

COLECCIÓN COMUNICACIÓN Y PENSAMIENTO

Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo

Editor
Guillermo Paredes-Otero



EGREGIUS
ediciones

COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS.
REFLEJANDO LA SOCIEDAD
A TRAVÉS DEL OCIO INTERACTIVO

— Colección *Comunicación y Pensamiento* —

**COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS.
REFLEJANDO LA SOCIEDAD
A TRAVÉS DEL OCIO INTERACTIVO**

Editor

Guillermo Paredes-Otero

Autores

(por orden de aparición)

Guillermo Paredes-Otero
Antonio César Moreno Cantano
Carlos Álvarez Barroso
Jesús Albarrán Ligerio
Antonio Fco. Campos Méndez
Sergio Jesús Villén Higuera
Augusto David Beltrán Poot
Fernando Martínez López
Rafael Jaén Pozo



COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS.
REFLEJANDO LA SOCIEDAD A TRAVÉS DEL OCIO INTERACTIVO

Ediciones Egregius
www.egregius.es

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Ediciones Egregius

N.º 65 de la colección Comunicación y Pensamiento
1ª edición, 2020

ISBN 978-84-18167-35-5

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Ediciones Egregius ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

Colección:
Comunicación y Pensamiento

Los fenómenos de la comunicación invaden todos los aspectos de la vida cotidiana, el acontecer contemporáneo es imposible de comprender sin la perspectiva de la comunicación, desde su más diversos ámbitos. En esta colección se reúnen trabajos académicos de distintas disciplinas y materias científicas que tienen como elemento común la comunicación y el pensamiento, pensar la comunicación, reflexionar para comprender el mundo actual y elaborar propuestas que repercutan en el desarrollo social y democrático de nuestras sociedades.

La colección reúne una gran cantidad de trabajos procedentes de muy distintas partes del planeta, un esfuerzo conjunto de profesores investigadores de universidades e instituciones de reconocido prestigio. Todo esto es posible gracias a la labor y al compromiso de los coordinadores de cada uno de los monográficos que conforman este acervo.

Editora científica

Rosalba Mancinas-Chávez

Editor técnico

Francisco Anaya Benítez

Consejo editorial

Ramón Reig (*Universidad de Sevilla*)

José Ignacio Aguaded Gómez (*Universidad de Huelva, España*)

Ma. del Mar Ramírez Alvarado (*Universidad de Sevilla, España*)

Augusto David Beltrán Poot (*Universidad Autónoma de Yucatán, México*)

Rafael Marfil Carmona (*Universidad de Granada*)

Amor Pérez Rodríguez (*Universidad de Huelva*)

Carmen Marta-Lazo (*Universidad de Zaragoza*)

Gloria Olivia Rodríguez Garay (*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México*)

M^a. Ángeles Martínez (*Universidad de Sevilla, España*)

Marta Pulido (*Universidad de Sevilla, España*)

Martha Elena Cuevas Gómez (*Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México*)

Martha Patricia Álvarez Chávez (*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México*)

Edita:


EGREGIUS
ediciones

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
GUILLERMO PAREDES-OTERO	
CAPÍTULO I. El estudio de la problemática internacional a través de la serie de videojuegos <i>Global Conflicts</i>	15
DR. ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO	
CAPÍTULO II. La mecánica como texto: el caso de <i>What Remains of Edith Finch</i>	33
CARLOS ÁLVAREZ BARROSO	
CAPÍTULO III. Estructuralismo figurativo en el cibertexto <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> : Mitocrítica de los Reinos del Norte.....	55
DR. JESÚS ALBARRÁN LIGERO	
CAPÍTULO IV. La disyuntiva del terror como tratamiento estético e interactivo de la psicosis: el caso de <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	83
ANTONIO FCO. CAMPOS MÉNDEZ	
CAPÍTULO V. Informando sobre deporte electrónico: los esports como contenido periodístico en <i>Antena 3 Noticias</i>	105
GUILLERMO PAREDES-OTERO	
CAPÍTULO VI. La gamificación en los sistemas de pago móvil en China: el caso de Alipay	133
DR. SERGIO JESÚS VILLÉN HIGUERAS	
CAPÍTULO VII. El uso de la lógica transmedia y la gamificación en un curso universitario.....	157
DR. AUGUSTO DAVID BELTRÁN POOT	
CAPÍTULO VIII. El Lore en los videojuegos. Una forma de estimular la motivación de los estudiantes en educación superior.....	181
DR. FERNANDO MARTÍNEZ LÓPEZ Y DR. RAFAEL JAÉN POZO	

