

Artículo de Investigación

Jugando contra el capital: representaciones de resistencia anticapitalista en videojuegos

Playing against capital: representations of anti-capitalist resistance in video games

Juan Antonio Roa Domínguez¹: Universidad de Cádiz, España.
juan.roadominguez@alum.uca.es

Fecha de Recepción: (01-05-2024)

Fecha de Aceptación: (20-08-2024)

Fecha de Publicación: (20-08-2024)

Cómo citar el artículo (APA 7^a):

Roa-Domínguez, J. A. (2024). Jugando contra el capital: representaciones de resistencia anticapitalista en videojuegos [Playing against capital: representations of anti-capitalist resistance in video games]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-17. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-349>

Resumen:

Introducción: El presente estudio analiza cómo los videojuegos, como parte de la cultura contemporánea, abordan críticas al capitalismo y su potencial para promover alternativas al sistema. **Metodología:** Utilizando una metodología híbrida de análisis de contenido y hermenéutica, se evaluaron los videojuegos presentados en la Fuck Capitalist Jam 2023. Se examinaron aspectos como narrativa, personajes, mecánicas de juego, estética, mensaje, interactividad y representación desde una perspectiva crítica y anticapitalista. **Resultados:** Los resultados destacaron tendencias en la expresión anticapitalista dentro de los videojuegos, abordando temas como la explotación laboral y la resistencia a las estructuras de poder. **Discusión:** El análisis muestra cómo los videojuegos pueden ser vehículos efectivos para expresar críticas al capitalismo y explorar ideas de resistencia. **Conclusiones:** El estudio concluye que los videojuegos tienen un gran potencial para ser expresiones críticas del capitalismo y para fomentar la acción social hacia alternativas socioeconómicas.

¹ Autor Correspondiente: Juan Antonio Roa Domínguez. Universidad de Cádiz (España).

Palabras clave: videojuegos; anticapitalismo; hegemonía cultural; teoría crítica; comunicación para la acción social; Gramsci; contra-narrativa; estructuras de poder.

Abstract:

Introduction: This study analyses how video games, as part of contemporary culture, address critiques of capitalism and their potential to promote alternatives to the system. **Methodology:** Using a hybrid methodology of content analysis and hermeneutics, the video games presented at the Fuck Capitalist Jam 2023 were evaluated. Aspects such as narrative, characters, game mechanics, aesthetics, message, interactivity and representation were examined from a critical and anti-capitalist perspective. **Results:** The results highlighted trends in anti-capitalist expression within video games, addressing issues such as labour exploitation and resistance to power structures. **Discussion:** The analysis shows how video games can be effective vehicles for expressing critiques of capitalism and exploring ideas of resistance. **Conclusions:** The study concludes that video games have great potential to be critical expressions of capitalism and to encourage social action towards socio-economic alternatives.

Keywords: video games; anti-capitalism; cultural hegemony; critical theory; communication for social action; gramsci; counter-narrative; structures of power.

1. Introducción

Desde sus comienzos en los años 70 con juegos como *Pong* y *Space Invaders*, los videojuegos han evolucionado significativamente, tanto en complejidad como en relevancia cultural. Originalmente concebidos como simples distracciones electrónicas, los videojuegos han crecido hasta convertirse en una industria multimillonaria y un medio narrativo capaz de abordar temas profundos y complejos. Esta evolución ha sido impulsada por avances tecnológicos y una creciente aceptación cultural, permitiendo a los desarrolladores crear mundos virtuales cada vez más inmersivos y ricos en contenido. En 2022, el mercado del videojuego representó un 42,1% de los ingresos totales del sector del entretenimiento a nivel global, siendo estos cercanos a los 200 mil millones de dólares (Arias, 2023). Para el caso español, el videojuego ha llegado a generar 1.435 millones de euros y 9.893 empleos agrupados en 790 estudios distintos (Desarrollo Español de Videojuegos [DEV], 2023).

En tanto que el videojuego ha ido aumentando su relevancia como producto de entretenimiento, se plantea necesario su estudio para comprender la manera en la que estos intervienen en el complejo social. La interacción entre capitalismo y cultura popular es compleja y multifacética. Por un lado, la cultura popular puede perpetuar y naturalizar las normas y valores del capitalismo a través de la comercialización y la transmisión de la ideología dominante (Monleón Oliva, 2020). También puede ser un medio para cuestionar y resistir las estructuras capitalistas, ofreciendo espacios para la imaginación utópica y la crítica social (García Martín, 2018). A través de esta lente, los videojuegos se transforman en un espacio de resistencia y agencia, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de jugar contra el capital en sus propias condiciones virtuales. En este sentido, la teoría gramsciana de hegemonía cultural (Gramsci, 1981) nos ofrece un marco para entender las relaciones entre los productos culturales y la ideología que estos reproducen. El trabajo de Fron *et al.*, (2007) enfatiza en la necesidad académica de repensar el espacio videolúdico desde un prisma contrahegemónico, que inste a cuestionar las propias estructuras (re)producidas desde el videojuego.

Así, la presente investigación tiene por objetivo principal explorar la forma en la que el videojuego aborda críticas al capitalismo y su posible potencial para el fomento de

alternativas al sistema. Como objetivos específicos, se pretende identificar tendencias en la representación anticapitalista, analizar el impacto de la narrativa y la estética en la transmisión de mensajes, examinar la representación de la clase trabajadora y explorar alternativas económicas dentro de los videojuegos.

