

Videojuegos Políticos: Una Forma Diferente de Entender la Política

Guillermo Alexis Huertero Valle
gahv@yahoo.com

Actualmente los videojuegos forman una parte importante del mercado mundial ya que su difusión ha aumentado debido a la facilidad que proveen las nuevas tecnologías computacionales. Al proveer estas facilidades más personas se encuentran en la capacidad de crear videojuegos, que al ser productos culturales¹, inevitablemente están relacionados con su contexto social. En los últimos años, se ha dado un crecimiento en el estilo de videojuegos denominado *videojuegos políticos* en distintas partes del mundo para apoyar, rechazar, y/o burlarse de acontecimientos políticos.

Para poder analizar este campo es necesario conocer acerca de los videojuegos y su historia, así como la importancia que ha tenido Internet en su distribución y como medio de difusión de ideas, para finalmente llegar a un significado de un videojuego político.

Los videojuegos en la modernidad

Gracias a los avances tecnológicos las personas están en contacto con una gran variedad de videojuegos que van desde las computadoras de hace 30 años, las consolas, hasta los celulares; y la importancia que han tomado como una forma recreativa en la sociedad no puede ser negada. Sin embargo para poder estudiar este campo, se requiere una clara definición de videojuego y conocer su trayectoria a lo largo del tiempo.

Un videojuego puede ser definido de varias formas debido a todas las disciplinas que se requieren para su realización como la computación, el arte o la narrativa. De manera sencilla se puede definir un videojuego como “a game which we play thanks to an

¹ Sobre el hecho de que un videojuego es un producto cultural se hablará más adelante.

audiovisual apparatus and that can be based on a story”² (Esposito 2005). En ésta definición el autor toma en consideración varios factores que son importantes para el estudio del videojuego:

- *Juego*: El videojuego es en principio un juego. Zimmerman (2004) define este concepto como una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas preestablecidas para lograr un fin. A pesar de que no toma en cuenta a los juegos simples (juegos que no tienen reglas ni fin determinado) es un concepto apropiado ya que el videojuego siempre estará sujeto a reglas que fueron programadas de manera directa (lograr cierto objetivo) o indirecta (leyes de la física, gravedad, espacialidad).
- *Jugar*: Es parte de la actividad que se realiza en un juego. Se puede definir como “un espacio de movimiento libre dentro de una estructura rígida. Existe por y a pesar de un rígida estructura en un sistema” (Zimmerman 2004). Ésta definición implica que todos los elementos están relacionados en un sistema y va de acuerdo con el término original en inglés *play* que abarca más conceptos socioculturales como la música, el arte y el teatro.
- *Aparato Audiovisual*: Un sistema electrónico con capacidades de cómputo que incluye dispositivos de entrada y de salida y puede ser desde una computadora hasta un dispositivo personal de información o un celular. Unido a éste término se encuentra la interactividad³ que es lo que hace diferente a los videojuegos de los juegos clásicos ya que agregan automatización y complejidad.
- *Historia*: Es el elemento narrativo dentro de los videojuegos. No es un elemento requerido pues hay casos como *Tetris*⁴ donde el juego es meramente abstracto. A diferencia de la literatura los juegos se basan principalmente en el concepto de jugar no en la historia.

Estos factores van de la mano con la historia de los videojuegos. Al analizar su surgimiento y desarrollo a lo largo del tiempo se pueden obtener elementos que definen el concepto

² La definición del autor se deja en su idioma original pues el significado de la palabra ‘play’ es mucho más amplia en inglés que en español.

³ La interactividad significa que es posible el intercambio de información y actividad entre el hombre y la máquina convirtiéndola en una interfaz de usuario.

⁴ Un videojuego que consiste en formar líneas con piezas para que puedan ser eliminadas. No tiene historia.

actual como la narrativa y la influencia del cine. Esposito organiza la historia de los videojuegos en 4 etapas, sin embargo, el surgimiento de nuevas tecnologías para el desarrollo computacional les dio a los programadores independientes las facilidades y herramientas para hacer sus propias creaciones, lo cual fue determinante para la creación del género de los videojuegos políticos. Es por eso que yo identifiqué una etapa más a las propuestas por él:

Años	Etapas	Evolución	Compañías	Juegos
1971 – 1978	Pionera	Surge el concepto de videojuego. Se empieza a difundir la idea de una nueva forma de entretenimiento y comienza la industria de las arcadias ⁵ .	Magnavox Atari Taito Infocom	Pong Space Invaders Asteroids Star Trek
1978 – 1983	Dorada	Se comienzan a desarrollar los géneros en los videojuegos (deportes, acción, pelea, simulación). Comienza la transición al entretenimiento casero	Atari 2600 Intellivision Colecovision Activision	Asteroids Pac Man Galaxian Space Panic
1983 – 1994	Impulsora	Los límites tecnológicos empiezan a disminuir. Surgen más empresas que impulsan la industria y se crean franquicias de juegos. Empieza la adaptación a los sistemas portátiles. Decaen las arcadias	Nintendo Sega Commodore PC IRC Neo Geo	Mario Bros Sonic MUDS Doom Final Fantasy Tetris
1994 – 2004	Tecnológica	La industria del videojuego toma poder. Grandes producciones con el aumento de la tecnología 3d y el CD-ROM y DVD-ROM. La computadora se vuelve más importante en el área de los videojuegos y comienza la guerra de las consolas ⁶	Nintendo Sony Sega Microsoft Nokia Internet EA	Fzero Metal Gear Solid Street Fighter Halo Prince of Persia Quake FIFA
2004 - ahora	Flash	Las herramientas y programas que surgieron en el 2000 facilitan a los creadores independientes la producción de sus juegos. El rápido desarrollo de	Nintendo Sony Microsoft PC	Legend of Zelda Final Fantasy X Halo 2 GrandTheft Auto

⁵ Un establecimiento con varias maquinas con videojuegos que funcionaban a base de fichas o monedas.

