



VIDEOJUEGOS E IDEOLOGÍA
El potencial revolucionario del medio digital

Grado en Filosofía

Alumno: Adrián Rodríguez Machado

Tutor: Miguel Mandujano Estrada

Curso 2023/2024

Índice

1. Introducción.....	1
2. Antecedentes.....	2
2.1 Ideología y Aparatos ideológicos del estado.....	2
3. Estado actual.....	10
3.1 La justificada relevancia ideológica del videojuego.....	10
3.2 Academizar el videojuego: los <i>game studies</i>	14
4. Discusión y posicionamiento.....	17
4.1 Narrativa lúdica: el videojuego como espejo social.....	17
4.2 Mecánicas e ideología.....	18
4.3 El potencial revolucionario del videojuego: la protesta interactiva.....	26
5. Conclusión y vías abiertas.....	28
6. Bibliografía.....	31
6.1 Webgrafía.....	33
6.2 Ludografía.....	34

1. Introducción

Los videojuegos forman parte de la vida de muchos jóvenes y adultos que son capaces de disfrutar las historias que el medio tiene para contar. Cuando el mando pasa por nuestras manos, jugamos, y empezamos a formar parte de algo que no solo engloba lo que se plasma en la pantalla. El punto de partida de este trabajo es el videojuego. Resulta pertinente tratar al videojuego filosóficamente, pues bajo nuestro juicio, está completamente ligado al concepto de ideología. La teoría de Althusser servirá como ejemplo esclarecedor para hacernos entender mejor que el videojuego es político. Negar esta afirmación sería obviar una de las herramientas de dominio más efectivas del capitalismo tardío. De manera que, el objetivo principal de este trabajo será comprender el lazo que une la ideología con el videojuego y cómo este puede ejercer tanto como herramienta de dominio capitalista como elemento de revolución —todo ello desde el marco teórico althusseriano—.

Los medios de expresión artística tienden a ser captados por el capitalismo; el videojuego no será menos. Adueñarse del jugar, dar cuenta de que el medio posee un potencial político e ideológico enorme, es algo que está ocurriendo en nuestros días. Pensar el videojuego es entender que todo esto puede plasmarse en teoría filosófica, es entender que quizás pensadores como Louis Althusser pudieron plantear en sus textos unas ideas en las que el videojuego puede manifestarse. Por tanto, la indagación de este proyecto será centrarnos en este pensador neomarxista para, a través de él, realizar un acercamiento teórico filosófico al videojuego. Al realizar esto, comprenderemos su capacidad de modelo artístico narrativo para reflejar inquietudes y problemas sociales así como sus complejas mecánicas, las cuáles guardan mucha relación con ciertos matices relacionados con los Aparatos ideológicos del Estado. Este último apartado, el de las mecánicas, ocupará gran parte del trabajo, pues es lo que diferencia al videojuego de otras artes y donde mejor podemos evidenciar el dominio ideológico simbólico.

Ilustrar al videojuego en una dimensión teórica, puede servir de ayuda para muchas cosas: expresar una visión concreta del mundo, hacer crítica política y un largo etcétera. Todos los problemas que puede desarrollar el videojuego son tanto actuales como de épocas atrás, y es jugando y entendiendo al medio, como podemos realizar discursos políticos e incluso filosóficos sobre dichas problemáticas. Esto no solo impulsa un análisis crítico hacia

cómo el videojuego es atravesado por el capitalismo, sino que también nos puede permitir vislumbrar el potencial revolucionario que posee el medio. Las decisiones que tomamos jugando al videojuego, las consecuencias de nuestro juego virtualizado en la dimensión lúdica, o la protesta movilizada y organizada en espacios digitales, todo ello dictamina una nueva forma que cada vez va madurando más resistencia ante el capitalismo. “Veremos el movimiento social nacer, crecer y explotar. Justo en esa capacidad de decidir, y de tener que afrontar las consecuencias, es donde recae principalmente su expresividad, en esa capacidad de hacer al jugador reflexionar” (García, 2021a, p. 266). La protesta interactiva servirá como cierre al análisis filosófico que haremos al videojuego. Sólo comprendiendo los grandes aspectos teóricos intrincados del videojuego es como podremos también defendernos a través de él.

La evidencia de que el videojuego posee una dimensión política será tratada en toda la discusión. Gracias a este acercamiento conceptual al medio digital atravesado por la filosofía estructuralista marxista de Althusser, es como podremos entender lo relevante e importante que es el videojuego como herramienta de dominación política y como posible instrumento revolucionario. Por medio de la experiencia lúdica del videojuego, podremos vislumbrar cómo se reproducen las relaciones de poder y dominación en esta nueva era digital. Las nuevas perspectivas políticas e ideológicas, también involucran al mando y las pantallas. Jugar es importante, y solo accediendo y reflexionando sobre el videojuego podremos encauzar nuestra disposición crítica hacia el sistema capitalista contemporáneo.

2. Antecedentes

2.1 Ideología y Aparatos ideológicos del estado

Los videojuegos pueden ser analizados desde diferentes perspectivas teóricas filosóficas. En este trabajo elegimos la de Louis Althusser y su concepto de Aparato Ideológico del Estado (AIE). La profundidad teórica que entraña su teoría conecta con el despliegue crítico que queremos realizar con el videojuego, lo que este representa y lo que significa para el capitalismo actual. Su posición neomarxista posee una pertinencia que es de vital importancia para plantear en un trabajo como este.

Louis Althusser fue un pensador neomarxista francés que dedicó gran parte de su obra al estudio de la ideología. Su obra *La revolución teórica de Marx* (1965) contiene un ensayo llamado “Ideología y aparatos ideológicos del Estado” que condensa y desarrolla eficazmente su pensamiento y teoría alrededor de la ideología. Althusser reconoce la pertinencia teórica e intelectual de Karl Marx, cuyos conceptos y razonamientos lo llevan a escribir la obra mencionada. Llevar el marxismo tradicional a modelos de pensamiento más complejos y modernos es lo que hará destacar al autor frente a otros neomarxistas. Para comprender la relación directa que establece el autor entre Estado e ideología, primeramente desarrolla unos conceptos fundamentales que permitirán un desarrollo teórico esencial alrededor de los AIE.

La reproducción de las condiciones de producción es el principal sustento conceptual al que debemos hacer referencia. Plantearnos y reflexionar sobre esta reproducción, puede resultar complejo o abstracto, sin embargo, el no hacerlo, provocaría en nosotros una sensación difusa que no nos permitiría comprender en profundidad las cuestiones que envuelven a este concepto. El proceso de producción refleja dos elementos fundamentales: las fuerzas productivas y las relaciones de producción existentes. La reproducción de los medios de producción es importante para todo esto, pues afirma Althusser (2004) lo siguiente: “No hay producción posible si no se asegura la reproducción de las condiciones materiales de la producción: la reproducción de los medios de producción” (p. 116). Desarrollar las condiciones materiales de esta reproducción implica que “no puede ser pensada a nivel de la empresa, pues no es allí donde se da en sus condiciones reales” (Althusser, 2004, p. 116). En la empresa solo se da un efecto que da la idea de una necesidad de la reproducción. Althusser entiende que la reproducción de los medios de producción es un hilo infinito, un hilo donde los capitalistas que producen deben reproducir su materia prima dependiendo de otros capitalistas y de sus productos. Todos ellos reproducen sus condiciones de producción y mantienen el hilo acorde al mecanismo de producción que hemos mencionado. Para entender el hilo que mencionamos la trayectoria de Marx es vital, Althusser afirma que es importante mencionar que existe una necesidad de reproducir las condiciones materiales de la producción, sin embargo, no podemos dejar atrás la reproducción que distingue a las fuerzas productivas de los medios de producción, hablamos de la reproducción de la fuerza de trabajo.

La manera más clara para asegurar la reproducción de la fuerza de trabajo es ofreciendo el medio material por excelencia que recibe el trabajador: el salario. El salario

únicamente representa la parte del valor producido por el gasto de la fuerza de trabajo, es decir, únicamente lo indispensable para su reproducción. El salario es establecido debido a las necesidades históricas impuestas por la lucha de clases proletaria. Ahora bien, un punto céntrico en esta cuestión es que “no basta con asegurar a la fuerza de trabajo las condiciones materiales de su reproducción para que se reproduzca como tal” (Althusser, 2004, p. 118). La fuerza de trabajo ha de ser diversamente calificada y por ende, se reproduce, afirmará el autor. Para poder asegurar esa reproducción de la diversificación de empleos o puestos de la fuerza de trabajo Althusser sentencia que las instituciones, pero concretamente el sistema educativo del capitalismo, es la clave para esa permanencia. Es en la escuela donde se empieza a plantear “las conveniencias que debe observar todo agente de la división del trabajo, según el puesto que está ‘destinado’ a ocupar” (Althusser, 2004, p. 118). La escuela fundamenta en los alumnos reglas morales y de conciencia cívica que poco a poco se desarrollan en reglas del respeto a la división social-técnica del trabajo y por ende, quedan sembradas las semillas de la dominación de clase.

Una vez hemos aclarado esto, resulta necesario hablar de la característica fundamental de la reproducción de la fuerza de trabajo, pues no solamente es necesaria la reproducción de su calificación, sino también —y conforme con lo que ocurre en las escuelas—, la reproducción de su sometimiento a la ideología dominante. Para Althusser “la reproducción de la calificación de la fuerza de trabajo se aseguran en y bajo las formas de sometimiento ideológico” (Althusser, 2004, p. 119), introduciendo el concepto central de todo este escrito, la ideología está implícitamente relacionada con la reproducción de las relaciones de producción, concepto que abordaremos tras recordar y analizar la estructura de la sociedad de la que hablaba Marx, pues toda reproducción de las relaciones de producción se da en una sociedad capitalista constituida por “niveles”.