1.1. Hegemonía e industria cultural desde el capitalismo comunicativo

La supervivencia del capitalismo como sistema económico no puede ser entendida sin prestar atención al aparato hegemónico que valida su existencia. El filósofo marxista Antonio Gramsci, en su obra *Cuadernos desde la Cárcel* (1981), estudia sobre el poder ejercido de la clase dominante a la dominada y como este se construye no solo desde las relaciones económicas y productivas, como explicaron Marx y Engels (1970), sino desde el conjunto de instituciones, creencias y aparatos culturales que validan el sistema; ampliando así la concepción del Estado burgués: “estado es todo el conjunto de actividades prácticas y teorías con que la clase dirigente no sólo justifica y mantiene su dominio, sino que logra obtener el consenso activo de los gobernados” (p. 1268). Las tensiones producidas entre las clases enfrentadas constituyen el intento de conquista del aparatado hegemónico por el proletariado. Así, la ideología pasa a ser una categoría de análisis, en tanto que el término se construye desde la teoría y con diversos enfoques. Gramsci, realiza una distinción dentro de la propia superestructura del estado: por una parte, la sociedad política, desde donde ejerce las facetas represivas a través de los aparatos jurídicos, policiales y armamentísticos; por otro, la sociedad civil, ocupada de las cuestiones relativas a la transmisión de valores y construcción de imaginarios (De Moraes, 2007). Althusser (1974) entiende que las ideologías dominantes son las que se encargan de unificar el conjunto de la sociedad civil, al dotar estas de un sentido de unificación en las relaciones de producción y reproducción.

Sobre el aparato de la sociedad civil del complejo hegemónico, la escuela de Fráncfort edifica las relaciones entre cultura, comunicación y economía política. Para Horkheimer y Adorno (1994) la industria cultural hace del arte una mercancía, en tanto que “no necesitan ya darse como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias” (p. 165). Con las nuevas técnicas de reproducción, el arte pasa de la esfera artística a la cultura de masas, estandarizando su producción y privándolos de su valor social, al tiempo que la propia manufactura los vuelve artefactos para la diversión, alejándolos de su faceta artística. Como señala Bertucci (2013) la industria cultural funciona como eje reproductivo de las injusticias sociales al construirse como un sistema de dominancia a través del consumo, donde se establecen procesos de concentración e integración del capital cultural (Hesmondhalgh, 2008). Las relaciones entre hegemonía e industria se entienden como distintos brazos del mismo sistema que aboga por su validación. La industria cultural, en tanto que actúa sobre la sociedad civil y legitima el statu quo, desempeña un papel crucial en la perpetuación de las estructuras existentes al moldear los valores a través de los productos y el consumo.

Si bien parte del estudio académico ha optado por no aplicar la tesis de la industria cultural a los nuevos medios de comunicación, debido a su imposibilidad de explicación de las nuevas tecnologías, la perspectiva aportada por la Escuela de Fráncfort sigue siendo de utilidad como herramienta para desentrañar la validación del poder (Gunster, 2004). En un contexto donde la comunicación se ha extendido a través de la red y permea sobre el conjunto de ciudadanos, el capitalismo ha viciado la capacidad crítica de la comunicación como herramienta eficaz para la defensa y lucha contra el poder. En el capitalismo comunicativo, el debate y la participación aumentan su cobertura gracias al desarrollo de las

telecomunicaciones; pero, en lugar de actuar como herramienta de mejora para la democracia, el capitalismo comunicativo se nutre de la sobreexposición digital para enterrar ideas contrarias a la lógica del mercado (Dean, 2005).

En lo que respecta al escenario videolúdico, diversos son los estudios que analizan el medio desde la óptica de la industria cultural. Bárcenas-Curtis (2023), en su análisis sobre la concentración de capital en la industria del videojuego, concluye que esta representa un riesgo para la pluralidad de narrativas y creación de juegos diversos, debido a que las empresas productoras realizan el proceso creativo a través de estudios de mercado, contraria al riesgo y conservadora en su diseño (Keogh, 2015), y no de pulsiones artísticas o personales. A su vez, esta censura económica sobre las narrativas condiciona las definiciones simbólicas de los jugadores, al limitar sus opciones de exposición a relatos diversos y reproducir la ideología imperante. En este sentido, Bulut (2018) habla de creatividad unidimensional para referirse a la ausencia de libertad en el proceso creativo dado en los videojuegos de empresas consolidadas. La búsqueda de la excelencia técnica y mecánica se contradice con la escasa preocupación de las empresas por la innovación y apuesta narrativa. Por su parte, Schulzke (2012) parte de la industria cultural para su estudio del género de los MMORPG, atendiendo a que este tipo de videojuegos representan nuevos escenarios para las viejas prácticas de explotación laboral, al existir en ellos relaciones desiguales dadas por su estructura de mercado capitalista. Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias (2018) entienden que las mecánicas asentadas del videojuego se han construido bajo el sistema capitalista y es esta misma cualidad la que dificulta su uso como medio contrahegemónico.

1.2. Imaginarios colectivos en lo lúdico

La cuestión del imaginario representa un concepto a tener en cuenta al conceptualizar la faceta comunicativa de las creencias, significados y construcción de identidades dadas en los productos culturales, al actuar como artefactos miméticos de la realidad. Diversas son las teorías que se han construido en torno al concepto del imaginario: por un lado, Castoriadis (2013) entiende que los imaginarios son objetos sociales al ser productos de la capacidad humana para crear y organizar los significados e ideas que dan forma a nuestra percepción de la realidad. Según Castoriadis, las imágenes no sólo reflejan la realidad social, sino que también constituyen la realidad social porque son de fundamental importancia para la organización y el funcionamiento de la sociedad. Este proceso implica tanto la creación de nuevos significados como la transformación de los existentes, creando una dinámica constante entre lo establecido y lo constituido. Por su parte, Taylor (2004, p. 23) siguiendo la línea de Castoriadis, ubica al imaginario social como la forma en que la sociedad imagina su existencia e interactúa en consecuencia a través de nuestros valores, asunciones y expectativas. Así, el imaginario social se expande a los ámbitos de las representaciones mentales, sentimientos y reimaginaciones del futuro (Bran, 1991).

