
Jugando con Baudrillard, Butler y Foucault: videojuegos en el aula de teoría crítica

Juan Francisco Belmonte Ávila

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Universidad de Zaragoza

1. Introducción

La disciplina de estudios culturales se ha encargado desde sus inicios del análisis de diversas formas de producción cultural para entender la ideología en la que todo texto, sea cual sea su soporte, participa y reproduce. En el ámbito filológico, la influencia de pensadores como Richard Hoggart (1957), Stuart Hall (1997) o Richard Dyer (1986) supuso una ampliación de los objetos de estudio tanto para alumnos dentro del aula como para investigadores fuera de ella al incluir textos más allá de la literatura canónica procedentes del cine, la literatura comercial, los cómics, las series de televisión o la música popular. Los videojuegos, por contra, en parte por ser formas de expresión cultural más recientes que el resto de textos tradicionalmente estudiados por los estudios culturales, no han gozado de una atención remotamente similar a medios como la literatura, el cine o las series de televisión a pesar de generar anualmente más ingresos que cualquiera de ellos. Ingresos aparte, dado el impacto y rango de alcance que los videojuegos tienen, es fundamental para cualquier experto en estudios culturales poder entender cómo funciona este medio, adquiriendo así herramientas para su correcto análisis y estudio como objeto que produce y reproduce multitud de ideologías. Este capítulo de libro detalla cómo se implementó el estudio de videojuegos en una asignatura de estudios culturales perteneciente al Grado en Estudios Ingleses (previamente llamado Filología Inglesa) de la Universidad de Murcia durante los cursos 2015-2016 y 2016-2017. Durante ambos cursos, se buscó no solo capacitar al alumnado para analizar los videojuegos dentro de sus características propias, sino también utilizar los videojuegos como herramientas para explicar y ejemplificar teoría y autores centrales a los estudios culturales estudiados durante el curso.

A finales de febrero de 2016, nueve meses después de defender mi tesis doctoral sobre producción y reproducción de identidad en cultura popular contemporánea con una especial atención a los videojuegos, entro al departamento de Filología Inglesa como profesor asociado y me hago cargo de la asignatura cuatrimestral de cuarto curso en el Grado en Estudios Ingleses Curso Monográfico de Cultura Anglo-Norteamericana (de aquí en adelante, Monográfico). La asignatura, optativa y de 7,5 créditos (4,5 de teoría y 3 de prácticas), cuenta en ese momento con 45 alumnos matriculados y se rige por una guía docente lo suficientemente abierta como para que el docente que se hiciera cargo de ella abordase la profundización en el campo de los estudios culturales desde una perspectiva totalmente personal.

Los 45 alumnos matriculados ya habían cursados dos asignaturas obligatorias de estudios culturales en segundo y tercer año del grado con una orientación marcadamente británica (es decir, prestando atención casi exclusiva a autores y textos de origen británico) que además se detenía en producciones teóricas y culturales de no más allá de mediados de la década de los ochenta del siglo XX. Además, los textos analizados durante el desarrollo de ambas asignaturas obligatorias se limitaban a películas de origen británico y, en el caso de una unidad específica, a ejemplos muy tempranos de cómic americano tales como el primer *Superman*.

La combinación de la flexibilidad que permite la guía docente con las relativas limitaciones originadas por el contacto que el alumnado tenía con el campo de los estudios culturales me hace tomar la decisión de orientar el Monográfico incluyendo teoría escrita a finales del siglo XX y de parte del siglo XXI y ampliar el tipo de textos para analizar, además de cine, a novela gráfica, series de televisión y videojuegos. Además, la estructura y forma de evaluar la asignatura busca respetar esta diversidad de formato y medio: el Monográfico cuenta con cinco prácticas evaluables durante las cuales el alumnado debe analizar un texto procedente de todos los formatos analizados durante el cuatrimestre (es decir, en al menos una práctica el texto para analizar es una película, una serie de televisión, una novela gráfica y un videojuego). Fuera de las cinco prácticas evaluables, durante el resto de las siete semanas (de un total de doce), los alumnos realizaban prácticas cuya calificación no era tenida en cuenta de cara a la calificación final y que servían de toma de contacto con cada uno de los tipos de texto. Además, al final del cuatrimestre, los alumnos debían escribir un trabajo final de 3000 palabras de longitud en el que analizaran un aspecto de un texto a su elección utilizando la teoría analizada durante el cuatrimestre. Este planteamiento se vuelve a repetir durante el curso 2016-2017, en el