⁶ Término que identifica la constante lucha por dominar el mercado entre Microsoft, Sony y Nintendo.

		Internet permite difundir éstos elementos de manera sencilla y rápida.	Internet	Independientes.
--	--	--	----------	-----------------

Elaboración propia del autor

El Videojuego como producto cultural

Una vez definido el concepto de videojuego, es necesario comprender que al ser creado por personas, no está libre de la influencia del contexto. Desafortunadamente la investigación en esta área se ha visto oscurecida por temas como la violencia, el sexo, e incluso como formas para educar a los jóvenes a la guerra; de tal forma que no han sido estudiados porque en muchos casos son considerados en un nivel más bajo que la cultura popular e incluso, descalificados como una forma de ocio que no apoya los ámbitos educativos o científicos.

Para explicar éste apartado usaré el ejemplo de *Grand Theft Auto San Andreas* (GTASA). En éste videojuego el jugador toma el rol de C.J., una persona afro-americana que vive en un barrio pobre y que se dedica a realizar trabajos para su banda, incluyendo la distribución de drogas y la prostitución de mujeres. Conforme el juego avanza C.J. se va enfrentando a casos de corrupción policíaca y política, mafias chinas y latinas e incluso, peleando contra el ejército norteamericano.

Observándolo desde el punto de vista clásico de McLuhan donde el medio es el mensaje, este producto es una invitación a la perdición para la persona que lo juegue, debido a su carga de violencia, corrupción y problemas sociales como drogas y prostitución. Sin embargo retomando el concepto de juego como una actividad voluntaria, se afirma que una persona no está obligada a comprarlo y por lo tanto, fue por otra razón por la que consumió ese producto. Basándose en esto se llega a la conclusión de que el videojuego debería ser estudiado desde el punto de vista de los estudios culturales. ¿Por qué las personas juegan? ¿Qué experiencia obtiene al poder jugar como un distribuidor de drogas, un alcahuete o un enemigo del gobierno?

Una de las características más importantes de los videojuegos actuales es que las representaciones sociales, económicas e ideológicas pueden ser vistas de manera muy

explícita y más que crear un mundo virtual, lo simula⁷. Esto se encuentra directamente relacionado con el imaginario social. El hombre se encuentra viviendo en la sociedad y por la sociedad, que se mantiene unida por su institución, que en un sentido más amplio significa:

“normas, valores, lenguaje, herramientas, procedimientos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas y, desde luego, el individuo mismo, tanto en general como en tipo y la forma particulares que le da la sociedad considerada”

(Castoradis: 1999)

Esta institución forma otra dentro de la organización y crea una unidad de significaciones que orientan y dirigen toda la vida de la sociedad considerada creando significaciones sociales imaginarias. Con esto se afirma que toda sociedad crea su propio mundo y determina que es lo real y lo imaginario, lo que tiene sentido y lo que carece de tal; es decir, que toda sociedad es un sistema de interpretación del mundo. Sin embargo esta interpretación no es libre, ya que como lo menciona Castoradis (1983), todo lo simbólico se construye sobre las ruinas simbólicas precedentes y utiliza parte de sus materiales para la comprensión actual mediante significantes colectivamente disponibles

La relación que esto tiene con los videojuegos esta ligada a lo simbólico y lo imaginario, pues lo que se muestra es un imaginario que está construido por imágenes que se representan como símbolos y que además pueden representar otra cosa que se denomina el imaginario radical, que es lo que constituye al sujeto en su singularidad y es la parte que trata de gratificar inconscientemente. Esto se debe a que cada sociedad define y crea una imagen del mundo natural y le da lugar a los objetos y seres naturales que importan para la vida de la colectividad, que ha sido influenciada por los medios y el ambiente donde uno se desarrolla.

⁷ Por simulación se entiende el modelado de un sistema dinámico por medio de otro sistema.

Estos objetos y seres naturales tienen una relación directa con la teoría de usos y gratificaciones de Blumler y Katz. Esta teoría le da un papel activo a la audiencia que elige lo que hace con los medios y de esta forma puedan lograr sus propósitos e intereses⁸. Al unirlo con el imaginario social actual se afirma que “La audiencia es motivada por influencias del tipo social, psicológico y cultural para utilizar los medios con el objetivo de obtener gratificaciones particulares” (Varela 2001). Estas gratificaciones particulares en los videojuegos, corresponden a las denominadas *culturales*, que resultan de la experiencia con el contenido de los medios y que son sueltas durante el proceso de consumo.

De esta forma, como lo menciona Aguilera (2004), la industria busca conocer de la mejor forma al usuario en su relación con el medio y la sociedad para proporcionarle opciones que provean distintas experiencias y que satisfagan y respondan a sus aspiraciones de gratificación, convirtiéndolo en un *spect-actor*⁹ más que en un jugador. Con esto se puede afirmar que GATSA no trata de convertir a la persona en un vándalo, sino que trata de cumplir sus expectativas imaginarias de cómo sería si fuera un vándalo, expectativas que fueron inducidas por el contexto donde se desarrolló que incluyen los medios (estereotipo visto comúnmente en películas y series televisivas¹⁰) y con el que los creadores también tienen contacto.

