

## DEMOCRACIA, DESLEGITIMACIÓN Y CAMBIO SOCIAL: EL VIDEOJUEGO COMO DISPOSITIVO DE CUESTIONAMIENTO POLÍTICO

### DEMOCRACY, LOSS OF LEGITIMACY, AND SOCIAL CHANGE: THE VIDEO GAME AS A DEVICE FOR POLITICAL QUESTIONING

---

**Costán Sequeiros Bruna**

Universidad Complutense de Madrid. Madrid / España

[costansb@gmail.com](mailto:costansb@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-1969-5805>

**Héctor Puente Bienvenido**

Universidad Francisco de Vitoria. Pozuelo de Alarcón / España

[hector.puente@ufv.es](mailto:hector.puente@ufv.es)

<https://orcid.org/0000-0002-7441-1908>

Recibido/Received: 23/03/2020

Modificado/Modified: 14/06/2020

Aceptado/Accepted: 03/11/2020

#### RESUMEN

Tradicionalmente, el Estado ha organizado una serie de instituciones que garantizan el aprendizaje y adoctrinamiento en el sistema. Pero las democracias llevan en crisis de legitimidad desde la crisis económica de 2007/08, una deslegitimación que crece a medida que las TIC llevan nuevos modelos políticos e ideas de un lado a otro del mundo. Un entorno digital que transporta valores culturales a través de todos los productos mediáticos, siendo los videojuegos uno de los más importantes hoy en día. Esto los ha convertido en un campo de aprendizaje y experimentación que ha llevado a la aparición de espacios políticos en los videojuegos (como manifestaciones o escenarios de lucha y activismo), exigencias a las compañías desarrolladoras, estructuras de relaciones más horizontales y muchos espacios de discusión identitaria (como el género). Aprendizajes que los ciudadanos obtienen en su tiempo de ocio pero que no se olvidan cuando desconectan de sus juegos, sino que quedan insertados en sus identidades.

#### PALABRAS CLAVE

Aprendizaje; política; videojuegos; movimientos sociales; cambio social.

#### SUMARIO

1. Introducción. 2. Construyéndonos políticamente dentro de los videojuegos. 3. Haciendo política a ambos lados de la pantalla. 4. Conclusiones. Bibliografía.

#### ABSTRACT

Traditionally, the State has organized a group of institutions to guarantee the learning and indoctrination into the system. But democracies are in a legitimacy crisis since the financial crisis of 2007/08, leading to a loss of legitimacy that grows, while the ICTs carry new political models and ideas from one side of the world to the other. This digital environment carries also cultural values through all of its media products, being video games one of the most important ones nowadays. It has turned them into an

important tool for learning and experimentation which has led to the appearance of political spaces in video games (like demonstrations or spaces for conflict and activism), demands for the developers, more horizontal relationship structures and many spaces for identity discussion (like gender). Teachings citizens obtain in their leisure time but which they do not forget when they disconnect from their games, but instead remain inserted into their identities.

## KEYWORDS

Learning; Politics; Video Games; Social Movements; Social Change.

## CONTENTS

1. Introduction. 2. Building ourselves politically inside video games. 3. Doing politics on both sides of the screen. 4. Conclusions. References.

## 1. INTRODUCCIÓN

“Pero el tiempo fluye como un río... y la historia se repite.”  
*Secret of Mana* (Squaresoft, 1993)

A lo largo de la historia, el Estado ha ido articulando diversos mecanismos para garantizar su perpetuación, estabilidad y supervivencia. La propia trayectoria de Foucault lo demuestra, pasando de la noción de poder, asociado a vigilancia y castigo, (la forma tradicional de control, propia del siglo XVIII) a ir dejando de lado crecientemente esta forma, sustituida por su noción de biopoder (Foucault, 1978; 1983).

Hoy en día, la supervivencia del Estado se basa principalmente en la idea de que se trata de un poder legítimo, aceptado por los ciudadanos, que lo consideran justo. Mientras esta sea la noción dominante entre la población, el sistema es estable porque solo minorías residuales tratan de derribarlo o cambiarlo de forma profunda.

La frase “Nosotros, el pueblo de los Estados Unidos...” con la que abre la *Constitución de los Estados Unidos* (1787) es una maravillosa forma de mostrar esto, pues se ha creado el mito de que el pueblo soberano norteamericano (pero también de otros países) es quien gobierna, en lugar de una élite votada cada cierto número de años; con esa ideología y justificación fundacional, el Estado pasamos a serlo todos, lo que trata de asegurar que la mayoría de su población no quiera destruirlo o cambiarlo significativamente.

Para afianzar que esta noción de justicia, equidad y soberanía popular se mantiene pese a las grandes desigualdades internas que existen, han surgido una serie de instituciones que garantizan que los ciudadanos son adoctrinados en unas formas de ver el mundo, unos valores y unos aprendizajes que aseguran su inserción en el interior del Estado como “buenos ciudadanos”. La gestión de la vida (proyectos de vida, sueños, anhelos...) se convierte así en el medio más efectivo de garantizar la pervivencia del sistema; el biopoder se conforma entonces con todos los caminos que el Estado tiene a su disposición para generar trayectorias vitales aceptables en el interior de la sociedad (Foucault, 1983) que, si bien podrían ser desviadas en términos mertonianos (Merton, 1995), no sean sin duda rebeldes en cantidad suficiente para suponer un problema. Por ello instituciones como el sistema educativo, la familia o los medios de comunicación se vuelven centrales a la hora de establecer los mensajes y posiciones dominantes y construir una hegemonía discursiva que afiance y legitime al Estado. Todos los aprendizajes obtenidos en esas instituciones se encarnan en los ciudadanos que pasan por ellas, convirtiéndose así en barreras interiores

que regulan sus vidas al condicionar/construir sus identidades (Foucault, 1983).

El problema es que los tiempos cambian y las antiguas respuestas dejan de valer ante las nuevas preguntas. Vivimos en una era de la información (Castells, 1996) donde la clave para generar valor es la capacidad para innovar, y eso requiere cuestionar continuamente las respuestas establecidas. Nuevos modelos de producción y gestión, nuevas ideas, nuevos productos... todo está abierto a la crítica para depurarlo, mejorarlo, integrarlo, en una continua búsqueda de una mayor ventaja competitiva. Y las identidades también lo están, sometidas a muy fuertes debates en torno a cuestiones como la desigualdad de raza o género, ideologías como el globalismo o la antiglobalización, y la lucha por cambiar hábitos y comportamientos como el pacifismo o el ecologismo.

En un mundo abierto hasta ese grado a la crítica, es inevitable entender que el Estado no se puede mantener al margen de la misma. Una de sus funciones centrales es proveer de seguridad a sus ciudadanos, como ya describe Hobbes (1651), pero el surgimiento de un amplio abanico de riesgos globales ha hecho que la percepción haya cambiado a cerca de su capacidad para cumplir con su misión (Beck, 1998; Bauman, 2000).