que el número de alumnos aumenta a más del doble con respecto al año anterior y alcanza los 98 matriculados en la asignatura optativa de un total de 105 alumnos cursando cuarto año de grado teniendo para elegir, contando al Monográfico, cuatro asignaturas optativas ese año.

Durante el primer año que me ocupo de la asignatura, hay tres semanas durante las cuales los alumnos se familiarizan con la teoría de tres autores y utilizan un videojuego para analizar desde las ideas defendidas por cada autor. Los autores y los videojuegos asociados son: Judith Butler y su libro *Gender Trouble* (Butler, 1990), estudiada junto con el videojuego *Thomas Was Alone* (Bithell y Curve Digital, 2010), Jean Baudrillard y *Simulacra and Simulations*¹ (Baudrillard, 1981) junto con *Everyday the Same Dream* (Molleindustria, 2009) y una introducción general al pensamiento de Michel Foucault prestando especial atención a *Power/Knowledge* (Foucault, 1980) junto con el videojuego *Papers, Please* (3909 LLC, 2013). Por razones de espacio, sin embargo, en este capítulo prestaré una mayor atención al método seguido para incorporar el uso de *Everyday the Same Dream* para explicar a Jean Baudrillard, haciendo referencia a las otras dos parejas de autores y videojuegos de manera puntual.

En los próximos apartados explicaré los pasos dados en mi acción de innovación docente a la hora de efectuar la necesaria apertura en el campo de análisis textual desde los estudios culturales durante los dos años al frente del Monográfico. Este texto puede resultar valioso a profesionales de la enseñanza con la intención de introducir los videojuegos como material y soporte didáctico en sus aulas.

2. Marco teórico

En la actualidad casi cualquier aula universitaria ofrece la posibilidad de proyectar una sección de un libro escaneando una imagen para su posterior discusión, de mostrar una sección de una película o serie de televisión para comentarla, o tiene altavoces para poder utilizar archivos de audio como apoyo didáctico. La literatura y el material audiovisual de consumo no interactivo tienen en común o bien un formato fácilmente utilizable en clase sin tener que realizar cambios al medio o al formato original, o bien la posibilidad de cambio de formato de manera sencilla (por ejemplo, un libro puede ser escaneado y transformado en una imagen y una canción contenida en un CD puede ser convertida en un archivo MP3). Con los videojuegos no sucede eso.

¹ Tanto en clase como en este capítulo se usa la versión traducida en inglés al tratarse de una asignatura impartida dentro del Grado en Estudios Ingleses.

Los juegos de videoconsola tradicional necesitan de la consola para los que fueron diseñados para ser jugados, interponiendo así el primer obstáculo: o bien la institución docente debe contar con las consolas y las debe poner a disposición de los docentes para su uso en el aula, o bien el docente debe ser poseedor de dicha consola y estar dispuesto a llevarla al aula. Una vez en el aula, el sistema de reproducción debe contar con un conector HDMI, requisito que no se cumple en las aulas en donde el Grado en Estudios Ingleses de la Universidad de Murcia se imparte. Incluso si esto no fuera un problema, el docente tendría que tener en cuenta que es materialmente imposible exigir al alumnado que adquiriera todo lo necesario (consola y juegos) para poder jugar en casa a los textos seleccionados para la asignatura. Los videojuegos de consola deben quedar, por tanto, descartados. Por esta razón *Thomas Was Alone* fue únicamente utilizado en el curso 2015-2016, siendo sustituido por la novela gráfica *Fun Home* (Bechdel, 2006) como pareja de estudio sobre Judith Butler.