Los usuarios sobre todo pretenden divertirse jugando, explorando como spect-actor ciertos escenarios simbólicos –y satisfacer, al tiempo, otras aspiraciones más particulares-; en especial, los relacionados con ciertos productos de la cultura popular que durante años les han servido ciertas industrias

(Aguilera 2004)

Con esto se puede concluir que la forma en la que se tiene que analizar a un videojuego desde el punto de vista del investigador tiene que proceder a un ámbito más semiótico y de

⁸ Estos intereses pueden ser de identidad personal, relaciones, diversión o escapismo y no están directamente vinculados con el medio, ya que en momentos determinados un medio determinado puede cumplir todos.

⁹ El video jugador, inmerso en un contexto interactivo, realiza el papel de actor y espectador al mismo tiempo (Bettetini y Colombo, 1995: 24).

¹⁰ Actualmente muchos programas de televisión y películas muestran a personas con estas profesiones como protagonistas en donde se aprecia la “otra cara” del crimen. En México además esto se ve reforzado por la música popular como los narco-corridos, mismos que han sido censurados en diversas estaciones de radio.

análisis del discurso, pues como se mencionó anteriormente, es una simple simulación de la realidad que obedece a los productos de la cultura popular con los que la gente tiene contacto constantemente. Aplicando esto al contexto de los *videojuegos políticos*, se puede concluir que el creador simplemente representa la situación que el jugador/spect-actor desea gratificar en base a un imaginario sociopolítico.

Tecnologías de creación de videojuegos

Finalmente el último aspecto a tocar en el tema de los videojuegos es el técnico. Antes de la última década los creadores independientes se encontraban en gran desventaja contra las grandes compañías pues sus herramientas de desarrollo eran privadas y solo formando parte de una productora se podía tener acceso. A partir de la mitad de los años 90, con la revolución de Internet, surgieron herramientas y códigos de programación para la computadora como *Macromedia Flash* y *Java de Sun* que les proporcionó a los creadores independientes una plataforma para mostrar su trabajo. Para el propósito del trabajo, la herramienta que se debe analizar es *Macromedia Flash*, pues es la que se utiliza comúnmente para la creación de videojuegos políticos.

Macromedia Flash es una herramienta de desarrollo multimedia que puede utilizar gráficas vectoriales o mapa de bits, y cuenta con su propio lenguaje de programación llamado *Action Script*¹¹. Fue desarrollado en 1996 y se convirtió en un método popular para agregar animaciones e interactividad a las páginas de Internet. Su sencilla interfaz gráfica lo volvió una opción inmediata para los desarrolladores y artistas independientes, ya que sus creaciones pueden ser transmitidas mediante archivos con la extensión *swf* que tienen una gran comprensión y es tanta su popularidad que su página de Internet ofrece tutoriales y cursos para el desarrollo de objetos multimedia. De acuerdo a estadísticas de su sitio aproximadamente el 97.3% del mercado maduro de uso de computadoras e Internet puede visualizar archivos de Flash.

¹¹ Action Script es un código de programación dentro de Macromedia Flash que utiliza objetos y es más sencillo que un lenguaje de programación formal. Su facilidad radica en el uso integrado de objetos multimedia.

Esta herramienta permitió la creación y difusión de los videojuegos cortos desde un servidor, es decir que cualquier computadora conectada a Internet puede tener acceso. Esta categoría, que es en donde se encuentran la mayoría de los *videojuegos políticos*, tiene la característica de que pueden ser jugados en cualquier plataforma computacional y que no necesita ser guardados por el usuario por lo que puede ser jugado en cualquier computadora que cuente con una conexión a Internet y los plug-in apropiados. Además presenta una gran diferencia a las otras categorías de juegos ya que no se basa en la narratividad, es decir contar una historia mediante un discurso, sino en la capacidad de asociación que presentan así como en el significado retórico¹². que tienen, ya que “estas creaciones no están hechas por una secuencia de signos, sino que funcionan más bien como una máquina o un generador de signos”(Frasca 2003)

La función y el impacto de Internet

El segundo factor de análisis consiste en conocer la importancia que ha tenido Internet como un medio de difusión de ideas pues al final, los videojuegos, específicamente los políticos, requieren un medio para poder ser jugados. Antes de entrar al aspecto social de Internet es necesario conocer el desarrollo que ha tenido a lo largo de la historia moderna.

Años	Etapas	Evolución
1958 - 1971	Pionera	Surge el concepto de crear una red de computadoras conectadas por cables por la agencia ARPA(Advanced Research Project Agency) en Estados Unidos. Se realizan las primeras pruebas de comunicación en una red entre las universidades de Stanford, California y Utah.
1972 - 1985	Desarrolladora	Se realiza la primera demostración pública de ARPANET conectando más universidades. Se comienza el estudio para la transmisión de paquetes de información de manera eficaz (TCP/IP). Se realizan las pruebas de manera global y nace el concepto de Internet y de ciberespacio, así como el código HTML. Aparecen las primeras computadoras personales capaces

¹² Estos elementos serán explicados en la definición del videojuego político.

		de conectarse mediante modem.
1986 - 1995	Tecnológica	El número de computadoras conectadas globalmente así como los servidores aumenta de manera exponencial. En Suiza Tim Berners crea el concepto de 'hypertext' dando nacimiento a la World Wide Web. Se crea la sociedad de Internet ISOC y se comienza a transmitir audio y video por medio de protocolos de comunicación. Las computadoras personales se vuelven más accesibles y mejoran las velocidades de conexión.
1996 - ahora	Cibercultural	La importancia que tiene Internet en la sociedad es reconocida y comienza a ser un medio de expresión de ideas, de información y de socialización por medio de chats, blogs y foros. Surgen los programas de transmisión directa de archivos (peer 2 peer) así como la tecnología FLASH y JAVA que permitió a los desarrolladores crear sus propios juegos.

