores, redefinir el modelo procedural modificando su estructura mediante la adopción de principios abductivos “permitiría que el problema de la confrontación entre la ideología del juego y del jugador quedará relegada a un plano secundario”, (Ramírez Alvarado y Navarrete Cardero, 2016:789).

¹⁴ Miguel Sicart sugiere el término juego instrumental para referirse a la actividad de juego que proponen ciertos diseños en los que el jugador debe limitarse a seguir las reglas y la estructura de juego propuesta por el diseñador, (Sánchez Coterón, 2014b:1).

4.2. EL CIBERACTIVISMO: ACCIÓN COLECTIVA Y PARTICIPACIÓN POLÍTICA

La democracia, es decir, la idea del gobierno de la gente por la gente, se basa en “el principio del autogobierno, donde los ciudadanos se erigen como participantes y destinatarios de la confección de reglas y normas de la vida pública que les atañen en virtud del necesario principio de autonomía” (Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:1). Sin embargo, dicho principio no reflexiona en el cuestionamiento de quién es ciudadano y quién no, dicho de otro modo, “quiénes se presentan con ventajas derivadas de determinaciones sociales para ejercicio pleno de la ciudadanía, y quiénes están sujetos a dinámicas de exclusión o discriminación” (Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:2). No obstante, y partiendo de la idea de que donde hay poder existe resistencia, se mantiene abierto el debate sobre que es ser ciudadano, pues “da cabida a diversas formas de agencia del subalterno que potencialmente democratizan al espacio público” (Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:2).

El argumento anterior tiene aplicabilidad en los llamados nuevos movimientos sociales, “aquellos que consideran la ampliación del concepto de ciudadanía hacia demandas sociales, tales como autodeterminación, respeto a la diferencia cultural, y pluralidad de la vida social, y que actúan en primera instancia desde ámbitos locales originados en identidades y el entorno social” (Melucci, 1996; Touraine, 2000; Offe, 1984 en Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:2). Estas movilizaciones, basadas en identidades raciales, étnicas, sexuales, etarias o de género, parten de acciones espontáneas y colectivas de grupos agraviados, muchas veces de manera improvisada, que buscan contrarrestar los déficits democráticos que les relegan y aíslan de la arena política y de las discusiones de su propia condición social (Calhoun, 1994; Fraser, 1992; Young, 2000 en Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:2).

Este tipo de movimientos sociales “demanda la consideración de otras realidades y saberes que se contraponen a discursos dominantes y que de hecho intentan decolonizar al imaginario social moderno” (Taylor, 2004 en Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:2). Convirtiéndose, en ese sentido, en irrupciones antisistémicas que exigen una democracia plural y radical, “maximizando la autonomía de esferas sociales y la apertura de espacios políticos en contra de la concentración de poder y conocimiento” (Laclau & Mouffe, 1985 en Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:2). La esfera pública se considera el elemento

fundamental para que la sociedad civil pueda elaborar estos espacios deliberativos propios que busquen crear acuerdos y entendimientos entre los ciudadanos (Habermas, 1989 en Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:3) para el desarrollo de una democracia fuerte, sustentada en la solidaridad, la participación y la colaboración, que erija sociedades más justas y equitativas (Benjamin Barber, 2003 en Leetoy, Zavala Scherer, Sierra, 2019:3). En otras palabras, con la modernidad, la información y la comunicación pública modernas desempeñan funciones fundamentales en la conformación del espacio común de deliberación política (Sierra Caballero, 2017:2). De hecho, la calidad de la vida democrática de una sociedad puede ser ponderada en función de la vitalidad y la propia diversidad del sistema informativo pues, sin información y acceso al espacio comunicacional, la libertad de expresión y otros derechos sociales tienden a ser vulnerados (Sierra Caballero, 2017:2)

La revolución digital ha modificado radicalmente el sistema convencional de medios y representación política (Sierra Caballero, 2018:980). El impulso de la democracia participativa en red, junto con las nuevas tecnologías de la información, han hecho posible la existencia de un nuevo ecosistema informativo, el denominado espacio público oposicional (EPO) (Sierra Caballero, 2018:980). Este concepto, introducido por Oskar Negt y Alexandre Kluge, se justifica “por la naturaleza de los nuevos movimientos urbanos, que procuran irrumpir en el cerco mediático en la procura de expresiones públicas, más allá de las instituciones de representación social tradicionales” (Sierra Caballero, 2018:984).

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aparecen como “oportunidades para la renovación democrática y el acceso a estas como un derecho” (Martínez Martínez, 2013:448). Aunque, autores como Martínez Nicolás (2011, en Martínez Martínez, 2013:449) destacan la idea de que un mayor acceso a las nuevas tecnologías no implica, necesariamente, una mayor participación ciudadana en procesos políticos y cívicos. Pues es tan necesario reducir la brecha digital y favorecer el acceso a las NTIC que fomentar un compromiso cívico y político que promueva una participación de calidad (Martínez Nicolás, 2011 en Martínez Martínez, 2013:449).

En este contexto, el ciberactivismo, o nuevo movimiento social que hace uso de la tecnología e Internet como medio para informar, organizar y actuar, puede considerarse

“una revuelta de la imaginación ante el colapso del sistema político tradicional” (Sierra Caballero, 2018:981).

Sin embargo, surgen dudas sobre las posibilidades de resistencia y transformación sustantiva que tienen estos movimientos, además de capacidad como mecanismo para visibilizar actores, amplificar voces y reforzar acciones alrededor de una multiplicidad de temas y procesos (Betancourt, 2011:95). En algunos casos, sus resultados no solo han sido altamente efectivos, sino que han producido cambios importantes. Un ejemplo son las acciones antisistémicas de movimientos sociales articulados en Seattle en contra de la Organización Mundial de Comercio (Betancourt, 2011:96). Pero, a pesar del impacto visible, “la respuesta de la gente es espontánea, inmediata y masiva y, en general, el ejercicio impugnador o transformador es de corto plazo” (Betancourt, 2011:96). Se logran cambios significativos, pero, no consiguen modificar sustancialmente las estructuras materiales y simbólicas en las que se sustenta y sostiene el poder (Betancourt, 2011:96).

Por ello, podemos concluir, de acuerdo con Betancourt (2011:96) que “sobre la base de las estructuras, mecanismos y dispositivos de poder, en los usos, las recepciones, las apropiaciones del internet y otras TIC, se configuran posibilidades significativas y existenciales alternativas que, si bien no han avanzado aún a formas de emancipación, sí han producido acciones contra hegemónicas”. Es decir, no es aventurado afirmar, como bien defiende esta autora, que el acceso universal a Internet y a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación contribuye, en primer lugar, a la producción de imaginarios y representaciones, alternativas a las dominantes, de la realidad y, en segundo lugar, a promover la generación de “nuevas formas organizativas de lucha político-social” (Betancourt, 2011:96).

4.3. MOVIMIENTO CIBERFEMINISTA: LA MUJER EN EL CIBERESPACIO Y EN LA TECNOLOGÍA.

El término ciberfeminismo, tal como señalan autoras como Cornelia Sollfrank y Remedios Zafra, es el resultado de la simple fusión de los conceptos "ciberespacio" y "feminismo". Cornelia Solfrank expresa que la unión dio una nueva vida al debate sobre género y feminismo, Faith Wilding opina que vincular ambos conceptos ha permitido una nueva formación crucial en la historia del feminismo y los medios electrónicos.

“Cada parte del término necesariamente modifica el significado de la otra. El “feminismo” (o, más propiamente, los “feminismos”) ha sido entendido como un movimiento transnacional histórico –y contemporáneo– por la justicia y la libertad de las mujeres, que depende de la participación activista femenina en grupos vinculados locales, nacionales e internacionales. Se enfoca en las condiciones materiales, políticas, emocionales, sexuales y psíquicas que surgen de la construcción social diferenciada de la mujer y los roles de género. Al vincular esto con “ciber”, que significa dirigir, gobernar, controlar, conjuramos la posibilidad asombrosa del feminismo en el timón electrónico”. (Faith Wilding, 2004:146).

La denominada corriente ciberfeminista surge a principio de la década de los años 90 con motivo de la publicación del documento denominado *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twenty Century* por Donna Haraway, conocido comúnmente como *Manifiesto Cyborg* (García Manso, 2007:14).

Este manifiesto es una búsqueda de un nuevo feminismo socialista capaz de luchar contra lo que Haraway denomina la “informática de la dominación” (Haraway, 1984:16) , un nuevo espacio creado por la tecnología, ambivalente, fluido y contradictorio, donde se pierde la referencia, la identidad (García Manso, 2007:15). Haraway, partiendo de las premisas de que la mayoría de los socialistas norteamericanos y de las feministas ven “profundos dualismos entre mente y cuerpo, animal y máquina, idealismo y materialismo en las prácticas sociales” (Haraway, 1984:7) y la “necesidad de unidad de la gente que trata de resistir la intensificación universal del dominio” (Haraway, 1984:7), defiende que las nuevas tecnologías pueden convertirse en la herramienta capaz de romper dichos dualismos, permitiendo así que “el cuerpo pierde sus límites y se difumine en un maridaje tecno-biológico” (García Manso, 2007:15). La autora norteamericana plantea una alternativa entre la restrictiva clasificación histórica-biológica del género y las construcciones erotizantes de la política del cuerpo, al que denomina cýborg (Rackham, 2019:47). El cýborg lo define como “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción (Haraway, 1984:2) que “elude el paso de la unidad original, de identificación con la naturaleza en el sentido occidental” (Haraway, 1984:3). Según Haraway, la tarea de las feministas de cýborg es codificar de nuevo la comunicación y la inteligencia para subvertir el mando y el control (Haraway, 1984:32), es decir, debemos alejar toda tecnofobia y aceptar “la unión cuerpo-

máquina como una extensión del cuerpo, de nuestras vidas y de nuestra intimidad” (García Manso, 2007:15). El ciberfeminismo piensa que sólo así podremos erradicar el sometimiento dominativo de la informática (García Manso, 2007:15)

Desde un punto de vista teórico, como bien afirma García Manso (2007:19), Donna Haraway busca un fundamentalismo y una política encaminadas a la unidad no totalitaria y al margen de una supuesta “naturaleza femenina” que une a las mujeres, pues asegura que tan solo crean unidad las afinidades políticas basadas en lo que denomina “conciencias opositivas”. Este pensamiento rompe con el feminismo existencialista y parte de las corrientes ideológicas de los años 70 (García Manso, 2007:19).

