

'DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL  
VIDEOJUEGO. LITERATURA, PENSAMIENTO Y  
GAMIFICACIÓN EN LA ERA DE  
LAS REDES SOCIALES'

---

Quizás parezca una obviedad decir que los últimos tiempos la sociedad ha cambiado radicalmente. Pero tal vez no lo sea tanto si nos paramos a analizar cuáles son los aspectos que han sufrido las modificaciones más significativas. La importancia que han adquirido Internet, las redes sociales y, en definitiva todo lo que lleve incorporado el adjetivo 'digital' ha transformado nuestro día a día. Hemos dejado en muchas situaciones de ser sujetos pasivos y pasado a ser sujetos activos, de consumidores a productores, todo gracias a los avances en las tecnologías de la información y la comunicación. Además, si algo ha demostrado la pandemia del Covid-19, contexto en el que se elabora el libro que el lector tiene ante sí, es la facilidad que ha tenido el ser humano de aceptar estas transformaciones en su vida cotidiana cuando la situación así lo requería.

En este libro se recogen tres ámbitos en los que las transformaciones están siendo muy sustanciales. Se trata de la filosofía, la lengua y la literatura y el sector del videojuego. ¿Qué tiene en común materias tan dispares? Coinciden en los cambios que están sufriendo por el avance tecnológico.

El contenido está organizado cronológicamente, empezando por el aspecto más clásico; la filosofía, continuando por las lenguas y literaturas, y, por último y más actual, los videojuegos.

En la primera sección titulada 'Filosofía, pensamiento y comunicación: de los presocráticos a YouTube' encontramos las investigaciones sobre filosofía. Este bloque lo componen trabajos muy diversos que unen el concepto clásico de los mitos griegos, en el que se encuentra una forma originaria de comunicar y de explicar la realidad para darle sentido, y el mito de la modernidad, que engendra una nueva explicación posmoderna. Frente al carácter unificador de los inicios de la filosofía constata una ruptura con la realidad. Así se introduce nuevos conceptos de 'verdad', 'razón', 'esencia', etc.

En la sociedad de la cultura de masas, el periodismo de masas y la política de masas se configura un mundo en el que, tras el auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el contenido de lo que se dice pasa a un segundo plano en favor de la forma, del cómo se dice. En las TIC reside, por tanto, uno de las mayores fuerzas de la postmodernidad. Comunicar es poder, informar (siempre que dicha información tenga seguidores) es poder. En este contexto, la figura del *influencer* y el *instagramer* es, por tanto, una figura de poder. Una figura capaz de conseguir que la gente consuma, piense y, lo más importante, hable como ella. Por eso en esta parte se incluyen diferentes investigaciones en las que se reflexiona en torno al desarrollo de la comunicación y sus implicaciones filosóficas, desde la versión clásica del orador hasta las figuras actuales de los *youtubers* e *influencers* como vectores relevantes en la configuración de la conversación pública.

En la segunda parte de esta obra, 'Lenguas, literaturas y aprendizajes en línea dentro y fuera del aula' encontramos distintos ejemplos sobre cómo la creciente digitalización y la mezcla de las prácticas y modos de comunicación también han cambiado no solo las lenguas y literaturas, sino que han afectado a su forma de aprenderlas. Por tanto, los cambios se han producido dentro y fuera del aula. Esto ha hecho que los docentes hayan incluido en las clases tecnología digitales que ha servido para unir los cambios de las lenguas y literaturas fuera de las

aulas y opciones para acercar la realidad académica en los distintos niveles educativos a estas nuevas formas fórmulas lingüísticas y literarias.

Entre los ejemplos más destacados de esta práctica multimodal encontramos los *booktubers* y *booktrailers* (o contadores de obras literarias en formato audiovisual), los clubes de lectura en las redes sociales, el uso de Instagram, TikTok, los *podcast*, las habilidades transmedia, ente otros. Asimismo, se analiza el papel que las plataformas digitales, las redes sociales o las aplicaciones móviles están teniendo en la enseñanza de lenguas extranjeras. Entre ellas, el inglés, alemán, chino, italiano e incluso, el catalán. Todos estos son alternativas para aproximar la realidad académica formal en todos los niveles educativos a estas nuevas prácticas lingüísticas y literarias. Este diálogo pretende que la educación lingüística y literaria represente un espacio de vanguardia que fomente un aprendizaje comunicativo, significativo y situado que dé cuenta de cómo somos, pensamos y nos expresamos hoy.

La tercera y última parte de esta obra se titula 'La sociedad del videojuego. Nuevos retos y oportunidades para el ciudadano digital'. A lo largo de los 19 capítulos que la componen puede comprobarse cómo el ocio interactivo ha dejado de ser un fenómeno puramente lúdico para estar intrínsecamente ligado a numerosos ámbitos de la sociedad. En este bloque se estudian propuestas videolúdicas que aumentan el protagonismo social y económico de la mujer; el género ciberpunk desde el punto de vista de la representación en la obra de CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*; las posibilidades de persuasión y cambios de opinión con el título *Tell Me Why* (Donnod Entertainment); o el fenómeno transmedia surgido a raíz de los videojuegos de la saga *Little Nightmares* (Tarsier Studios) permitiendo nuevas formas de inmersión y empatía con las problemáticas representadas.

También está presente un apartado con la relación entre los videojuegos y el Covid-19. El lector podrá ver las claves que llevaron al título *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo) a ser considerado 'juego de la pandemia'; cómo las asociaciones españolas de videojuegos se han visto afectadas por el confinamiento y las medidas sanitarias de la

llamada 'nueva normalidad' tanto en sus labores de comunicación como en sus actividades; así como el aumento del número de investigaciones sobre el uso del videojuego, desde que se decretó el estado de alarma; o el uso de *Kahoot* para aumentar el dinamismo de los eventos españoles por streaming.

Por su parte, el apartado de gamificación incluye estudios desde la importancia del género *shooter* para mejorar las funciones ejecutivas, hasta el uso del videojuego en diferentes grupos de edad y tipología de estudios, como clases de inglés hasta asignaturas universitarias; y su uso para concienciar sobre el acoso escolar y el ciberacoso, o potenciar el reconocimiento emocional.

Finalmente, este bloque aborda otras cuestiones como los mensajes que emiten los influencers a través de YouTube y Twitch; la importancia de los eSports a nivel económico y empresarial; los *newsgames* y su potencial ludonarrativo; una propuesta de paradigmas en torno a la narrativa y a la interacción en tiempo real, y las tendencias que de ellas se derivan; y una revisión sistemática de la literatura publicada hasta la fecha sobre las implicaciones éticas de los videojuegos.

En definitiva, el lector encontrará en 'De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales' que ámbitos que podrían parecer imperturbables como la filosofía, la literatura o el videojuego, no lo son en absoluto. Están sujetas a los cambios y tendencias digitales ofreciendo nuevas formas de uso sin que necesariamente pierdan la esencia por la que surgieron, pero sí dan origen a que nuevos públicos se acerquen a ellas. No por nada vivimos en un mundo hiperconectado y todo está al alcance de un clic.

GUILLERMO PAREDES-OTERO  
(Universidad de Sevilla)

NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA  
Centro Universitario San Isidoro (Universidad Pablo de Olavide)