Elaboración propia del autor

Internet como medio de difusión de ideas.

Desde su aparición histórica Internet ha sido una herramienta de comunicación que ha tomado gran importancia en la sociedad pues además de ser un avance tecnológico, también lo fue en materia de estudios relacionados con los procesos humanos. Inmediatamente se comenzaron a plantear ideas y teorías que desembocaron en la comunicación mediada por la computadora (CMC) para entender como este proceso complicado se trasladaba a un mundo virtual, creando nuevos planteamientos a la clásica idea de que el medio es el mensaje.

Wolton (2000 A) menciona que el éxito que ha tenido Internet se debe a 3 factores que los medios masivos clásicos no han logrado alcanzar: autonomía, organización y velocidad. Todos pueden actuar sin filtros ni jerarquías, dando al usuario una sensación de libertad aparente¹³. Con esto él afirma que esta tecnología adquiere una nueva dimensión social pues presenta una nueva oportunidad donde “el individuo entra, y fuera de toda estructura,

¹³ Aparente debido a que actualmente los mismos buscadores comienzan a imponer filtros en sus búsquedas y los proveedores de páginas comienzan a tener mayores restricciones.

puede desarrollar libremente su competencia, instruirse, intercambiar mensajes o conocer gente”(Wolton 2000 B). Sin embargo no es completamente libre, pues al formar parte de la cultura tiende a autorregularse para evitar conflictos o entra a comunidades específicas que no tienen tanta difusión pero permite su expresión al máximo.

También se menciona que las nuevas tecnologías fomentan la capacidad de creación, ya que lanza de nuevo una imaginación y una creación cultural vinculada con la red que expresan la modernidad. Esto, como se mencionó anteriormente, se vio facilitado por el surgimiento de herramientas que facilitaron a los creadores los recursos para desarrollar sus creaciones, creando comunidades virtuales para su difusión. Este elemento entra en la dimensión de la expresión de la red, que muestra la necesidad de hablar en una sociedad libre pero llena de soledades¹⁴.

Finalmente Wolton detalla que Internet no es un medio de comunicación generalista, sino temático, ya que es un sistema de información automatizado interactivo en donde se transmiten mensajes de todos los sentidos por cualquiera y para cualquiera que cumple con 4 funciones:

Función	Características
Información-noticia	Designa aquello vinculado con política, historia y economía. Contiene información general y especializada que se puede encontrar en la prensa y los nuevos medios de comunicación masivo. Dirigida a todo el público y público especializado.
Información-servicio	Información relacionada con servicios como horarios de trenes, aviones, pasajes y otros datos de carácter práctico. Dirigida a todo el público.
Información-ocio	Información relacionada con actividades de ocio y diversión, que se encuentra en expansión a partir del incremento del nivel de vida. Dirigida a todo el público.
Información-conocimiento	Información que permite obtener conocimientos especializados por medio de bases de datos, sitios tecnológicos y universidades. Dirigida a un público especializado (investigadores, científicos).

¹⁴ Wolton lo denomina *soledades interactivas* ya que las personas que pueden comunicarse fácilmente por la red tienen una tendencia a no hacerlo en la vida real.

Durante mucho tiempo estas funciones estuvieron limitadas a unas cuantas personas, pues los conocimientos técnicos requeridos para publicar un sitio en Internet eran complejos para el usuario normal, hasta que aparecieron herramientas de producción digital que cambiaron la forma en la que la información se creaba, modificaba y transmitía en la red.

La revolución de los blogs

Uno de los aspectos que Internet ha proporcionado ha sido la libertad y la facilidad para que las personas puedan escribir sus ideas y pensamientos en un ámbito global mediante los diarios en línea llamados weblogs, que han creado un gran impacto en la política, los negocios y la comunicación. El Weblog, o blog, se define como un diario virtual en línea que contiene reflexiones, comentarios e hipervínculos escritos por el autor.

Antes de que existieran los blogs las opciones para comunicarse de manera interactiva en Internet eran limitadas. Primero apareció el correo electrónico que facilitó el envío de mensajes con la limitación de que solo podían ser recibidos o enviados. Posteriormente aparecieron los servicios de mensajería instantánea que eliminaron el problema del receptor pero aun así se encontraba limitado por la plataforma tecnológica. En última instancia se creó el Chat, que eliminó la barrera de la plataforma sin embargo, no era un medio apropiado para el desarrollo y expresión de ideas por la cantidad de usuarios y el poco control que se tenía.

El blog y sus herramientas proporcionaron al usuario común la capacidad de poder publicar una página con contenido multimedia de manera sencilla sin necesidad de aprender conocimientos técnicos creando una esfera o comunidad virtual¹⁵ en donde todos pueden comunicarse con todos y donde la información o los conceptos presentados pueden ser atacados, corregidos, discutidos o mejorados, haciendo a la gente un receptor crítico de la información que existe.