El mismo año de publicación del *Manifiesto Cyborg* de Haraway, VNS Matrix (grupo de artistas y activistas que escribieron el primer *Manifiesto Ciberfeminista*) y Sadie Plant, sugiriere el término ciberfeminismo, pero sus acercamientos se realizaron desde perspectivas diferentes (Sollfrank 2010).

El grupo VNS Matrix, (VeNuS Matrix), formado por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca Da Rimini y Virginia Barrat, crean *el Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*. VNS Matrix instaure en dicho manifiesto estrategias de lucha feministas tales como “la ironía y la inversión de estereotipos culturales, como método para abordar algunas de las problemáticas esenciales en torno a la relación entre mujer y tecnología: acceso, educación, trabajo, imagen de las chicas/nenas/mujeres en la cultura y los videojuegos populares, etc.” (Galloway, 1996 en García Manso, 2007:15). Una de las características del manifiesto es que presenta un mensaje textual y, a la vez, visual, que dio lugar a una corriente de actuación del ciberfeminismo centrada en la edición artística, que posteriormente, en 1996, dio origen al *Bitch Mutant Manifesto*, como continuación de un lenguaje artístico provocador y reivindicativo, basado en la corrosión de pensamiento (García Manso, 2007:16).

Por su parte, Sadie Plant en su libro *Ceros + Unos. Mujeres digitales + la nueva Tecnocultura*, ahonda en un pasado de la tecnología que es femenino, pero no feminista (García Manso, 2007:16). Asocia el término ciberfeminismo a la relación entre mujer y tecnología, que ha sido esencial en la transferencia fundamental de poder de los hombres a las mujeres que se produjo en la cultura occidental desde la década de 1990 (Wajcman, 2004). Para ella el Ciberfeminismo es la “respuesta teórica al hecho de que cada vez más mujeres aporten su innovador impulso dentro del arte electrónico y las tecnologías virtuales” (Wajcman, en Cornelia Sollfrank 2010).

Hasta la publicación de la obra *Ceros y Unos* de Plant, gran parte de la literatura crítica ha considerado la tecnología desde una óptica determinista, tildándola de potencialmente deshumanizadora y susceptible de escapar de nuestro control (Wajcman, 2004:114). Plant toma un giro distinto de este tema y celebra el hecho de que la cibertecnología se descontrola porque en su opinión descontrolarse significa liberarse del control masculino. Judy Wajcman declara que la versión utópica que ofrece Plant de la relación entre género y tecnología es postfeminista y que se trata de una versión del feminismo radical o cultural, disfrazada de ciberfeminismo (Wajcman, 2004:114).

En último lugar es relevante resaltar el debate actual que existe entre las estudiosas del ciberfeminismo sobre la necesidad, o no, de elaborar una descripción “oficial” del término ciberfeminismo. La ausencia de definición es empleada por algunas ciberfeministas como ejemplo de la fluidez y de la capacidad de adaptación que caracteriza su movimiento (García Manso, 2007: 17). Sin embargo, otras ciberfeministas respaldan la necesidad de una definición clara del término que ayude a una lucha eficaz basada en la acción y no solo en un espíritu de cambio. Susan Hawthorne y Renate Klein proponen la siguiente: “Ciberfeminismo es una filosofía que reconoce, en primer lugar, que hay diferencias en energía entre las mujeres y los hombres, específicamente en el discurso digital; y, en segundo lugar, ese ciberfeminismo desea cambiar esa situación” (Hawthorne; Klein, 1999: 2 en García Manso, 2007: 18).

Lo que sí podemos asegurar es que la construcción de esta conciencia feminista es claramente colectiva e imaginativa. En palabras de Remedios Zafra (2019:33), el feminismo actual no se limita a una crítica de la expresión sin proposiciones sobre las posibles soluciones y situaciones de futuro, y por ello afirma que a su parecer el ciberfeminismo puede ser un gran aliado dentro de esta lucha, pues aborda el futuro “con fuerza, ironía y no poco ingenio”. Una de las características del ciberfeminismo que ha facilitado esta visión ha sido la inclusión de la ficción y el arte, que actualmente, lejos de ser un límite en su acción, se ha convertido en su punto de partida (Zafra, 2019:34).

4.4. MOVIMIENTO DE LIBERACIÓN SEXUAL: EN BUSCA DEL RECONOCIMIENTO Y NORMALIZACIÓN DE LA IDENTIDAD LGTBQ+

“La historia del movimiento LGTB en todo el mundo surge como una lucha contra la represión policial que con el tiempo se desplazará hacia la visibilidad para la aceptación social de las diversas identidades y la lucha por los derechos civiles”
(Ferradas Grasano, 2014:84)

De acuerdo con Ferradas Grasano, vivimos en una sociedad patriarcal “donde prima la superioridad de un sexo sobre otro, del hombre sobre la mujer, una relación de poder y dominación que no solo se ejerce a través de la violencia física, sino que está enquistada en un sistema de corresponsabilidades” (Ferradas Grasano, 2014:85); sexista y capitalista postfordista, donde la diferencia entre ambos sexos ha sido objeto de estudio durante los últimos años del siglo XX.

A lo largo de la historia, el lugar que ha tenido la sexualidad ha ido variando. Pero, para poder comprender sus modificaciones es necesario, como bien afirma Michel Foucault en su obra *Historia de la sexualidad* (1976), comprender la historia de la sexualidad como un proceso social y político.

Los conceptos prácticas sexuales legitimadas (heterosexuales) e ilegítimas (homosexuales, etc.), matrimonio heterosexual o patologías mentales, fueron creadas por la burguesía del siglo XVIII, y apoyados por la medicina (preocupada por la fisiología sexual de las mujeres y de los, como ellos denominaban, “anormales”), la pedagogía (preocupada por las políticas de protección a la infancia) y la economía (preocupada por la demografía y la regulación de los nacimientos), (Ferradas Grasano, 2014:86). Convirtiendo el sexo en un asunto de Estado con la intención de homogenizar a la población mediante un contrato social diferente al que hasta ese momento ejercía la monarquía, (Ferradas Grasano, 2014:85). Y para ello, “la burguesía creó una organización estatal y una administración dedicada a inscribir los matrimonios y los nacimientos” (Ferradas Grasano, 2014:86).

Así es que, en el siglo XIX, el cuerpo social fue dotado de un dispositivo de la sexualidad, con la cual la burguesía consiguió su hegemonía política y social. Y fue entonces cuando, para Foucault, la relación entre el poder y el sexo se fueron estableciendo sistemáticamente (Foucault, 1977 en Ferradas Grasano, 2014:86). A través del discurso se expresaba claramente como el poder se impone al sexo y la existencia de castigos para quien se salte las prohibiciones establecidas. Aquí la prohibición, según Foucault (1977) se expresa “afirmando que eso no está permitido“, “impidiendo que eso sea dicho“ o “negando que eso exista”. De esta forma, se establece “un desplazamiento de censura desde lo prohibido hacia lo inexistente, pues aquello que no se puede nombrar no existe, y no existe porque no se puede nombrar” (Foucault, 1977 en Ferradas Grasano, 2014:86).

Debido a lo cual, la homosexualidad empezó a “existir”, en el momento en el que se creó el término (Foucault, 2005 en Velasco Malagón, 2017:96). En el mismo año y en el mismo país aparecen dos definiciones antagónicas de Homosexualidad y Homosexual, y con ello, el inicio de los debates en los Movimientos de Personas Homosexuales.

La definición de “homosexual” en el discurso jurista:

“El término fue acuñado por primera vez en alemán, homosexualität, en 1869 por el jurista Kertbeny, y apareció en un panfleto que dirigió a modo de carta pública al ministerio alemán de justicia con la intención de que un nuevo código penal dejara de considerar el contacto sexual entre personas del mismo sexo como un delito, y empezara a considerarlo como resultado de una orientación sexual en la que la atracción era un aspecto inherente y permanente de su personalidad” (Rodríguez, 2008:213 en Velasco Malagón, 2017:96).

y la definición de “homosexual” en el discurso médico:

“El término fue acuñado por primera vez en alemán, en 1869, por el médico germano-húngaro, Karl María Benkert, para referirse a una condición que consideró como patología, como una desviación del estado heterosexual, tomando éste como el estado puro, la norma a seguir” (Rodríguez, 2008:211 en Velasco Malagón, 2017:96).