Si el docente se decide por juegos de PC tendrá más posibilidades. Seleccionar juegos comerciales lanzados recientemente sigue ofreciendo dos problemas: el coste y el hecho de que no todos los ordenadores son capaces de ejecutar todos los juegos actuales (necesitan tarjetas gráficas de las que carecen la mayoría de ordenadores adquiridos con fines relacionados con la ofimática, entre los que probablemente se incluya el ordenador a disposición del docente en el aula). Afortunadamente, el catálogo de juegos independientes solventa, en algunos casos, todos estos problemas: por un lado, ofreciendo un apartado visual más limitado que no necesita de *hardware* costoso y, por otro, como es el caso de los tres videojuegos utilizados en el Monográfico, buscando también producir un efecto concreto en sus jugadores mediante unas mecánicas de juego totalmente relacionadas con el mensaje que se desea reproducir. A grandes rasgos, *Thomas Was Alone* es un canto a la cooperación y la aceptación de la diversidad; *Papers, Please* es una reflexión sobre nuestra relación con el poder y los discursos de verdad que se generan en torno a él; y, por último, *Everyday the Same Dream* ofrece una reflexión sobre la naturaleza construida de lo cotidiano. Además, el coste de dichos juegos es reducido, o en algunos casos son lanzados en formato Flash y el estudio que los desarrolló los ofrece de manera gratuita para ser jugados desde cualquier navegador, como es el caso de *Everyday the Same Dream*². Por

² En la bibliografía se ofrece un enlace para poder jugar a este título.

último, la dificultad de estos juegos es casi inexistente, o juega un papel fundamental en cómo pueden ser analizados en relación con la teoría estudiada en el curso (haciendo así que la habilidad no fuese un factor en el corrector devenir de la asignatura).

Además de los problemas de logística material, introducir videojuegos en un aula universitaria exige dotar al alumnado de herramientas para su análisis. Los estudiantes del Monográfico ya habían asimilado herramientas formales para el análisis literario y de material audiovisual (cine) gracias a las asignaturas de literatura y a las dos asignaturas obligatorias de estudios culturales antes mencionadas, pero nunca antes se habían aproximado de manera formal al análisis de los videojuegos como textos reproductores de ideología.

Durante el curso 2015-2016, decidí utilizar los conocimientos adquiridos durante la escritura de mi tesis doctoral (un estudio sobre la producción y reproducciones de discursos de identidad en los videojuegos) para elaborar una sesión introductoria al análisis académico de los videojuegos³. El problema con este acercamiento, sin embargo, resultó evidente: sin un texto guía específico al que dirigir a los alumnos, estos dependían en exclusiva de una única sesión para adquirir las herramientas que forzosamente después debían aplicar durante las sesiones prácticas en las que analizábamos videojuegos. Además de elegir un videojuego como texto para analizar para el trabajo final, el hecho de no disponer de una referencia inicial a la que acudir de cara a estructurar su análisis o citar ideas dificultaba la tarea comparativamente. Esta percepción se materializó al recibir los trabajos finales, en los que únicamente dos alumnos del total de 45 se decidieron a escribir un trabajo final analizando un videojuego.

La solución a esta situación fue implementada en el curso 2016-2017: utilizar un manual, ya citado en el curso 2015-2016, pero que no fue empleado como material de clase por ser publicado durante ese curso académico, que precisamente detalla cómo abordar el análisis formal y académico de los videojuegos. Así, *Introduction to Game Analysis*, de Clara Fernández-Vara (2015) no solo fue utilizado como material de referencia para la introducción al análisis formal y académico de videojuegos, sino que además fue puesto a disposición de los alumnos en la biblioteca para su consulta. El cambio no solo me permitió ejecutar las sesiones prácticas con una confianza mayor en

³ En el siguiente enlace se puede acceder a la presentación que diseñé para la sesión: <http://prezi.com/8cwk773viku/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=exOshare>.

las herramientas analíticas del alumnado, sino que además los trabajos finales sobre videojuegos aumentaron proporcionalmente en número y calidad (ver Tabla 1).