¹⁵ Una comunidad virtual es un asentamiento virtual en donde un número mínimo de personas interactúa con una variedad de formas de comunicación mediante una membresía por un período de tiempo determinado (Jones 1997)

El concepto como tal surgió en 1998, pero no fue hasta la creación de *Blogger*, que esta herramienta fue llevada a cualquier persona que contara con una conexión a Internet. A diferencia de un sitio tradicional, Torio (2005) menciona que un blog no transmite un mensaje ni es realmente un medio sino una conversación o, en menor medida la posición que el autor toma hacía un tema, por lo que realmente no pueden ser censurados o editados. Al ser una conversación es capaz de darle sentido al mundo complementándolo con el imaginario social que puede ayudar a construir(o destruir) la reputación de las instituciones actuales.

Esto se relaciona directamente con el ámbito político, pues los blogs son generadores de opinión. En la comunidad de los blogs no hay una organización central ni una ideología dominante y la mayoría de las personas realiza esta actividad como un pasatiempo y aun así surge la interrogante ¿Por qué forman un papel importante como foro de discusión pública que tiene consecuencias en los medios y la política?

Drezner (2004) menciona que la esfera de los blogs funciona de una manera distribuida. Los pequeños blogs no tienen una gran cantidad de lectores pero eso no implica que sus opiniones no sean importantes o llamativas, por lo que adquieren la función de una alarma. Los grandes blogs que reciben una mayor cantidad de lectores notan estas piezas de información y las ligan directamente al autor original y a otros sitios con información relevante, creando un sistema equilibrado en donde los lectores visitan blogs focales para conocer la información de blogs pequeños de una forma rápida y eficiente.

Además, los blogs proporcionan información de otros puntos de vista que varias veces no son considerados, funcionando como bases de datos de conocimiento local para temas políticos relevantes¹⁶ que con el tiempo reporteros o investigadores pueden revisar. Esto se relaciona directamente con la teoría de *agenda setting*, ya que si un número de blogs focales tocan el mismo tema, llamará la atención de los medios masivos y de las personas.

¹⁶ El EZLN utilizó una página de Internet para difundir los comunicados del comandante Marcos en 1995, y a pesar de que no era un blog per se, ayudó a conocer la situación que estaba ocurriendo.

La relación que todo esto tiene con los videojuegos políticos es que los blogs funcionaron como una plataforma inicial donde los creadores pudieron tomar y desarrollar ideas y al mismo tiempo publicar sus creaciones. La mayoría de estos juegos aparecen en blogs focales y al proporcionar un contenido diferente llaman la atención del público, volviéndose populares y conocidos basado en el contexto político del país.

Sitios dedicados a la difusión de videojuegos

Después del surgimiento de Macromedia Flash en 1996 los creadores independientes aprovecharon la Internet como una plataforma de difusión que, unida con la popularidad y crecimiento de los blogs, dio nacimiento a comunidades y sitios dedicados a la difusión de los videojuegos cortos o específicamente videojuegos flash y debido a que su tamaño es inferior a un videojuego normal, se puede encontrar una gran variedad con distintos temas.

Dos ejemplos de estas comunidades son *Newsgrounds* y *Tepocatas*. El sitio de *Newsgrounds* comenzó en 1995 como una galería del trabajo realizada por Tom Fulp. En 1998 el sitio ya había ganado popularidad mediante comentarios en otras páginas importantes como Yahoo y ZDNET. Para el año 2000 se convirtió en una comunidad que permitió a los creadores independientes mostrar sus videojuegos flash así como creaciones artísticas como animaciones y archivos de audio. Entre sus secciones se pueden encontrar un gran número de videojuegos con temáticas políticas (con un contexto norteamericano en su mayoría). Por otra parte se encuentra *Tepocatas*, un sitio dedicado a mostrar *videojuegos políticos* creados por el despacho creativo monobloc que surgió en febrero del 2006 y su nombre hace referencia a la clase política que se mueve por intereses privados como dinero o prestigio.: A diferencia de *Newsgrounds* los creadores independientes no pueden mostrar sus trabajos, sin embargo el sitio siempre está en búsqueda de nuevos talentos para la creación de juegos con temáticas políticas y se sostienen económicamente mediante publicidad en su portal.

El sitio de *Tepocatas* así como algunos de sus juegos serán el punto de análisis para éste trabajo pues se dedica específicamente a los *videojuegos políticos* y maneja

acontecimientos modernos en el ámbito político mexicano que permiten una mejor búsqueda de información para su análisis.

Los videojuegos políticos: Un nuevo paradigma de estudio

Una vez que se han analizado los conceptos de videojuego y de Internet como un medio de difusión de ideas, se puede explicar qué es un *videojuego político* y qué relación guarda con los temas antes mencionados. Cabe destacar que esta es un área que no ha sido estudiada a fondo pues la investigación se centra en una relación causa-efecto que ha creado un punto de vista muy cerrado para la investigación sociocultural¹⁷.