El movimiento de liberación gay¹⁵ llegó a nuestro país a finales de los setenta, “trayendo consigo algunos de los avances culturales que habían ocurrido en Europa y los Estados Unidos desde 1969 (sobre todo a partir de la revuelta de Stonewall en Nueva York), y abriendo las posibilidades para un cambio que iría consolidándose hasta dar sus frutos en el futuro”, (Melero Salvador, 2015:80)

En la década de los cincuenta, en España, bajo la dictadura franquista, y junto con la práctica ultraconservadora del catolicismo, se llevó a cabo un férreo control de la moralidad y una defensa de la ética sexual basada en la monogamia y el matrimonio para toda la vida (Velasco Malagón, 2017:98). Libros como *Sodomitas Homosexuales, políticos, científicos, criminales, espías*, publicado en 1956 por Mauricio Carlavilla del Barrio reflejan el desprecio por la homosexualidad de la época, que solían mezclarse con términos como comunismo y sodomía (Carlavilla, 1973:13 en Velasco Malagón, 2017:98). Para este autor, “monarquía y pederastia, masonería y homosexualidad, aristocracia y sadismo formaban parte del satanismo que desde hace siglos venía denunciando la Iglesia de Cristo” (Velasco Malagón, 2017:98).

En consecuencia, y junto con la extrema dureza de la Ley de Peligrosidad y Rehabilitación Social, que legitimaba la ira de los primeros activistas españoles, pues “la severidad misma de la ley sirvió de revulsivo a los homosexuales españoles para organizarse y defenderse” (Tejada 1976:204 en Melero Salvador, 2015:80), apareció, en 1972, Agrupación Homófila para la Igualdad Sexual (AGHOIS), posteriormente denominado Movimiento Español de Liberación Homosexual (MELH), el primer grupo español del movimiento gay (Melero Salvador, 2015:80).

Con la llegada de la Transición, el movimiento pro-gay multiplicó su popularidad. El activista y teórico Jordi Petit argumenta este éxito como resultado de una reacción general contra todo aquello que Franco había prohibido (Melero Salvador, 2015:82):

La transición española genera un movimiento pendular en relación a todo lo que había estado prohibido; entre los tabúes, pues, estaban la pornografía que genera

¹⁵ El término “Gay” fue popularizado en el francés medieval para designar los roles de los personajes afeminados, refinados, descarados y promiscuos, (Velasco Malagón, 2017:101). Los Movimientos de Liberación Sexual lo acogieron para definir la preferencia homo afectiva. Aparece como oposición al término homosexual, que estaba vinculado al ámbito médico con un significado más de enfermedad y patología, (Borrillo, 2001; Sáez, 2005; Córdoba, 2005; Coll-Planas, 2009 en Velasco Malagón, 2017:101).

el llamado 'destape' y, como no, la homosexualidad. Así las organizaciones de liberación gay de finales de los setenta son tratadas por la prensa en igualdad de condiciones que feministas, sindicatos y partidos políticos (Petit 2003:19 en Melero Salvador, 2015:82).

En términos generales, se puede afirmar, de acuerdo con Melero Salvador (2015:82) que el movimiento gay se identificaba con los postulados de la izquierda española. Observando los programas de los partidos de izquierdas, podemos comprobar que la mayoría de ellos, y especialmente los de extrema izquierda, apoyaron las reivindicaciones de los gays mientras que la mayoría de los partidos de centro y derecha ni siquiera mencionaban este tema (Melero Salvador, 2015:83).

Por último, debemos subrayar que, desde los años 90, y a nivel global, “LGBT” es la nueva designación que utilizan las personas con orientaciones sexuales homoeróticas para agruparse en sus diferentes manifestaciones, término que reemplaza al anteriormente utilizado *gay*, que muchos homosexuales, bisexuales y transexuales sentían que no les representaba adecuadamente (Mejía Turizo, Almanza Iglesia, 2010:79). Y, también, es notorio destacar, el papel que ha tenido el Movimiento feminista dentro del Movimiento LGTB. Entre las aportaciones más relevante del movimiento que busca la igualdad de hombres y mujeres se encuentran el cuestionamiento de género, que pone a su vez en tela de juicio la heterosexualidad como norma, el *modelo patriarcal* y modelo fundamental de la familia heterosexual (Velasco Malagón, 2017:107).

4.5. MOVIMIENTO A FAVOR DE LOS REFUGIADOS: RESPUESTA CIUDADANA A LA CRISIS MIGRATORIA

Como nos recuerda a menudo la Agencia de las Naciones Unidas para los refugiados (ACNUR) el número de desplazados y refugiados en el mundo ha alcanzado un récord de 70,8 millones de personas¹⁶. Hay que retroceder hasta la Segunda Guerra Mundial para encontrar cifras semejantes. Y son Asia y África las principales regiones tanto de salida como de acogida de refugiados. Solo una pequeña minoría llega a los países desarrollados o a la Unión Europea (González Enríquez, 2015:1).

¹⁶ Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados. Datos básicos: Anuario estadístico. Recuperado 24 marzo, 2020, de <https://www.acnur.org/datos-basicos.html>

La Unión Europea ya se ha enfrentado a fuertes movimientos y traslados masivos, y no siempre voluntarios, de población entre países de Europa Central y Oriental en el pasado, especialmente en el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial. El investigador González Enríquez (2015) explica que cuando esa llegada de inmigrantes se producía a “cuentagotas”, como ocurría durante los años 70 y 80, el sistema funcionaba sin fricciones. Pero, la llegada de los refugiados yugoslavos en los años 90 supuso un cambio de escala que motivó el inicio de las protestas de los Estados que denunciaban una distribución injusta de la carga de atención a los asilados. En respuesta a esas protestas, la Comisión Europea creó un Sistema Europeo Común de Asilo (CEAS por sus siglas en inglés) con el objetivo de lograr un reparto justo y una unificación de los procedimientos. Este esfuerzo de la Comisión se tradujo en la aprobación de la conocida como Regulación de Dublín, según la cual “el Estado de la UE responsable de atender una solicitud de asilo es éste al que el solicitante llegó en primer lugar dentro del suelo de la UE. Si su solicitud se deniega en ese Estado el solicitante no puede presentarla de nuevo en otro Estado de la UE” (González Enríquez, 2015:2). Sin embargo, la Regulación de Dublín, no previó las fuertes llegadas de exiliados a través del Mediterráneo que comenzaron en 2011 “cuando las llamadas “primaveras árabes” acabaron con los controles que Túnez y Libia ejercían sobre la salida de migración irregular desde sus territorios hacia Italia y Malta, y la crisis política en Siria derivó hacia una guerra” (González Enríquez, 2015:2).

De este modo, lo que la opinión pública europea denomina “crisis de los refugiados” se produce “como consecuencia de la operación *Tritón*, que sustituía a la misión *Mare Nostrum* liderada y protagonizada por el gobierno italiano tras la catástrofe de Lampedusa” (Zamora, 2017:304). Los Estados de la Unión Europea consideraron que la operación, que consiguió salvar a más de 100.000 personas de morir ahogadas en el Mediterráneo, era demasiado costosa y producía un “efecto llamada” y debía ser sustituida por un control más riguroso de las fronteras a cargo del FRONTEX (Agencia Europea para la Gestión de la Cooperación Operativa en las Fronteras Exteriores de los Estados miembros de la Unión) (Zamora, 2017:304). A diferencia de la crisis anterior, que alcanzó a los Estados europeos en una etapa de estabilidad y crecimiento económico, ésta ha llegado en un período de crisis, y entra por los países más débiles, los de la Europa del Sur y del Este, que no cuentan con la capacidad financiera necesaria para gestionar y ofrecer a los refugiados todo tipo de ayudas y servicios (González Enríquez, 2015).

No obstante, “el rechazo sistemático de los demandantes de asilo y el cierre de los Estados europeos a los migrantes llamados ‘ilegales’ no es una reacción que nace de la situación de emergencia provocada por la crisis”, como indica el profesor José A. Zamora (2017:305), sino más bien de la creación de un mercado único y global, que exige el control del acceso al mercado de trabajo “bajo unas determinadas condiciones que responden al tipo de políticas económicas dominantes, haciendo caso omiso a lo que esas mismas políticas han provocado en África, en los países árabes o en el sur de Asia” (Zamora, 2017:305).

Por consiguiente, José A. Zamora nos plantea que “es fundamental atender a las dinámicas estructurales de carácter político y económico que determinan el marco en el que se producen los conflictos y las prácticas o los discursos de los actores sociales que los alimentan” (2017:309). El giro neoliberal de las políticas económicas ha redistribuido el sistema y las dinámicas económicas, sociales y políticas en todo el planeta. En los países centrales de la economía capitalista las transformaciones del modelo empresarial y el progresivo debilitamiento de los logros del Estado social (Zamora, 2017:310) han provocado un empeoramiento en el régimen de trabajo y en el estatus social de amplias capas de la sociedad (Domínguez; Moreno, 1997 en Zamora, 2017:310). Siendo así la masa de desplazados percibida por los europeos como una amenaza, reacción que justifican con la idea de que “el régimen actual de acumulación sólo da para unos pocos” (Zamora, 2017:313). Lo vemos reflejado, de acuerdo con Zamora (2017:313), en los eslóganes xenófobos europeos: “¡Francia para los franceses!” o “¡Alemania primero!”.

Así pues, y siguiendo con la idea del mismo autor, las políticas migratorias siempre han sido una variable dependiente de las políticas laborales y de regulación de los mercados de trabajo. En el ámbito teórico, estas políticas deberían unir los mecanismos de control de fronteras destinados a la lucha contra la inmigración irregular y una política de derechos, de integración y de cooperación en los países origen de los flujos, pero en la práctica existe un notorio desequilibrio entre ambas finalidades (Zamora, 2017:306). Dicho de otro modo, el giro actual de las políticas migratorias se caracteriza por tener como fin político, no sólo el control de los flujos, sino también la expulsión de los inmigrantes, su criminalización (Jansen; Celikates; Bloois, 2015 en Zamora, 2017:306) y su vulnerabilización extrema en los espacios económicos, sociales y políticos en los Estados sociales capitalistas (Mezzadra; Neilson, 2013; 2014:7 en Zamora, 2017:309).