Curso	Total de alumnos matriculados	Número de trabajos finales sobre videojuegos
2015-2016	45	2 (4,4 %)
2016-2017	98	14 (14,28 %)

Tabla 1. Impacto de la inclusión de *Introduction to Game Analysis* en el tipo de trabajos finales.

De manera particular, el libro de Fernández-Vara ofrece un acercamiento asequible al análisis de los videojuegos respetando todos los aspectos que deben ser tenidos en cuenta al estudiarlos. Estos aspectos son: Por un lado, el componente audiovisual y narrativo de los videojuegos, los dos componentes con los que los alumnos están más familiarizados al ser cercanos al estudio del cine y la literatura. Por otro, elementos específicos de este medio, como es entender estos textos como materiales lúdicos que deben ser analizados también por sus mecánicas jugables o comprender qué implica el que se trate de textos escritos mediante código y lenguajes de programación.

3. Desarrollo

Una vez planteadas de forma correcta las necesidades y limitaciones materiales y metodológicas que deben ser tenidas en cuenta a la hora de utilizar un videojuego como material didáctico en el aula, es hora de explicar la forma de plantear el desarrollo de una semana dedicada a un autor concreto en una asignatura utilizando el proceso de innovación introducido con la utilización de videojuegos en el aula. A modo de ejemplo, utilizaremos la semana destinada a explicar *Simulacra and Simulations* de Jean Baudrillard y al uso de *Everyday the Same Dream* como material de apoyo.

Para explicar los tres órdenes de representación de Baudrillard se les facilitó a los alumnos el texto íntegro a principio de curso. En clase, dos horas de créditos teóricos fueron destinadas a una explicación detallada de las ideas fundamentales⁴ y la posibilidad de que los alumnos plantearan las dudas que el texto del filósofo francés les había provocado. Al final de la última sesión de teoría se le recordó al alumnado la necesidad

4 Apoyé las sesiones teóricas con la siguiente presentación: <http://prezi.com/5mtnitbkmq/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share>.

de jugar antes de la sesión de prácticas a *Everyday the Same Dream* (ESD a partir de ahora), juego al que tenían acceso desde el primer día de clase. Al tratarse de un juego Flash al que cualquier persona puede jugar y accesible desde cualquier ordenador con acceso a Internet, los alumnos no solo pudieron jugar fuera del aula sin problemas, sino que también pudo ser jugado en clase directamente. La decisión de jugarlo en clase no respondió al deseo de darles una segunda oportunidad a aquellos alumnos que no habían tenido tiempo de jugar a ESD antes de clase ni de refrescarles la memoria a aquellos alumnos que hubiesen jugado al juego hacía tiempo. En su lugar, la decisión de jugar en clase respondió directamente a las ideas de Jean Baudrillard.

ESD es un juego «simuladamente» simple. Su mecánica es simple, su apartado visual y sonoro es simple y gris y la situación que describe es también simple. En ESD los jugadores toman el control de un oficinista tras despertarse por la mañana. Con las teclas de espacio, izquierda y derecha, los jugadores pueden hacer que el oficinista se mueva e interactúe con algunos objetos para, por ejemplo, apagar la alarma del despertador, vestirse, llamar al ascensor o coger el coche. Una partida estándar a ESD probablemente suponga vestir al oficinista y llevarlo a trabajar en coche, momento en el que el juego vuelve a su punto de partida en la habitación del oficinista después de que el despertador haya sonado. Tanto en el curso 2015-2016 como en el 2016-2017, la primera pregunta de la sesión de prácticas era si el juego consistía únicamente en llevar al oficinista al trabajo y volver a empezar. A esta pregunta, de manera errónea, la mayor parte del alumnado respondió afirmativamente. Tras ello, invité a un voluntario a sentarse en mi silla y jugar a ESD siguiendo mis indicaciones mientras analizábamos las posibles relaciones del juego con Baudrillard. Jugando en clase los alumnos descubrieron que existen modos diversos de relacionarse con el espacio representado y que existe, en realidad, más de un final. Así, el juego, que aparentemente tiene un único final, sirve con sus finales múltiples en los que el oficinista muere repentinamente, se pasa todo el día mirando el cielo junto a una vaca o es despedido de su empleo, como una denuncia de lo que se nos representa como normal y como una invitación a reflexionar sobre cómo cada individuo percibe y representa su propia cotidianidad normalizada. Jugar en el aula con los alumnos delante a un juego de apariencia y mecánicas tan sencillas se convierte en realidad en una forma perfecta de ver en movimiento las ideas de Jean Baudrillard. Esto se consigue trabajando de forma dinámica con una serie de preguntas que guían las sesiones prácticas.

