

News games en Argentina: el caso Shittygames.

Uema, Adriana.

Cita:

Uema, Adriana (2024). *News games en Argentina: el caso Shittygames*. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/489>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/y4x>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

III Congreso Internacional de Ciencias Humanas

Adriana Uema

Estudiante de Lic de Antropología Social

Eidaes. Universidad Nacional de San Martín

Gamificación: Mecánicas de juego para comprender el mundo desde una perspectiva crítica

En esta exposición, exploraremos cómo los videojuegos y las mecánicas de juego pueden ser utilizados como herramientas para comprender el mundo que nos rodea de manera crítica. El objetivo es incorporar diferentes perspectivas de diferentes campos, incorporando miradas desde la periferia. Analizaremos los valores masculinizados, coloniales y las narrativas capitalistas presentes en los videojuegos, presentando experiencias que reflejan situaciones y conflictos más complejos presentes en la región.

Desarrollo:

- **El juego como herramienta crítica:** Exploraremos cómo los videojuegos pueden ser utilizados como herramientas para desafiar y subvertir las normas establecidas, especialmente en relación con el género, la competencia y la explotación. Buscamos realizar una crítica a la prevalencia de modelos binarios y de escenarios de guerra en los juegos, abogando por la creación de juegos que reflejen situaciones más complejas y fomenten una comprensión más profunda del mundo que nos rodea.

El juego como herramienta crítica tiene el potencial de hacer visible la falta de una "realidad" que merece verdaderamente ese nombre, un concepto que Harun Farocki ya había señalado en 1992 cuando declaró que "La realidad tendría que comenzar". Farocki sugirió que la realidad aún no había comenzado porque lo que percibimos como tal está profundamente distorsionado por las infraestructuras militares y sus herramientas de visión y conocimiento. Esta declaración sigue siendo relevante hoy, cuando enfrentamos imposiciones que intentan pasar como realidad, ya sea en las plataformas digitales o en las narrativas mediáticas que perpetúan conflictos y modelos de poder.

En este contexto, los videojuegos críticos pueden actuar como un medio para resistir y cuestionar estas estructuras, subvirtiendo las normas establecidas que refuerzan

estas "realidades" impuestas. Al igual que Farocki usaba su cine para comparar situaciones y exponer las distorsiones del poder, los videojuegos pueden emplearse para desmontar narrativas simplistas, proponiendo en su lugar experiencias que reflejan la complejidad y contradicciones del mundo moderno.

Farocki señalaba que la realidad no existía en su forma auténtica debido a cómo se moldeaba y controlaba para servir a intereses particulares, ya sea en los medios de comunicación tradicionales o en las nuevas plataformas digitales. Hoy, estas imposiciones se manifiestan en diferentes formas, desde las infraestructuras digitales hasta las narrativas de guerra que buscan perpetuar conflictos bajo nuevos nombres. Los videojuegos pueden y deben desafiar estas imposiciones, creando espacios donde la realidad pueda ser reinterpretada, explorada y, en última instancia, comenzada de nuevo, esta vez de una manera que haga justicia a su nombre.

Por lo tanto, el juego como herramienta crítica no solo permite la creación de narrativas más ricas y complejas, sino que también sirve como un medio para resistir y redefinir lo que entendemos como realidad. Al igual que los textos y películas de Farocki invitan a cuestionar lo dado, los videojuegos pueden ser diseñados para no solo entretener, sino también para despertar una comprensión más profunda y crítica de las dinámicas que configuran nuestra percepción del mundo.

- **Colonialismo en los videojuegos:** Analizaremos sobre los temas coloniales, destacando cómo estos reflejan una mentalidad colonial extractivista arraigada en la educación y la cultura. Discutiremos la persistencia de estos temas en los juegos contemporáneos y su impacto en la comunidad de juegos.