Muchas ONG y asociaciones, tanto europeas como españolas, han decidido hacer eco de la situación de arbitrariedad en la que se encuentran muchos de estos inmigrantes, y exigen a la Unión Europea más compromiso. En el ámbito europeo, un ejemplo es “Sick Of Waiting”¹⁷, una iniciativa ciudadana que nace en 2017 de la mano de exiliados y ciudadanos europeos que aseguran estar "hartos de esperar" que Europa haga algo. Y exigen, entre otras cosas, el cumplimiento de los compromisos de reubicación y reasentamiento (con la otorgación inmediata del estatus de refugiado de pleno derecho y del permiso de residencia permanente para los mismos) asumidos por el Consejo Europeo en 2015 y la creación de políticas encaminadas a atajar las causas de los conflictos y poner en marcha acciones que aseguren la paz¹⁸.

En el ámbito nacional, cabe destacar a la Comisión Española de Ayuda al Refugiado (CEAR)¹⁹, creada en 1979 con el objetivo de defender el derecho de asilo y los derechos humanos de las personas refugiadas que vienen huyendo de conflictos bélicos o de países donde se producen violaciones de los Derechos Humanos. A modo de conclusión, y de acuerdo con Didier Fassin (2015), nos gustaría puntualizar que las decenas de miles de personas que cruzan el mediterráneo en busca de protección no han creado una “crisis de refugiados”, sino que ha evidenciado “una situación que ya existe desde hace varias décadas, en concreto, el retiro progresivo de los países europeos de sus compromisos adquiridos con la Convención de Ginebra de 1951”.

¹⁷ Gutiérrez, I. (2017, 2 junio). Sick Of Waiting, el movimiento de los que están "hartos de esperar" que Europa acoga a los refugiados. *eldiario.es*. Recuperado de https://www.eldiario.es/desalambre/Sick-of-waiting_0_649885290.html

¹⁸ SickOfWaiting.org. Entérate ¿Qué exigimos? Recuperado 25 marzo, 2020, de <https://sickofwaiting.org/acerca.asp?i=1>

¹⁹ CEAR. (2019c, 6 agosto). ¿Quiénes somos? Recuperado 25 marzo, 2020, de <https://www.cear.es/conocenos/>

5. ESTUDIO DE CASOS

5.1. DIS4YA

“This is an autobiographical Game about my experiences with hormone replacement therapy. My experiences isn't anyone's else's and is not meant be representative if every trans person”
(Dis4ya)

Dis4ya (2012) es una colección de minijuegos que transmiten las emociones y sentimientos que vive su autora a lo largo del proceso de cambio de sexo al que decidió someterse. Su creadora, Anna Anthropy, también conocida como Auntie Pixelante, es una diseñadora transexual de videojuegos estadounidense y autora de referencia dentro de la rama de los creadores independientes.

En 2012, Anthropy publica *Rise of the Video Game Zinesters*, un manifiesto que, a través de la historia de la evolución del desarrollo de videojuegos y de su propia experiencia como productora y usuaria de videojuegos, realiza un llamamiento a la utilización del videojuego como una herramienta de expresión (González Sánchez, 2018:20). Hace hincapié en su escrito en la capacidad empática y apelativa del medio videojugable que permite transmitir las historias y emociones del colectivo LGTBI+ (Anthropy, 2012 en González Sánchez, 2018:20). *Dis4ya* se convierte en el proyecto que materializa su posicionamiento ideológico en la producción de videojuegos.

Este videojuego se agrupa dentro del sector *indie* o videojuegos independientes. Podemos calificarlo dentro del género de juegos autobiográficos, un subgrupo dentro de los llamados *Serious Games*, y como videojuego *queer*, entendido como aquel “que implemente alguna mecánica o narrativa disruptiva respecto del relato positivista, hegemónico y unidireccional que se nos impone como consumidores de videojuegos desde las grandes distribuidoras” (González Sánchez, 2018:31).

El videojuego presenta una estética retro, es decir, copia el estilo clásico de juegos, una característica muy común en el sector *indie*. A través, de mecánicas simples, rápidas y fáciles de comprender, permite vivir en primera persona el proceso de transición de género.

Los minijuegos se agrupan en cuatro niveles:

- **Gender Bullshit:** a través de seis minijuegos transmite la impotencia y las dificultades que tiene en su día a día la autora al no ser aceptada como mujer. Por ejemplo: el sentirse observada al usar el baño de mujeres o la necesidad de protegerse, física y mentalmente, de las críticas.
- **Medical Bullshit:** refleja los pasos que se ve obligada a seguir para poder comenzar el tratamiento de remplazo hormonal: selección de la clínica, pruebas psicopáticas, pruebas médicas...
- **Hormonal Bullshit:** consecuencias físicas y psicológicas del tratamiento hormonal. Entre los trastornos que reflejan los minijuegos encontramos: el cansancio, el hambre (principalmente la necesidad de ingerir alimentos dulces), la sensibilidad emocional o los daños que los medicamentos producen en el organismo.
- **It gets better?:** este último nivel muestra los logros alcanzados una vez finalizado el tratamiento. Entre ellos quiero destacar el reconocimiento familiar de su nuevo sexo. Otros serían: poder ir libremente al baño de mujeres, presentar características físicas que se relacionan con el sexo femenino...



Captura del menú de Dys4ia

A pesar de su simpleza visual y mecánica, este videojuego logra transmitir, en apenas cinco minutos de juego, una realidad, hoy día, bastante rehuida. Sin duda, y de acuerdo con González Sánchez (2018), *Dis4ya* es, en primer lugar, un claro ejemplo de la

idoneidad del videojuego como medio para transmitir y hacer vivir al jugador emociones más allá de la narrativa tradicional y, en segundo lugar, un “ejercicio de reapropiación del medio por parte del colectivo LGTBI+ como nunca antes habíamos visto en videojuegos” (González Sánchez, 2018:21).



Captura de algunos de los minijuegos de Dys4ia

5.2. **ENTIERRAME, MI AMOR**

Entierrame, mi amor es un *Serious Games* basado en *Dans le téléphone d'une migrante syrienne*, un reportaje escrito por la periodista Lucie Sollier para el diario *Le Monde*²⁰, en el que explica, a través de mensajes de Whatsapp, la historia de una joven siria que huyó de su país y actualmente vive en Alemania.

La protagonista de esta historia es Nour²¹, una joven refugiada siria que se encarga, a través de un chat, de contar su experiencia, como si de un diario personal se tratara. El

²⁰ Sollier, L. (2015, 18 diciembre). *Dans le téléphone d'une migrante syrienne*. *Le Monde*. Recuperado de https://www.lemonde.fr/international/visuel/2015/12/18/dans-le-telephone-d-une-migrante-syrienne_4834834_3210.html

²¹ Destacar la idea del personaje femenino como protagonista

juego se desarrolla como una conversación en tiempo real y su avance se produce través de la elección de respuestas (Paredes-Otero, 2018). De la misma forma, las dificultades y situaciones que va encontrando Nour durante su viaje son diferentes dependiendo de la partida. Así es la forma de interactuar de esta original propuesta a cargo de los estudios franceses The Pixel Hunt y Figs.

El objetivo del juego es conseguir que Nour escape de la guerra y consiga llegar a Europa. Pero, el objetivo real del mismo es muy diferente. Este videojuego nace con la finalidad de mostrar el drama de los refugiados. Todas las situaciones que se reflejan en el videojuego están sacadas de la vida real: las mafias que se aprovechan de los inmigrantes para llegar a Europa, la discriminación que viven estas personas, la falta de ayuda o la explotación laboral.

Entiérrame, mi amor, responde pues a la realidad que viven millones de refugiados a causa de la Guerra de Siria. En enero de 2011 empiezan a extenderse, por distintas ciudades sirias, protestas contra el régimen, que acaban derivando en una rebelión armada, fuertemente reprimidas por el gobierno. Entre las causas encontramos: el autoritarismo y el largo reinado de los Asad, el alto desempleo, las limitadas oportunidades para la movilidad hacia arriba o las pocas libertades políticas en el país, así como las Primaveras Árabes en Egipto o Túnez (Requena del Río, 2018:33).

El 15 de marzo de 2011 está reconocido oficialmente como el inicio de la guerra en Siria, una de las más cruentas e inhumanas desde la II Guerra Mundial.

Siria ha acabado siendo un campo de batalla de las grandes potencias y de las regionales, de Estados Unidos, Rusia, de Irán o de Turquía, en una contienda con actores interpuestos, una especie de guerra híbrida, de todos contra todos(Requena del Río, 2018:27).

Desde entonces, según CEAR²², más de 500.000 personas han perdido la vida bajo las bombas y las masacres indiscriminadas de todas las partes. En 2018 hubo en Siria al menos 20.000 muertes violentas, según el Observatorio Sirio de Derechos Humanos, y cerca de 1.106 fueron niños y niñas, según UNICEF.

²² CEAR. (2019, 3 abril). 8 escalofriantes datos tras 8 años de guerra en Siria. Recuperado 7 abril, 2020, de <https://www.cear.es/8-anos-guerra-en-siria/>

Siria es el principal país de origen de las personas refugiadas en el mundo. Más de 6,5 millones de sirios están registradas como refugiadas en otros países, principalmente en Turquía, Líbano, Jordania, Alemania, Irak y Egipto, un tercio de la población refugiada en todo el mundo, según datos de ACNUR. Si a esto se suman las más de 6,2 millones de personas desplazadas forzosamente de sus hogares dentro de Siria, el resultado es que más de la mitad de la población ha tenido que huir para salvar sus vidas. La gran mayoría de ellos se encuentran en los campos de refugiados en unas situaciones penosas, con frío severo, falta de asistencia médica, fallecimiento de menores...