Althusser plantea una estructura por niveles que debía tener toda sociedad capitalista según Karl Marx. Estos niveles tienen una articulación lógica denominada infraestructura y superestructura. Elaborar y desarrollar estos conceptos será primordial pues son el sustento teórico que nos ayudará a dar el salto para comprender el Estado según Althusser. Para Marx la infraestructura corresponde a toda unidad de fuerzas productivas y relaciones de producción, la superestructura se subdivide en dos niveles: la jurídico política que corresponde al derecho y el Estado y la ideológica que comprende las diferentes ideologías que puedan darse: religiosa, moral, política etc. Esta elaboración casi pedagógica de Marx

para entender nuestra realidad es representada por Althusser con una metáfora de un edificio. Cuando se construye un edificio ha de tener una base (infraestructura) para que los pisos superiores (superestructura) se mantengan firmes y sentencia que la base económica que nos da la infraestructura es lo que permite que se puedan dar las subdivisiones de la superestructura. El enfoque teórico pragmático de Althusser hace que esta metáfora que condensa segmentos de la teoría marxista sea contemplada por el filósofo francés como algo a superar; Althusser no pretende permanecer en el plano de lo descriptivo, por ello pensar estas cuestiones desde la reproducción lo diferencia de otros neomarxistas del momento.

La ideología, como bien hemos mencionado antes, posee un vínculo con el Estado; la tradición marxista que había hasta el momento afirma lo siguiente: “el Estado es concebido explícitamente como aparato represivo. El Estado es una ‘máquina’ de represión que permite a las clases dominantes [...] asegurar su dominación sobre la clase obrera para someterla al proceso de extorsión de la plusvalía” (Althusser, 2004, pp. 121-122). Al Estado también se le ha denominado “aparato de Estado”, el cual encierra todas estas características que hemos mencionado anteriormente. Además, somos conscientes de su existencia debido a, por ejemplo, las prácticas jurídicas que se emplean, así como las del ejército. La lucha de clases queda completamente simbolizada y marcada por la lucha contra ese aparato de Estado que realiza perfectamente su función.

La teoría descriptiva del Estado “representa una etapa de la constitución de la teoría que exige a su vez la ‘superación’ de tal etapa” (Althusser, 2004, p. 123). La superación de esta etapa, es para el filósofo francés completamente necesaria. El paso que da pie a una nueva concepción de tales ideas es introducir *algo* a la definición clásica del Estado como aparato de Estado. Una cuestión que es completamente relevante para poder hablar de ese *algo* es la siguiente información: “el Estado (y su existencia dentro de su aparato) sólo tiene sentido en función del *poder de Estado*” (Althusser 2004, p. 124). Aclarar esto es vital para la comprensión de nuestro escrito:

Esta primera acotación nos obliga a distinguir el poder de Estado (conservación del poder de Estado o toma del poder de Estado), objetivo de la lucha política de clases por una parte, y el aparato de Estado por la otra. (Althusser, 2004, p. 124).

Por lo tanto, tras diferenciar entre el poder de Estado y aparato de Estado damos inicio al cambio descriptivo de esta cuestión. Ese *algo* que se plasma junto al aparato represivo del Estado son los Aparatos Ideológicos del Estado (AIE). Junto a la ideología, los AIE serán la categoría filosófica central de este trabajo.

Siguiendo la estela de la teoría marxista, el aparato de Estado comprendía el gobierno, la administración, el ejército, etc., instituciones que constituían el aparato represivo del Estado. Los AIE son, entonces, “cierto número de realidades que se presentan al observador inmediato bajo la forma de instituciones distintas y especializadas” (Althusser, 2004, p. 125), y pueden ser: AIE religiosos (el sistema de las distintas iglesias), AIE escolar (el sistema de distintas “Escuelas”, públicas y privadas), AIE familiar, AIE jurídico, AIE político (el sistema político del cual forman parte los distintos partidos), AIE sindical, AIE de información (prensa, radio, TV, etc.), AIE cultural (literatura, artes, deportes etc.) Este último será del que más hablaremos a lo largo del texto, pues los videojuegos forman parte de él.

Existe entonces una pluralidad de AIE que pertenecen al aparato represivo del Estado. Esa pluralidad tiende a acercarse a la esfera privada mientras que el aparato unificado represivo del estado concierne al dominio público. Afirma Althusser (2004):

Hay una diferencia fundamental entre los AIE y el aparato (represivo) de Estado: el aparato represivo de Estado ‘funciona mediante la violencia’, en tanto que los AIE *funcionan mediante la ideología*” (p. 127). Aunque el aparato represivo de Estado también vislumbre ideología predomina la represión y deja a la ideología como característica secundaria, con los AIE ocurre lo mismo pero a la inversa. En el mismo lugar Althusser afirma que, si bien la clase dominante tiene el poder del Estado, también posee control del aparato represivo de Estado: “podremos admitir que la misma clase dominante sea parte activa de los Aparatos Ideológicos del Estado” (p. 128) y con ello, su ideología se manifiesta en ellos. Algo de lo más interesante que menciona el autor a continuación es que los AIE pueden además funcionar como lugar de la lucha de clases. Para la clase dominante es más sencillo imponer cualquier ley en el aparato represivo del Estado que en los AIE, pues en estos últimos “la resistencia de las clases explotadas puede encontrar el medio y la ocasión de expresarse en ellos” (Althusser, 2004, p. 128).

Volviendo a la reproducción de las relaciones de producción, podemos afirmar que de seguir la conceptología marxista, sería suficiente adecuarnos al lenguaje de la infraestructura y superestructura, pues la reproducción es asegurada gracias al segundo de los niveles; sin embargo, hemos dejado claro que la superación de este lenguaje descriptivo es necesario, pues para Althusser (2004): “está asegurada, en gran parte, por el ejercicio del poder de Estado en los aparatos de Estado, por un lado el aparato (represivo) de Estado, y por el otro los Aparatos Ideológicos de Estado” (p. 129). Si retomamos y tenemos en cuenta las características anteriores sobre el Aparato represivo de Estado y los AIE, podremos entonces representar y comprender la *reproducción de las relaciones de producción*.

La teoría de Althusser mantiene que la función del aparato represivo de Estado es “asegurar por la fuerza (sea o no física) las condiciones políticas de reproducción de las relaciones de producción que son, en última instancia, *relaciones de explotación*” (Althusser, 2004, p. 130). El aparato de Estado, entonces, fundamenta en gran medida la reproducción, represión y las condiciones políticas sobre las que actúan los AIE. En este sentido, el autor echa un vistazo al pasado de la historia y afirma que en las sociedades precapitalistas “*existía un Aparato Ideológico de Estado dominante, la iglesia*” (Althusser, 2004, p. 131). La iglesia almacenaba poder de control, funciones de información y aspectos culturales. La lucha que se dio entre los siglos XVI y XVII contra la Iglesia se debía precisamente a la presencia dominante del Aparato Ideológico de Estado religioso. La llegada de La Revolución Francesa y reformas posteriores refuerzan la teoría de Althusser, pues esta se ejercía principalmente “para asegurar no sólo su hegemonía política sino también la hegemonía ideológica (*sic*) indispensable para la reproducción de las relaciones capitalistas de producción” (Althusser, 2004, p. 132). El cambio de paradigma en su beneficio a través de la hegemonía ideológica y reproduciendo las relaciones capitalistas de producción interesa a otros grupos, los cuales buscan consolidar su poder y control.

Althusser sostiene una tesis interesante que problematizaremos más adelante. Afirma que tras las tretas por sustituir al AIE religioso que por aquel entonces lo dictaminaba todo, el que lo sustituye es el aparato ideológico escolar. Inducir en este aparato ideológico a los jóvenes de todas las clases sociales provoca que comprendan las nociones de producción y cómo se “divide” el trabajo. “Cada grupo está prácticamente provisto de la ideología que conviene al rol que debe cumplir en la sociedad de clases” (Althusser, 2004, p. 134). Ya sea

rol de explotado, de represión, etc. Con esto último se reproduce gran parte de las relaciones de producción en el capitalismo, las relaciones de explotados a explotadores y viceversa.

La propuesta más interesante de Althusser es el proyecto de una teoría de la ideología *en general*: “si esta teoría es uno de los elementos del cual dependen las teorías de las ideologías, esto implica una proposición de apariencia paradójica, que enunciare en los siguientes términos: *la ideología no tiene historia*” (Althusser, 2004, p. 137). La propuesta de Marx alrededor de la ideología es un puro sueño; afirma Marx que está constituida por “residuos diurnos de la única realidad plena y positiva, de la historia concreta de individuos concretos, materiales, que producen materialmente su existencia” (como se cita en Althusser, 2004, p. 137). En la *Ideología Alemana*, dice Althusser, la idea de que la ideología no tiene historia cumple una característica negativa por lo que mencionábamos que la ideología no es nada en tanto que puro sueño y no tiene historia propia. Para el neomarxista, que la ideología no tenga historia es una implicación positiva, pues constituye una realidad *omnihistórica*. Althusser presenta dos tesis importantes en este sentido, la primera, que “la ideología representa la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia” (Althusser, 2004, p. 139), y la segunda, que “la ideología no tiene existencia material” (Althusser, 2004, p. 141). Nos referiremos mayormente a esta última, pues significa que los AIE junto con sus respectivas prácticas poseen una existencia material. El sociólogo marxista Stuart Hall hace una importante matización sobre todo esto, y es que esa materialidad la conecta con las “prácticas y rituales sociales”, lo que es apropiado. Para este autor las ideologías representan unos marcos de pensamientos individuales que reflejan el mundo social. Cuando hablamos de una teoría materialista, lo realmente complejo es tratar las ideas como eventos mentales; Marx afirmaba que solo ocurría esto en la mente desde un enfoque materialista. Stuart Hall afirma que la propuesta teórica althusseriana nos ayuda a superar el dilema filosófico. “Él pone el énfasis allí donde las ideas aparecen, donde los eventos mentales se registran o se ven realizados, como fenómenos sociales” (Hall, 2013b, p. 202).