A partir de la crisis económica de 2007/08, en especial, se han abierto muchos debates que ponen sobre la mesa cuestiones centrales de la legitimidad del sistema en el que vivimos a medida que otras de sus funciones se ven cuestionadas: la desigualdad, la pobreza, la corrupción... Un proceso deslegitimador que abarca las esferas políticas de muchos países, que comparten problemas en este entorno crecientemente globalizado en el que vivimos. Y que, precisamente por esa globalización, ven reducida su capacidad de acción ante unos riesgos que son mucho más grandes que las fronteras a las que los Estados están atados. Flujos económicos globales como los derivados de los mercados financieros, crisis climáticas que no entienden de fronteras, pandemias que abarcan a todo el planeta... todos estos riesgos y más continúan debilitando la capacidad estatal para actuar en un mundo cada vez más pequeño (Sequeiros, 2015).

Esto viene aupado por una sociedad civil que cada vez está creciendo en número de organizaciones, capacidad de intervención y acción social y a la hora de definir la agenda política pública. Unas organizaciones que son adalides del cambio, en muy distintas direcciones, generando un espacio de conflicto y renegociación identitaria y política (en el sentido amplio del término) que pone en jaque los conceptos y respuestas habituales a los problemas que nos encontramos actualmente, acrecentando la deslegitimación (Sequeiros, 2015).

En este contexto, todo producto cultural transmite ideas, valores y aprendizajes, de ahí la importancia de los medios y tecnologías de la información y comunicación. Desde el cine a las novelas, la música o la pintura, todos estos cauces de comunicación establecen mensajes, formas de pensar y sentir, transmitiendo valores. Esto redundará en el cuestionamiento o la defensa de la legitimidad del Estado, en la medida en que estos valores pueden resultar legitimadores o críticos con el mismo, entrando de lleno en la liza por responder a cómo debe ser el mundo en el que vivimos, junto con otras instituciones como la escuela o los medios de comunicación de masas.

Es por esto que hay que tener en cuenta que los videojuegos no son meramente la industria cultural que más dinero genera (AEVI, 2019; DEV, 2020), sino una de las que tiene un impacto más ubicuo y profundo -como forma digitalizada de juego tradicional- en la conformación de la identidad (Jenkins, 2009; Puente y Sequeiros, 2019) y la adquisición de saberes y aprendizajes compartidos en una parte muy significativa de la población; de hecho, "son un tipo de contenidos que han crecido como ningún otro medio en cifras de recepción y consumo, convirtiéndose en uno de los canales de comunicación y producción

mediática que más penetración tiene, tanto en número de seguidores como en horas de consumo promedio” (Mainer et al, 2020: 7).

Debido a la creciente ubicuidad del juego y a la emergencia de los dispositivos lúdicos que fomentan la adquisición de habilidades y aprendizajes, estamos asistiendo a una creciente presencia de nuevas formas de prácticas culturales y políticas que no pueden ser entendidas sin considerar la mediación videolúdica (Hjorth, 2011; Latour, 1998). Los videojuegos, como dispositivo sociotécnico, no solo producen y reproducen estructuras, hegemonías, marcos y repertorios compartidos (Goffman, 1974) si no que son un campo de renegociación y transformación cocreada (Sanders, 2008) y mediada de la cotidianidad sociopolítica (Latour, 1994, 1998).

Una de las principales razones por las que los videojuegos tienen tal capacidad de permear y afectar a nuestras identidades es que su disfrute se da durante el tiempo/espacio que tenemos de ocio, cuando no somos conscientes de que estamos aprendiendo. Las experiencias que vivimos se integran en nuestras identidades (Foucault, 1978), entrando a través de fuentes que consideramos válidas. Surge así un espacio de reflexión sobre otras formas de ser, actuar y sentir, de organizarse políticamente y repensar las respuestas tradicionales que tiene la sociedad, en el cual nuestra mente está activamente trabajando en ideas y conceptos cuando en realidad está disfrutando y descansando. Al hacerlo, se sopesan y valoran ideas desarrolladas por fuentes alternativas a las socialmente establecidas como dominantes, lo cual favorece que los ciudadanos desarrollen un pensamiento crítico propio, basado en sus propias experiencias y sentimientos, que es necesario para la sociedad de la información pero al mismo tiempo cuestiona el ordenamiento del mundo en el que vivimos, a menudo basado en los aprendizajes obtenidos en los espacios seguros que pueden ser los videojuegos

Autores como Piaget (1961), Huizinga (1954) o Gee (2004a, 2004b), ya mostraron interés y preocupación científica por el potencial del juego como herramienta de aprendizaje y de transmisión de patrones y estructuras culturales. Es más, Mead (2015) afirmó que las personas comenzamos el proceso de entendimiento del mundo social a través de la práctica lúdica, mientras que para Caillois (1967), este fenómeno se puede observar con la transición desde el desestructurado, emergente y poco reglado *play (paideia)* al estructurado, normativo y circunscrito *game (ludus)*. Por tanto, parece más que evidente que el videojuego, como dispositivo sociotécnico, es una herramienta de aprendizaje fuertemente imbricada en la ecología mediática y cultural (Hjorth, 2011) y con un gran potencial formativo y de configuración e impronta de subjetividades (Foucault, 1978, 1983) en los jugadores.

Así pues, y dada la creciente ubicuidad de los videojuegos en la cotidianidad (especialmente a partir del auge de los juegos para dispositivos móviles) podemos afirmar que mientras jugamos aprendemos y nos embebemos en un espacio social que permea nuestras identidades y nos reconfigura como sujetos políticos. Y siendo que seguimos jugando aun cuando nos hacemos mayores, la realidad es que se convierte en una potente forma de creación de identidad política en todas las edades, géneros y comunidades.

Por todo ello, si como decimos una de las fuentes principales de legitimidad de un Estado es el aprendizaje político que reciben sus ciudadanos, es necesario estar abiertos a estudiar esas nuevas fuentes de aprendizaje y disputa social que son los videojuegos.

## 2. CONSTRUYÉNDONOS POLÍTICAMENTE DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS

“... la gente volvió su odio contra las otras razas y, como han hecho durante siglos, etiquetaron a sus vecinos como sus mayores enemigos.”

*The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015)

Una de las formas tradicionales de aprendizaje para cualquier disciplina o ámbito, es el aprendizaje teórico-analítico. Entender el contexto, las interacciones entre las distintas categorías, las posibilidades, etc. a nivel teórico se vuelve central para poder trabajar con esos mismos elementos de modo práctico. De modo que si, como defendemos, los videojuegos resultan una potente forma de aprender política, deben poseer la capacidad de enseñarnos política a nivel teórico. Y lo hacen, como veremos, por varios caminos distintos.

El primer camino lo componen los juegos dedicados precisamente a reproducir, con mayor o menor complejidad, el sistema político democrático en el que vivimos. Juegos como *Democracy 3* (Positech Games, 2013) o *The Political Process* (Verlumino Studios, 2019) nos sientan en la piel de ser un político que tiene que gobernar en democracia, y al hacerlo nos exponen a cómo esta funciona: qué consecuencias tiene apoyar a un sector en vez de a otro, por qué hay que adoptar ciertas leyes, el manejo de presupuestos limitados... La saga *The Political Machine* (Stardock, 2004), por otro lado, nos pone en la piel de un candidato americano a la presidencia y, de un modo simplificado y gracioso, nos enseña paso a paso las diferentes piezas que componen la carrera presidencial norteamericana. Este tipo de juegos, se convierten en entornos donde los jugadores pueden aprender teoría política sobre cuestiones como las demandas sociales, la gestión de la agenda pública, conseguir apoyos necesarios del electorado... Pero, más potente que en un libro de texto, aprenden esto porque, tomando las decisiones y jugando dentro de sus pequeñas *sandbox* particulares, pueden realmente ver los efectos y consecuencias que distintas aproximaciones y políticas tienen en la conformación del electorado, en los resultados de unas elecciones, o en los apoyos de ciertos *lobbies*.