La narración de *Entiérrame, mi amor* puede resumirse de la siguiente manera:

Nour, una joven refugiada siria se ve obligada a huir de Homs y buscar refugio en Alemania. Mediante una aplicación de mensajería instantánea, similar a WhatsApp, relata a Majd, su marido (jugador), su trayecto hacia Europa, mientras él, que no puede acompañarla físicamente, le ayuda a tomar las decisiones durante su viaje.

Entre las experiencias que relata se encuentran:

- La estancia en el campamento Zaatari, el segundo más grande del mundo con más de 80.000 refugiados, ubicado en Jordania a diez kilómetros de la ciudad de Mafraq. Donde miles de asilados viven en casas contenedores, en condiciones infrahumanas, y donde la mayoría de las jóvenes están embarazadas.
- Las palizas proporcionadas por la policía. Durante varios días es encerrada en una celda sin ducha ni camas, y donde los niños y los enfermos mueren de hambre.
- La negociación con los traficantes de personas y las condiciones en las que se ve obligada a viajar para atravesar la frontera de Siria. Por ejemplo, dentro del remolque de un caballo.
- El cierre de fronteras de Croacia, Eslovenia y Serbia que la obligan a recorrer un largo campo de minas a pie. Describe el frío, el intenso dolor de pies, el cansancio, el hambre... incluso como caen inconscientes alguno de sus compañeros de viaje.

- El arrepentimiento, al verse obligada a robar la documentación de una mujer italiana, que se prestó a acercarla a Zagreb, para poder subir a un ferry destino a Europa.

Todo el juego transcurre a través de un teléfono móvil. El espacio videolúdico no permite una libre exploración, pues los acontecimientos tienen lugar en mapas cerrados con límite de movimiento (Paredes-Otero, 2019).

Una de las características de este videojuego es que el jugador se encarna en el personaje de Majd, lo que permite que sea el protagonista de la acción y quien la recibe, de tal forma que la inmersión y la implicación del usuario es total. Como mencionamos anteriormente, el jugador, para poder avanzar en la historia, debe tomar decisiones que, como afirma Paredes-Otero (2019), es un tipo de mecánica recurrente a la hora de mostrar la guerra desde una perspectiva diferente. Te da la opción de elegir entre dos e incluso tres opciones, de tal forma que la historia se construye en base a las decisiones tomadas dando lugar a diferentes finales:

Qué medio de transporte usar o si el personaje va de noche caminando con un grupo. y su acompañante hace que quede rezagada, ¿lo abandonas o te quedas con él con el riesgo de acabar perdida? Esta mecánica hace que se den hasta casi una veintena de finales diferentes (Paredes-Otero, 2019).



Capturas de pantalla de Entiérrame, mi amor

Como observamos en las imágenes, esta mecánica permite percibir los hechos que aparecen en la pantalla como reales. Además de recibir mensajes por parte del otro

personaje en el móvil en tiempo real y a cualquier hora del día o de la noche, permite interactuar con emoticonos, mensajes de audio o imágenes, así como la geolocalización para saber en dónde se encuentra. Estas interacciones, que son prácticamente similares a las utilizadas en la vida real por los usuarios de la mensajería instantánea, aumentan la sensación de formar parte del juego y de la vida de otra persona (Paredes-Otero, 2019).

5.3. *LIFE IS STRANGE*

"Life is Strange es un juego basado en una historia que necesita de la elección del jugador. Tus acciones y decisiones tendrán un impacto en el pasado, el presente y el futuro. Elige sabiamente..."
(Life is Strange, 2015).

Life is Strange (Dontnod Entertainment/ 2015) es un videojuego de carácter episódico desarrollado por Dontnod Entertainment y distribuido por Square Enix.

Se trata de una aventura gráfica moderna cuya jugabilidad “está dividida en dos apartados principales, las conversaciones y la exploración, ambos accesibles gracias a unos controles sencillos con los que es fácil hacerse” (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:26). El espacio videolúdico permite una libre exploración. aunque existen algunos límites, y comunicarse con personajes no jugables. Todas las acciones, incluidos los diálogos, pueden ser rebobinados, lo que permite un ritmo pausado del juego, donde el jugador puede reflexionar sobre cada situación. Otra característica de la mecánica del juego es que todos los objetos e informaciones conseguidas (aunque se haya rebobinado) pueden utilizarse en el futuro.

Mas, a pesar de las opciones dadas periódicamente a lo largo de *Life Is Strange*, el juego es predominantemente lineal. Y la gran mayoría de las tensiones narrativas se centran en la tarea de salvar las vidas de otros personajes o de corregir malas decisiones, como pueden ser la de herir o matar (Rakkomkaew, Dunne, 2017:5).

La narración de *Life is Strange* puede resumirse de la siguiente manera:

Maxine Caulfield, a la que todos llaman “Max”, regresa a su pueblo natal, Arcadia Bay, para cumplir su sueño de estudiar fotografía en la prestigiosa Academia Blackwell. Su vuelta no le está siendo fácil y no ha conseguido adaptarse bien a esta nueva etapa. Tiene, además, problemas con algunos de sus compañeros de clase, especialmente con Victoria Chase y sus “secuaces snobs”, que no

desaprovechan la oportunidad humillar y quedar por encima, y Nathan Prescott. Ambos, hijos de familias ricas del pueblo, que actúan como si fueran los dueños de la academia.

Pero, todo cambia cuando durante la clase de fotografía del Sr Jefferson tiene una visión: una tormenta acabará con Arcadia Bay. Momentos más tarde, intentando salvar la vida de su mejor amiga de la infancia Chloe, una chica de pelo azul independiente y rebelde, descubre su habilidad para retroceder en el tiempo. Este poder tiene una particularidad, afecta a todo excepto a Max, teniendo así una ventaja sobre lo que le rodea.

Tras el reencuentro, ambas deciden investigar la desaparición de Rachel Amber, íntima amiga de Chloe. Durante la búsqueda de Rachel descubren que existen secretos en la Academia Blackwell. Por ejemplo, el video que se filtra de Kate Marsh drogada y borracha en una de las fiestas del “Club Vortex”. ¿Quién drogó a Kate? ¿Por qué lo hizo? Las humillaciones que sufre, como consecuencia del video, provocan que Kate, en un estado de depresión, intente acabar con su vida.

Max descubre que examinando una fotografía consigue transportarse al día en que se tomó. Max evita que la muerte de William, el padre, de Chloe en una colisión de tráfico y crea una realidad alternativa donde Chloe ha quedado parapléjica como consecuencia de una colisión con el coche que su padre le había regalado al cumplir los dieciséis. Regresa al momento en el que se tomó la fotografía y vuelve a la realidad. Sin embargo, el excesivo uso que hace de su poder comienza a plantear interrogantes: ¿se puede cambiar el pasado sin sufrir consecuencias? ¿habrá relación entre los viajes en el tiempo y la visión del tornado que destruirá Arcadia Bay?

En el transcurso de la investigación, Max y Chloe hallan en un búnker, escondido en un granero propiedad de la familia Prescott, carpetas con los nombres de Kate y Rachel. Ambas contienen fotos de las chicas realizadas en el estudio mientras se encontraban atadas de pies y manos y bajo los efectos de alguna droga. Descubren también el cuerpo sin vida de Rachel enterrado en el depósito de chatarra.

Todas las pistas señalan a Nathan como el responsable de la muerte de Rachel. Max y Chloe se presentan en la fiesta del “Club Vortex” con la idea de enfrentarse

a él, y avisar a Victoria de que corre peligro. Un mensaje de texto de amenazante de Nathan les hace volver al depósito de chatarra. Allí le esperaba el Sr. Jefferson, quien droga a Max y mata a Chloe con un tiro a la cabeza.

Max es retenida, junto con Victoria, en el búnker, al que también denomina “cuarto oscuro”, donde el Sr. Jefferson drogó y fotografió a estudiantes de la Academia Blackwell. Gracias a su poder, Max consigue volver al pasado y alertar de las actividades delictivas llevadas a cabo por el profesor de fotografía. Se vuelve a crear una realidad alternativa donde Max tiene la oportunidad de ir a San Francisco y presentar una de sus fotografías en una galería de arte. Sin embargo, la mezcla de dimensiones y planos temporales, consecuencia de los numerosos viajes al pasado y modificaciones del destino, desata la gran tormenta que predijo en la visión que destruiría a Arcadia Bay.

Max descubre que la única manera de evitar que la tormenta arrasase Arcadia Bay es volver al momento en el que descubrió su poder y dejar que el destino tome sus propias decisiones, sin intervenir. Max se ve en la obligación de tomar una decisión: la vida de su amiga Chloe o las de todo el pueblo.

La macroestructura narrativa del juego se divide en episodios:

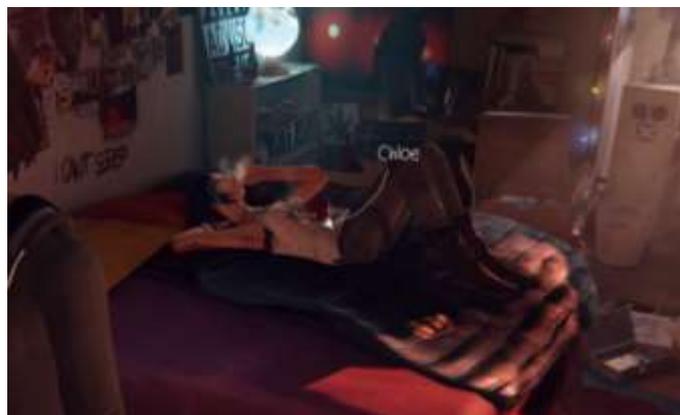
- Episodio 1: Crisálida. Maxine Caulfield descubre su capacidad para rebobinar el tiempo y lo utiliza para salvar a su mejor amiga de la infancia, Chloe Price, de morir a causa de un disparo de Nathan Prescott.
- Episodio 2: Sin Tiempo. Max cuenta a Chloe su poder para viajar en el tiempo y la visión de la tormenta que destruirá Arcadia Bay. Ambas deciden utilizar el poder para investigar la desaparición de Rachel. Mientras, Max trata de ayudar a Kate Marsh, una compañera de clase, que está siendo humillada a raíz de la publicación de un video de ella durante la última la fiesta del “Club Vortex”.
- Episodio 3: Teoría del Caos. Max y Chloe descubren que existen secretos ocultos en la Academia Blackwell. Max descubre las consecuencias que puede ocasionar el uso excesivo de su poder.
- Episodio 4: Cuarto Oscuro: Se descubre la verdad sobre la desaparición de Rachel Amber. Max y Chloe hallan el “cuarto oscuro” y todos los secretos que encierra.
- Episodio 5: Polarizada. Las alteraciones temporales provocan una fuerte tormenta en Arcadia Bay. Max se ve en la obligación de tomar la decisión más dura de su vida.