Desde la faceta del videojuego, Pérez-Latorre (2023, p. 29) construye el término del imaginario ludonarrativo al llevar los conceptos del imaginario al campo del juego. El imaginario ludonarrativo se edifica desde la telaraña de significados intertextuales que se dan en los productos lúdicos en donde participan desarrolladores, jugadores, críticos y creadores de contenido. La dimensión intertextual implica entender el contexto socio-discursivo, tanto de la producción de la obra, como de su recepción. El discurso de videojuegos como *Detroit: Become Human*, que presenta un futuro distópico, se entrelaza con otros productos culturales similares como *Black Mirror* en su crítica al neoliberalismo contemporáneo desde la óptica de la vida cotidiana.

El entendimiento del videojuego como producto de entretenimiento no es excluyente de su faceta como objeto cultural creador de significados. El carácter lúdico del videojuego no implica su desconexión con la realidad social. En este sentido, diversos son los estudios que analizan la forma en la que el videojuego funciona como herramienta de transmisión de valores. Valores como el sexismo, racismo, xenofobia, son frecuentemente representados desde una visión acrítica y validadora (Gómez del Castillo Segurado, 2007). Igualmente, el papel de la mujer en los videojuegos se ha visto reducido a ser entidades pasivas receptoras de violencias, abusos y construidas sobre estereotipos sexistas (Kondrat, 2015).

1.3. Otras formas de jugar son posibles: videojuegos para el cambio social

Los sistemas de comunicación para el cambio social nos ayudan a pensar nuevas formas de entender las relaciones sociales, culturales y las dadas con el sistema. En tanto que el videojuego actúa como dispositivo comunicativo, es necesario atender a las posibilidades que ofrece como herramienta para los agentes del cambio. Una vez exploradas las distintas formas en las que el videojuego condiciona los valores sociales, es importante atender a las corrientes alternativas que se han desarrollado en busca de una mayor conciencia social por parte del medio; en tanto que este puede servir a los intereses de las contranarrativas: “donde hay poder hay resistencia” (Foucault, 1997, p. 116). Por un lado, los llamados *serious games* (SG): videojuegos que proponen al jugador un espacio pedagógico (Zyda, 2005, p. 26) desde ópticas competenciales (Romero y Turpo Gebera, 2012) y educativas (López Raventós, 2016), entre otras. Para Marcano (2008), la diferencia entre *serious games* y videojuegos convencionales se debe a:

1. Enfocados en la educación, la adquisición de habilidades específicas, la comprensión de procesos complejos como los sociales, políticos, económicos o religiosos, e incluso en la promoción de productos y servicios.
2. Relacionados con algún aspecto de la realidad, lo que permite que el jugador se identifique fácilmente con lo que se representa en el entorno virtual.
3. Ofrecen la oportunidad de practicar de manera segura en situaciones donde las repercusiones de un error por falta de habilidad o conocimiento pueden ser significativas.
4. Sus contenidos no esconden intereses de distintos ámbitos (políticos, económicos, psicológicos, religiosos, etc.).

Bajo los estudios sobre retórica y proceduralismo (Bogost, 2007) trascendente para la investigación es la *gameplay ética*, concepto desarrollado por Miguel Sicart (2009), aquellos videojuegos que producen una reflexión moral en el jugador debido a la propia naturaleza crítica del videojuego, generándose una relación dialéctica entre la moral propia del jugador y la moral del sistema programático; esto es, los distintos métodos, clases y valores programados en código, siendo el videojuego el mediador entre ambos. La conjunción entre lo moral y el código se entiende desde el gradiente de abstracción (GdA), donde el jugador - desde su capacidad de agencia- reflexiona sobre las situaciones dadas desde su concepción ética. La estructura procedural de videojuegos como *Spec Ops: The Line* acaba condicionando la estructura narrativa y semántica del juego, al poner al jugador en un estadio donde para avanzar es necesario la violencia, aunque moralmente no sea lo deseable. En *September 12th* a medida que el jugador va eliminando terroristas, estos se verán aumentados al haberse radicalizado sus familiares y amigos por sus muertes. La metáfora y el dilema se vuelven claves en el desarrollo de la experiencia del jugador. En este sentido, este tipo de videojuegos se diferencian de los en su forma de presentación del mensaje, en tanto que “pueden suscitar también reivindicaciones en contra de la visión fija de instituciones, gobiernos y corporaciones (Bogost, 2007, p. 57).

Los videojuegos pueden concienciar, promover la acción e inspirar a los jugadores a generar un impacto positivo en la sociedad, al ofrecerles un entorno seguro e inmersivo donde pueden explorar y comprender problemas sociales complejos (Dhiman, 2023). Con la capacidad de agencia por parte del jugador ha ido aumentando con el desarrollo de las comunidades de videojuegos (Puente y Sequeiros, 2014), variados son los ejemplos donde los usuarios se han agrupado colectivamente para realizar un cambio social en videojuegos no pensados para ello. La comunidad de *World of Warcraft* organizó una manifestación virtual dentro del propio juego en defensa de las trabajadoras de la empresa, al declarar haber sufrido acoso sexual y desigualdad laboral (Marshall, 2021). La asociación Arsgamers aprovecha el diseño programático abierto de videojuegos como *Minecraft* para la mejora de la participación ciudadana a través de propuestas de intervención del espacio público, haciendo que sean los propios jugadores los que diseñen sus ciudades en el entorno lúdico; o con la creación de videojuegos que sirvan para mejorar la transparencia pública, la facilitación y comprensión de los datos en abierto (Cabañes y Jaimen, 2020). Por otro lado, también se encuentran ejemplos de uso herramientas para la creación de narrativas interactivas para el cambio social. Softwares como *Twine* o *RPG Maker* son como herramientas útiles para la creación de historias críticas en el entorno educativo (Thevenin, 2017; Menéndez-Ferreira *et al*, 2020) o como espacios de creación auto-expresivos y desalienantes para colectivos minoritarios (Cappai, 2019).