El individuo participa en unas prácticas ligadas al aparato ideológico las cuales gestiona la ideología, pero que para el individuo, conforman unas creencias que seguir. Por lo tanto, y para concretar nuestra conceptualización de ideología, a través del sujeto impregnado por la ideología, se dan los rituales, las prácticas y el aparato ideológico, bajo unas supuestas creencias. El sujeto actúa entonces, teniendo en cuenta una “ideología existente en un aparato ideológico material que prescribe prácticas materiales reguladas por

un ritual material, prácticas éstas que existen en los actos materiales de un sujeto que actúa con toda conciencia según su creencia” (Althusser, 2004, p. 144).

En “El espectro de la ideología” (2004), Slavoj Žižek, editor de la versión del texto de Althusser al que nos estamos refiriendo, trata distintas concepciones alrededor de la ideología, entre las que destaca la de la ideología “en sí”. El filósofo esloveno entiende esta rama de la ideología como “una doctrina, un conjunto de ideas, creencias, conceptos y demás, destinado a convencernos de su ‘verdad’, y sin embargo al servicio de algún interés de poder inconsciente” (Žižek, 2004, p. 17). Esta concepción de la ideología es muy tratada en ambientes académicos y en la tradición marxista contemporánea. Comprende, igualmente, una crítica de la ideología, afirmando que esta solamente puede darse a través de *la lectura de síntomas*. Dicha lectura consta de ahondar en esa tendencia no confesada de los textos oficiales que engloba la razón por la que se nos intenta convencer de esa “verdad” a través de “rupturas, sus espacios en blanco y sus deslices; descubrir en ‘igualdad y libertad’ la igualdad y la libertad de los participantes del intercambio en el mercado que, por su puesto, privilegia al dueño de los medios de producción, y así sucesivamente” (Žižek, 2004, pp. 17-18). El pensamiento que más nos interesa sobre *la ideología en sí* para desarrollar lo planteado por Althusser es que, “el apartamiento de la ideología es denunciado aquí como ideología por excelencia” (Žižek, 2004, p. 18). El camino crítico hacia la ideología parece plantear una distancia discursiva entre el sujeto y ella misma para que este se efectúe. Diversas corrientes de pensamiento alrededor de la ideología mantendrán lo contrario, pero lo cierto es que el enfoque teórico que plantea Žižek es correcto. Se abre la posibilidad de pensamiento de la existencia de *lo otro*, es decir, la otredad ajena a la ideología siendo esta también explícitamente ideología.

Una vez se expone la ideología en sí, entra en juego el *para sí* que concibe a “la ideología en su exteriorización/otredad” (Žižek, 2004, p. 20). Esta concepción se corresponde con la teoría althusseriana, y es que los AIE plantean una existencia material de la ideología en prácticas ideológicas, rituales, etc. Esto último no debe concebirse como una característica secundaria, sino como una parte necesaria para que se desarrolle el funcionamiento ideológico. Todo esto conlleva siempre la presencia masiva del Estado, “la relación transferencial del individuo con el poder del Estado, o —en términos de Althusser— con el gran Otro ideológico en el que se origina la interpelación” (Žižek, 2004, p. 21).

Algo sobre lo que matiza Althusser sobre Marx en su teoría es que concibe la ideología como “una relación con el universo experimentada en forma inmediata; como tal, es eterna” (Žižek, 2004, p. 28). Con esto, el autor se refiere a esa dimensión *omnihistórica* que menciona Althusser en sus escritos. Cuando introduce los AIE se reintroduce en el marco marxiano y esa comprensión “espontánea” de la ideología, se complementa con la idea de que la ideología no tiene un origen cercano a la vida como tal, sino que “llega a la existencia sólo en la medida en que la sociedad es regulada por el Estado” (Žižek, 2004, p. 29). Por lo tanto, una de las conclusiones a las que llega Žižek sobre Althusser es que el autor francés plantea una conciliación entre su propuesta de ideología ahistórica o eterna junto con la regulación objetiva de ideología que plantea el Estado a través de los AIE.

En lo siguiente destacaremos la relevancia del videojuego en la actualidad, además de la manera en que la ideología se manifiesta en el medio del videojuego de una manera explícita, en alusión a Žižek y Althusser, así como la formalización del videojuego en la academia, a través de los estudios críticos relacionados con disciplinas como la filosofía, la psicología, la sociología y un largo etcétera.

3. Estado actual

3.1 La justificada relevancia ideológica del videojuego

Tal y como hemos planteado en la introducción, es importante plantear el videojuego en discusiones alrededor de conceptos tales como la ideología. La vigencia e impacto del medio del videojuego en el capitalismo es considerable. Cuando problematizamos sobre el videojuego no solamente discutimos sobre este como tal, sino que hablamos de muchos otros temas. A nivel comercial no podemos negar su importancia, pues se trata de una industria que genera más ingresos que el cine y la música juntos, considerándose un instrumento de dirección cultural excelente. Por ejemplo: “Según los datos de la Digital Entertainment and Retail Association (ERA), recogidos por THE OBJECTIVE, los videojuegos representaron el 42,1% de los ingresos totales del entretenimiento en 2022, creciendo en 2,3% respecto a 2021” (Arias, 2023).

Hablar del videojuego implica muchas cosas, los datos que acabo de mencionar son una muestra de que, por muchos prejuicios que se puedan tener, el videojuego es una fuente

de ingresos masiva que el capitalismo controla. Hemos de reflexionar sobre ellos, sobre su industria y todo lo que la rodea. Tenemos que plantear estas cuestiones porque el videojuego actualmente es la forma dominante de entretenimiento a nivel mundial y continúa en progreso y expansión, siendo capaz incluso de fundirse con la industria del deporte con la creación de los *eSports*, deportes electrónicos, con videojuegos competitivos tales como *League of Legends* (Riot Games, 2009) o *Valorant* (Riot Games, 2020), cuyas partidas son retransmitidas a nivel mundial y tratadas como si de un partido de fútbol importante se tratase.

Los ingresos anuales generados a nivel mundial por las competiciones de videojuegos, conocidas también como deportes electrónicos o *eSports*, en 2022 ascendieron a aproximadamente 1.400 millones de dólares estadounidenses. Ahora bien, se prevé un crecimiento continuado de estos en los próximos años hasta situarse por encima de los 4.700 millones de dólares en 2030. (Orús, 2023)

Los *eSports* son una de tantas formas en las que las directrices capitalistas son capaces de manipular la industria del videojuego para generar más capital, pero si tuviéramos que mencionar una más evidente serían las famosas *loot boxes*. Estas cajas de recompensa no son más que microtransacciones en las que la caja contiene elementos del juego que el jugador desea pero que cuestan dinero real. Es decir, cuando jugamos a un tipo de videojuego concreto, compramos la caja dentro del propio juego; esta puede contener desde mejoras para nuestro personaje hasta recursos de utilidad para jugar. El contenido de la caja puede resultar tanto bueno como malo, ahí se encuentra la cuestión del azar, y no es hasta que compramos la caja con nuestro dinero y la abrimos que podemos observar lo que hay dentro y confirmar si ha valido la pena su compra. Esta implementación en los videojuegos ha conllevado negativas para los jugadores a nivel general. Afirmamos esto último porque han creado un problema de adicción muy similar a los que se dan en los casinos, la ruleta real se convierte en una digital en la industria¹. “De hecho, las cajas de recompensa comparten tantas similitudes formales con los juegos de azar que han sido reguladas como una forma de juego en varios países. Por ejemplo, en Bélgica se han prohibido algunas como forma ilegal de juego no regulado” (Scaliter, 2024).

¹ Es importante destacar que no nos estamos refiriendo a una adicción al juego en sí, sino más bien a la adicción que provoca el azar tal y como lo hace un casino normal.

Sin embargo, no solamente estos datos objetivos nos ayudan a entender por qué el videojuego influye en nuestra sociedad. La generación de capital alrededor de este es obvia, y con ello, como AIE cultural rige gran parte de las conciencias de los jugadores a través de ideologías establecidas. La ideología impregna al videojuego como herramienta de dominio debido a todo lo anteriormente mencionado, pero es que incluso si indagamos un poco más en cómo el videojuego se ha establecido a nivel social en nuestros tiempos, no podemos dejar de mencionar casos como el *Gamergate*. Tanto el cine como la literatura y otros ámbitos artísticos han conseguido evolucionar con el tiempo; aspectos que anteriormente eran la norma ahora son capaces de problematizarse y establecerse nuevos cánones para incluir colectivos que necesitan su propia representación. Con el videojuego ocurre lo mismo. En el momento en el que el videojuego avanza a un público más amplio, o mejor dicho, se desarrolla en una ideología inclusiva de izquierdas, cierto segmento ideológico ultraderechista de jugadores responden ante ello; el *Gamergate* es una de esas respuestas.

Gamergate fue un movimiento contra “la corrección política” y la manipulación en los medios de comunicación que resultó ser, como no podía ser menos partiendo de esas premisas, un movimiento de acoso y amenazas hacia cualquier intento de cambio en la industria. El Gamergate representó a un sector de la comunidad gamer muy reactivo a cualquier evolución en los videojuegos y fue especialmente agresivo contra las mujeres jugadoras y profesionales, que fueron boicoteadas y amenazadas. (Alverspin, 2018).