Por último, abordamos el análisis del mundo lúdico/narrativo que trasciende de las diversas unidades de gameplay que podemos encontrar en el juego. Prácticamente todo el juego transcurre en el interior del Instituto Backwell, una academia norteamericana que comparte muchas similitudes con los centros educativos de nuestro país, lo que lo convierte en un espacio reconocible y familiar que refleja situaciones y elementos de la etapa en Secundaria (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:26). En los pasillos de este espacio videolúdico encontramos carteles y folletos con mensajes acerca de realidades como la educación sexual, el cambio climático o el peligro del tabaco (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:26).

Los personajes que encontramos en el juego están formados por “un grupo diverso y multicultural de alumnos y profesores, entre los que se pueden encontrar distintas etnias, biotipos, religiones, sexualidades, personalidades y demás”, (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:26). Muchos de ellos de ellos responden a estereotipos más o menos evidentes, por ejemplo, el personaje de Choe, una rebelde antiestablishment de pelo azul, (Rakkomkaew, Dunne, 2017:4) o el personaje de Victoria, una joven adinerada y popular, quien se comporta de manera altiva, que no trata a sus compañeros de iguales (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:26).

Entre los valores y problemáticas principales encontramos:

- El abandono escolar, encarnado en el personaje de Chloe, que deja los estudios a una edad temprana pasando a ser una adolescente sin un rumbo concreto, que debido a las malas compañías se introduce en el mundo de la droga, (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:26).



Captura pantalla Life is Strange

- La drogodependencia. Además de Chloe, otro de los personajes que mejor ejemplifica esta problemática adolescente es Nathan, un joven rico que, que agravado por los problemas mentales que padece, entra en un círculo vicioso y nocivo. Todas las conversaciones que se tienen con él tienen implícito el tema de la droga, (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:27).



Carteles "Prohibido fumar". Captura de Life is Strange

- *Bullying* agravado por las nuevas tecnologías, representado por Kate. Esta alumna de la académica es drogada por Nathan en una fiesta y grabada (por teléfonos móviles) por otros alumnos, con el único objetivo de humillarla, (Moreno Cantano, Lago Pérez, 2019:28).



Carteles "Stop Bullying". Captura de Life is Strange

- La sexualidad está muy presente en todas las acciones del jugador. Comenzando por el personaje de Chloe que mantuvo una relación o interés amoroso con Rachel Amber, y esta, a su vez, con un hombre, lo que la define como bisexual (Ann Drouin, 2018:29). Max, además, tiene la posibilidad de mantener relaciones heterosexuales y homosexuales. Incluso, el mismo videojuego introduce en su narrativa la opción de que Max complazca la petición de Chloe de besarla, y aunque el jugador desestime la solicitud, Max reconoce en su diario: "*Yo la habría besado, pero no me atreví. Tal vez tenga miedo*". (Ann Drouin, 2018:29)
- Revolución feminista, encarnado en personajes protagonistas femeninos (Chloe y Max).

Sin embargo, este último principio debe ser analizado con más profundidad, pues, a pesar de la intención inicial de promover el espíritu feminista de la revolución, restablece algunos estereotipos de género (Rakkomkaew, Dunne, 2017:2). En particular, la presentación del infame Trolley Problem²³ y su marco utilitario inherente, que obliga al “sacrificio” de las mujeres rebeldes por un bien mayor (Rakkomkaew, Dunne, 2017:2).

La opción final en *Life Is Strange* te obliga a elegir entre dejar morir a Chloe o permitir que la tormenta arrasara al pueblo y a los ciudadanos de Arcadia Bay. Según los datos recogidos por Rakkomkaew y Dunne (2017:4), solo el 47% de los jugadores eligieron salvar a Chloe. Este dato refleja que la mayoría de los jugadores consideran que el final ha sido victorioso cuando el sacrificio de Chloe ha permitido salvar la vida de un pueblo entero. El sacrificio de Chloe puede transmitir el mensaje de que la independencia y la rebeldía pueden destruir una comunidad y que hay que tomar la decisión “correcta” aunque eso suponga el sacrificio de la “vida” (entendida la no como el sacrificio personal en todos los sentidos) de los rebeldes o alborotadores (Rakkomkaew, Dunne, 2017:6).

El videojuego repite también la representación histórica y mitológica de las mujeres como “damiselas en apuros” que esperan ser rescatadas por un hombre/héroe (Sarkeesian, 2013; Summers & Miller, 2014 en Rakkomkaew, Dunne, 2017:5). Es cierto que el papel de “héroe masculino” lo encarna Max, de cuya intervención depende la mayoría de los personajes del videojuego. Pero, como todo “héroe”, debe haber una “damisela en apuros” a la que ayudar, y este papel lo representa Chloe, que requiere hasta siete veces del poder de Max para salvar su vida (Rakkomkaew, Dunne, 2017:5).

A modo de conclusión, plantear que existe una intención del videojuego de ensalzar el poder y la independencia de la mujer a través de protagonistas femeninas “diferentes” que no cumplen esos estereotipos sexuales y sociales que han definido al personaje femenino, normalmente secundario, durante los últimos años en los videojuegos comerciales. Sin embargo, esta representación, que podríamos definir como progresista y liberadora (Rakkomkaew, Dunne, 2017:15), es interrumpida por la obligación de decidir entre el empoderamiento de las mujeres y un dilema ético, es decir, entre un bien común o una “mujer rebelde”.

²³ Establece una relación entre el utilitarismo y las opciones binarias en los videojuegos, fomentando la opción de matar a uno con el fin de salvar a un grupo como una acción ética mayor, (Rakkomkaew, Dunne, 2017:3)

5.4. **WHAT REMAINS OF EDITH FINCH**

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow/ 2017) es un videojuego de aventura desarrollado por Giant Sparrow y publicado por Annapurna Interactive en 2017.

What Remains of Edith Finch es una colección de historias extrañas acerca de una familia en el estado de Washington. Adéntrate en la piel de Edith y explora la gigantesca casa Finch en busca de historias, mientras ella ahonda en la historia familiar y trata de averiguar por qué es el último integrante... (What Remains of Edith Finch, 2017)

La narración de *What Remains of Edith Finch* puede resumirse de la siguiente manera:

El personaje que encarna el jugador va montado en un ferry dirección a la Isla Orcas. El diario de Edith Finch que lleva en sus manos le descubre:

Edith, última integrante viva de la familia Finch, decide visitar, tras la muerte de su madre, la mansión que habitaba su familia y descubrir la maldición familiar que esconde: en las últimas cinco generaciones Finch sus miembros han muerto por causas inusuales, sobreviviendo un único hijo.

La llave, que recibe como herencia de su madre, le permite desbloquear los pasadizos secretos entre cada una de las habitaciones y desvelar cada uno de sus decretos. Edith escribe sus propios pensamientos y los datos descubiertos de su familia fallecida en su diario, con la esperanza de que este ayude a su futuro hijo (está embarazada de 22 semanas) a comprender su pasado. Las interacciones con los diferentes objetos y los secretos que esconde la casa de su infancia le permiten descubrir:

- Odin (tatarabuelo de Edith) estaba seguro de que una maldición perseguía a la familia Finch. Tras perder a su esposa y a su hijo recién nacido, decidió mudarse de Noruega a los Estados Unidos en 1937. Le acompañan su hija Edith "Edie", su esposo Sven y su hija Molly. Odín insistió en desplazar el que había sido su hogar hasta la isla, pero cuando la nave se acercaba a la orilla, una tormenta hundió la casa y Odín se ahogó.