En una línea cercana están los juegos destinados a hacernos entender las tareas que llevan a cabo distintas instituciones y actores públicos. Muchos de estos entran dentro del género de gestión de recursos, simulación político-económica o *tycoon*, con juegos como *SimCity* (Maxis, 2013), *Tropico 6* (Limbic, 2019), etc. que nos ponen en la piel de un agente que debe aprender a gestionar presupuestos y recursos, a la hora de atender a las necesidades de la población, lidiar con negociaciones colectivas, intereses de distintos grupos sociales, etc. En este sentido, los gestores de ciudades son a menudo los más útiles porque abordan muchos de los retos a los que deben enfrentarse los poderes locales y en torno a los cuales se organizan muchos de los movimientos sociales: tráfico, disposición de basuras, condiciones laborales... al mismo tiempo que deben lidiar con los problemas internos como presupuestos limitados, la necesidad de conseguir la reelección, etc.

En una temática similar, en juegos como el aclamado *Papers, Please* (3909 LLC, 2013), deberemos gestionar las fronteras de una nación ficticia, el estado comunista de Arstotzka, en la que encarnamos a un policía de aduanas que deberá decidir quién entra y quién no en el país. Este tipo de juegos, son tremendamente potentes a la hora de aprender política sobre temas relacionados con inmigración, gestión de fronteras, conflictos externos, refugiados, crisis humanitarias o solicitantes de asilo político. Nuestro cometido, como jugador, será inspeccionar los documentos con los que los inmigrantes llegan y determinar si están en orden para acceder al país o en cambio se les debe negar la entrada (la carga emocional del juego es muy significativa, pues nos enfrentaremos a todo tipo de dilemas morales y políticos

atendiendo a migrantes en situación de gran vulnerabilidad). Un contexto de juego que directamente nos hace cuestionarnos la validez del sistema en el que vivimos y los efectos que tiene, ¿es justo dejar a esta familia del otro lado de la frontera?

Pero muchas veces, para entender algo no basta con comprender su funcionamiento actual, sino que es necesario hacer un recorrido por su historia y surgimiento. Un recorrido que es posible vivir a través de ciertos juegos que nos permiten narrar momentos claves de la historia y experimentarlos como si estuviésemos allí, con juegos como *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Stories, 2016) que cuenta la historia de la revolución iraní, o *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014a) que cuenta la revolución francesa de 1789. Al vivir esos momentos, podemos observar cómo se comportan los distintos actores sociales en momentos de crisis, cómo surgen nuevas demandas ante un sistema deslegitimado, y cómo inevitablemente llega el cambio social de forma revolucionaria o no. Y se da también, con la ayuda de la ciencia-ficción, la situación de que muchos juegos describen revoluciones contra sistemas políticos que aún no existen, pero podrían ocurrir. Normalmente son Estados de vigilancia y control, opresivos, como ocurre en *Mirror's Edge* (EA Dice, 2008), lo cual pone el acento en la necesidad de acción ciudadana cuando nuestros derechos se ven amenazados. Pero, teniendo en cuenta que todo el género *cyberpunk* es una crítica al modelo económico neoliberal y sus consecuencias, muchos de los juegos que tienen esta estética y ambientación son a menudo críticas muy potentes y fuertes a valores y conceptos centrales del mundo en el que vivimos, como el derecho a la explotación corporativa, el debilitamiento del Estado, etc. Algo que también se ha visto en juegos de temática contemporánea como *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), donde a través de la ironía se pone en contexto muchos de los valores dominantes de la sociedad americana actual, como la poca importancia de la violencia, la mercantilización del cuerpo, etc.

Pero regresemos al aprendizaje sobre la historia política del mundo y cómo eso nos construye en el presente; el género de la estrategia es especialmente interesante en este sentido, ya que nos permite comprender muchas de las dimensiones que conformaban las distintas épocas históricas que han tenido lugar, y el modo en que encajan para llevarnos hasta donde estamos hoy en día. *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013) es un brillante recorrido por la economía, la política, la guerra, la religión, la exploración, la diplomacia ... de todo el Renacimiento, de un lado a otro del mundo. Mientras que en *Victoria II* (Paradox, 2010), por ejemplo, se nos narra la consolidación de la democracia en la época victoriana o en *NATO Commander* (MicroProse, 1983) tomaremos el papel del Comandante Supremo Aliado en Europa (de las fuerzas de la OTAN) para neutralizar las potenciales amenazas de un conflicto bélico en pleno contexto de guerra fría en Europa (mientras gestionamos las tensas relaciones diplomáticas con los países firmantes del pacto de Varsovia). Estos juegos, y muchos otros como *Anno 1800* (Blue Byte, 2019), *Conflict: Vietnam* (Pivotal, 2004) o *Decision in the Desert* (MicroProse, 1985) nos ponen precisamente en el asiento de ver el paso del tiempo ante nuestros ojos y cómo las distintas decisiones y conflictos de los diferentes momentos históricos van configurando el mundo a medida que este avanza. Porque el mundo en el que vivimos políticamente hoy en día es el resultado de siglos de conflictos y cambios sociales que condicionan lo que hoy consideramos válido y lo que damos por sentado: el reino establecido del sentido común.

Pero la política no es solo el sistema político, sino todo lo que tiene que ver con la convivencia cotidiana de la comunidad, de la *polis*. En este sentido amplio, hay muchos juegos que ponen sobre la mesa la redefinición de desigualdades o injusticias, cambios en los roles adscritos a los distintos colectivos, etc. El debate sobre las cuestiones de género en los videojuegos tiene mucha trayectoria, con sagas como *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

que, especialmente a partir de su reinicio, han roto una lanza muy fuerte a favor de personajes femeninos poderosos, bien contruidos y progresivamente más representativos. Si bien, ha sido la industria y/o los desarrolladores independientes, como Anna Anthropy o Robert Yang, quienes más sensibilidad e inquietudes han mostrado en lo que ha representado de problemáticas de género y desigualdad se refiere, con ejemplos como el tratamiento de la disforia de género en *Dys4ia* (Anthropy, 2012) u otros juegos de temática LGBT+ que nos muestran la opresión, realidades y distintas formas de violencias cotidianas que sufren este tipo de comunidades como en *The Tearoom* (Yang, 2017), *2064: Read Only Memories* (MidBoss, 2015) o *Caper in the Castro* (Ralph, 1989). Todos estos juegos no solo nos explican y muestran las discriminaciones que sufren estas comunidades, sino que directamente nos hacen vivirlas en nuestra propia piel, aumentando el impacto emocional y garantizando así la reflexión y el aprendizaje.