En asignaturas vinculadas a literatura y cultura en Filología Inglesa es habitual que las sesiones prácticas consistan en la respuesta de un número limitado de preguntas relacionadas con el texto tratado durante la sesión. Generalmente se opta por un formato escrito en el que el alumnado responde individualmente a la tarea para, en ocasiones, poner después en común las respuestas. Durante los dos años a cargo de la asignatura, jugar en clase y jugar para entender teoría crítica, algo que el alumnado no había hecho nunca antes, se convirtió en una herramienta docente fundamental.

Dado que el alumnado ya había estudiado las características de los videojuegos que tener en cuenta en un análisis formal y académico de los mismos a través del texto de Fernández-Vara, resultó sencillo relacionar las ideas de los autores estudiados con los videojuegos jugados. En el caso de la sesión descrita, las preguntas se enfocaron a repasar las tres órdenes de simulación descritas por Baudrillard⁵. Por sus mecánicas y apartado audiovisual, *ESD* es un texto de estudio perfecto para el estudio de Baudrillard. Según el alumno voluntario jugaba en clase, yo iba escribiendo en la pizarra una serie de preguntas que buscaban relacionar la sesión de juego con el autor francés. En primer lugar, preguntas tales como «¿Cómo se juega a *ESD*?» o «¿Podéis describir sus gráficos?» no buscaban tanto una respuesta concreta como señalar la naturaleza construida de *ESD* como una representación que no oculta dicha naturaleza (primera orden de representación). Después, preguntas tales como «A través de sus distintos finales y sus mecánicas, ¿está *ESD* tratando de hacer un comentario sobre nuestra realidad laboral y social?». De nuevo, elementos concretos del juego tales como su historia cíclica o el aparente hastío del protagonista ante su trabajo permiten analizar *ESD* como un intento de criticar ciertos entornos laborales y relaciones humanas y llevar al jugador a rechazarlas. Tras esto, preguntas como «¿Habla el juego sobre aspectos que os afectan a vosotros?». Dicha pregunta, de nuevo, no buscaba una respuesta

⁵ Según Baudrillard lo representado (imágenes, historias, discursos de diversa índole, etc.) es consumido de tres formas distintas: primero, como algo que las personas reconocen como una representación de lo real que no trata de reemplazar a lo real (por ejemplo, un cuadro que muestra un bodegón en el que podemos apreciar fácilmente los trazos y los surcos del pincel); segundo, formas de representación de lo real que buscan hacernos cambiar nuestra percepción de lo real pero que todavía pueden ser consumidas y analizadas como construcciones (por ejemplo, la construcción de personajes femeninos en cuentos tradicionales como un intento de promover discursos identitarios concretos); por último, el tercer orden consigue que percibamos únicamente algunos aspectos como contruidos/ representados mientras que otros, igualmente contruidos y desconectados de la realidad, no son detectados como tales y son vividos en su lugar como «lo real».

personal o específica producida por el alumnado, sino una reflexión activa y en vivo, según se jugaba, sobre la teoría crítica estudiada en clase y, en un segundo plano, sobre los videojuegos como herramienta de estudio y análisis.