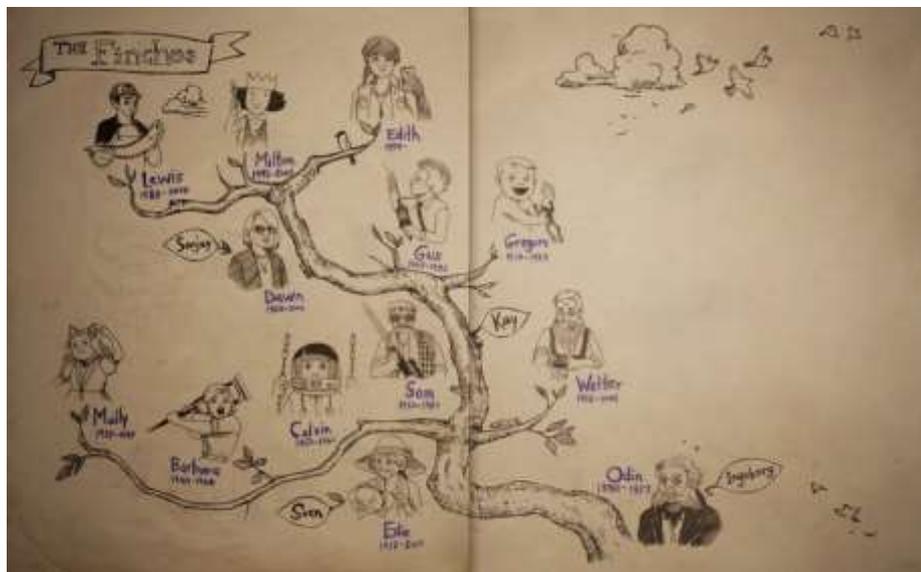
- Edie (bisabuela de Edith) y su familia sobrevivieron. Construyeron una nueva casa donde vivieron y ampliaron su familia: Molly, Barbara, los hermanos gemelos Calvin y Sam, y Walter. Edie insistió en construir, cerca de la nueva casa, un cementerio para su familia.
 - Molly (tía abuela de Edith) murió con apenas diez años tras ingerir bayas de acebo venenosas.
 - Barbara (tía abuela de Edith), fue asesinada durante un asalto a la mansión.
 - Walter (tío abuelo de Edith) quedó traumatizado por la muerte de su hermana Barbara y vivió durante 30 años en un búnker secreto debajo de la casa. Cuando decidió salir de su encierro, fue atropellado por un tren.
 - Calvin (tío abuelo de Edith y hermano gemelo de su abuelo Sam) murió al precipitarse al océano, mientras intentaba dar un giro completo con un columpio.
 - Sven (bisabuelo de Edith) falleció mientras intentaba construir un tobogán con forma de dragón para la casa.
- Sam contrajo matrimonio con Kay Carlisle, y tuvieron tres hijos: Dawn, Gus y Gregory.
 - Gregory (tío de Edith) con apenas un año, se ahogó en la bañera mientras Kay atendía una llamada de Sam. Esto causa el divorcio de Sam y Kay.
 - Sam se casó con su segunda mujer. Durante la celebración, Gus (tío de Edith) murió accidentalmente cuando cayó sobre él una estatua debido a la tormenta.
 - Sam (abuelo de Edith) murió derribado por un ciervo en un acantilado, durante una excursión de caza con su hija Dawn.

Edie convirtió las habitaciones de la mansión en pequeños santuarios, para que sus descendientes conocieran la historia de su familia. Sin embargo, Dawn (la madre de Edith) selló cada dormitorio intentando evitar que sus hijos conociesen el pasado de sus familiares.

- Dawn (madre de Edith) se casó con Sanjay Kumar, y tuvieron tres hijos: Lewis, Milton y Edith Jr.
 - o Milton (hermano de Edith) desapareció mientras trabajaba en su estudio de pintura.
 - o Lewis (hermano de Edith) se suicidó tras un episodio de desrealización causada por su adicción a las drogas.

Tras el funeral de Lewis, Dawn, decidió que ella, Edie y Edith, debían abandonar la casa, pero Edie se negó y desapareció antes de que llegara la camioneta del asilo de ancianos donde iba a ser ingresada. Edith encontró el diario que su bisabuela había escrito para ella, pero, antes de que pudiera leerlo, Dawn se lo arrancó de la mano, arrebatándole la verdadera historia de la familia Finch.

Una vez finalizada la lectura del diario, el personaje-jugador, desembarcar del ferry y se dirige al cementerio de la familia Finch. Christopher, personaje-jugador e hijo de Edith Finch, coloca flores en la lápida construida de su madre, que murió de complicaciones en el parto.



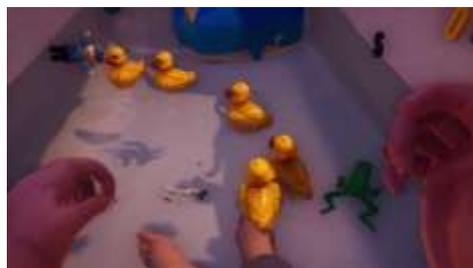
Árbol genealógico de la familia Finch (captura de What Remains of Edith Finch)

Este videojuego de género *first person walker*²⁴ tiene como tema central el miedo. Concretamente, un miedo consecuencia de las inexplicables muertes accidentales de los

²⁴ Definición de Gamer Dic: “Subgénero de los juegos en primera persona donde el jugador apenas tiene que realizar acciones o interactuar con el juego, más allá de avanzar por el escenario, ya que este está

diferentes miembros, que llegan a trastornar al resto de la familia. Personajes como Walter o Lewis llegan a interiorizar esa “maldición familiar” hasta el punto de que ese miedo se convierte en enfermedad. Walter queda tan trastornado por la muerte de su hermana Bárbara que sufre una crisis paranoica que le obliga a vivir más de 30 años encerrado en el búnker situado debajo que de la casa familiar y a alimentarse únicamente de latas de melocotón. Algo similar le sucede a Lewis, quien, culpándose por la desaparición de su hermano Milton, se encierra en su habitación y se sumerge en un círculo vicioso de consumo de sustancias y alcohol. El tratamiento contra su adicción y su incorporación como trabajador en una conservera local le provocan un estado de depresión. El peso de la realidad y el anhelo de una “realidad” donde ser capaz de conseguirlo todo (una versión ficticia de su vida que originó en su mente) lo llevan al suicidio.

Todas las acciones transcurren en el interior de la casa Finch y en el entorno natural circundante. El espacio videolúdico permite una libre exploración en primera persona, a través de una serie lineal de habitaciones, senderos y espacios secretos. El jugador es guiado a través de la casa por la narrativa visual y textual de Edith Finch. Para completar el videojuego es necesario encontrar una serie de documentos, fotos, cartas... situados en los dormitorios-santuarios dedicados a familiares fallecidos. Interactuando con ellos el jugador experimenta las muertes de los diferentes miembros, mediante, por ejemplo, libros animados (para la muerte de Barbara Finch), o minijuegos (para la muerte de Gregory Finch). Junto con los objetos que permiten la interacción contemplamos una casa, que podríamos definirla como caótica, plagada de fotos, recuerdos, libros y detalles que cobran sentido conforme la historia avanza.



Minijuego que reproduce la muerte de Gregory Finch (captura de What Remains of Edith Finch)

más centrado en la narración de una historia o en transmitir una experiencia que en la interacción del jugador o en proponerle un reto”. GamerDic. (2015, octubre 24). First Person Walker. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/first-person-walker/>



Libro animado que reproduce la muerte de Barbara Finch (captura de What Remains of Edith Finch)

Pero, sin duda, una de las características más singulares de la mecánica del juego es que el personaje que encarna el lector-jugador (mecánica que combina narrativa visual y narrativa textual) es ambiguo, en el sentido de que ni tiene nombre ni referencia dentro del mundo del juego, hasta que se revela su identidad al final de la narración: Christopher Finch, el hijo de Edith Finch (Boers, 2019:34). Actualmente, la mayoría de los videojuegos dependen, al menos en parte, del desarrollo de una identificación entre el lector-jugador y personaje (Boers, 2019:43). Por ello, y siguiendo la *Theory Of Queer Hipermedia*, la ausencia en este juego de un “yo” con el que identificarse permite al lector-jugador explorar y conocer las diferentes identidades de los personajes, hasta el punto de que la identidad individual es construida a través de su relación con estas identidades "externas" (Boers, 2019:48).

“Over the course of Edith’s investigation, she comes across items that unlock narratives told through the perspectives of her deceased family members, and at these moments, the reader-player, through Edith, assumes the identities of these characters in order to witness the salient moments of their lives and final days.”
(Boers, 2019:35)

6. CONCLUSIONES

A modo de conclusión, vamos a inventariar las características comunes, en cuanto a estrategia activista se refiere, de los cuatros casos seleccionados y analizados dentro del movimiento cibernético videolúdico:

- Presentan mecánicas simples, rápidas y fáciles de comprender, que permiten al jugador ser protagonista de la acción y quien la recibe. Es decir, permite vivir y experimentar los actos del juego en primera persona, de tal forma que la inmersión y la implicación del usuario es total. Las interacciones, que se asemejan mucho a las utilizadas en la vida real, aumentan la sensación de formar parte del juego y de la vida de otra persona.
- Al contrario que la mayoría de los videojuegos actuales, y siguiendo la Theory Of Queer Hipermedia, estos videojuegos no presentan un “yo” claro con el que identificarse, lo que obliga y permite al jugador explorar y conocer las diferentes identidades de los personajes, hasta el punto de que la identidad individual es construida a través de su relación con estas identidades "externas".
- Presentan una intención inicial de promover el espíritu feminista de la revolución (ensalzar el poder y la independencia de la mujer) a través de protagonistas femeninas “diferentes” que no cumplen esos estereotipos sexuales y sociales que han definido al personaje femenino, normalmente secundario, durante los últimos años en los videojuegos comerciales. Sin embargo, en la mayoría de ellos se sigue recuperando algunos estereotipos de género.

En líneas generales, encontramos en estos videojuegos una clara alternativa a las tradicionales NTIC (actualmente principal herramienta de gestión de los NMS). Las características que presentan estos mundos virtuales permiten dar a conocer otras realidades, diferentes a la realidad impuesta, contribuyendo, de esta manera, a la promoción y difusión masiva de mensajes promovidos por minorías con ideologías y políticas específicas, primordialmente en los más jóvenes.