2. Metodología

A través de un estudio de caso (Neiman y Quaranta, 2006) y desde un enfoque exploratorio, se presenta un diseño metodológico basado en un enfoque hermenéutico y análisis de contenido realizado a 52 videojuegos presentamos en la *Fuck Capitalist Jam* de 2023, con un periodo que abarca desde octubre de 2023 hasta febrero de 2024. La elección de esta *Jam*, sobre otras, se debe a la obligatoriedad de presentar videojuegos con temática crítica al capitalismo (*Fuck Capitalist Jam*, 2023). De los 112 juegos subidos, un total de 66 son videojuegos. De estos, se han analizado 52, ya que 14 de ellos no fueron accesibles al momento del estudio.

Sobre el análisis de contenido, se ha optado como herramienta metodológica debido a su idoneidad para la obtención de datos (Krippendorff, 2004). Piñuel (2002) lo define como un conjunto de procedimientos de interpretación de productos mediáticos previamente grabados como mensajes, textos o discursos. Estos procesos utilizan técnicas de medición, a veces cuantitativas, como estadísticas basadas en recuentos de unidades, y a veces cualitativas, como lógica basada en asociaciones de categorías, para recopilar y procesar datos relevantes sobre las condiciones en las que ocurren. documentos o sobre condiciones que puedan surgir durante el uso posterior donde “supone aplicar sistemáticamente unas reglas fijadas previamente que sirvan para medir la frecuencia con que aparecen unos elementos de estudiar algunos de los aspectos que nos parecen útiles conforme a los propósitos de nuestra investigación” (Berganza & Ruiz, 2005, p. 213). Hermenéutico, en tanto que “su objetivo es la comprensión y reconstrucción de significados; por ende, la hermenéutica es la herramienta fundamental para la comprensión de la realidad en el método cualitativo” (Mejía, 2010, p. 240). En este sentido, el desarrollo del análisis de contenido se verá complementado con la interpretación de los videojuegos a través del método hermenéutico con el fin de profundizar en ellos de manera semiótica.

En tanto que se busca comprender cómo los videojuegos anticapitalistas desafían las estructuras de poder, las variables incluidas en el análisis de contenido pretenden desentrañar de manera integral los distintos vértices desde donde estas pueden manifestarse.

Sobre la tabla de análisis, la división de géneros se ha realizado según lo expuesto por Hernández-Pérez *et al.*, (2015) y Mejías-Climent (2021), a la que se le han añadido los indicadores de *walking simulator* e incremental (IDLE) como nuevos géneros del videojuego a tener en cuenta por su importancia con la temática (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018; Khaliq y Purkiss, 2015). La cuestión estética responde a lo planteado por Planells de la Maza (2011). Para roles de género, Kondrat (2015); interactividad (López Canicio, 2019); representación (Corona, 2015; Cappai, 2019) y mecánicas (Yu y Cardoso-Leite, 2023).

Tabla 1.

Análisis de contenido.

Variable	Indicador
Género Lúdico	- Combate
	- Aventura
	- Carreras
	- Puzles
	- Simulación
	- Estrategia
Narrativa	- Crítica con el capitalismo
	- Presenta alternativas al capitalismo
Representación	- Existe representación diversa de distintos colectivos
	- No existe representación diversa de distintos colectivos
Roles de género	- Se reproducen roles de género
	- No se reproducen roles de género
Mecánicas	- Mecánicas de competencia
	- Mecánicas de colaboración
Estética	- Realista
	- Subversiva
Mensaje	- El mensaje del videojuego se presente de manera explícita
	- El mensaje del videojuego es implícito, enmarcado en su contexto
Interactividad narrativa	- El jugador puede tomar decisiones que afecten al desenlace narrativo del juego
	- No existen opciones para cambiar la narrativa del juego

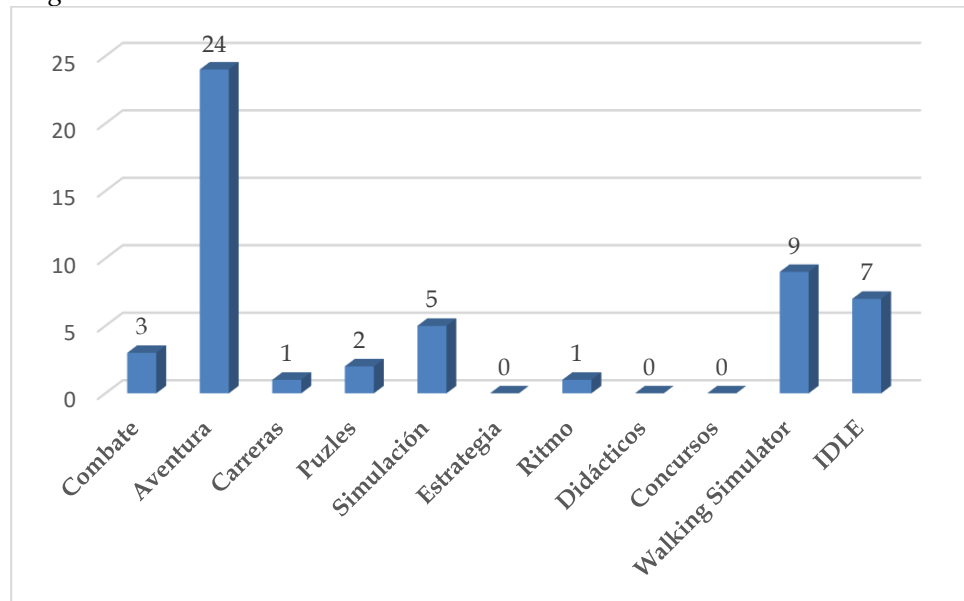
Fuente: Elaboración propia (2024).