El *videojuego político* se puede definir como un videojuego corto basado en el contexto político del imaginario social que crea significados mediante elementos no-narrativos con un objetivo diferente al lúdico. Para comprenderlo mejor hay que analizar los términos utilizados en la definición:

- *Videojuego corto*: Un videojuego realizado con herramientas tecnológicas que permiten que pueda ser jugado desde un servidor en cualquier plataforma computacional. Es corto en duración ya que en la mayoría de los casos no cuentan con un final u objetivo específico
- *Contexto Político*: Es la situación que precede o en la que está basada el videojuego. El creador no se encuentra libre de la situación política que está desarrollando y mediante la influencia de los medios masivos o digitales, comienza a tomar ideas.
- *Imaginario Social*: Es un imaginario construido por una sociedad determinada que da lugar a los objetos, situaciones y seres para la colectividad. Este concepto se encuentra directamente relacionado con la imagen del político y los antivalores que representan en la sociedad mexicana.
- *Elementos no-narrativos*. A diferencia de la definición presentada por Esposito, los *videojuegos políticos* se basan en elementos no narrativos como la retórica, la asociación, lo abstracto y lo categórico para la creación de un significado. Al

¹⁷ Esto se debe a la idea que propone Howard (1996) de que una relación causa-efecto necesita considerar muchas variables al mismo tiempo para que pueda tener resultados sólidos, haciéndolo más difícil para el investigador.

analizarlos desde esa perspectiva se rompe con la dicotomía de si un juego narra una historia o carece de significado.

- *Objetivo diferente al lúdico.* El propósito de un *videojuego político* no es la diversión como tal, sino la comprensión de un mensaje ideológico que creará un significado utilizando elementos como las gráficas, el *gameplay* y los objetivos del juego, ya que suministran un horizonte simbólico para comprender el mundo.

Una vez comprendidos los elementos básicos de un *videojuego político* es necesario definir una metodología para su estudio, pues no comparte todos los elementos tradicionales de otros videojuegos. Un punto importante a recordar es que a pesar de que los elementos que componen un *videojuego político* pueden ser estudiados y analizados de manera independiente, todos se encuentran interrelacionados y requieren un análisis global final. Es por eso que ante la ausencia de un método de análisis específico propongo un paradigma de *estrella* (figura 1) cuya importancia se centra en que todos los elementos se encuentran conectados y son importantes para la configuración global del videojuego político.

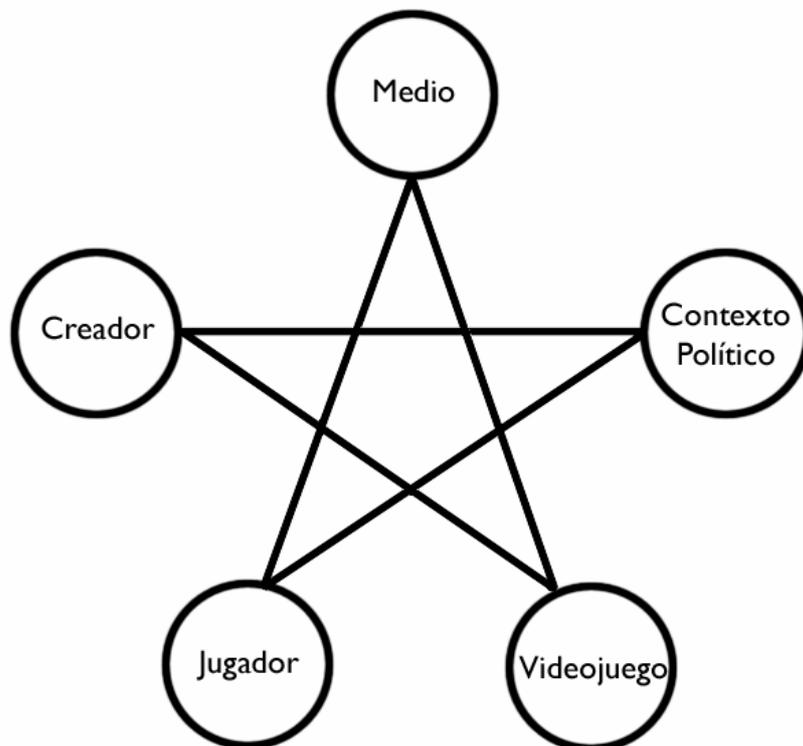


Figura 1 - Elaboración y diseño propio del autor

Este paradigma se atribuye al hecho de que el creador y el videojugador se encuentran relacionados mediante la ideología¹⁸ del lugar donde se desarrollan, que se ve representada en el juego como un sentir social hacia la política. Al estar ligados directamente, se necesita analizar mediante un conjunto de relaciones bidireccionales entre todos los elementos que reflejan el imaginario sociopolítico para la creación del *videojuego político*.

Para poder encontrar elementos a investigar es necesario realizar un acercamiento mediante la descripción y la experiencia con los videojuegos de este tipo pues, como lo menciona Aarseth (2003), la observación no pone al investigador en el papel del espectador¹⁹ ya que la experiencia que obtiene al ver al jugador es parcial y se pueden malinterpretar signos o elementos al no saber cual es la estructura individual que sigue.

La fortaleza que presenta este modelo radica en que toma en cuenta el contexto político, elemento que no estaba considerado en la definición de videojuego antes presentada, así como en los elementos que pueden ser encontrados en cada dominio. Para entender como es que están relacionados se procederá a explicar cada uno, se sugerirán algunos elementos que se pueden analizar para realizar un trabajo de investigación.

El Creador

En este punto se analiza el proceso de creación del juego desde el punto de vista de la persona que lo desarrolló. Anteriormente este elemento estaba dedicado a las grandes compañías pues eran las únicas que contaban con las herramientas para desarrollar juegos, pero con el surgimiento de Flash, el blog, y la importancia de los *videojuegos políticos* este dominio pasó a manos de los creadores independientes.