Así mismo, en las cuestiones del racismo, aunque han recibido menos atención, cada vez se crean mejores ejemplos en torno a la descripción y construcción justa y diversa de la gente de las distintas etnias, donde el color de la piel o el fenotipo no determina quiénes son, como Lee Everett en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012); especialmente interesante es Ratohnhaké:tón/Connor en *Assassin's Creed 3* (Ubisoft, 2012), un nativo americano atrapado en el centro de la guerra de independencia norteamericana, combinando el aprendizaje político histórico de ese momento clave de la historia, con un muy acertado discurso sobre la identidad racial. Estos juegos ilustran cómo la realidad étnica de una persona no es más que una de las muchas facetas que conforman a esa persona, una faceta tras la cual se encuentra toda la riqueza propia de un ser humano con todas sus inseguridades, problemas y virtudes comunes al resto de personas. Con lo cual, se deconstruyen los arquetipos raciales (que si son criminales, que si son peligrosos, etc.) para dejarnos ver que son iguales a todos los demás: personas que lidian con los problemas de sus vidas.

También se han abordado otras cuestiones sociales que hoy en día son candentes y dramáticas en las sociedades en las que vivimos, como el acoso y *bullying* (*Life is Strange*, Dontnod 2015), las enfermedades mentales (*Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory 2017), la pérdida (*Gris*, Nomada 2018), la brutalidad de la guerra para los soldados que la viven (*Spec Ops: The Line*, Yager 2012), la vigilancia y control sociales (*Orwell: Keeping an Eye on You*, Osmotic, 2016), o la seguridad digital y privacidad (*Watch\_Dogs*, Ubisoft 2014b). A la hora de abordar esta lista de dramas sociales cotidianos, nos hacen repensar la forma en que interpretamos y vivimos a esas personas, porque mientras jugamos “nosotros somos ellos”. Así, el drama de sobrevivir como ciudadano a una guerra narrado en *This War of Mine* (11bit, 2014), construido a base de recoger historias reales del sitio de Sarajevo durante la Guerra de Bosnia (1992-1995), cambia el modo en que entendemos lo que es sobrevivir a situaciones como la del actual conflicto en Siria y las implicaciones que ello tiene para los emigrantes y refugiados que huyen de las situaciones dramáticas que allí tienen lugar. Con ello, esas personas dejan de ser simples arquetipos contruidos por los medios de comunicación, para que entendamos y humanicemos sus dificultades y experiencias y, al hacerlo, podamos empatizar y ponernos en su piel. Lo cual cambia el modo en que entendemos problemas como el paso de la frontera que comentábamos en el caso de *Papers, please* (3909 LLC, 2013) y otras situaciones que hoy en día son parte del discurso político de muchos partidos y colectivos, en torno a elementos como la xenofobia, el “problema de la inmigración”, etc.

Al hacernos sentir que otras formas de pensar a los demás son posibles, al llevarnos a empatizar con quienes considerábamos “otros”, los videojuegos sirven para cambiar los valores de la ciudadanía, estableciendo lazos de comprensión a través de hacer a los

jugadores vivir el mundo a través de los ojos de personas que inicialmente son muy distintas a ellos ... o eso creían. Tal y como afirman Mainer et al. (2019), a raíz de un estudio experimental con más de 200 participantes, los juegos de temática integradora e inclusiva se encontraban asociados a una mejora estadísticamente significativa de las competencias relacionadas con la concienciación y la empatía social. De este modo, algunos géneros de videojuegos “potencian las habilidades sociales de las personas y la empatía hacia sujetos en situaciones de vulnerabilidad” (2019: 98). Y, con esto, y las progresivas improntas experienciales (Foucault, 1978) que van dejando los videojuegos en los consumidores, se sienta el germen del cambio identitario, que es una de las principales fuentes de todo cambio social, al fin y al cabo se encuentra en el centro del trabajo de los movimientos sociales para cambiar el mundo a base de cambiar a las personas que en él viven (Sequeiros, 2015).

A menudo, en los videojuegos los problemas se disfrazan bajo un aspecto o una *capa narrativa* mágica, metafórica y/o fantástica. El desprecio a los que son diferentes y el racismo es uno de los temas centrales de juegos como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), junto con la opresión de los débiles; da igual que el choque racial sea entre elfos y humanos en vez de entre personas de pieles de distinto color, porque todo jugador experimenta en su piel el ser despreciado por haber nacido como un mutante y eso es un aprendizaje que cambia su forma de ver el mundo. Los juegos que nos obligan a tomar decisiones morales son especialmente potentes en este sentido, ya que nos obligan a ir viendo qué consideramos válido y después lidiar con las consecuencias de nuestros actos a medida que la historia se desarrolla, con una claridad que es poco frecuente encontrar en la vida real donde actos y consecuencias a menudo están separados en el tiempo y no tienen una conexión a menudo perceptible de modo sencillo ante la gran complejidad de la vida real (Pearce, 2009).

Paralelamente, en *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), bajo la apariencia de ciencia-ficción, encontramos un ejemplo de aprendizaje político sobre la lucha y el conflicto de clases de gran interés. Ambientado en un escenario futurista, donde la mayor parte de tareas y trabajos más sacrificados los realizan androides de apariencia completamente humana, poco a poco estas máquinas comienzan desarrollar conciencia, sentimientos y emociones más propias de la humanidad. Uno de los androides protagonistas del juego, Markus, liderará una revolución histórica para liberar a otros congéneres de la servidumbre, opresión y violencia que sufren a diario. Si bien, las formas de esclavitud y barbarie que se nos presentan lo hacen bajo la consideración de que no son humanos, y por tanto no tienen conciencia ni padecimiento, rápidamente el jugador comienza a empatizar con el sufrimiento los androides que se rebelan para reivindicarse como sujetos de derecho (aspirando a lograr su libertad). Así pues, este tipo de juegos tienen una narrativa y subtexto muy ricos en aprendizajes políticos (gestión de derechos, sujeto político, revoluciones, ideales libertarios y subversivos, resistencia frente a los poderes hegemónicos...) que evocan a revoluciones históricas muy presentes en el imaginario colectivo.

Todos estos aprendizajes políticos son tremendamente disruptivos para la legitimidad y los sistemas hegemónicos establecidos del Estado. La razón principal es que, aprendiendo cómo funciona el sistema, se aprende también qué consecuencias y razones tienen los actores en el interior de éste para actuar como lo hacen: en defensa de sus propios intereses. Y haciéndolo mientras nos divertimos ayuda a que cambiemos nuestros valores y empaticemos con quienes inicialmente no lo hubiéramos hecho, permitiendo que los arquetipos sociales que determinan cómo nos vemos a nosotros mismos y a los demás se construyan y reconstruyan bajo el impacto de nuevas experiencias y vivencias, aunque sean virtuales. Además, también permite entender que existen caminos que se abren para el cambio social,



porque por mucho que quiera el Estado que todos creamos que vivimos en el mejor mundo posible, ese no es el caso.

### 3. HACIENDO POLÍTICA A AMBOS LADOS DE LA PANTALLA

“¡Es peligroso ir solo! Toma esto.”  
*Legend of Zelda* (Nintendo, 1986)

Pero los videojuegos no son solamente un espacio donde aprender teoría política, sino que en muchos sentidos se han ido configurando como un espacio de lucha donde los jugadores han ido aprendiendo a empoderarse frente a la industria (Puente y Sequeiros, 2014, 2019). En este sentido, en el interior de los videojuegos y, en especial los multijugador, han ido surgiendo dinámicas y acciones que han ido cambiando la forma en que los jugadores se comportan, defienden sus intereses y luchan por sus objetivos (Taylor, 2007). Son espacios de conflicto político y social activo, donde la gente aprende y ejecuta esos aprendizajes generando con ello cambios reales en el mundo.