3. Resultados

En primer lugar, se exponen los resultados de los distintos géneros dados en el total de videojuegos analizados. Encontramos que la mayoría se corresponden al género de aventuras (24), consecutivos a este, encontramos el *walking simulator* (9) y el incremental (7). Seguidamente, los géneros de simulación (5), combate (3), puzles (2) y carreras (1) y ritmo (1). No se han encontrado videojuegos pertenecientes a los ámbitos de la estrategia, didáctica o concurso.

Figura 1.

Clasificación géneros lúdicos.



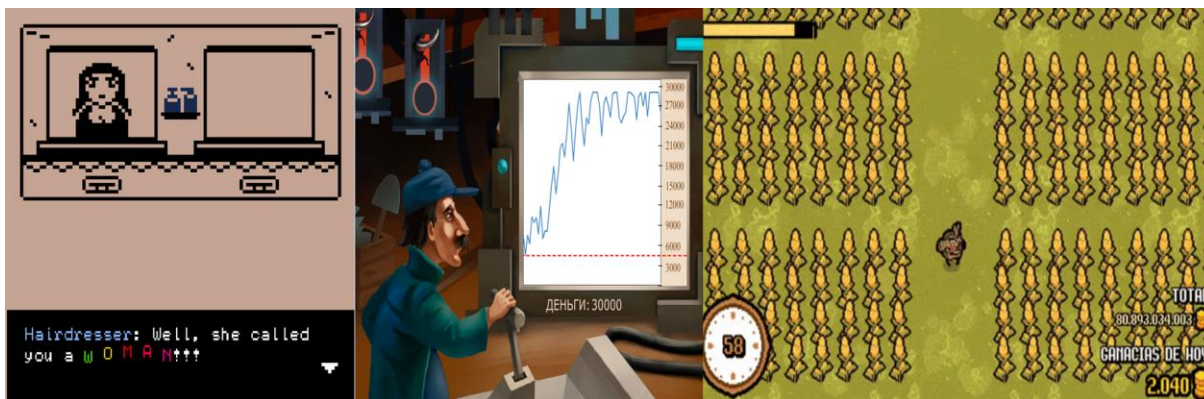
Fuente: Elaboración propia (2024).

Sobre la cuestión narrativa, la gran mayoría de videojuegos están enfocados en la crítica al sistema capitalista (96,15%) en lugar de optar por una narrativa que presente sistemas alternativos al modelo (3,85%). El sentido de la crítica al capitalismo se frecuenta en cuestiones hacia lo económico o laboral. En *Farmsonist* (Meyer, 2023) controlamos al alcalde de una localidad que, harto del modelo productivo, decide destruir los cultivos de maíz de su huerto para dejar de generar ingresos. *Mencanbrona* (Sambero, 2023) es una sátira al modelo productivo de la empresa de distribución de comida española Mercadona. En *W for Work* (Luckyuui, 2023) la crítica va dirigida hacia la monotonía que crea el sistema laboral.

Por su parte, la representación de colectivos diversos ocupa un porcentaje del 9,62% del total, encontrándose la mayoría de estos (90,38%) con nula representación de colectivos. Destaca el control de hombres –*Bitcoin Royal* (Flasheslay, 2023), *The Incredible Case of the Empty Office in the Middle of the Ocean* (Anti-Cliche, 2023), *Devious Licks* (MLC Software, 2023), etc– en universos introspectivos donde no hay interacción con otros personajes o, en los casos donde sí, se presentan igualmente hombres blancos. En los casos donde sí se aprecia representación de colectivos diversos, ¿destacan el colectivo LGBTIQ+ –*Isn't it nice?* (Luna Ripp, 2023), *Elias & Isaac* (Stanwixbuster, 2023)– y personas racializadas como en *Grind the Rinch* (Made by Gare, 2023).

Figura 2.

Ejemplo videojuegos.



Fuente: De izquierda a derecha: *Its it mine?* (Luna Ripp, 2023), *Bitcoin Royal* (Flasheslav, 2024) y *Farmsonist* (Meyer, 2024).

Respecto a los roles de género, la mayoría de los videojuegos (94,23%) no reproducen roles de género o son críticos con estos, mientras que en un 5,77% sí se han encontrado situaciones donde se perpetúan los roles de género. Si bien, aunque no exista reproducción de los roles de género en la mayoría de los videojuegos, también es cierto que no se construyen desde perspectivas femeninas, al estar ubicados desde un contexto masculino. En este sentido, apenas se han encontrado videojuegos donde los personajes femeninos tengan participación y relevancia.

Sobre el tipo de mecánica encontrada, podemos observar cómo los videojuegos tienden a tener mecánicas de competencia (65,38%) sobre las de colaboración (23,08%). Igualmente, existe un porcentaje de videojuegos (11,54%) que presentan mecánicas alternativas al binomio colaboración/competición.

En el caso de la cuestión estética, el 80,77% de los videojuegos tienen una estética realista que refleja con exactitud la realidad de la que tratan. Un 19,23% de ellos han optado por una estrategia de estética subversiva para mostrar el mundo donde se desarrolla el proyecto. En este sentido, los videojuegos de estética subversiva lo hacen desde la parodia y la sátira. En *Roll the World* (Xphere, 2023) el jugador debe recoger todas las monedas del escenario, la subversión estética ocurre cuando el personaje a controlar es un globo terráqueo que irá siendo cubierto completamente por las monedas que recoja.

Se encuentra que gran parte de los videojuegos prefieren enfocar su mensaje de una manera explícita (65,38%) en lugar de hacerlo de manera implícita (34,62%). El enfoque explícito facilita que los jugadores comprendan y se involucren con los temas sociales y económicos que se presentan. La claridad del mensaje puede fomentar una reflexión más directa y un debate más accesible entre los jugadores. Sin embargo, el enfoque implícito, aunque menos prevalente, también juega un papel crucial en la representación de la resistencia contra el capital en los videojuegos. Se utiliza un prisma más sutil y matizado, donde las críticas sociales y económicas están entrelazadas con las experiencias personales de los personajes y la narrativa más amplia del juego. Esta óptica puede ofrecer una experiencia más profunda y reflexiva, invitando a los jugadores a interpretar y descubrir los mensajes subyacentes por sí mismos.