¹⁸ Por ideología se entiende “*estructuras* asimiladas de una manera inconsciente por los hombres y reproducidas constantemente en la praxis cotidiana” (Castro 2000) cuya función no es cognoscitiva, sino práctico-social.

¹⁹ A diferencia de los estudios de cine o literatura, donde al observar la acción o los elementos se pueden entender los principios básicos.

Estos creadores no se encuentran libres del contexto político, por lo que se tiene que tener en mente la idea de que su producto puede tener una influencia ideológica de manera explícita o implícita. Es por eso que algunos elementos que se pueden investigar en este dominio son:

- *Demografía*: Las características de las personas que crean el videojuego puede influenciar el tema así como el diseño y el objetivo del videojuego, además de que las diferencias culturales pueden mostrar diferentes elecciones con respecto a la mecánica. En este factor se pueden estudiar elementos como edad, género y el pensamiento o línea política que sigue el/los creador/es.
- *Contexto Social*: Las características del lugar donde se desarrolla el videojuego. La influencia que tiene el lugar en el desarrollo es vital pues indica el grado con el que se envuelve la persona en el conflicto o acontecimiento. En este elemento se puede estudiar las características y la historia del lugar donde se desarrolla el videojuego, así como la cercanía a eventos políticos.

El jugador.

En este dominio se analizan las formas con la que el público juega, estudiando la mecánica y su comprensión, pues cada persona juega para cumplir gratificaciones diferentes basadas en su imaginario social que se ve afectado por el contexto político y por el acceso a la información que tiene de medios masivos. Algunos elementos que se pueden estudiar en este dominio son:

- *Categorías de videojugador*: Como se mencionó anteriormente cada jugador busca cumplir con gratificaciones diferentes, por lo que se pueden agrupar para encontrar elementos que compartan. En este elemento se pueden analizar las características socioeconómicas así como el nivel cultural de las personas, pues la herramienta (Internet) puede modificar su imaginario social.
- *Mecánica del videojugador*: Cada persona es diferente y procesa la información de manera diferente, por lo que es útil ver que proceso siguen para llegar a un resultado específico. En esta parte se analiza la forma en la que la persona juega mediante la descripción de sus acciones y considera una estrategia para hacerlo.

- **Conocimiento previo:** Al hablar de temas políticos, se habla de historia y se de memoria colectiva. Las personas de forma consciente o inconsciente toma información de los medios y más si llegaron a ser populares. Esta memoria es la que da significado al contenido del juego, por lo que el factor a analizar es el conocimiento previo que se tiene con respecto a la temática central del videojuego político.

Videojuego.

En este dominio se analiza la parte técnica del videojuego, ya que dependiendo de la complejidad o sencillez que tenga, su nivel de aceptación será variable. Además contiene todas las imágenes y símbolos que le darán un significado que podrá ser interpretado en el colectivo imaginario. Algunos elementos a estudiar son:

- *Referencialidad:* Después de la etapa tecnológica²⁰, no se han creado nuevas formas o sistemas para realizar un videojuego, por lo que necesariamente se encuentra basada en otra obra que nos puede ayudar a entender la mecánica. Aquí se analizan las bases del juego así como la perspectiva histórica que ha tenido y otros juegos que compartan un sistema similar.
- *Mecánica:* Las reglas que presenta el videojuego y su relación directa con el significado que el creador trata de comunicar. Los objetivos que se tengan pueden ser un indicador de la postura ideológica. En esta parte se analizan las reglas del juego, los objetivos y las funciones que tienen.
- *Símbolos:* El videojuego está compuesto por gráficas que representan una idea u objeto. Este es el elemento más importante a analizar pues las gráficas que tienen no cumplen con una función de recreación, sino que crean un significado que es comunicado al jugador. En esta parte es importante analizar las características discursivas del juego para comprender que significa cada elemento y que relación tienen con el contexto político actual.

Medio.

²⁰ Ver tabla de evolución de los videojuegos

En este dominio se analiza la forma en la que los medios de comunicación actúan como mediaciones entre las distintas partes que constituyen las sociedades modernas (Ortiz 2001). Es importante conocer como el jugador tiene acceso al videojuego político, y es más importante aun, saber como es que llega a conocerlo en una esfera tan amplia como lo es Internet. Algunos elementos a analizar son:

- *Lugar de publicación:* Al hablar de lugar se hace referencia al sitio en el que fue publicado, pues de esto depende el impacto que tiene así como la rapidez con la que las personas llegan a conocer la obra. Aquí se puede analizar si el juego tiene una página propia o se encuentra alojado en un servidor diferente, así como la importancia (por el número de búsquedas) que el sitio tiene.
- *Impacto en blogs:* Los blogs son una herramienta de comunicación más eficaz que los medios masivos pues transmiten pensamientos e ideas de forma temática, que proporcionan puntos de vista diferentes a los de la prensa o televisión. En este elemento se puede analizar los blogs en los que fue publicada una liga o una referencia al juego, así como la función que tienen (focal o personal²¹)
- *Impacto en otros medios:* Al hablar de acontecimientos políticos se trata con una esfera pública, por lo que la importancia o magnitud del acontecimiento político puede crear un cambio en la agenda de los medios, dándole mayor importancia y por lo tanto motivando a la gente a buscar más información. En este elemento se puede analizar el número de impactos que tuvo el acontecimiento en otros medios como prensa o televisión, así como la importancia que tienen (pues no es lo mismo hablar de un periódico local a uno nacional)

Contexto Político.