INTRODUCCIÓN

Las acciones más simples pueden ser las más importantes, con unos efectos inesperados y una repercusión que supera el espacio y el tiempo. Sería interesante estar en el Laboratorio Nacional de Brookhaven en ese trascendente año de 1958 para preguntarles a William Higinbotham y a Robert Dvorak si eran conscientes de que aquel rudimentario tenis de mesa interactivo que construyeron para una exposición, conocido como *Tennis for Two*, recreando en la pantalla de un osciloscopio una pista vista desde el aire con una red en el centro y dos raquetas en forma de línea iba a derivar en el fenómeno cultural que en la actualidad conocemos como videojuego con una relevancia tanto económica como social a nivel mundial. Si esos estudiantes del Tech Model Railroad Club que se pasaban las noches de 1961 para echar y ver partidas de duelos de naves espaciales de *Spacewar!* o los asistentes y participantes que acudieron en 1972 a la Universidad de Stanford para ver las primeras competiciones oficiales de dicho juego imaginaban que estaban en los orígenes de los llamados eSports, de torneos que, a día de hoy, los enfrentamientos entre equipos en un mismo videojuego acumulan millones de espectadores por todo el globo gracias sobre todo al papel de las redes sociales y las plataformas de retransmisión.

En poco más de medio siglo estas experiencias pioneras y rudimentarias se han convertido en un fenómeno de masas hasta el punto de que vivimos una ludificación de la sociedad. Dicho de otra forma, el videojuego ya no es un simple producto de entretenimiento basado en estar delante de una pantalla e interactuando con los elementos que aparecen en ella, sino que su uso se está implementando en prácticamente todos los campos de la sociedad -educación, periodismo, sanidad, empresas- teniendo tanto prácticas como objetivos diferentes a la finalidad lúdica. Pongamos un par de ejemplos para ilustrar esto. El 3 de noviembre de 2018 tenía lugar la final del campeonato mundial de *League of Legends* entre los equipos Invictus Gaming y Fnatic. Dicho enfrentamiento, que acabó ganando Invictus, llegó a superar la cifra de 205 millones de

visualizaciones simultáneas¹. Para hacernos una idea, la Super Bowl de dicho año apenas llegó a los 103,4 millones de espectadores². Por otro lado y cambiando de escenario, *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) será el primer videojuego en ser incluido como lista de lectura durante el curso académico 2020/21 para los estudiantes de Sociología, Historia, Ética y Filosofía en Polonia³. La expectación que causa una partida de ocio interactivo o el uso de un videojuego como material educativo son dos de las múltiples oportunidades que puede ofrecer el mayor fenómeno cultural del siglo XXI

La relevancia que tiene el videojuego en la actualidad no es indiferente en el mundo académico. El presente manuscrito es el resultado del simposio homólogo, *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo*, que tuvo lugar en abril de 2020 dentro del V Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento (Universidad de Sevilla). Un congreso que se vio afectado, al igual que el resto de la sociedad, por la pandemia del Covid-19, cuyos efectos aún están presentes mientras se escriben estas líneas. De ser un evento presencial tuvo que convertirse en una actividad académica online. Una transformación ante la que respondieron de manera magistral los investigadores e investigadoras de este simposio que tuve la oportunidad de coordinar. Este libro no es sino la materialización de los trabajos abordados en dicho simposio⁴. Por lo tanto, el primer agradecimiento va destinado a todos los participantes por el interés y compromiso demostrado durante el

¹ Guiñón, A. (5 de noviembre de 2018). Más de 200 millones de espectadores vieron la final del Mundial de LOL. AS. Recuperado de https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html

² EFE. (6 de febrero de 2018). La baja audiencia de la Super Bowl confirma la crisis de la NFL. *Sport*. Recuperado de <https://www.sport.es/es/noticias/deportes/baja-audiencia-super-bowl-confirma-crisis-nfl-6604251>

³ Pérez, C.M. (19 de junio de 2020). *This War of Mine*: Gratis para estudiantes de sociología, historia o filosofía en Polonia. *Vandal*. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350735515/this-war-of-mine-gratis-para-estudiantes-de-sociologia-historia-o-filosofia-en-polonia/>

⁴ <https://comunicacionypensamiento.org/inicio/simposios/comunicacion-y-videojuegos-reflejando-la-sociedad-a-traves-del-ocio-interactivo/>

congreso. En estas páginas encontrarás el efecto del videojuego en ámbitos tan diversos como la educación, el periodismo, la narrativa e incluso la mitología y su relación con los mismos, a través de variadas líneas de investigación y metodología tanto cuantitativa como cualitativa.