Uno de los ejemplos más recientes de esto es la cuestión del aprendizaje en torno al consumo político. En enero de 2020, *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019) sacó un pack de *skins* llamado *Outback* de temática australiana... en plena crisis de incendios en el país. La comunidad se organizó para protestar y denunciar este hecho y, a los pocos días, Activision (la empresa dueña y productora del juego) anunció que el dinero conseguido con el renombrado *Outback Relief pack* sería destinado a ayudar a Australia, donando todo el dinero que se consiguiese con sus ventas incluso antes de que se tomase esa decisión. Según los datos que ellos mismos han facilitado, se donaron 1,6 millones de dólares de este modo, una vez que la compañía cedió a la demanda de sus jugadores para colaborar en esta causa dramática. Esta historia pone sobre la mesa la importancia que tiene en el mundo capitalista en el que vivimos, el uso político del consumo a la hora de conseguir que las compañías se comporten como los ciudadanos quieren que lo hagan, donde los jugadores convirtieron su capacidad adquisitiva (comprar o no comprar el *pack*) en un acto político destinado a cambiar el comportamiento de un actor social como es Activision. Y cómo la organización de una campaña que amenaza la imagen pública de una empresa (se vendió la imagen de que Activision estaba haciendo dinero del sufrimiento australiano) es un medio eficaz para defender unos intereses sociales por parte de los colectivos correspondientes. Porque, en un mundo donde la marca lo es todo en términos empresariales (Klein, 2001), las imágenes de las empresas y las grandes franquicias como *Call of Duty* son demasiado valiosas como para arriesgarse a que pierdan valor por un escándalo de este tipo.

Esta historia ilustra otro elemento además muy relevante: los videojuegos son entornos sociales significativos para sus jugadores. Lo que esto implica es que los consideran sitios de interacción relevante, en oposición a los no-lugares (Augé, 2000), y por tanto son espacios de conflicto, defensa y construcción de sus propias identidades y las de otros jugadores. Y los jugadores son muy conscientes de ello, usando un complejo abanico de técnicas para reforzar sus propias narrativas y dramaturgias compartidas (Puente y Sequeiros, 2019). Al considerarlos entornos relevantes, introducen en su interior muchas de las luchas y discusiones que tienen en el exterior, aprendiendo a gestionarlas y trabajarlas en el juego aunque no tengan nada que ver directamente con el mismo. El caso del *pack* de *skins* de *Call of Duty* ilustra perfectamente cómo una serie de acciones internas al juego se inician porque los jugadores tienen preocupaciones y valores ajenos al mismo, en torno al ecologismo y la

preocupación por la situación australiana, que encuentran en el juego un espacio fértil donde desarrollarse y crecer. Se desdibuja así la distancia y la barrera que separa el mundo real del mundo virtual, pues ambos se vuelven “reales” para quienes viven en ellos, tanto en los afectos desarrollados en su interior, como en las vivencias y aprendizajes. Subjetivamente, la realidad es la experiencia que tenemos y los videojuegos están llenos de experiencias significativas para las narrativas de vida de quienes los juegan. De modo que los jugadores consideran reales esos entornos virtuales y actúan en ellos de modo estratégico para conseguir cambios reales en el mismo y, a través de él, en el exterior.

De este modo, a través de la organización de los intereses de los jugadores y la discusión y demanda de cambios, la comunidad de videojugadores se ha ido empoderando frente a unas empresas desarrolladoras que tradicionalmente tenían todo el poder en la relación (Puente y Sequeiros, 2014). Otro de los caminos establecidos exitosamente para esto, es ampararse en los derechos concedidos por otras instancias a la hora de defender sus propios intereses. La debacle de *Warcraft 3: Reforged* (Blizzard, 2020) es un buen ejemplo de esto. Tras un lanzamiento desastroso y una enorme cantidad de promesas incumplidas, muchos de los jugadores querían que se les devolviese el dinero, algo a lo cual tenían derecho. Blizzard obstaculizó el proceso todo lo posible, llegando a *banear* cuentas de jugadores que estaban ayudando a otros a conseguir que les devolvieran el dinero. En respuesta a las trabas, los jugadores se apoyaron en los derechos garantizados por los protectores del consumidor en varios países, que reconocen el derecho de devolución de la compra; Blizzard intentó negarse a concederlo, aduciendo que son una empresa americana y por tanto no sujeta a las leyes de esos países, pero tuvo que acabar cediendo ante las amenazas de llevarla a los tribunales de medio mundo porque sí está sujeta a esas leyes de los países donde hace negocios como vender juegos. Así, buscando una alianza estratégica con el sector del derecho del consumidor, los jugadores pudieron forzar a la empresa a cambiar su política de devoluciones y, finalmente, conseguir que activasen un modo automático por el que todo el que quería que le devolviesen el dinero, podía finalmente conseguirlo.

Esta capacidad de agencia se construye sobre un creciente conocimiento central: que la organización puede permitir alcanzar las metas dentro y fuera del juego. Y muchos de los MMORPGs son lugares clave donde aprender esto. La importancia en *EVE Online* (CCP, 2003) de un solo jugador es muy pequeña, pero cuando muchos de ellos se alían y trabajan juntos pueden gobernar sistemas estelares enteros, construir flotas espaciales inmensas y negociar y luchar en guerras costosísimas. Se vuelven dueños del espacio neutral (llamado 0.0) y para mantenerlo, crecer y sobrevivir (como pequeños Estados virtuales) deben organizar a su base de jugadores, construir normas y leyes internas, y estar dispuestos a realizar diplomacias muy complejas con otras facciones de jugadores.

Y, en otra cara de la misma moneda, cuando se quiere derrotar a un equipo rival en *League of Legends* (Riot, 2009), más importante que la habilidad de los jugadores a la hora de manejar a sus personajes, es la capacidad de los mismos para trabajar en equipo y conseguir coordinarse para alcanzar sus metas. La organización y la cooperación se han vuelto la moneda y la habilidad más importante en cualquier juego *online* a la hora de determinar si los jugadores son capaces o no de conseguir sus objetivos, y muchos juegos reconocen esto con la existencia de estructuras como los clanes, para favorecer la organización y el trabajo conjunto de sus comunidades. Estructuras destinadas a dotar de las herramientas necesarias a los equipos de jugadores, de cara a que puedan desarrollar sus tareas con mayor eficacia, como puede ser coordinarse por medio de programas de audio.