El último y más importante elemento de los *videojuegos políticos*. Este dominio le da la razón de ser a este género y está conectado directamente con el creador y los jugadores, que no pueden negar la influencia de su ambiente. El contexto político que se esté viviendo será el que marque los actores y símbolos que habrá en el videojuego así como el impacto que tendrá en las personas para que decidan buscarlo. Algunos elementos a analizar son:

²¹ Ver la sección 'La revolución de los blogs'

- *Lugar*: El imaginario social de cada sociedad es diferente, y esto definirá que elementos son importantes. Por otra parte la situación geográfica puede ser causa o tener influencia en el contexto político, por lo que se puede analizar las características culturales del lugar así como la influencia que recibe de otros países.
- *Relevancia*: No todos los temas políticos tienen la misma importancia y al final es la cultura de la sociedad y la opinión pública la que decide que les afecta. Se encuentra directamente relacionado con los medios de comunicación, por lo que se tienen que analizar factores como la importancia que tiene en el ámbito social, económico y cultural así como validez que le dan los medios y la opinión pública como un tema importante.
- *Actores Políticos*: Al final la política se lleva a cabo por personas. No todos los políticos tienen alto perfil ni tienen la aprobación de las personas, es por eso que es importante analizar quienes aparecen en los medios y que relación tienen con los temas políticos para ver si tienen posibilidades de crear significados en un videojuego político.

Conclusión

Todo tipo de interacciones sociales y culturales han sido transportadas a los videojuegos. Es por eso que su estudio y análisis se han vuelto muy importantes en los investigadores sociales, que requieren una metodología para trabajar. Hasta el momento no existe algo similar en el campo de los *videojuegos políticos* y es por eso que se propone el paradigma de estrella, ya que al considerar y analizar los dominios antes mencionados, se puede investigar de manera crítica y como una totalidad a todo el videojuego. De esta forma, el investigador se puede dar cuenta de todos los factores que intervienen en el *videojuego político* e interpretarlos para conocer el contexto político así como la influencia que tiene en las personas y los medios.

Al mismo tiempo, el paradigma de estrella se puede utilizar como un modelo de creación de videojuegos políticos. El creativo o encargado del videojuego tiene que estudiar los otros

dominios del paradigma de estrella para poder transmitir un mensaje específico (dominio del contexto político) a un público determinado (dominio del jugador), utilizando los medios apropiados (dominio del medio) para que tenga el impacto deseado. Al llevar a cabo muestras en el público meta, se puede elegir el tipo de videojuego que sea más efectivo para transmitir el mensaje deseado.

Es importante mencionar que el paradigma de estrella no es definitivo y puede ser modificado de acuerdo a las necesidades del investigador, sin embargo, es un esfuerzo inicial para poder realizar un análisis de los videojuegos políticos, que puede funcionar como la base de otros modelos o como el punto inicial para los investigadores que deseen adentrarse en el tema.

Referencias Bibliográficas.

- Aguilera de Miguel (2004) *La industria de los videojuegos y su competencia tecnológica y comunicativa*. Málaga, España: Universidad de Málaga
- Aarseth Espen (2003). *Playing Research: methodological approaches to game analysis*. Melbourne, Australia: University of Melbourne
- Becker, Howard S. (1996). *Tricks of the trade. How to think about your research while you're doing it*, Estados Unidos: The University of Chicago Press.
- Bettetini, G., Colombo, F. et al. (1995) : *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona: Paidós
- Castoradis Cornelius (1998) *Dominios del hombre, Los. Las encrucijadas del laberinto* España: Gedisa
- Castoradis Cornelius (1983) *La interpretación imaginaria de la Sociedad*. Barcelona, España: Gedisa
- Castro Santiago (2000), *Althusser, los estudios culturales y el concepto de ideología*. <http://www.campus-oei.org/salactsi/castro3.htm>. 26 de Septiembre.
- Drezner Daniel y Farrell Henry (2004). *The power and the politics of blogs*. Estados Unidos: American Political Science Association
- Eslava Ernesto (2006) “*Si para ellos la política es un juego ¿Por qué para nosotros no?*”: *Tepocatas.com*, <http://sintesistv.info/content/view/2361/55/> 25 de Noviembre
- Esposito Nicolas (2005) *A short and simple definition of what videogames is*. Compiègne Francia: University of Technology of Compiègne.
- Frasca Gonzalo (2003). *Simulation vs. Narrative: Introduction to Ludology*. Estados Unidos: Routledge
- Jones Quentin (1997) *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline*. <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/jones.html> 19 de Septiembre
- Ortiz Renato (2001) *Brasil: Sociedad, cultura y nación*. Colombia: Ministerio de cultura
- Torio James (2005) *Blogs. A Global Conversation*. <http://www.everyhuman.com/work/theses8.12.low.pdf> 19 de Septiembre

- Varela José Ignacio (2001). *La dura realidad: Usos y Gratificaciones aplicada a los "Reality Shows"* .
http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n24/24_jvarela.html
18 de Septiembre
- Wolton Dominique (2000 A) *Internet ¿y después?* Barcelona, España: Editorial Gedisa
- Wolton Dominique (2000 B) *Sobrevivir a Internet*. Barcelona, España: Editorial Gedisa
- Zimmerman Eric (2004) *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline*.
http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.htm 10 de Septiembre.