Contextualicemos un poco más lo ocurrido con el caso *Gamergate*. Los videojuegos desde sus inicios siempre se han vendido como un medio masculino, sin embargo, tal y como mencionábamos en el párrafo anterior, los tiempos cambian y los videojuegos evolucionan con ellos. Antes de que esto fuera así —pese al cambio, lamentablemente sigue ocurriendo—, muchas mujeres de la industria sufren ciberacoso, la masificación masculina en los videojuegos crea un rechazo a lo femenino. El caso que inicia el *Gamergate* fue el de Anita Sarkeesian, una comunicadora y crítica cultural que fue el principal foco de acoso de la campaña *Gamergate*. Tal y como dijimos en la anterior cita, la campaña pretende acabar con la supuesta intrusión de ideas feministas en los videojuegos, escudándose en una ficticia “corrección política”. Todo esto se origina en el año 2014, en el que inició una ola de acoso a la creadora de videojuegos Zoe Quinn, con ataques machistas y amenazas de muerte. Estos

ataques se dieron porque el exnovio de Zoe publicó un artículo en el que hablaba de intimidaciones con la que en su momento era su pareja, lo que fue un catalizador para la barbarie machista. Es en este momento donde Anita Sarkeesian entra en la cuestión. “La comunicadora publicó un vídeo sobre su serie documental *Tropos contra Mujeres* en la que conciencia sobre el sexismo y trata el rol de las mujeres en los videojuegos y los diversos medios de comunicación” (Cecilia, 2018). Cuando Anita plantea esto, es cuando comienza realmente la campaña del *Gamergate*. Los hombres que vieron que su medio por excelencia estaba siendo parasitado por mujeres, decidieron responder ante ello con odio. Ante todo este caso se tomaron medidas muy relevantes, se consiguió viralizar el caso y buscar apoyo para las víctimas.

Este ejemplo ilustra la falta de crítica ideológica que envuelve al videojuego. Permitir que este sector de la comunidad *gamer* se haya organizado de tal manera implica que no hemos conseguido un distanciamiento ante el problema para poder tratarlo, “este lugar desde el que se puede denunciar la ideología debe permanecer vacío, no puede ser ocupado por ninguna realidad definida positivamente” (Žižek, 2004, p. 26). Quizás es posible llegar a ese *lugar vacío*, pero lo cierto es que la crítica ideológica en el videojuego ha sido completamente obviada. Tal vez esto se deba al eterno calvario de prejuicios que carga el videojuego, percibido como un arte menor y no como un medio adulto. Podría parecer que al ejecutarse este desprecio no se vislumbra una ideología concreta, sin embargo, “En el momento en que caemos en esa tentación, volvemos a la ideología” (Žižek, 2004, p. 26). Al ocurrir esto, las ideologías predominantes intentan adueñarse de este Aparato Ideológico. Las ideologías ultraderechistas no están conformes con la manera en la que el videojuego está avanzando tal y como lo mencionamos anteriormente, el *Gamergate* planta unas semillas ideológicas que debemos combatir para que no continúen desarrollando las ideologías agresivas que envuelvan al videojuego. El *Gamergate* ocurrió en 2014, y si bien es sabido que el videojuego ha conseguido más renombre como medio y por lo tanto se le toma más en serio, la crítica ideológica aún debe madurar más, abogando por el debate ideológico que entienda al videojuego como lo que es, es decir, un medio que es y le rodea pura ideología.

Lo anterior es un reflejo de cómo el videojuego influye en nuestra sociedad actual. El Estado es muy consciente de que el videojuego imbuye todas estas características cuando lo analizamos, por lo tanto, reflexionar sobre el videojuego significa pensar en él como AIE cultural althusseriano; es darnos cuenta del poder de dominación ideológica y capital que

posee este medio. Pero es que no solamente la forma del videojuego es importante a la hora de efectuar un análisis sobre este, sino que su contenido, mecánicas y dinámicas articulan una compleja conciencia que resulta muy pertinente de matizar, como haremos más adelante. Algo que nos queda claro es que el videojuego ha de ser problematizado y se deben crear discursos a través de él. Quedarse únicamente en debates mundanos sobre esta cuestión sería lícito, pero es que la academia también se ha posicionado en este aspecto. En la actualidad el juego y el videojuego poseen espacios académicos propios donde tratar dichas problematizaciones, cuestiones como las que vinculan videojuego e ideología, temas que podrían ayudarnos a conceptualizar ideas y formalizar un discurso mucho más elaborado de lo que ya es.

3.2 Academizar el videojuego: los *game studies*

Para poder entender el contexto y formación de los *game studies*, ahondaremos en un texto del crítico del arte Diego Maté, quien ilustra el papel que ha tenido el videojuego en la academia.

Es a partir del año 2000 que se hace visible la emergencia de un nuevo campo de estudios que habría de crecer y estabilizarse con el paso de los años gracias a la aparición de publicaciones, espacios de enseñanza y eventos académicos dedicados a indagar teóricamente el fenómeno del videojuego. (Maté, 2020, p. 22).

Como menciona Maté, debido a la alta relevancia que estaban obteniendo los videojuegos acabando los años 90, hay un urgimiento por establecer los estudios sobre este en la academia. Se crea así la revista *Game Studies*. Esta revista tenía un propósito y era “fomentar la creación y difusión de un campo de estudios que interrogue al videojuego en su especificidad, sin apelar a matrices de otras disciplinas” (Maté, 2020, p. 22). Una vez se planteó *Game Studies*, el número de documentos que contenían ideas, debates y discusiones alrededor del videojuego se disparó. Con la creación de la *Digital Games Research Association* de 2003 se consigue acumular todos los resultados académicos que se estaban empezando a plantear en todo el mundo. Por lo tanto existe la revista inicial de *Game Studies* que plantea inicialmente la academización de los videojuegos y por otro lado surgen los

Game Studies entendidos como el recopilatorio general de teoría del videojuego con corte académico.

La creación de la revista trajo consigo cierta polémica con dos posiciones contrarias. por un lado los ludólogos y por otro los narratólogos. Maté afirma que los primeros eran identificados por una metodología que comprendía al videojuego por su especificidad mediática y estética, rechazando cualquier abordaje desde otra disciplina. Los ludólogos defendían que el videojuego debía ser analizado y discutido teniendo en cuenta sus particularidades, acercarnos a otras disciplinas como la psicología por ejemplo, no daría ningún resultado. Aquí es donde se encuentra el *quid* de la cuestión sobre el debate entre ludólogos y narratólogos, pues los segundos optan por un análisis en el que se acercan a otras disciplinas como la teoría del cine, entre otras, pues suponen que tener en cuenta la narrativa del videojuego y como esta se materializa en el videojuego es el punto central para ejercer un estudio sobre el mismo, mientras que los ludólogos optan por un enfoque mucho más centrado en aspectos tales como las mecánicas y la jugabilidad, es decir, centrarnos en lo que diferencia al medio del videojuego de otras artes. Maté sentencia de la siguiente manera:

Un gesto recurrente de los ludólogos fue la entronización de la noción de regla y de lo lúdico y su separación respecto de dimensiones como la representación audiovisual o el relato. En los primeros trabajos del campo resulta común el intento de analizar el videojuego y los juegos en general como sistemas compuestos por reglas cuya funcionalidad desborda la construcción visual o sonora, como si el conjunto de reglas modelaran una experiencia en su totalidad más allá de la acción de los rasgos restantes. (Maté, 2020, p. 22).

El autor llega a la conclusión de que el debate va perdiendo más fuerza. Maté sigue la estela teórica del autor Frans Mäyä, el cual afirma que para ejercer el análisis al videojuego se han de delimitar dos aspectos, el “del núcleo, que condensa los elementos que modelan la jugabilidad (*gameplay*), y la de la cáscara, que reúne la representación y el ‘sistema de signos’” (Maté, 2020, p. 23). Problematizar esta cuestión ha sido el enfoque principal de los *game studies* durante muchos años. Pese a que la dimensión lúdica y narrativa pueda parecer —por su gran peso a la hora de plantear discursos sobre el videojuego— sencillo de separar, realmente ejecutar el análisis con ambos aspectos singularizados es algo que en los *game studies* irá poco a poco perdiendo relevancia principalmente por los estudios que salieron a la

luz entre los años 2006 y 2010, en los que la multiplicidad de análisis con la interacción entre lúdico y narrativo sentarían cátedra en la academia. Los argumentos eran principalmente que no es del todo factible “describir una regla por fuera del ámbito de la representación y del relato o, al contrario, dar cuenta del despliegue narrativo sin describir a su vez su inscripción lúdica” (Maté, 2020, p. 23).

Diego Maté entra además en la perspectiva del investigador danés Jesper Juul, autor que afirmó lo siguiente: “en el videojuego conviven tanto elementos de orden lúdico como narrativos” (Como se cita en Maté, 2020, p. 23). Esta afirmación es la que mantiene un nuevo canon en los *Game Studies*. Una amplitud de perspectivas se fueron sumando al análisis del videojuego, por ejemplo, el especialista Miguel Sicart empezó a diseccionar el videojuego para encontrar un punto de acuerdo entre filosofía y ética con el medio digital. “El diseño de un juego de ordenador puede utilizar esta naturaleza dual de los juegos para crear *gameplay ética*, es decir, experiencias inducidas por el juego que pueden ser valiosas desde un punto de vista moral” (Sicart, 2009, p. 46). El videojuego poco a poco iba adentrándose en un cruce de diferentes perspectivas además de la filosofía, como podía ser la psicología, la teoría del cine entre otros. Los planteamientos ludológicos y narratológicos se unieron a estas multiplicidades que envuelven al videojuego, haciendo que su análisis sea más completo. Estas dos ideas antes enfrentadas se juntan para dar pie a una nueva dimensión de análisis al videojuego. El punto en el que se encuentran ahora los *Game Studies* es uno donde empiezan a contemplar la complejidad en su totalidad del videojuego, superando, como dice Maté, las celdas teóricas que habían impuesto narratólogos y ludólogos. “Cada vez más trabajos rehuyeron de cualquier atisbo de formalismo y se propusieron estudiar tanto los aspectos técnicos y discursivos del videojuego como sus efectos sociales” (Maté, 2020, p. 24). Este último planteamiento análogo que realiza el análisis de videojuegos a partir de ahora es el que se mantiene hasta la actualidad. La articulación del videojuego en el campo social y otros muchos temas más serán argumentaciones que los *Game Studies* mantendrán hasta el momento.