Estas lecciones sobre la importancia de la organización y el trabajo en equipo son luego la clave de cuando la comunidad se une para conseguir cambios en el sistema. El caso del

*World of Warcraft* (Blizzard, 2004) resulta tremendamente interesante como ejemplo de espacio de renegociación, conflicto y agencias políticas del usuario. En dicho videojuego, en 2005, un grupo muy numeroso de jugadores insatisfechos por las medidas adoptadas por la productora decidieron movilizarse para colapsar el servidor del juego a modo de protesta. Los guerreros del servidor, indignados porque habían empeorado sus estadísticas de combate, organizaron a través de canales externos un acto de protesta política concentrándose en masa en una de las ciudades virtuales más concurridas del juego (conocida como Forjaz). Célebre ejemplo de maniobra emergente (Pearce, 2009), demandaron una relación más equilibrada y horizontal entre productora y comunidad (así como nuevos cambios en el *software* que restablecieran la situación precedente); en el proceso subversivo, los jugadores lograron inhabilitar el servidor temporalmente (pues éste no estaba capacitado para asimilar una cantidad tan numerosa de jugadores localizados simultáneamente en el mismo emplazamiento). Este ejemplo resulta paradigmático como muestra de cómo una comunidad bien organizada puede obligar a las empresas (en teoría todopoderosas en la administración de juegos que son de su propiedad) tengan que implementar aquellos cambios que la población de jugadores desea, y no solo eso, sino que se reivindicaron las agencias del usuario (Taylor, 2006, 2007) y la puesta en cuestión del sistema hegemónico establecido.

Desde la conformación de redes de solidaridad, producción de contenido generado por el usuario o revoluciones virtuales frente a un sistema impositivo y opaco, las agencias compartidas de los jugadores (y resto de actores) se articulan en base a un complejo entramado de redes de actividades, negociaciones y agencias que provocan distintas estrategias de resistencia, aceptación, readaptación o rechazo de los diseños originales de los videojuegos; esto reconfigura los modos de interacción en los espacios lúdicos, dando lugar a la conformación de procesos de emergencia cultural que entienden los videojuegos como escenarios políticos. Un proceso para el cual las comunidades de jugadores se han dotado de las herramientas clásicas de la lucha de clases tal y como los sindicatos hicieron en el siglo XIX, a la hora de defender unos intereses colectivos que consideran amenazados por las instituciones con poder (en este caso, las desarrolladoras de los juegos).

El resultado de ese tipo de luchas a lo largo de los años es que la relación de las empresas con los jugadores ha cambiado. En muchos sentidos, los jugadores conocen mejor el producto que la empresa, y tener en cuenta su *feedback* se vuelve una parte integral del proceso de desarrollo de muchos juegos, con nuevos modelos como el *early access*. Pero no solo eso, sino que juegos ya establecidos han ido buscando modos de conseguir que su comunidad tenga voz y voto en las decisiones que se toman en torno al juego. *EVE Online* (CCP, 2003) comenzó esta dinámica en 2008 al crear el Council for Stellar Management, un grupo de jugadores votados anualmente por los demás jugadores para actuar como sus representantes ante la empresa y trasladarles las demandas y necesidades de la comunidad a los mismos; otros juegos como *Smite* (Hi-Rez, 2014) con sus Olympians han seguido en esta misma estela, creando así una creciente transparencia y horizontalidad de la relación entre la comunidad y la empresa, y reforzando una democratización de un sector (el empresarial) que tradicionalmente ha sido muy opaco a la democracia misma.

Otras empresas han optado por crear grandes eventos anuales, donde los desarrolladores llevan adelante talleres y eventos pero también interactúan con la comunidad, de cara a obtener *feedback* y celebrar el juego que les une; convenciones como Tennencon para *Warframe* (Digital Extremes, 2013), se usan así como espacios donde compartir noticias relevantes del desarrollo del juego, debatir problemas que este presenta en la comunidad, ejercer transparencia y dar explicaciones, etc. al mismo tiempo que se celebra y da cuerpo a la comunidad de jugadores que comparten el espacio único de ese juego. Lo cual ha ido en

detrimento, en muchas ocasiones, de los grandes eventos mediáticos como el E3, favoreciéndose muchos eventos más pequeños vinculados a las comunidades que habitan en los distintos juegos en vez de los grandes eventos genéricos donde todas las compañías pueden ir pero que no articulan en sí ninguna comunidad concreta y real.

Una democratización que no solo se extiende en relación con las empresas, sino también internamente dentro de los propios clanes de jugadores. A medida que el tiempo pasa, diversos grupos de jugadores en los distintos juegos pueden ir probando distintos modelos a la hora de organizarse para conseguir sus objetivos. Se han visto estructuras muy jerarquizadas como algunos de los grupos que hacen grandes *raids* en MMORPGs, o en las colosales flotas espaciales de *EVE Online*, pero también se han visto agrupaciones horizontales, modelos autoritarios, comunidades de aprendizaje, clanes democráticos... Todos estos modelos de organización hablan de distintos objetivos a conseguir por las distintas agrupaciones de jugadores pero, sobre todo, hablan de una serie de experiencias que de primera mano muchos jugadores tienen con cuestiones tradicionalmente tan políticas como el poder, el liderazgo, la gestión de lo común, la fijación de objetivos comunes, etc. Unas experiencias que tienen mientras juegan, pero no por ello son menos significativas e impactantes.

Pero más allá de la organización dentro de los juegos nos encontramos con que estas enseñanzas de organización y acción colectiva se han apropiado de otras herramientas de la lucha social general a la hora de cambiar las empresas y juegos que juegan. Se han apropiado del propio funcionamiento de los juegos a la hora de desarrollar su creatividad y pensamiento y crear su propio espacio de acción y expresión. Desde las creaciones jugables por parte de la comunidad (como los *mods*) a la hora de expresarse en plataformas y medios alternativos (como los *machinima*) y la creciente fuerza que tienen el uso de la comunidad a la hora de dar a conocer y crecer los juegos, o hundirlos si no cumplen lo que la comunidad necesita, para lo cual es central las *community reviews* como las de Steam o Metacritic. Todos estos caminos muestran cómo las comunidades de jugadores se han reapropiado de los juegos a los que juegan y han ido mucho más allá del contenido generado en el interior del juego, para llenar otros espacios (foros, Youtube, páginas de *fanfics*...) con contenido creado por ellos, explicaciones y guías. Y, con ello, la experiencia del juego se vuelve mucho más amplia, rica y compleja que solo el juego en sí, y la gestión y control de esa experiencia se aleja de las manos de las empresas desarrolladoras para volverse una experiencia cocreada con la comunidad. Una comunidad que cobra una consistencia aún mayor, extendiéndose fuera del juego, y llevando sus aprendizajes y experiencias a nuevos ámbitos y espacios distintos, iniciando así procesos complejos de intercambio de información, interacción social y creación de ideas y contenido.

#### 4. CONCLUSIONES

“We all make choices in life but in the end our choices make us.”

*Bioshock* (2K Boston, 2007)

Por todo ello, la realidad de este siglo XXI es que la sociedad de la información anunciada por Castells (1996) se ha consolidado, y sus procesos se han ido acelerando. El resultado es un entorno social en constante cambio bajo el impacto de movimientos sociales globales, nuevas tecnologías, ideas e inquietudes esparcidas por internet de modo memético. Un mundo que plantea nuevos retos y problemas, como el calentamiento global, el colapso de

los viejos sistemas de control o la naturaleza destructiva del capitalismo sin límites... unos riesgos globales (Beck, 1998) para los cuales ya no sirven las viejas respuestas a las que estamos habituados.