El análisis del colonialismo en los videojuegos puede enriquecerse al considerar la obra de Harun Farocki, un cineasta cuya trayectoria está marcada por una profunda crítica de las estructuras de poder y la manipulación de la realidad a través de imágenes y narrativas. En sus obras, Farocki desafía las representaciones dominantes y explora cómo los medios de comunicación, y por extensión, los videojuegos, pueden perpetuar o subvertir estas dinámicas.

Una de las primeras películas de Farocki, "Die Worte des Vorsitzenden" (Las palabras del presidente), es un cortometraje agitprop que expone cómo las declaraciones de las autoridades deben ser cuestionadas y puestas en movimiento.

En este filme, una biblia de Mao es rasgada, y sus páginas se convierten en un avión de papel que se lanza contra un muñeco que representa al Sha. Este acto simbólico resalta la necesidad de reconfigurar y liberar los textos y las imágenes que se dan por sentados. La obra de Farocki sugiere que el conflicto no solo es parte del contenido, sino también del proceso de producción, reflejando las tensiones inherentes a la creación de medios que desafían el statu quo.

En el contexto de los videojuegos, estas ideas pueden aplicarse para analizar cómo las narrativas coloniales son a menudo reproducidas sin cuestionamiento, perpetuando estructuras de poder opresivas. Los juegos suelen tomar escenarios, personajes y tramas que refuerzan la mentalidad extractivista del colonialismo, presentando la expansión y el dominio como objetivos naturales. Farocki, con su enfoque en la descomposición y reconfiguración de las imágenes, nos invita a imaginar cómo los videojuegos podrían, en cambio, ser utilizados para dismantlar estas narrativas y presentar realidades alternativas que desafíen la historia dominante.

Además, la serie "Paralell I-IV" de Farocki, que trata sobre las imágenes generadas por computadora en los videojuegos, proporciona un marco para reflexionar sobre la superficialidad y la profundidad de los mundos virtuales. Estos trabajos exploran cómo los gráficos, los personajes no jugables (NPCs) y las superficies unilaterales de los juegos digitales no solo representan una realidad construida, sino que también reflejan las limitaciones y sesgos de esa construcción. La idea de Farocki de que "el conflicto continuará manifestándose en objetos y situaciones mundanas" es crucial para entender cómo los videojuegos, a través de sus mecánicas y estéticas, pueden tanto perpetuar como desafiar las estructuras coloniales.

Finalmente, la pregunta planteada en una de las últimas obras de Farocki, "¿Existe el mundo si no lo estoy mirando?", resuena profundamente en el contexto de los videojuegos. Esta interrogante invita a los desarrolladores y jugadores a reconsiderar el impacto de los mundos virtuales que habitamos y cómo estos reflejan o distorsionan la realidad. En un mundo donde la ausencia de una crítica profunda permite la perpetuación de narrativas coloniales, los videojuegos tienen el potencial de convertirse en herramientas críticas que, al igual que en la obra de Farocki, dismantelen y reconfiguren nuestras percepciones de la realidad.

Al integrar estas ideas, podemos entender mejor cómo los videojuegos no solo pueden reflejar las dinámicas coloniales, sino también ofrecer un espacio para la resistencia y la reimaginación. Como medio de expresión, los videojuegos tienen la capacidad de desafiar las narrativas dominantes, creando experiencias que no solo

entretienen, sino que también educan y transforman.

- **Inclusión y valoración del videojuego:** Exploraremos la valuación histórica de los videojuegos y su comprensión como una forma de arte y expresión legítima.

Desde el lanzamiento de juegos pioneros como *Pong* (1972) y *Space Invaders* (1978), los videojuegos fueron principalmente vistos a través del prisma del entretenimiento comercial y el consumo masivo. Estos primeros juegos eran simples en su diseño y mecánicas, y su valor se medía principalmente en términos de su capacidad para atraer a un público amplio y generar ingresos.

Sin embargo, a medida que la industria del videojuego creció y se diversificó, surgieron discusiones sobre su valor cultural y artístico. Títulos como *The Legend of Zelda* (1986) y *Final Fantasy VII* (1997) introdujeron narrativas más complejas y mundos virtuales inmersivos, comenzando a ser reconocidos por su capacidad para ofrecer experiencias emocionales profundas y contar historias de manera innovadora.