Es importante tener en mente el debate ludológico y narratológico, pues es comprensible que tras el gran impacto que estaba teniendo el videojuego durante esos tiempos surgiesen ambas posiciones. Sin embargo, mientras una postura intentaba buscar esa esencia, o como menciona Maté “especificidad mediática”, la otra intentaba buscar un análisis que englobase unas cuestiones narrativas que dieran pie a una indagación del

videojuego plena. La reconciliación de ambas posiciones dieron lugar a los *Game Studies* que hoy en día conocemos. Reconocidos por la academia, serán estos estudios en la actualidad a los que nos referiremos a continuación. La ideología y el videojuego forma parte de esa multiplicidad que conforman a los *Game Studies*. Nosotros indagaremos a continuación en algunos puntos y videojuegos concretos que puedan ilustrar cómo este Aparato Ideológico cultural destaca cierto contenido y relevancia ideológica con sus respectivas particularidades y apoyos teóricos. Veamos cómo el videojuego articula nuestra conciencia y otros aspectos.

4. Discusión y posicionamiento

La conciencia humana se virtualiza en el videojuego como Aparato Ideológico del Estado. A partir de aquí argumentaremos a través de la teoría que sustenta al videojuego como medio y de Althusser, cómo se manifiesta la latencia ideológica en el videojuego. Primero, ahondaremos en la forma que tiene el medio de transmitir mensajes entendiéndose a sí mismo como un medio político, después desarrollaremos la idea de mecánicas y por qué son tan importantes. Finalmente y como conclusión, entenderemos si el videojuego tiene potencial revolucionario. Ejemplificaremos con determinados videojuegos y llegaremos a la conclusión de que el videojuego puede plantearse como una herramienta de dominio perfecta para reproducir las relaciones de producción en el capitalismo tardío.

4.1 Narrativa lúdica: el videojuego como espejo social

El videojuego poco a poco ha ido evolucionando y encontrando nuevos mecanismos narrativos capaces de contar historias, capaces de reflejar una situación política o social importante. Ya lo hemos comprobado con el debate de los narratólogos y ludólogos. “Los videojuegos han empezado a reflejar la sociedad de forma más inclusiva y compleja, han empezado a hacer hueco a realidades que hasta hace no mucho permanecían agazapadas en la sombra” (Sánchez, 2021, p. 57). Gracias a todo este proceso de descubrimiento de un lenguaje propio del medio es como el videojuego plantea este tipo de realidades en su narrativa.

El mensaje político es impregnado por el autor del videojuego como ocurre con el cine o la literatura. Primero, el mensaje político se plasma en el contexto del videojuego (historia, entorno etc.). Lo siguiente corresponde a nuestros actos y cómo el videojuego

responde ante ellos, y por último las mecánicas, sobre las que hablaremos más adelante. Estas características definen al videojuego como el medio tan relevante que es hoy en día, pero también deja clara la potencial herramienta de transmisión de mensajes que es, pues ningún otro medio funciona de esta manera. Aún si no es la intención de los creadores, los videojuegos han ido cayendo en una serie de valores sociales que se han perpetuado hasta ahora, por ejemplo, “poniendo casi siempre en el centro de la acción al hombre blanco cis y heterosexual [...] llevan mucho tiempo mandando un mensaje de exclusión para todas aquellas personas que no caen dentro de esta caracterización extremadamente acotada” (Sánchez, 2021, p. 61). Afortunadamente, esto está cambiando en la actualidad. Se empieza a palpar una conciencia en el medio respecto al impacto que genera al imaginario social, lo que ha llevado a una crítica a la forma de hacer y analizar los videojuegos. Miguel Sicart afirma, en este sentido: “Like any other object or instrument or technology, games are political, but the true political effect of these objects takes place when we occupy them, that is, when they become instruments for political expression” (Sicart, 2014, p. 74).

El videojuego ha evolucionado hasta el punto de incluir nuevos perfiles de protagonistas, incluso la sexualidad, el género y otras reivindicaciones que engloban a grupos minoritarios más concretos. Queda entonces clara la afirmación de que el videojuego es político, “lo es en la medida en que se involucra de forma crítica en su contexto” (Sánchez, 2021, p. 61). El acto de jugar nos permite adueñarnos de ese contexto y establecer lecturas sobre él. Cuando jugamos tratamos situaciones que en el mundo real nos llevarían a conflictos insostenibles; descubrirse a sí mismo, dar sentido al mundo o mejorar nuestra empatía son capacidades que la dimensión lúdica del videojuego acaba por desarrollar en nosotros a través de los mensajes que nos transmite. Tal y como afirma Paula Sánchez (2021): “Es solo una consecuencia lógica de su propia naturaleza. La exploración y el aprendizaje se encuentran en el centro mismo de su filosofía” (p. 61).

Es importante recalcar todo lo que hemos mencionado para enmarcar al videojuego como medio potencialmente ideológico en nuestra sociedad. Ahora entraremos en un tema que se complementa con este: las mecánicas.

4.2 Mecánicas e ideología

Las mecánicas de los videojuegos quizás sean la característica más diferenciadora y evidente que podemos encontrar de cara a explicitar un reflejo ideológico en el medio. A lo largo de este trabajo hemos reafirmado que “los Aparatos Ideológicos de Estado funcionan masivamente con la ideología como forma predominante” (Althusser, 2004, p. 127). Sin embargo existe un matiz muy importante que plantea el filósofo francés, y es que “utilizan secundariamente, y en situaciones límite, una represión muy atenuada, disimulada, es decir simbólica” (Althusser, 2004, p. 127). Considero este matiz que plantea Althusser en su obra esencial para hablar de las mecánicas en los videojuegos. No ha sido casualidad que primeramente habláramos de interactividad y narrativa, pues antes hemos de dejar claro que la ideología predominante del videojuego se puede observar en su narrativa, pero la verdadera represión simbólica de la que se adueña el Estado en este Aparato Ideológico son sus mecánicas. Desligar las mecánicas de las narrativas resulta ciertamente imposible cuando hablamos de un videojuego; el videojuego ha de ser consecuente con la historia que se quiere contar y el cómo, pues es lo que, en esencia, lo define. Para que este planteamiento que estamos haciendo quede mucho más claro analizaremos varias mecánicas y observaremos cómo este orden simbólico de acciones repercute en los jugadores ideológicamente, las contraponemos y entenderemos la gran relevancia que tiene lo que hacemos cuando el mando está en nuestras manos.

Para acometer este análisis nos acercaremos al estudio del investigador Roldán García, quien deja muy claras varias cuestiones que envuelven nuestra discusión. Comenzaremos entendiendo a qué nos referimos con “mecánicas”. En el campo de los *Game Studies*, aún no se ha planteado un consenso académico sobre el que se pueda trabajar formalmente sobre qué son las mecánicas como tal. Existen varias definiciones tales como: “I define game mechanics, using concepts from object-oriented programming, as methods invoked by agents, designed for interaction with the game state” (Sicart, 2008). La definición que nos propone Sicart es muy interesante, sin embargo, y tal como afirma Roldán García en su escrito, nosotros nos centraremos en una definición más simple que nos ayudará a plantear nuestro argumentario de una manera más efectiva. “Una mecánica es una regla sobre como un juego funciona”. (García, 2021b, p. 16). Consideramos esta definición como idónea, pues es lo suficientemente simple como para que nuestro discurso pueda comprenderse de manera más general. El autor afirma que las dinámicas son un grupo de mecánicas que, en conjunto, consiguen un resultado de acciones planificadas, véase las mecánicas de salto o trepar para el avance del escenario de juego: “Son las dinámicas las que crean la interacción jugador-juego,

al ser las mecánicas unas normas muy atómicas que, en solitario, tienen poco recorrido. ¿De qué sirve saltar si no hay movimiento?” (García, 2021b, p. 16).

Entender esta cuestión es esencial pues conecta con la siguiente cuestión. Las mecánicas nos llevan a un punto muy relevante en el videojuego que comprende a la ideología, y es el aprendizaje en el videojuego que nos lleva a discernir si hemos hecho las cosas bien o mal. Lo correcto o lo incorrecto no interfieren como rasgos objetivos en el videojuego sino más bien como una implicación subjetiva de los creadores. La libertad de mecánicas en el videojuego puede llevarnos a complejidades tales como la disonancia ludonarrativa “que viene a ser la no adecuación de la narrativa con la información que transmiten las mecánicas” (García, 2021b, p. 17). Un videojuego en el que somos héroes pero cometemos actos de asesinato que no afectan a la narrativa es un ejemplo claro de este tipo de disonancias. Roldán García pone otro muy esclarecedor sobre cómo se implementan las normas salidas de la subjetividad de los creadores y cómo el jugador ejerce un juicio ante ellas. En una ciudad ficticia de un juego de rol observamos a un vagabundo mendigando. Si empezáramos a apalearlo y llegase un policía, ocurriría, en el ejemplo, lo siguiente: “Ese policía, en vez de tratar de detenernos, nos da la enhorabuena y se une a nosotros. Ahí se está transmitiendo una información: ‘apalear vagabundos está bien’. O también, ‘la policía es violenta y corrupta por defecto.’” (García, 2021b, p. 17). El videojuego recompensa por tomar decisiones correctas y penaliza por las incorrectas, si esta acción que hemos tomado en cuenta no nos penaliza, el videojuego nos alienta a que la repitamos, y además, reforzamos activamente acciones amorales pese a que se den en la ficción. Como podemos observar, se da un discurso alrededor del tipo de mecánica que responde a la idiosincrasia del videojuego; si queremos concretar esto un poco más podríamos traer a colación el nacionalismo autoritario. Esta ideología política propulsa una centralización de la política, la cultura y la economía en el Estado; quizás esta decisión de apalear a un vagabundo siendo un poco extrema beneficia al pensamiento conservador nacionalista autoritario. Esta libertad de mecánicas implica también una libertad interpretativa tanto beneficiosa como peligrosa. Si bien el videojuego como venimos diciendo, podría considerarse el AIE cultural que rige el capitalismo tardío por excelencia, esta es otra de las razones por las que lo es: su facilidad esencial para ejercer como herramienta de dominio ideológica a través de las ideas subjetivas de los creadores. Todo esto con el fin de: “asegurar no sólo su hegemonía política sino también la hegemonía ideológica indispensable para la reproducción de las relaciones capitalistas de producción” (Althusser, 2004, p. 132). Las relaciones de explotados a

explotadores y de explotadores a explotados puede quedar referenciada en el videojuego, ya que para Althusser, la ideología tiene una existencia material: los AIE.