Por último, remarcar los escasos estudios existentes sobre videojuegos y ciberactivismo y subrayar la necesidad de un nuevo enfoque metodológico y conceptual sobre la utilización de los videojuegos en procesos de cambio social y en la configuración de nuevas nociones de ciudadanía. Este trabajo intenta aportar nuevos conocimientos sobre

el videojuego como estrategia de activismo y participación de la sociedad civil, pero tiene como objetivo principal abrir una nueva línea de investigación sobre la eficacia de esta nueva herramienta en los estudios sobre ciberactivismo, Ciudadanía Digital y Nuevos Movimientos Urbanos. Las líneas de desarrollo a seguir se centrarían en:

- diseñar metodologías para el análisis del videojuego,
- definir las competencias de este dentro de los NMS,
- analizar la capacidad persuasiva de las mecánicas de los denominados videojuegos activistas y los *Serious Games*
- y comparar su capacidad con los videojuegos más comerciales.

Todo ello con el fin de revelar las nuevas formas estéticas y discursivas de lo social que configuran el imaginario urbano y la nueva subjetividad política contemporánea.

7. BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, No. 7, 4-15. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2576394.pdf>
- AEVI. (2008). LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA [Anuario 2018]. Recuperado de https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjv6MrGuO_oAhVK8OAKHVmCCbUQFjAAegQIARAB&url=http%3A%2F%2Fwww.aevi.org.es%2Fweb%2Fwp-content%2Fuploads%2F2019%2F05%2FAEVI_Anuario_2018.pdf&usg=AOvVaw1bboOLVtuCMYHJJRQHvSc7
- ALCALDE, X. (2016). Por qué la crisis de refugiados no es una crisis de refugiados Por qué la crisis de refugiados no es una crisis de refugiados. *REFUGEEES WELCOME*, n.29.
- ALONSO GONZÁLEZ, M. (2014). Podemos: el ciberactivismo ciudadano llega a la política europea. *Dígitos*. Recuperado de <https://revistadigitos.com/index.php/digitos/article/view/5>
- ARANGO, J. (2016). Europa: El año de los refugiados. *48 ANUARIO CIDOB DE LA INMIGRACIÓN* 2015-20, 30–55. <https://www.raco.cat/index.php/AnuarioCIDOBInmigracion/article/viewFile/317549/407647>
- BÉNARD CALVA, S. M. (2019). *Autoetnografía: una metodología cualitativa*.
- BOERS, C. (2019). *Toward a working theory of queer hypermedia: An analysis of queer textual structures in gone home and what remains of Edith Finch*. Recuperado de <https://digitalcommons.humboldt.edu/etd/246>
- BOGOST, I. (2007): *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

- CABELLO FERNÁNDEZ-DELGADO, F (2019): Distorsión comunicativa: aproximación a los modos de consumir a través de las industrias culturales en red (tesis doctoral). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=18314>
- CEAR. (2019b). INFORME 2019: Las personas refugiadas en España y Europa. Recuperado de <https://www.cear.es/informe-anual-2019/>
- CORTES, D. Y GARZÓN, T. “El ciberactivismo en las revoluciones posmodernas”, Revista de Estudios en Seguridad Internacional, Vol. 3, No. 1 (2017), pp. 103-125. DOI: <http://dx.doi.org/10.18847/1.5.6>
- DGV. (2019). Libro Blanco Del Desarrollo Español De Videojuegos 2019. Recuperado de <http://www.dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2019>
- DROUIN, R. A. (2019) ‘*Games of archiving queerly: artefact collection and defining queer romance in Gone Home and Life is Strange*’, Alphaville: Journal of Film and Screen Media, 16, pp. 24-37.
- EQUIPO DE INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO «HACIENDO HISTORIA: GÉNERO Y TRANSICIÓN EN ESPAÑA» DE LA UNIVERSIDAD DE ALICANTE. (2014). Género y transición política «transiciones en marcha». Presentado en I Coloquio Internacional Haciendo Historia, Alicante, España. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/46106>
- EVANS, F., & MASSA, S. M. (2017). Elicitación y especificación de requerimientos en *Pervasive Serious Games*. Presentado en XIX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, WICC 2017, ITBA, Buenos Aires. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/62883>
- FERRADAS GRASSANO, A. (2004). Orgullo, es la rebeldía. Pensamiento: Evolución de las formas de lucha , 79, 86-95. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5892564>
- GARCÍA-ESTÉVEZ, N. (2018). Origen, evolución y estado actual del activismo digital y su compromiso social. Ciberactivismo, hacktivismo y slacktivismo.

- GONZÁLEZ ENRÍQUEZ, C. (2015). La crisis de los refugiados y la respuesta europea. *Análisis del Real Instituto Elcano (ARI)*, N^o 67. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6958934>
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. (2018). Videojuegos queer e identidad gaymer. Un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(no 1), 360-388. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867949>
- HARAWAY, D. (1984). *Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. 43.
- IGLESIA, M. A. (2010). *Comunidad Lgbt : Historia y reconocimientos jurídicos* (Issue 17).
- ILGA. (2019). Homofobia de Estado 2019 [Actualización del panorama global de la legislación]. Recuperado de <https://ilga.org/es/informe-homofobia-estado>
- MARÍN CARRILLO, A (2007): La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas (tesis doctoral).
- MARTÍNEZ CARAZO, P.C (2006), "El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica." *Pensamiento & Gestión*, núm.20, pp.165-193. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=646/64602005>
- MARTÍNEZ MARTÍNEZ, H. (2013) “Ciberactivismo y movimientos sociales urbanos contemporáneos. un mapa de la investigación en España”. Vicente Mariño, M, González Hortigüela, T., Pacheco Rueda, M. (coord.) *Comunicaciones 2*.
- MELERO SALVADOR, A. (2015). Activismo LGTB en la prensa cinematográfica de la transición tardía (1979-1983). I Coloquio Internacional Haciendo Historia: género y transición política «transiciones en marcha», 79-88. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5756190>
- MORENO CANTANO, A. (2019). ACNUR y la promoción de los derechos humanos a través de videojuegos: El caso de Finding Home. *Historia Actual Online*, 49(49), 21–32. <https://doi.org/10.36132/hao.vi49.1477>

- MORENO CANTANO, A. C., & LAGO PEREZ, H. (2019). La educación en valores en el aula de Secundaria a través del videojuego *Life is Strange*. *Comunicación y Pedagogía*, no 313-314, 23-29. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6946887>
- NACIONES UNIDAS. (2019, 9 agosto). Refugiados. Recuperado 29 agosto, 2019, de <https://www.un.org/es/sections/issues-depth/refugees/index.html>
- OKTAVANYA, R., & PANJAITAN, Y. A. (2019). *The ambivalence of Life Is Strange in portraying its female characters*. *International Journal of Humanity Studies*, 3(2), 14-29. <https://doi.org/10.24071/ijhs.2019.030102>
- PELLISA, T. L., ZAFRA, R. (eds.) (2019). *Ciberfeminismo: de VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (Ed. rev.). Barcelona, España: Holobionte Ediciones.
- PÉREZ LATORRE, Ó. (2012). *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, España: Laertes editorial, S.A.
- PINYOL I JIMÉNEZ, G., & FERRERO TURRIÓN, R. (2016). La mal llamada «crisis de los refugiados» en Europa. *Documentación social*, N° 180, 46-69. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5784574>
- RAMÍREZ ALVARADO, M., & NAVARRETE CARDERO, L. (2016). Retórica de los Serious Games: una aproximación crítica. In (Eds.), *Libro de Comunicaciones del V Congreso Iberoamericano de Comunicación “Comunicación, Cultura y Cooperación”* (pp. 778–792). Recuperado de <https://luisnavarrete.com/curriculum/investigador/capitulos/Retorica%20de%20los%20Serious%20Games.pdf>
- SÁNCHEZ COTERÓN, L. (2014a). El videojuego como paradigma de creación procedural: ventajas e inconvenientes. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, No. 3 (Ejemplar dedicado a: El estatuto artístico del videojuego), 17-32. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5081124&orden=0&info=link>
- SÁNCHEZ COTERÓN, L. (2014b). El jugador como co-creador de experiencias: el caso de *They Are*. Presentado en I Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias

- del Videojuego, Barcelona. Recuperado de http://ceur-ws.org/Vol-1196/cosecivi14_submission_5.pdf
- SEBASTIÁN, J., & PRADOS, F. (2012). *Ciberactivismo: conceptualización, hipótesis y medida*. 188, 631–639. <https://doi.org/10.3989/arbor.2012.756n4001>
- SICART, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11(3). Recuperado de http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- SIERRA-CABALLERO, F. (2018): “Ciberactivismo y movimientos sociales. El espacio público oposicional en la tecnopolítica contemporánea”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 980 a 990.
- SIERRA-CABALLERO, F., GRAVANTE, T. y LEETOY, S. (coords.)(2018). Ciudadanía digital y democracia participativa, pp. 258. Salamanca, España: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- SOLLFRANK, C.: "La verdad sobre el ciberfeminismo". https://www.remedioszafra.net/mcv/pensamiento/tx/text_cs_c.html
- VELASCO MALAGÓN, T (2017) *Representaciones sociales de la transexualidad y de las personas transexuales en España*. [Tesis] Recuperado de <https://eprints.ucm.es/42016/>
- VERGÉS BOSCH, N. (2013). Teorías Feministas de la Tecnología: Evolución y principales debates. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2445/45624>
- WAJCMAN, J 2004. El tecnofeminismo. Ediciones Cátedra. Madrid.
- WILDING, F. (2010). ¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo? *Lectora: revista de dones i textualitat*, (10), 141–152. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2227948.pdf>
- ZAFRA ALCARAZ, R. (2004). Ciberfeminismo. Bases y propuestas en un mundo global. Recuperado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26536/ciberfeminismo_bases_y_propuestas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ZAMORA ZARAGOZA, J. A. (2017). Los movimientos migratorios de los refugiados: un análisis a la luz de la teoría crítica. *Revista Eletrônica de Educação*, 11(2), 303-315. <https://doi.org/10.14244/198271992122>