Centrándonos en el contenido de las páginas posteriores, en el primer capítulo, Antonio César Moreno Cantano, de la Universidad Complutense de Madrid, analiza la narrativa de la colección de videojuegos *Global Conflicts*, una serie de títulos centrada en temáticas como la guerra de Afganistán, los niños de la guerra en Uganda, la violencia en México o el conflicto entre Israel y Palestina, y que demuestran cómo el ocio interactivo también puede verse como una herramienta de aprendizaje e incluso como una forma de hacer periodismo. Aplicando una metodología comparativa e interdisciplinar, centrándose en los personajes, diálogos e imágenes de los títulos *Child Soldier's Uganda* y *Global Conflict: Latin America*, el autor llega a la conclusión de que estos juegos tienen un valor como herramienta digital en los ámbitos informativos y educativos, siendo una forma de concienciar a través del conocimiento sobre problemáticas internacionales.

La importancia de la mecánica como texto es el tema que se aborda en el segundo capítulo. El investigador de la Universidad de Sevilla, Carlos Álvarez Barroso, pone sobre la palestra el eterno debate de si el videojuego debe ser considerado como una forma de expresión narrativa o, en cambio, ludológica con el título desarrollado por Giant Sparrow y lanzado al mercado en 2017, *What Remains of Edith Finch*. Tras repasar las características propias del género *walking simulator*, este trabajo pretende ser a través de este juego una forma de cohesionar ambas teorías, para estudiar cada uno de los personajes de este título desde el punto de vista de la ludonarrativa. Empleando una metodología descriptiva enfocada en cada avatar y las mecánicas con las que debe interactuar el usuario cuando tome el rol de cada uno de los miembros de la familia Finch, este trabajo expone la importancia del cibertexto como una herramienta válida para el estudio de la ludonarrativa con un juego que reconstruye el género de los videojuegos conocido como *walking simulator*.

El tercer capítulo de este libro sigue centrándose en un nombre propio, en este caso el videojuego desarrollado por CD Project RED para su lanzamiento en 2015, *The Witcher 3: Wild Hunt*. Jesús Albarrán Ligeró, de la Universidad de Sevilla, pone el foco en el considerado por la crítica y la comunidad de usuarios como uno de los juegos más importantes de la octava generación de consolas para examinarlo desde el punto de vista del estructuralismo figurativo. Aplicando un análisis neohermenéutico, el autor de este trabajo compara la última aventura del personaje Geralt de Rivia con las estructuras antropológicas del imaginario que acuñó el teórico y mitólogo Gilbert Durand en 1984 para comprobar si éstas son aplicables tres décadas después a un producto interactivo, demostrándose gracias a un amplio número de ejemplos, desde personajes, objetos, hasta los propios diálogos que tienen lugar en el juego.

El uso del terror como una alternativa para reflejar la psicosis desde un punto de vista estético e interactivo es el tema del cuarto capítulo. Desde la Universidad de Sevilla, Antonio Francisco Campos Méndez analiza el viaje de la protagonista del videojuego *Hellblade: Senua's Sacrifice* y cómo se representa la enfermedad mental que padece. Tras contextualizar el estudio con ejemplos de terror como género del ocio interactivo, presentando el título de *Silent Hill 2* como antecedente, estamos ante una nueva investigación que demuestra el papel que tienen los videojuegos como herramienta de concienciación, en este caso sobre la psicosis, con el objetivo de analizar qué elementos se utilizan para realizar una visibilización real de la psicosis en aras de lograr la sensibilización del usuario. Para ello, el investigador ha tenido en cuenta elementos como el desarrollo argumental, la temática, la intencionalidad de los desarrolladores, la estética del entorno y la construcción del mismo y factores comunicativos y expresivos. Con este análisis discursivo, estético y mecánico, se llega a la conclusión de que el videojuego de Ninja Theory estrenado en 2017 es capaz de crear una nueva perspectiva en el desarrollo del ocio interactivo.