Continuando con cierto tipo de mecánicas concretas, seguimos la estela teórica de Roldán García y su explicación de la acumulación de recursos. Primero explicaremos esta mecánica y luego otra que parece antagónica a la acumulación, para así poder ver cómo se implementan en ciertos videojuegos. Esta mecánica es de las mecánicas más comunes, los denominados “recursos” que el jugador acumula mientras juega, y que pueden ser varios, desde la salud del personaje, munición, dinero, comida, soldados, habitantes etc. Es muy común en los videojuegos de estrategia. Lo realmente interesante de esta mecánica es que los elementos que hemos mencionado se suelen volver a invertir en otros recursos, como objetos o mejoras de nuestro personaje. La distinción entre munición y habitantes es inexistente pues los recursos se igualan en tanto que nos benefician por igual. “Al estar mecanizados de esta manera, los recursos son por completo descontextualizados de su valor o relación con el mundo. [...] Todo son números, cosas abstractas que el jugador puede usar de la manera que crea más conveniente, separando la mecanización del recurso de cualquier dilema moral.” (García, 2021b, p. 19). La saga *Total War* (The Creative Assembly, 2011)² es un ejemplo de esto último. Ahora bien, esto no contiene únicamente el posible dilema moral que conlleva sacrificar tropas. Si nos centramos en los recursos más mundanos como la madera, u objetos relacionados con la salud entre otros, observamos que no existe penalización alguna por acumular este tipo de recursos, incluso por encima de nuestras facultades; puede que estemos bien de vida, sin embargo, la posibilidad de acumular todos esos objetos hace pensar al jugador que va mejor preparado de cara a los desafíos posteriores que el videojuego traiga consigo. “Todo lo ventajoso del capitalismo, pero sin ninguna de sus desventajas. ¿Una visión romantizada del mismo, una decisión consciente de solo ver una parte de la realidad o una mera forma de simplificar las normas del juego?” (García, 2021b, pp. 20-21). Anteriormente poníamos de ejemplo el nacionalismo autoritario y cómo ciertas mecánicas pueden complementar su discurso político; esta acumulación de recursos que acabamos de mencionar secunda la idea de ser la mejor versión de uno mismo que promueve el pensamiento neoliberal. Acumular objetos, estar siempre preparado, incluso negar recursos a otros sin recibir penalización alguna son características que el videojuego como herramienta de dominio ideológica plantea como AIE cultural.

² Decimos *Saga* para referirnos a todos los juegos de *Total War* creados por el estudio, pero en la ludografía aparecerá *Total War: Shogun 2* concretamente.

Un tipo de mecánica que es completamente antagónica a la acumulación de recursos son los cuidados. Dice Roldán García (2021b): “consideramos cuidados cuando nuestras decisiones afecten a un grupo de personajes reducido, en el que podamos conocer las historias de cada uno de ellos. Cuando hablemos de bien común, será para hablar de escalas mayores, del bien común de una ciudad, un país, un imperio...” (pp. 21-22). Un ejemplo que puede ilustrar esto con mayor claridad es el videojuego *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Este videojuego nos pone en la piel de un vaquero que pertenece a una banda de forajidos. Lejos de que su libertad de mecánicas quede opacada por actos vandálicos de la banda (cosa que también podemos hacer) el juego brilla a través de la mecánica genuina del jugador con los cuidados. El videojuego está abierto a permitir acciones que no repercuten especialmente en el desarrollo de la trama ni en mejorar a nuestro personaje, pero que conforme las vamos haciendo, los cuidados comienzan a mecanizarse. Algo que ocurre es, por ejemplo, que nuestro caballo se ponga nervioso y nos dé la opción de tranquilizarlo, que podamos hablar con los miembros de la banda e incluso bromear con ellos en el campamento en el que viven. “Tu pistola es tu pistola. Tu caballo es tu caballo. Los demás personajes del juego son tus compañeros de viaje. Son tu familia” (Cid, 2018). Lo que diferencia las mecánicas de *Red Dead Redemption 2* de obras como *Total War* es que aquí los recursos no se utilizan para uno mismo, sino que más bien se cuidan de manera genuina porque nos importan. Esas pequeñas opciones plantan una semilla en el jugador que hace que nos preocupemos de los personajes y lo que a ellos les rodea, proporcionándonos una recompensa mecánica y narrativa. “Uno de los pilares de este tipo de mecánicas basadas en los cuidados en que deben de apelar al sentido del deber o la responsabilidad del jugador” (García, 2021b, p. 23). La responsabilidad se cierne sobre nosotros cuando el videojuego responde a los cuidados que ofrecemos a través de las mecánicas.

Moonlighter (Digital Sun, 2018) y *This War of Mine* (11 bit Studios, 2014) serán los videojuegos en los que nos centraremos a continuación para contraponer, explicitar y entender de una manera más profunda las mecánicas que hemos nombrado hasta el momento.

Comenzamos con *Moonlighter*. Este videojuego se basa en dos ideas principales: la exploración de mazmorras y la gestión de una tienda. Estas dos ideas se complementan la una con la otra con el fin último de explorar más gracias a la tienda obteniendo una mejora del equipo. En este videojuego estamos constantemente explorando y volviendo a la tienda para

explorar más y comprar más; es un bucle en el que debemos seguir avanzando. Aquí podemos observar la mecánica que ya hemos introducido de acumulación de recursos donde lo único que importa es el jugador, es decir, el sujeto que define y por el que gira toda la experiencia interactiva; la mejora del personaje y la tienda es lo único que importa. La forma de mejorar la tienda es vendiendo los objetos que encontramos en la exploración, ahora bien, ¿cómo los conseguimos? “La forma de conseguir estos objetos viene por dos vías: a) el asesinato de monstruos y b) la apertura de cofres de tesoros. Así, la economía del juego pasa toda por el expolio o por el asesinato de otros seres” (García, 2021b, p. 26). Llegamos entonces a aclarar la idea que defiende *Moonlighter* por excelencia a través de sus mecánicas: mejorar al personaje. No existe mejora del pueblo de inicio, no existe mejora en los personajes que no son enemigos, solo existe mejora por y para el jugador. Esto no afecta a nuestra experiencia de juego y además y como ya hemos dejado claro a lo largo de este punto, versa y reconoce ciertas ideas de la ideología neoliberal. Una vez más, el videojuego a través de sus mecánicas influye políticamente en nosotros.

This War of Mine es un videojuego muy distinto a *Moonlighter*. El juego nos sitúa en la Guerra de Bosnia. Una de las características más interesantes, es que no nos pone en la piel de ningún soldado, sino que la experiencia de juego corre a cargo de los civiles en la guerra. Pese a que por estética y enfoque este videojuego difiera mucho de *Moonlighter*, sí que comparten mecánicas: la acumulación de recursos. Lo que no se entiende igual en este videojuego es que la supervivencia de nuestro grupo de civiles es el eje central, no la mejora única del jugador. Que el videojuego esté ambientado en mitad de una guerra hace que cada recurso se sienta imprescindible y sea la certeza que nos haga saber si sobrevivimos o no. El juego por el día plantea la gestión de nuestro refugio y por tanto de nuestros recursos, pero por la noche se abre una nueva posibilidad: el saqueo. Podemos robar de lugares abandonados o a otros personajes ajenos a nuestro refugio recursos que son necesarios para la supervivencia de nuestro grupo. Nos preocupamos por los nuestros por encima del resto. “Casi crea un ellos y un nosotros. Aquí se mecaniza la anteposición del bien del grupo ante el bien de la comunidad. O más bien, la reducción de la comunidad hacia la mínima expresión: el refugio o la familia” (García, 2021b, p. 27). Es importante recalcar que los cuidados también son implementados en este videojuego. Los recursos no son meros consumibles que acumulamos, de manera genuina todos estos objetos se reinvierten en el cuidado de grupo. Se acumula para sobrevivir.

Aquí podemos empezar a contraponer y problematizar ambas obras. En base a todo lo que hemos comentado, y pese a que *This War of Mine* junto con su acumulación de recursos tenga un apego mecánico mayor hacia los cuidados tal y como lo hace *Red Dead Redemption 2*, ¿es su acumulación de recursos cercana a la que realiza *Moonlighter*? A nuestro juicio la respuesta es clara y evidente: no. En *Moonlighter*, como ya hemos mencionado, el fin último es la mejora del personaje. La mejora a través de los recursos de *This War of Mine* es colectiva. Ahora bien, ¿se podría plantear al grupo como un personaje en sí y que se dé una equiparación?: “Podría hacerse, pero seguiría siendo una comparación que obviaría todas las mecánicas que existen para reforzar el sentimiento de grupo, como la posibilidad de que un personaje caiga en una depresión” (García, 2021b, p. 29).

A lo largo de este apartado hemos podido observar como este AIE cultural manifiesta esa represión atenuada o simbólica a través de las mecánicas. Explicitar la ideología lo hace de una manera mucho más evidente como hemos explicado en el punto anterior. Sin embargo las mecánicas entran en una profundidad mayor, al no ser —normalmente— enfocadas como centro total de la experiencia de juego, su dimensión teórica es mayor. Sin ir más lejos, los juegos que relacionan al conflicto bélico siempre nos enzarzan en una única mecánica jugable: los disparos. El jugador en la gran mayoría de los casos siempre tendrá que disparar y ser parte del imaginario de la imagen de soldado militar. Aunque parezca disonante, cuando se entremezcla historia y guerra en los videojuegos, la memoria histórica queda ligada al uso de las mecánicas de ese videojuego concreto. Haremos una última comparación para entender esto.