Esto pone a los actores tradicionalmente asociados con garantizar la paz y el bienestar bajo una enorme presión por conseguir unos resultados que cada vez les resultan más difíciles de alcanzar. La razón es sencilla: el Estado es local, pero los problemas, riesgos y cambios son globales (un ejemplo de ello serían los ataques informáticos a sistemas de redes de comunicación, el robo de datos masivo a grandes corporaciones estratégicas o la crisis del COVID-19). El resultado es una creciente deslegitimación del Estado tradicional y unas dificultades cada vez mayores de los medios de reproducción social para garantizar la continuidad del sistema sin problemas. Desde la Primavera Árabe a los chalecos amarillos en París u *occupy Hong-Kong* con sus evoluciones, lo que vemos es que el mundo se está convirtiendo en un campo muy activo de confrontación identitaria y política, porque la estabilidad democrático-capitalista del siglo XX se resquebraja bajo las fuerzas del cambio del siglo XXI.

En este entorno global de conflicto, los ciudadanos aprenden valores, conceptos, ideas y herramientas de toda clase de fuentes, siendo los videojuegos una de las más importantes (no únicamente por su poderío económico como líder de la industria cultural, sino mucho más importante todavía, por su capacidad de imbrantar en los usuarios cultura e imaginario colectivo de una manera profunda y ubicua). Esto se debe a que los videojuegos tienen un impacto muy certero y fuerte en la vida de los jugadores que les dedican su tiempo (ya sea a través de juego directo o como simples espectadores, pues los *e-Sports* son un fenómeno significativamente creciente) sirviendo como campo de aprendizaje de ideas teóricas, conocimientos históricos, y conceptos democráticos; al mismo tiempo, son usados como espacio de prácticas para desarrollar actividades de resistencia contra los poderes establecidos, lugares de aprendizaje de organización colectiva y movilización, etc. Son un espacio complejo y fecundo, pues se trata de un escenario donde los ciudadanos reciben información y herramientas con las que reflexionar, repensar y practicar diversas formas de entender la vida en comunidad, que es la base de la política en el sentido más ambicioso del término.

Y todos estos aprendizajes y experiencias se insertan y encarnan en los ciudadanos que pasan por ellas (Foucault, 1798). Desde nuestras primeras experiencias lúdicas a la más temprana edad, los aprendizajes obtenidos vía juego se vuelven parte de nuestras identidades, del repertorio adquirido y socioconstruido de formas de pensar, actuar y sentir, de su abanico de performatividades posibles y herramientas para conseguir los fines que persiguen. Van con ellos una vez apagan la pantalla porque esos aprendizajes son ahora parte de quienes ellos son, encontrándose plenamente imbricados en su subjetividad. Y, al hacerlo, los repertorios y marcos interpretativos (Goffman, 1974) cambian la forma en que esa persona se comporta en sociedad, iniciando una cadena de cambios que eventualmente van impactando en otras personas a su alrededor, reconfigurando poco a poco las estructuras y ofreciendo todo un abanico de resistencias y alternativas a través de todas las pequeñas acciones y performatividades que componen la vida cotidiana de la gente (Goffman, 1967).

Y si bien el potencial del videojuego como herramienta educativa está más que avalado empíricamente (Gee, 2004a, 2004b; Mainer et al, 2019) el resultado es que los dispositivos videolúdicos se han transformado en un entorno muy poderoso a la hora de enseñar a la gente a empoderarse y a organizarse para alcanzar sus fines, a luchar juntos porque al igual que no se puede derrotar en solitario a un *raid boss*, no se puede cambiar la sociedad de manera individualizada. Aprender a tomar decisiones sobre lo que queremos, a empatizar y ser

conscientes de nuestros privilegios y opresiones, a canalizar y coordinar nuestra agencia y rabia para conseguir una comunidad más justa e igualitaria, y a entender que cuando algo no es como nos gustaría que fuese hay caminos para establecer un cambio social pacífico pero eficaz; así, los espacios de juego operan como laboratorios sociales donde se despliega un amplio espectro de estrategias comunes para superar toda una suerte de retos y obstáculos de manera colectiva y negociada. Y esto es central porque, al fin y al cabo, decidir y actuar en política es la base de una democracia de verdad, donde la soberanía realmente radica en el pueblo.

Así pues, por toda su complejidad y fuerte imbricación (cada vez más ubicua) en las interacciones, escenarios, y mecanismos de socialización y política cotidiana, consideramos que este tipo de dispositivos culturales no pueden quedar relegados de la preocupación y quehacer político-sociológico. Por todo lo expuesto, se les debe reconocer como un espacio central a la hora de explicar los modelos por los que la política ha transitado históricamente, pero también a la hora de reflexionar sobre la actualidad en la que vivimos y desarrollar nuevos modelos que den respuesta a los cambios que están teniendo lugar. Porque en un mundo donde el sistema tradicional se ve crecientemente deslegitimado, los videojuegos pueden servir de fuente de aprendizaje y experimentación a la hora de crear nuevos sistemas políticos para nuevos tiempos históricos.

## BIBLIOGRAFÍA

- 11bit Studios (2014). *This War of Mine*. 11 bit studios. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/?l=spanish)
- 2K Boston (2007). *BioShock*. 2K. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/409720/?l=spanish>
- 3909 LLC (2013). *Papers, please*. 3909 LLC. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/239030/Papers\\_Please/](https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/)
- AEVI, Asociación Española de Videojuegos (2019). *La Industria del videojuego en España. Anuario 2018*. Madrid: AEVI. Disponible en: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)
- Anthropy, A. (2012). *Dys4ia*. Newgrounds. Disponible en: <http://www.digiart21.org/art/dys4ia>
- Augé, M. (2000). *Los "no lugares": una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Beck, U. (1998). *La Sociedad del Riesgo: Hacia una Nueva Modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. Disponible en: <https://worldofwarcraft.com/es-es/>
- Blizzard Entertainment (2020). *Warcraft 3: Reforged*. Blizzard Entertainment. Disponible en:
- Blue Byte (2019). *Anno 1800*. Ubisoft. Disponible en: <https://playwarcraft3.com/es-es/>
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, M. (1996). *"La Era de la Información, vol 1: La Sociedad Red"*. Madrid: Alianza.
- CCP (2003). *EVE Online*. CCP. Disponible en: <https://www.eveonline.com/>
- CD Projekt Red (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt. Disponible en: <https://thewitcher.com/es/witcher3>
- Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider*. Square Enix. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/224960/>
- DEV, Desarrollo Español de Videojuegos (2020). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019*. Madrid: DEV. Disponible en: <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202019.pdf>