En el quinto capítulo, el investigador de la Universidad de Sevilla, Guillermo Paredes Otero, analiza cómo es el tratamiento informativo que reciben los eSports por parte de la prensa generalista en televisión. El autor hace un recorrido que va desde la importancia que tiene el deporte

electrónico a nivel mundial y en España a raíz de las cifras que mueve este sector, los eventos más importantes que tienen lugar así como los espectadores que acumulan los torneos, hasta las distintas formas de cubrir informativamente los eSports. Todo esto en aras de contextualizar la investigación para posteriormente centrarse en observar qué informaciones emite sobre este ámbito de los videojuegos *Antena 3 Noticias*, amparándose en el hecho de que éstos son los informativos con más audiencia en suelo español. La investigación refleja cómo la amplia audiencia de este medio recibe una imagen que en muchos casos es errónea y sin relación con el tema, por lo que se ofrece una idea equivocada sobre en qué consisten los eSports. Al mismo tiempo el deportista electrónico es dejado de lado para informar desde un punto de vista limitado a la perspectiva empresarial y económica.

Desde la Universidad de Málaga nos llega la influencia de los videojuegos en los sistemas de pago móvil en China, concretamente el caso de Alipay, al ser la plataforma más usada en el país oriental. Con el gigante asiático teniendo la mayor comunidad de usuarios de Internet y la gamificación como contexto, Sergio Jesús Villén Higuera estudia en el sexto capítulo el uso que se hace de las funciones gamificadas *El bosque de hormigas* (2016), *La granja de hormigas* (2017) y *Semillas de sésamo* (2018) prestando atención a las funciones no eventuales que emplean sistemas gamificados y las sinergias que se establecen con el resto de funciones y contenidos que ofrece Alipay. El autor llega a la conclusión que estas tres oportunidades hacen de la gamificación un medio para construir una dimensión lúdica, social, ecológica y solidaria, consiguiendo hacer una plataforma multidimensional de uso cotidiano, capaz de mejorar la sociedad y crear hábitos en los usuarios en función de sus intereses.

Continuando con la gamificación, el uso del videojuego más allá de como opción de entretenimiento se presenta en el séptimo capítulo junto a la lógica transmedia dentro de un curso universitario. Desde México, concretamente desde la Universidad Autónoma de Yucatán, Augusto David Beltrán Poot expone cómo la gamificación y la lógica transmedia se han empleado en la asignatura de teoría curricular y las reacciones de los 36 alumnos que cursan dicha materia. Usando herramientas de simulación así como la plataforma Moodle y la red social Facebook, los resultados

reflejan que estas técnicas de enseñanza hacen que el compromiso de los estudiantes sea mayor gracias al avance de niveles, el cumplimiento de desafíos y la obtención de recompensas.

Finalmente, el octavo y último capítulo de este libro sigue la línea expuesta en la investigación anterior presentándose como una forma de orientar la realización de programas formativos de enseñanza superior. Los investigadores Fernando Martínez López y Rafael Jaén Pozo, de la Universidad Alfonso X el Sabio y la Universidad Rey Juan Carlos respectivamente, toman como referencia el concepto de Lore para ofrecer una investigación-acción basada en la publicación de material académico complementario en la red social Instagram y destinado a los estudiantes de la asignatura Distribución y Logística de ambas universidades durante el curso académico 2019/20. La conclusión a la que llegan ambos investigadores es que con esta herramienta los estudiantes muestran mayor interés tanto durante el periodo lectivo como fuera del mismo, demostrándose igualmente la relevancia y utilidad que tiene la gamificación en la actualidad.

En términos generales, *Comunicación y videojuegos. Reflejando la sociedad a través del ocio interactivo* es una obra de divulgación académica de la cual el lector podrá llegar a la conclusión de que el videojuego es mucho más que entretenimiento: es cultura, es educación, es narración, es simulación y, en definitiva, es un fenómeno aplicable a todos los ámbitos de la sociedad con enorme potencialidad como demuestran los trabajos expuestos en esta obra. Sin más, dar mi agradecimiento más profundo a los autores que han participado en este libro por su trabajo y dedicación, gracias a los cuales no habría sido posible la publicación de este manuscrito.

Finalmente, al lector de este libro, sea gamer o sin haber tocado nunca un mando recomendarle que se extraiga de opiniones externas y personales sobre el ocio interactivo y disfrute del conocimiento que adquirirá con cada una de las investigaciones. Con total seguridad podrá ver el videojuego con otros ojos cuando lo finalice.

GUILLERMO PAREDES-OTERO
Universidad de Sevilla