Los equipos de desarrollo de los videojuegos bélicos siempre optarán por eliminar a los civiles del planteamiento de juego. Resulta mucho más sencillo indagar ideológicamente en los jugadores cuando somos soldados rasos que poco a poco van escalando en la jerarquía militar pegando tiros que poniéndolos en la piel de algún civil. Esto es lo que ocurre en videojuegos como el ya mencionado *This War of Mine* frente a *Call of Duty WWII* (Sledgehammer Games, 2017). El segundo videojuego consta de un conflicto bélico completamente terrible para la humanidad: La II Guerra Mundial. En este videojuego las mecánicas son simples, nos ponen un fusil en las manos, no vemos a nuestro personaje en cuerpo entero, es decir, solo vemos lo que nos interesa, el arma. El único y principal objetivo de este videojuego es avanzar partiendo desde las playas de Normandía hasta Alemania matando nazis. Basta con saber utilizar la mecánica de disparo, la de curación y saber avanzar

hasta los puntos claves de las misiones para que este videojuego sea completado. Nuestro soldado-héroe cogerá las armas y salvará el día asesinando con sus armas. Esto pone al jugador en una posición de reflexión del conflicto muy poco profunda, los EEUU y su representación de la guerra es lo único que importa porque me han permitido ponerme en la piel de ese soldado que acaba con el mal hecho persona: la figura del nazi. El deseo masculino de salvación queda reflejado en esos tiros que pegamos en el campo de batalla, y tal como dice Alberto Venegas (2020a):

Como consecuencia, la memoria particular de la Segunda Guerra Mundial está siendo postergada en favor de una memoria global generada en Estados Unidos. Este hecho tiene como consecuencia una percepción homogénea y global del pasado y una asunción a nivel global de valores propiamente norteamericanos. (p. 45).

Por esto mismo volvemos a anteponer *This War of Mine* en este discurso, pues si bien no entra de lleno en cuestiones históricas como lo haría *Call Of Duty WWII*, sí que maneja la cuestión civil y una de las partes de la guerra que no se suelen contar en este género de videojuegos. Además, la memoria histórica que se forma alrededor de las mecánicas de *Call Of Duty WWII* no deja de ser un alabamiento al soldado norteamericano que obvia todo lo complejo que es una guerra: sus gentes, sus víctimas. “[...] el pasado que ven los jugadores y los espectadores de los títulos históricos es un pasado hecho a medida. [...] *Call of Duty WWII* para seguir con el mismo ejemplo, muestra, y a la vez no muestra, hechos como el Holocausto” (Venegas, 2020b, p.53). Si bien han habido casos de videojuegos como *Spec Ops The Line* (Darkside Game Studios, 2012) y *Wolfenstein: The New Order* (Machine Games, 2014) que comparten mecánicas con *Call Of Duty WWII* y pretenden profundizar su discurso de la guerra a través de su narrativa o estética, parece que el videojuego tiene aún que pulir y plantear mejor el discurso antibelicista con unas mecánicas que no nos hagan sentir bien matando, sino que nos resulte contraproducente apretar el gatillo, que se complejicen las mecánicas de un pasado terrible en pos de recordar las memorias de los caídos.

La represión simbólica provoca que el videojuego se convierta en una herramienta de dominio ciertamente desconcertante dependiendo del enfoque ideológico que se le dé. Ahora bien, este análisis que hemos comentado hasta el momento nos lleva a una duda muy

interesante a raíz de la teoría de Althusser. Si bien los videojuegos y todo su imaginario mecánico lo fundamenta el Estado o los desarrolladores que pertenecen a grandes empresas, ¿puede acaso el videojuego servir como herramienta de protesta? Que nuestra conciencia reaccionaria y revolucionaria quede impregnada en el videojuego es algo que abordaremos a continuación.

4.3 El potencial revolucionario del videojuego: la protesta interactiva

Este apartado servirá como conclusión a la discusión que hemos planteado hasta el momento. A pesar de que fundamentalmente las mecánicas es lo que proporciona que este apartado tenga sentido, entender que el videojuego pueda ser un espejo social gracias a su narrativa también es muy importante. Si tuviéramos que responder a la pregunta de si la clase baja al estar expuesta a tanta represión puede adueñarse de los AIE para sí mismas la respuesta es un rotundo sí. Los videojuegos son un ejemplo de ello.

El potencial revolucionario está ahí y es evidente, el activismo digital es una realidad que podemos plantear a través del videojuego. “Se aspira a una noción de realismo social en los videojuegos, que bien podría describirse como un contexto compartido a través de la narración” (Venegas y Moreno, 2021, p. 143). Existen casos donde voluntariamente o involuntariamente —este último lo desarrollan los jugadores— el videojuego es capaz de servir como espacio virtual de protesta. Los casos voluntarios corren a cargo de videojuegos tales como *1979 Revolution: Black Friday* (N-Fusion Interactive, 2016), en los que asistimos como testigos privilegiados a las manifestaciones que derribaron al gobierno del Sah de Irán en 1979. Este videojuego es considerado como independiente o *indie*. Marcar la línea entre el videojuego indie y el videojuego comercial es cada vez algo más complicado, pero si tuviéramos que trabajar con una concepción, sería la de un videojuego que “engloba múltiples acciones y representa, en su esencia, la búsqueda de la creatividad en un espacio artístico que se siente estancado” (Grau, 2023). Una de las características principales de este videojuego concreto es la de relacionarnos con las personas que asistieron a las manifestaciones. La mecánica central será la de escoger decisiones en puntos centrales del videojuego para seguir avanzando. Las decisiones éticas que rodean a este videojuego hace que la protesta esté muy presente en la obra. “Para que la protesta funcione de forma integrada debe ofrecer una reflexión al jugador bajo la forma, usual, de consecuencias durante la partida” (Venegas y Moreno, 2021, p. 26). Este diseño ético del videojuego es

potencialmente una de las mejores ideas de cara a la representación de protestas virtuales, sin embargo, este diseño se encuentra siempre un tanto limitado por la propia ética y acervo cultural del jugador, solo quien haya sufrido por lo que se protesta entenderá de manera total ese grito al cielo virtual. Las mecánicas que se utilizan para dar sentido a estas protestas interactivas son muy relevantes, pero, ¿qué ocurre con los videojuegos que no están pensados para que la protesta se encuentre integrada? Pues que las mecánicas y la organización de los jugadores provoca que las reivindicaciones se ejerzan.

Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2020) es el ejemplo perfecto de esto último. Es un videojuego de gestión de recursos cuyo objetivo final es mejorar nuestra isla todo lo que podamos a gusto del jugador. Los desarrolladores de estos videojuegos ya han negado las orientaciones políticas que se le han aplicado, pero es que son los jugadores a través de sus mecánicas los que se adueñan de estos espacios virtuales para manifestar una vez más la protesta. El caso que se relaciona con este videojuego es el de Hong Kong, y es que los manifestantes hongkoneses usaron el videojuego para iniciar protestas contra China durante el confinamiento debido a las consecuencias de la pandemia. Los jugadores se organizaron, crearon pancartas acorde a la protesta y se grabaron en esos espacios virtuales reclamando libertades políticas para su territorio. La respuesta de China sorprendentemente también fue a través del videojuego, tanto a favor del gobierno como en contra. Las acciones políticas que englobaron a este videojuego acabó con la prohibición del propio juego por parte de Pekín tanto digital como en formato físico. Esto nos lleva a pensar que hablar de activismo digital hoy en día es algo muy relevante, la prohibición de este videojuego implica un desconcierto por parte de los gobernantes chinos ante las protestas. La herramienta funciona.

Tanto si el videojuego tiene la protesta integrada como si no, resulta ciertamente lícito que tras todo lo que hemos argumentado, el videojuego es un potencial medio de reivindicación social y política. El potencial ideológico que desprende este medio es muy alto, solamente siendo conscientes de él es como nos podremos adueñar de él, hacer críticas a la reproducción de los medios de producción es algo posible a través de esta herramienta de dominio. Si bien el Estado puede moldear nuestra ideología a través de este Aparato Ideológico, nosotros también podemos virtualizarnos, reflexionar y protestar con los videojuegos *indie* o incluso con videojuegos creados por grandes compañías que permitan, gracias a la libertad mecánica, afrontar la represión política de manera efectiva.

Es necesario adecuar el lenguaje y los distintos aspectos cognoscitivos, las herramientas que usamos para hacer crítica, al medio y la época en la que nos encontramos. Marx no conoció los videojuegos, pero su método puede incorporarlos al pensamiento. (Flores, 2023, p. 140).

Acentuemos la crítica marxista a la realidad contemporánea, la realidad del videojuego.

5. Conclusión y vías abiertas

La complejidad teórica y práctica que envuelve al videojuego ha sido expuesta a lo largo de este escrito. La conexión directa que se ha planteado entre el videojuego y la teoría de Althusser nos ha permitido establecer un camino teórico que ha facilitado un análisis concreto al medio artístico. La mejor manera de sentenciar todo lo que hemos propuesto es afirmando que sí, el videojuego es una herramienta ideológica muy importante en la actualidad. Nos lo dice su narrativa, la manera en la que se le plasman al jugador las diferentes realidades sociales es algo que implica directamente a la ideología. Las mecánicas reafirman también esta cuestión, pues la manera en la que el jugador debe actuar en un videojuego es atravesada por una ideología no tan directa como la que se da en su narrativa, pero que es igual de efectiva. Ahora bien, todo nuestro argumentario ha ido encauzando un camino donde el videojuego solo puede darse como instrumento de dominio capitalista, sin embargo, si comprendemos su pertinente narrativa social, así como sus complejas mecánicas, podemos adueñarnos de ellas y dirigir una crítica hacia las miserias del sistema capitalista con, por ejemplo, la protesta interactiva que ya mencionamos en el trabajo.