A pesar del reconocimiento creciente, el medio de los videojuegos enfrenta desafíos en términos de inclusión y valoración. La representación y la accesibilidad siguen siendo áreas de preocupación, y la industria continúa enfrentando debates sobre la ética en el diseño de juegos y la representación de temas sensibles. Sin embargo, el continuo avance en el desarrollo de videojuegos y el creciente interés en el medio como una forma de arte sugieren que estos desafíos serán abordados con el tiempo.

- **Gamificación y resistencia:** Problematizaremos sobre la gamificación con fines de lucro y la defensa de un enfoque más crítico y reflexivo hacia el diseño de juegos. Discutiremos cómo los juegos pueden ser utilizados como herramientas para abordar temas sociales y políticos de manera significativa. La gamificación, cuando se aplica con fines de lucro, puede tener implicaciones profundas y problemáticas. Sin embargo, al adoptar un enfoque crítico y reflexivo en el diseño de juegos, es posible utilizar estos como herramientas para abordar temas sociales y políticos de manera significativa. Los diseñadores de juegos tienen la oportunidad de crear experiencias que no solo entretengan, sino que también fomenten la reflexión, la empatía y el cambio social. Al hacerlo, pueden contribuir a un medio de juego más consciente, inclusivo y comprometido con los problemas contemporáneos.

Shitty Games como referente de newsgames en Argentina

Shitty Games es un proyecto argentino que, desde 2014, se dedica a desarrollar videojuegos inspirados en noticias del país. Estos juegos, rápidos e informativos, combinan una mirada crítica con un enfoque artístico y están basados en sucesos o personajes relevantes de la cultura popular argentina. Bernardo Ezequiel Colmegna y Nahuel Cañada, ex **game testers** de Globant y profesionales autodidactas, decidieron crear sus propios videojuegos motivados por el tratamiento sensacionalista de las noticias en los medios de comunicación hegemónicos y la impunidad con la que operan las fuerzas de seguridad y los políticos.

El nombre del proyecto, "Shitty Games", surge de la necesidad de crear juegos entretenidos para jugar en momentos de intimidad, como en el baño. En situaciones tan personales, que rozan lo escatológico, es mejor reír que llorar. El concepto de **newsgame** se integró posteriormente, posicionando a Shitty Games como uno de los pioneros argentinos en este género.

Con el lanzamiento de títulos como **Gendarmer**, **Super Lanata Bros** y **Ami-go**, el proyecto ganó notoriedad. Lo que comenzó como una necesidad personal se convirtió en una demanda popular. Estos juegos fueron destacados por medios, se viralizaron y fueron ampliamente compartidos.

Según sus creadores, en Argentina, el desarrollo de videojuegos está mayormente orientado hacia la industria, con un enfoque en juegos comerciales para plataformas como Steam. No obstante, Shitty Games les permitió conectar con otros desarrolladores que comparten sus objetivos, colaborando en varios proyectos conjuntos con grupos como **Videogamo**, **Jupitron**, **Trucho Toys** y **Army of One**.

La estética de Shitty Games es en 2D con **pixel art** en 8 y 16 bits, con algunos **sprites** inspirados en personajes de juegos retro. Actualmente, han incorporado la generación de imágenes con inteligencia artificial en sus proyectos. La música de sus juegos suele ser estilo **chiptune** y, en algunos casos, han utilizado composiciones de artistas independientes.

Conclusiones y reflexiones finales:

Concluiremos la exposición reflexionando sobre el potencial transformador de los juegos y las mecánicas de juego, así como sobre los desafíos y las oportunidades que enfrenta el campo desde una mirada periférica. Destacaremos la importancia de celebrar la diferencia y fomentar la inclusión en el diseño y la experiencia de los juegos. Finalmente, alentaremos a los asistentes a imaginar y explorar nuevas

formas de utilizar los juegos como herramientas para comprender y transformar el mundo que nos rodea.