- Digital Extremes (2013). *Warframe*. Digital Extremes. Disponible en: <https://www.warframe.com/es/game>
- Dontnod (2015). *Life is Strange*. Square Enix. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/319630/>
- EA Dice (2008). *Mirror's Edge*. Electronic Arts. Disponible en: <https://www.ea.com/es-es/games/mirrors-edge/mirrors-edge-catalyst>
- Económica.
- Estados Unidos (1787). *Constitución de los Estados Unidos de América*. Disponible en: <https://www.archives.gov/founding-docs/constitution-transcript>
- Foucault, M. (1978). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1983). The Subject and Power: Beyond Structuralism and Hermeneutics. En H. Dreyfus y P. Rabinow (Ed.) *Beyond Structuralism and Hermeneutics* (208-226). Chicago: The University of Chicago Press.
- Gee, J.P (2004b). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Nueva York: Routledge.
- Gee, J.P. (2004a). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An essay on the organization of experience*. Londres: Harper and Row.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual. Essays on face-to-face behavior*. Nueva York: Pantheon Books.
- Hi-Rez Studios (2014). *Smite*. Hi-Rez Studios. Disponible en: <https://www.smitgame.com/>
- Hjorth, L. (2011). *Games and Gaming (An introduction to new media)*. Nueva York: Berg.
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Infinity Ward (2019). *Call of Duty: Modern Warfare*. Activision. Disponible en: <https://www.callofduty.com/es/modernwarfare>
- iNK Stories (2016). *1979 Revolution: Black Friday*. iNK Stories. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/388320/1979\\_Revolution\\_Black\\_Friday/](https://store.steampowered.com/app/388320/1979_Revolution_Black_Friday/)
- Jenkins (2009). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. Nueva York: New York University Press
- Klein, N. (2001). *No Logo: el poder de las marcas*. Barcelona: Paidós.
- Latour, B. (1994). De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía. *Oeste. Revista de arquitectura y urbanismo del Colegio Oficial de arquitectos de Extremadura*, 16, 130-160.
- Latour, B. (1998). La Tecnología es la Sociedad Hecha para que Dure. En Doménech, M., Tirado, F.J., (Ed.), *Sociología Simétrica. Ensayos sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad* (109-143). Barcelona: Gedisa.
- Limbic Entertainment (2019). *Tropico 6*. Kalypso Media. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/492720/>
- Mainer, B, Martínez, C. y Puente, H. (2019). *Videojuegos y Educación. Aprender a través de los géneros narrativos*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria editorial.
- Maxis Emeryville (2013). *SimCity*. Electronic Arts. Disponible en: <https://www.ea.com/es-es/games/simcity>
- Mead, G.H. (2015). *Mind, Self, and Society: The Definitive Edition*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Merton, R.K. (1995). *Teoría y estructuras sociales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- MicroProse (1983) *NATO Commander*. MicroProse. Disponible en: <https://www.myabandonware.com/game/nato-commander-5kx>
- MicroProse (1985) *Decision in the desert*. MicroProse. Disponible en: <https://www.myabandonware.com/game/decision-in-the-desert-5r>
- MidBoss (2015). *2064: Read only memories*. MidBoss. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/330820/2064\\_Read\\_Only\\_Memories/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/330820/2064_Read_Only_Memories/?l=spanish)
- Ninja Theory (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ninja Theory. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/414340/>
- Nintendo (1986). *The Legend of Zelda*. Nintendo.
- Nomada Studios (2018). *Gris*. Devolver Digital. Disponible en:

- <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/?l=spanish>
- Osmotic Studios (2016). *Orwell: Keeping an Eye on You*. Fellow Traveller. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell\\_Keeping\\_an\\_Eye\\_On\\_You/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/?l=spanish)
- Paradox Development (2010). *Victoria II*. Paradox Interactive. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/42960/Victoria\\_II/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/?l=spanish)
- Paradox Development (2013). *Europa Universalis IV*. Paradox Interactive. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/236850/Europa\\_Universalis\\_IV/](https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/)
- Pearce, C. (2009). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Massachusetts: MIT Press.
- Piaget, J. (1954). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires: Proteo.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura
- Pivotal Games (2004). *Conflict: Vietnam*. Global Star Software.
- Positech Games (2013). *Democracy 3*. Positech Games. Disponible en: [https://store.steampowered.com/app/245470/Democracy\\_3/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/245470/Democracy_3/?l=spanish)
- Puente, H. y Sequeiros C. (2014). "Poder y vigilancia en los videojuegos". *Teknokultura*, 11 (2), 405-423.
- Puente, H. y Sequeiros C. (2019). "Goffman y los videojuegos: una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos". *Revista Española de Sociología*, 28 (2), 289-304.
- Quantic Dream (2018). *Detroit: Become Human*. Sony Interactive. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/1222140/>
- Ralph, C. (1989). *Caper in the Castro*. Disponible en: [https://archive.org/details/hypercard\\_caper-in-the-castro](https://archive.org/details/hypercard_caper-in-the-castro)
- Riot Games (2009). *League of Legends*. Riot Games. Disponible en: <https://na.leagueoflegends.com/es-es/>
- Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/271590/>
- Sanders, E., Stappers, P.J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, vol. 4, pp. 5-18. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15710880701875068>
- Sequeiros, C. (2015). *Behemoth: la cuestión del gobierno de un mundo globalizado*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Squaresoft (1993). *Secret of Mana*. Squaresoft.
- Stardock (2004). *The Political Machine*. Ubisoft. Disponible en: <https://www.politicalmachine.com/>
- Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Taylor, T.L. (2007). Pushing the Borders: Player Participation and Game Culture. En Karaganis, J (Ed.), *Network Netplay: Structures of Participation in Digital Culture* (113-131). Nueva York: Social Science Research Council.
- Telltale Games (2012). *The Walking Dead*, season 1. Telltale Games. Disponible en: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.telltalegames.walkingdead100&hl=es\\_419&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.telltalegames.walkingdead100&hl=es_419&gl=US)
- Ubisoft Montreal (2012). *Assassin's Creed III*. Ubisoft. Disponible en: <https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed-3/>
- Ubisoft Montreal (2014a). *Assassin's Creed Unity*. Ubisoft. Disponible en: <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-unity>
- Ubisoft Montreal (2014b). *Watch Dogs*. Ubisoft. Disponible en: <https://store.ubi.com/es/watch-dogs-legend-standard-edition/5ccc2d5839798c0870c07698.html>
- Verlumino Studios (s.d.). *The Political Process*. Early access. Verlumino Studios. Disponible en: <https://www.thepoliticalprocess.com/>
- Yager (2012). *Spec Ops: The Line*. 2K Games. Disponible en: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/50300/>
- Yang, R. (2017). *The Tearoom*. Yang, R. Disponible en: <https://radiatoryang.itch.io/the-tearoom>



**Breve currículum:**

**Costán Sequeiros Bruna**

Doctor en Sociología por la Universidad Complutense de Madrid. Licenciatura en Sociología por la Universidad de La Coruña y en, Ciencias Políticas, por la Universidad Complutense. En este tiempo ha publicado numerosos artículos científicos sobre relaciones internacionales, política, videojuegos y nuevas tecnologías. Ha asistido a congresos y actualmente es profesor en un centro de formación para adultos, con asignaturas de docencia, nuevas tecnologías y marketing.

**Héctor Puente Bienvenido**

Profesor de diseño de videojuegos de la Universidad Francisco de Vitoria y miembro de dos grupos de investigación. Se licenció en sociología en la Universidad Carlos III de Madrid (premio extraordinario fin de carrera) y realizó el doctorado con mención europea en la UCM. Ha sido investigador doctoral en varias universidades del mundo y ha realizado numerosos proyectos en el ámbito empresarial. Cursó un segundo doctorado en Análisis de Datos. Principales áreas de investigación: el análisis de datos, implicaciones sociales de las TICs y videojuegos, procesos de emergencia y las prácticas de ocio, aprendizajes y culturas juveniles.