Por último, la gran mayoría de videojuegos optan por no tener narrativas donde el jugador pueda tomar decisiones (90,38%) en lugar de videojuegos con control narrativo para la persona jugadora (9,62%).

4. Discusión

Los juegos de aventura permiten explorar historias complejas y detalladas, ofreciendo un formato ideal para la crítica capitalista. Su propia estructura narrativa facilita la inclusión de temas profundos. La popularidad de los *walking simulators* sugiere que los jugadores están interesados en experiencias inmersivas que priorizan la narrativa y la atmósfera sobre la acción. Estos juegos son adecuados para explorar temas introspectivos y sociales (Navarrete-Cardero y Vargas-Iglesias, 2018), permitiendo a los jugadores reflexionar sobre el contenido mientras interactúan con el entorno. Los incrementales, a menudo diseñados para ser adictivos y gratificantes a través de ciclos de recompensa, también tienen el potencial de criticar o satirizar las dinámicas capitalistas al exagerar estas mecánicas.

La crítica al capitalismo en los videojuegos analizados se enfoca en aspectos económicos y laborales, abordando temas como la explotación, la desigualdad de ingresos, la corrupción corporativa y las luchas de poder dentro de las estructuras económicas. Si bien aquellos que exploran alternativas al sistema se han presentado con mucha menos presencia, estos pueden contribuir significativamente al debate público y cultural sobre el futuro de nuestras sociedades. Al hacer accesibles y tangibles estas alternativas, los videojuegos pueden inspirar discusiones sobre cómo podríamos organizar nuestras comunidades de manera más justa, sostenible y como estimulante del pensamiento crítico entre los jugadores. Al involucrarse con sistemas que operan bajo diferentes principios, los jugadores pueden cuestionar las suposiciones subyacentes sobre la economía, el trabajo y la justicia social, entre otros.

La falta de representación también puede alienar a jugadores que no ven reflejadas sus identidades y experiencias en los juegos, afectando la percepción de inclusividad dentro de la comunidad. La inclusión de diversos colectivos en los videojuegos puede ayudar a normalizar y celebrar la variedad de experiencias humanas, promoviendo la empatía y la comprensión entre los jugadores (Cappai, 2019). La falta de diversidad en los personajes y puede ser vista como una manifestación de las estructuras de poder y dominación inherentes al capitalismo. La ausencia de participación femenina y la escasa representación de minorías étnicas y culturales no solo reflejan desigualdades sociales, sino que también perpetúan normas que son cuestionables desde una perspectiva anticapitalista.

La predominancia de mecánicas de competencia sobre las de colaboración en los videojuegos refleja una priorización de la individualidad y la lucha por el éxito personal, valores típicamente promovidos por el capitalismo. Estas mecánicas pueden enfatizar la acumulación de recursos y la maximización del rendimiento individual, ignorando o minimizando la importancia de la cooperación y el bien común. Existe, por tanto, una oportunidad para explorar y promover juegos que fomenten la solidaridad y la acción colectiva como respuestas a los desafíos. Los videojuegos con estética subversiva ofrecen una plataforma para cuestionar y criticar las estructuras de poder, económicas y sociales del capitalismo. Al poner en primer plano la parodia y la sátira, estos juegos invitan a los jugadores a reflexionar sobre las injusticias y desigualdades inherentes al sistema. La capacidad de los videojuegos para invertir las expectativas y desafiar la percepción tradicional puede inspirar conversaciones significativas sobre el cambio social y la resistencia a las prácticas económicas y políticas opresivas.

La prevalencia de un enfoque explícito sobre uno implícito en los videojuegos refleja una estrategia consciente de los desarrolladores para asegurar que sus mensajes sean recibidos y entendidos de manera clara por una amplia audiencia. No obstante, ambos enfoques, explícito e implícito, tienen sus propios méritos y contribuyen de manera significativa a la forma en que los videojuegos pueden servir como plataformas contra el capital. Al combinar estos enfoques, los desarrolladores pueden crear experiencias de juego ricas y multifacéticas que no solo entretienen, sino que también educan y fomentan la reflexión crítica sobre las estructuras de poder y opresión en nuestra sociedad. Igualmente, se enfatiza en la necesidad de desarrollar videojuegos con narrativas interactivas. La capacidad de influir en la narrativa puede aumentar la conexión emocional del jugador con los personajes y el entorno, proporcionando una experiencia más personalizada y significativa que ayude a enfatizar mejor con la temática.

Desde la perspectiva de la hegemonía cultural de Gramsci (1981), los videojuegos tienen el potencial de desafiar las ideologías dominantes al ofrecer narrativas que cuestionan y critican las estructuras de poder existentes. Como ya se ha expuesto anteriormente, Gramsci argumenta que la hegemonía se mantiene no solo a través de la coerción, sino también mediante el consenso cultural, y los videojuegos, como productos culturales, pueden subvertir este consenso al presentar historias y mecánicas que revelan y critican las injusticias del capitalismo. Al proporcionar plataformas para la reflexión crítica y la imaginación de alternativas socioeconómicas, los videojuegos pueden contribuir a desestabilizar la hegemonía capitalista y promover el cambio social.