Ahondando un poco más en lo expuesto hasta el momento, el Estado constantemente tiene a su disposición los Aparatos Ideológicos tal y como el filósofo francés expone en su teoría. Si bien la iglesia antes podía entenderse como principal fuerza de dominio ideológica, la simbología e ideología que es capaz de transmitir el videojuego en el capitalismo tardío han sido muy subestimadas, y permea más de lo que creemos en la sociedad actual. Reproducir las relaciones de producción a través de mecánicas muy concretas es algo que el videojuego permite hacer, pero la proyección y el deseo de rebelión de la clase baja añade la protesta interactiva a toda esta cuestión. A su vez, la conciencia de que el medio pueda

utilizarse tanto a favor de un sistema opresivo capitalista como de un posible auge de un espíritu revolucionario hasta el momento dormido, marca la verdadera diferencia. La forma de entender y afrontar el capitalismo varía conforme el tiempo va pasando. Anteriormente, las masas cedían ante sacerdotes y profetas, su simbolismo lograba embaucar ideológicamente a la población, sin embargo, ahora lo que funciona tanto a favor como en contra de la opresión son los aparatos ideológicos culturales, el videojuego lidera este camino.

Al centrar nuestra atención en el medio digital, se manifiestan en nosotros cuestiones alrededor de la ideología como las ya mencionadas. Ahora bien, si continuáramos complejizando nuestro análisis del videojuego, se abrirían nuevas puertas teóricas por las que podríamos cruzar. De cara a una posible investigación futura, podríamos plantear las siguientes como vías abiertas.

El acercamiento de las personas jóvenes a los videojuegos es algo evidente, pues son sus principales consumidores por el momento, el enfoque analítico que podríamos plantear recae sobre las aulas. La gamificación en espacios educativos es un concepto en el que el videojuego puede verse reflejado y puede encontrar nuevas problemáticas alrededor de la ideología, ¿se mantendría el potencial revolucionario del videojuego si estos son implementados al AIE escolar? El videojuego como herramienta pedagógica ha de ser revisado y analizado para responder a esta pregunta. Otra puerta teórica que podríamos mencionar podría ser la de Stuart Hall y Gramsci a partir de referencias tales como *La importancia de Gramsci para el estudio de la raza y la etnicidad* (Hall, 2013a). La elección de Althusser como principal autor de este trabajo podría haberse complejizado acudiendo en profundidad a la teoría de otros autores, por ejemplo, si hubiéramos desarrollado más a Hall, se podrían desvelar argumentos a favor de una conexión con Gramsci. La idea de hegemonía cultural de Gramsci ha influenciado mucho en el pensamiento de Stuart Hall y ambos llegan a la conclusión de que los productos culturales —en este caso, el videojuego— moldean conciencias a través de la ideología dominante, por lo tanto, habrían sido una posible relación interesante a implementar en el trabajo. Por otro lado, la protesta interactiva que fundamenta el trabajo como conciliación de lo propuesto en la argumentación podría haberse ampliado a nuevos parámetros teóricos. Por ejemplo, la protesta y resistencia epistémica de José Medina en *The Epistemology of Protest: Silencing, Epistemic Activism, and the Communicative Life of Resistance* (2023) o las ideas que plasma Mark Fisher en *Realismo capitalista* (2009), este

último afirma que la realidad capitalista es la única realidad, pero que a través de los productos culturales, podemos vislumbrar mundos ficticiales que promuevan un espíritu de liberación en nosotros. Estas vías abiertas quedan enmarcadas como posibles líneas de investigación en un futuro.

El videojuego es parte del AIE cultural y su importancia y relación con la ideología ha de ser teorizada. Los tiempos cambian, y estamos avanzando hacia una nueva era digital donde la ideología se está manifestando en unos Aparatos de los que hemos de ser conscientes. Pareciera como si el tiempo pudiera sobrepasarnos en todo momento, como si cada vez que intentásemos entender al mundo, el sistema capitalista respondiera con una nueva forma de aplacarnos con su dominación ideológica. Si no pensamos al videojuego como lo que es, y lo encerramos en una marginal jaula, el capitalismo se adueña de este, y es considerado una vía más de control sobre nosotros. Hemos de superar la barrera de desconocimiento con el medio, ya sea porque nos resulte muy lejano o por poco interés personal, pues no podemos pretender afrontar la lucha capitalista sin entender cómo evolucionan las herramientas ideológicas de las que se apropia. Por tanto, entender la importancia del AIE cultural en nuestros días es vital:

La reinterpretación cultural de los jugadores sobre los contenidos implícitos de los videojuegos plantea su importancia como generadores de gratificaciones que van más allá del mero entretenimiento o la evasión, como son la creación de relaciones sociales, el sentimiento de pertenencia a una comunidad y la participación en discusiones y acciones tanto en el mundo online como en el offline. (Gomez-García et al., 2022, p. 281).

Encender la consola y coger el mando ha trascendido a nuevos horizontes, ahora jugar significa muchas cosas, significa opresión, defensa, protesta, dominación etc. En la eterna encrucijada entre el capitalismo y la rebeldía de la conciencia, el videojuego presentará un papel fundamental para hacernos ver que el cambio potencial sistemático es una posibilidad que se encuentra a nuestra disposición.

6. Bibliografía

- Althusser, L. (2004). Ideología y Aparatos Ideológicos de Estado. En S. Žižek, *Ideología: Un mapa de la cuestión* (pp. 115-156). Fondo de cultura económica. (Obra original publicada en 1970).
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja negra.
- Flores Ledesma, A. (2023). Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 189, 139-155. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8987376>
- García, R. (2021a). El reflejo de la protesta como acción colectiva en los videojuegos. En A. Moreno y A. Venegas, *La vida en juego: la realidad a través de lo lúdico* (pp. 257-288). Editorial AnaitGames.
- García, R. (2021b). Reflejo de las ideologías a través de las mecánicas. En A. Moreno Cantano y S. Gómez-García, *Videojuegos del presente: La realidad en formato lúdico* (pp 15-36). Trea.
- Gómez-García, S., Chicharro-Merayo, M., Vicent-Ibáñez, M. y Durántez-Stolle, P. (2022). La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludoficción política en la plataforma Steam. *index.comunicación*, 12(2), 277-303. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- Hall, S. (2013a). La importancia de Gramsci para el estudio de la raza y la etnicidad. En *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales* (pp. 263-292). Corporación Editora Nacional.
- Hall, S. (2013b). Significación, representación, ideología: Althusser y los debates postestructuralistas. En *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales* (pp. 193-220). Corporación Editora Nacional.

- Maté, D. (2020). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 98, 19-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7298442>
- Medina, J. (2023). *The Epistemology of Protest: Silencing, Epistemic Activism, and the Communicative Life of Resistance*. Oxford University Press.
- Moreno Cantano, A. y Venegas Ramos, A. (2021). *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Shangrila.
- Sánchez, P. (2021). Interactividad y narrativa: los videojuegos como espejo social. En A. Moreno Cantano y S. Gómez-García, *Videojuegos del presente: La realidad en formato lúdico* (pp 55-78). Trea.
- Sicart, M. (2009). Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la gameplay ética. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 45-61. <https://idus.us.es/handle/11441/58049>
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2), 1604-7982. <https://www.gamestudies.org/0802/articles/sicart/>
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. MIT Press.
- Venegas, A. (2020a). El olvido de la memoria a favor del mercado. En A. Flores Ledesma y P. Velasco Padial, *Ideological Games* (pp. 21-45). Héroes de papel.
- Venegas, A. (2020b). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Sans soleil ediciones.
- Žižek, S. (2004). *Ideología: Un mapa de la cuestión*. Fondo de cultura económica.

6.1 Webgrafía

- Alverspin (4 de junio de 2028). Vávra, el gamergate y la ideología en los videojuegos. *Nivel Oculto* [sitio web].
<https://niveloculto.com/vavra-el-gamergate-y-la-ideologia-de-los-videojuegos/>
- Arias, J. (4 de mayo de 2023). La industria de los videojuegos ya genera más ingresos que la música y el cine juntos. *elLiberal* [sitio web].
<https://theobjective.com/economia/2023-06-04/videojuegos-ingresos-musica-cine/>
- Cid, E. (13 de diciembre de 2018). Red Dead Redemption 2: La ética del forajido. *Nivel Oculto* [sitio web].
<https://niveloculto.com/red-dead-redemption-2-la-etica-del-forajido/>
- Grau, T. (15 de Febrero de 2023). Signalis, el límite de lo indie. *Nivel Oculto* [sitio web].
<https://niveloculto.com/signalis-el-limite-de-lo-indie/>
- Montse Cecilia (6 de abril de 2018). Feminismo en los videojuegos y el caso Gamergate. *Diario Feminista* [sitio web].
<https://eldiariofeminista.info/2018/04/06/feminismo-en-los-videojuegos-y-el-caso-gamergate/>
- Orús, A. (13 de junio de 2023). Evolución anual de los ingresos anuales generados por las competiciones de videojuegos a nivel mundial entre 2022 y 2030. *Statista* [sitio web].
<https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-esports-a-nivel-mundial/>
- Scaliter, J. (31 de Marzo de 2024). Lootboxes: el problema de adicción que han creado los videojuegos en adolescentes. *La Razón* [sitio web].
https://www.larazon.es/tecnologia/lootboxes-problema-adiccion-adolescentes_2024033166092c9717c56e00013b9f6a.html

6.2 Ludografía

11bit Studios. (2014). *This War of Mine* [Videojuego].

Darkside Game Studios. (2012). *Spec Ops The Line* [Videojuego].

Digital Sun. (2018). *Moonlighter* [Videojuego].

Machine Games. (2014). *Wolfenstein: The New Order* [Videojuego].

N-Fusion Interactive. (2016). *1979 Revolution: Black Friday* [Videojuego].

Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons* [Videojuego].

Riot Games. (2009). *League Of Legends* [Videojuego].

Riot Games. (2020). *Valorant* [Videojuego].

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videojuego].

Sledgehammer Games. (2017). *Call Of Duty WWII* [Videojuego].

The Creative Assembly. (2011). *Total War: Shogun 2* [Videojuego].