5. Conclusiones

Con el fin de explorar la forma en la que el videojuego aborda críticas al capitalismo y su posible potencial para el fomento de alternativas al sistema, se analizaron 52 videojuegos de temática anticapitalista. Los resultados de los videojuegos analizados demuestran un gran potencial para explorar y criticar temas sociales y económicos. Juegos de aventura y *walking simulators*, con su enfoque en la narrativa y la inmersión, permiten a los jugadores reflexionar sobre cuestiones complejas y profundas. Los juegos incrementales, a pesar de su diseño adictivo, pueden criticar las dinámicas capitalistas al exagerar sus mecánicas de recompensa. Estos videojuegos abordan temas como la explotación y la desigualdad, contribuyendo al debate sobre alternativas más justas y sostenibles al sistema actual. Además, la falta de representación y diversidad en los juegos refleja y perpetúa las estructuras de poder del capitalismo, subrayando la necesidad de incluir diversas identidades y experiencias para promover la empatía y la comprensión. La predominancia de mecánicas competitivas en los videojuegos refleja valores capitalistas de individualidad y éxito personal, pero también existe la oportunidad de fomentar la solidaridad y la cooperación a través de juegos colaborativos. Los juegos con estética subversiva pueden cuestionar y criticar las estructuras de poder, inspirando conversaciones sobre el cambio social y la resistencia a prácticas opresivas. Tanto los enfoques explícitos como los implícitos en la crítica al capitalismo tienen sus propios méritos, y combinarlos puede enriquecer la experiencia del jugador, educando y fomentando la reflexión crítica. La interactividad de las narrativas de los videojuegos puede fortalecer la conexión emocional del jugador, haciendo que los mensajes críticos sean más efectivos y significativos.

Los videojuegos analizados cuestionan los procesos hegemónicos del capitalismo y su influencia en las industrias culturales, al manifestar narrativas que rechazan el modelo. El videojuego se presenta como un medio idóneo para la lucha contrahegemónica, de ahí la necesidad de apostar por narrativas que amplíen los imaginarios y presenten sistemas emergentes que puedan ser vistos como alternativos al capital. En este sentido, se plantea

ampliar el estudio a través de futuras líneas de investigación que profundicen en la recepción e impacto que tiene del videojuego anticapitalista sobre las audiencias.

6. Referencias

- Althusser, L. (1974). *Ideología y Aparatos Ideológicos del Estado*. Ediciones Nueva Visión.
- Anti-Cliche. (2023). *The Incredible Case of the Empty Office in the Middle of the Ocean*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Arias, J. (4 de junio de 2023). La industria de los videojuegos ya genera más ingresos que la música y el cine juntos. *The Objective*. <https://acortar.link/rFRQiy>
- Bárceñas Curtis, C. (2023). La expansión global de los videojuegos. Riesgos de la concentración corporativa en la era del capitalismo digital. *Doxa Comunicación*, 36, 273-289. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n36a1710>
- Berganza Conde, R. y Ruiz San Román, J. A. (2005). *Investigar en Comunicación*. McGraw-Hill.
- Bertucci, A. (2013). Sobre la industria cultural. Horkheimer y Adorno. En A. Melamed (Coord.), *Problemas filosóficos contemporáneos. Cuaderno de cátedra: perspectivas sobre filosofía, arte y comunicación*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Boston Review.
- Brann, E. T. H. (1991). *The World of the Imagination: Sum and Substance*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Bulut, E. (2018). One-Dimensional Creativity: A Marcusean Critique of Work and Play in the Video Game Industry. *Triple C*, 16(2), 757-771. <https://acortar.link/iv6QMV>
- Bustamante, E. (2011). ¿La creatividad contra la cultura? En L. A. Albornoz, *Poder, medios, cultura. Una mirada crítica desde la economía* (pp. 139-153). Paidós.
- Cabañes, E. y Jaimen, N. (2021). Videojuegos para la participación ciudadana. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 98, 131-141. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3978>
- Cappai, R. (2019). Aliens against Alienation. How queer developers subvert gameplay (doing it themselves). En P. Guerra, y A. Thiago-Pereira. *Keep it Simple, Make it Fast! An approach to underground music scenes* (pp. 377-387). Universidade do Porto.
- Castoriadis, C. (2013). *La institución imaginaria de la sociedad*. Tusquets.
- Corona, A. (2015). El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. *Razón y Palabra*, 92, 1-16. <https://acortar.link/lpgFiI>
- De Moraes, D. (2007). Hegemonía cultural y comunicación en el imaginario social contemporáneo. *Espéculo*, 35, 1-8. <https://acortar.link/Kan7wc>

- Dean, J. (2005). Communicative Capitalism: Circulation and the Foreclosure of Politics. *Cultural Politics an International Journal*, 1(1), 51-74. <https://doi.org/10.2752/174321905778054845>
- Desarrollo Español de Videojuegos. (2023). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuego 2023*. [Libro Blanco]. <https://acortar.link/1xtIEy>
- Dhiman, B. (2023). Games as Tools for Social Change Communication: A Critical Review. *Global Media Journal*, 21(61). <https://acortar.link/EqdiYR>
- Flasheslav. (2024). *Bitcoin Royal*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Foucault, M. (1997). *Historia de la Sexualidad 1- La Voluntad del Saber*. Siglo XXI.
- Fron, J., Fullerton, T., Ford Morie, J. y Pearce, C. (2007). The Hegemony of Play. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference.
- García Martín, R. (2018). Videojuegos y subalternidad, una introducción. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 304-334. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867947>
- Gómez del Castillo Segurado, M. T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana De Educación*, 43(6), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie4362344>
- Gramsci, A. (1981). *Cuadernos de la cárcel*. Ediciones Era.
- Gunster, S. (2004). *Capitalizing on Culture: Critical Theory for Cultural Studies*. University of Toronto Press. <https://doi.org/10.3138/9781442672727>
- Hernández-Perez, J. F., Cano Gómez, Á. C. y Parra Meroño, M. C. (2015). Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros. En C. Mateos, y J. Herrero. *La pantalla insomne* (pp. 2074-2093). Sociedad Latina de Comunicación Social. <http://www.cuadernosartesanos.org/2016/cac103.pdf>
- Hesmondhalgh, D. (2008). Cultural and Creative Industries. En *The SAGE handbook of cultural analysis*. Sage Publications Ltd.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1994). *Dialéctica de la Ilustración*. Editorial Trotta.
- Keogh, B. (2015). Between Triple-A, Indie, Casual, and DIY Sites of tension in the videogames cultural industries. En K. Oakley, y J. O'Connor. *The Routledge Companion to the Cultural Industries* (pp. 152-162). Routledge.
- Khaliq, I. y Purkiss, B. (2015). A study of interaction in idle games & perceptions on the definition of a game. In *2015 IEEE games entertainment media conference (GEM)* (pp. 1-6). IEEE.
- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171-193. <https://acortar.link/GpzN43>

- Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis. And Introduction to its Methodology*. Thousand Oaks: Sage.
- López Canicio, G. (2019). Cuando los videojuegos cuentan historias: Un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración. *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 3, 556-592. <https://revistas.uam.es/actionova/article/view/actionova2019.3.023>
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8(1). <https://acortar.link/yxjWhk>
- Luckyuui. (2023). *W for work*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Luna Ripp, A. (2024). *Isn't it nice?* [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Made by Gare. (2023). *Grind the rich*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Marcano, B. (2008). Juegos Serios y entrenamiento en la Sociedad Digital. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 93-107. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343006.pdf>
- Marx, C. y Engels, F. (1970). *La ideología alemana. Crítica de la novísima filosofía alemana en las personas de sus representantes Feuerbach I B. Bauer y Stirner y del socialismo alemán en las de sus diferentes profetas*. Ediciones Grijalbo.
- MCL Software. (2023). *Devious Licks*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Mejía Montes de Oca, P. (2010). Investigar cualitativamente es el arte de pensar. En P. Mejías Montes de Oca, J. M. Juárez Núñez, y S. Comboni Salinas. *El arte de investigar* (pp. 233-249). Universidad Autónoma Metropolitana.
- Mejías-Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Tradumàtica. Tecnologies de la Traducció*, 19, 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Menéndez-Ferreira, R., Torregrosa, J., Panizo-Lledot, A., González-Pardo, A. y Camacho, D. (2020). Improving youngsters' resilience through video game-based interventions. *Vietnam Journal of Computer Science*, 7(3), 263-279. 10.1142/S2196888820500153.
- Meyer, R. (2024). *Farsonist*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Monleón Oliva, V. (2020). El mantenimiento de una estructura social de clases a través de los largometrajes de la colección «Los Clásicos» Disney (1973-2016). *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 76-94. <https://doi.org/10.12795/Communiars.2020.i03.05>
- Navarrete-Cardero, L. y Vargas-Iglesias, J. (2018). Can We Programme Utopia? The Influence of the Digital Neoliberal Discourse on Utopian Videogames. *Triple C*, 16(2), 782-804. <https://doi.org/10.31269/triplec.v16i2.961>

- Neiman, G. y Quaranta, G. (2006). Los estudios de caso en la investigación sociológica. En I. Vasilachis de Gialdino (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa editorial.
- Perez-Latorre, O. (2023). *Imaginaris ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila.
- Piñuel, J. L. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Sociolinguistic studies*, 3(1), 1-42. <https://acortar.link/XGQUgv>
- Planells de la Maza, A. J. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 42, 65-78. <https://doi.org/10.7238/a.v0i42.1203>
- Puente, H. y Sequeiros C. (2014). Poder y vigilancia en los videojuegos. *Teknokultura*, 11(2), 405- 423. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48247>
- Romero, M. y Turpo Gebera, O. (2012). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 34, 1-22. <https://revistas.um.es/red/article/view/233511>
- Samčović, A. B. (2018). Serious games in military applications. *Vojnotehnički glasnik/Military Technical Courier*, 66(3), 597-613. <https://www.redalyc.org/pdf/6617/661770389007.pdf>
- Sambero. (2023). *Mencabrona*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Stanwixbuster. (2023). *Elias & Isaac*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Schulzke, M. (2012). The Virtual Culture Industry: Work and Play in Virtual Worlds. *The Information Society*, 30(1), 20-30. <https://doi.org/10.1080/01972243.2013.855689>
- Sicart, M. (2009). Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 45-61. <https://doi.org/10.12795/comunicacion.2009.v01.i07.04>
- Taylor, C. (2004). *Modern social imaginaries*. Duke University Press.
- Thevenin, B. (2017). Twine as Alternative Media: Video Games, the Culture Industry and Social Change. *Teaching Media Quarterly*, 5(2). <https://pubs.lib.umn.edu/index.php/tmq/article/view/652/646>
- Xphere. (2023). *Roll the World*. [Videojuego]. Computadora. Itch.io.
- Yu, H. y Cardoso-Leite, P. (2023). Video Games to Study and Improve Collaboration Skills. *CHI PLAY Companion '23*, (pp. 149-154). Stratford, ON, Canadá: ACM.
- Zyda, M. (2005) From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://ieeexplore.ieee.org/document/1510565>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Financiación: Esta investigación no ha recibido financiación.

Agradecimientos: Al Dr. Alfonso M. Rodríguez de Austria Giménez de Aragón por su orientación en el diseño de la tabla de análisis.

AUTOR:**Juan Antonio Roa Domínguez.**

Universidad de Cádiz.

Doctorando en Comunicación por la Universidad de Cádiz. Graduado en Marketing e Investigación de Mercados. Máster en Dirección Estratégica e Innovación en Comunicación. Experto en documental creativo (RTVE). Colaborador del grupo de investigación SEJ-657 Transformaciones y Conflictos en las Sociedades Contemporáneas. Participa como investigador en varios proyectos relacionados con migraciones, sindicalismo, tecnologías y género. Sus principales líneas de investigación en la actualidad son: tecnologías de la información y comunicación, experiencia usuaria, videojuegos y género.

juan.roadominguez@alum.uca.es

Índice H:

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5453-6180>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=D815oGQAAAAJ&hl=es&oi=ao>