4. Resultados

Trabajar sobre videojuegos desde los estudios culturales y la teoría crítica todavía levanta cejas en España. Esto se debe en parte a que la asociación de los videojuegos, percibidos como algo principalmente lúdico, con la teoría crítica no siempre tiene cabida en la imaginación colectiva del mundo académico español. Por el contrario, en países como Estados Unidos, Canadá, Dinamarca o Finlandia, donde desde hace años se lleva produciendo una gran apuesta por este campo, existe una total aceptación de los videojuegos como medio para estudiar y analizar desde departamentos y facultades dedicados a ello. Durante mi uso de los videojuegos como herramienta docente surgieron desde el alumnado cuatro respuestas fundamentales similares a las despertadas en el mundo académico a nivel nacional e internacional. Dichas respuestas fueron observadas mediante comentarios directos del alumnado (tanto apreciativos como negativos), mediante el número de alumnos y alumnas que participaban en los debates en comparación con otras sesiones donde no se debatían videojuegos, por la calidad de las participaciones durante las sesiones y por el número de trabajos finales sobre videojuegos. Las cuatro respuestas básicas a la unión entre videojuegos y teoría crítica fueron las siguientes:

- A. Interés sobre teoría crítica, pero desinterés hacia los videojuegos al considerarlos algo lúdico o juvenil. Este sector del alumnado se mostraba más satisfecho con el análisis de textos más tradicionales y realizaron sus trabajos finales sobre novelas o, en algunos casos, cine.
- B. Desinterés por los videojuegos y la teoría crítica. Este sector del alumnado cursaba la asignatura a raíz de una percepción errónea según la cual había una relación directa entre sencillez a la hora de aprobar la asignatura y una porción del material utilizado (novelas gráficas, series de televisión y videojuegos). Entre este sector se encuentra el mayor índice de suspensos, casos de plagio, casos de sospecha de plagio o repeticiones de trabajos de años anteriores ya presentados para otras asignaturas de estudios culturales.

C. Interés sobre teoría crítica y sorpresa ante el uso de los videojuegos como herramienta. Este sector fue el más numeroso y mostró un gran aprecio por los videojuegos utilizados en el aula. Entre este sector se encontraron los alumnos y alumnas que más participaban a lo largo del curso y que mejores calificaciones obtuvieron. Únicamente en casos aislados los trabajos finales de este sector abordaron algún videojuego al existir un mayor interés por formas más tradicionales de abordar los estudios culturales.

D. Interés por el análisis de videojuegos debido a una gran familiaridad previa con el medio. Este sector del alumnado mostró un gran interés por el planteamiento de las sesiones prácticas con videojuegos, pero a menudo confundían la pasión con un análisis crítico del medio.

5. Conclusiones

Introducir los videojuegos como herramienta docente en un aula universitaria de estudios culturales requiere una evaluación precisa de los elementos materiales disponibles, de la realidad material del alumnado. Requiere igualmente disponer de, y facilitar, herramientas metodológicas apropiadas para el análisis de los textos seleccionados. Durante los dos años que estuve al frente del Monográfico realicé los cambios necesarios en respuesta a la realidad material y docente del aula, tales como ajustar los juegos seleccionados (eliminando *Thomas Was Alone*), adecuar la selección de material al equipamiento disponible en el aula o añadir metodología adicional para mejorar tanto la práctica docente del profesor como el proceso de aprendizaje del alumnado.

El incremento del número de alumnos que realizó un trabajo final sobre un videojuego (desde el 2 % inicial del curso 2015-2016 al 14,28 % al año siguiente) es un indicador del correcto funcionamiento de la iniciativa, aquí descrita, de innovar en el campo de Estudios Ingleses y estudios culturales en el ámbito universitario español. En el curso 2016-2017, además, el 100 % del alumnado de TFG al que dirigí solicitó trabajar textos contemporáneos, tales como las novelas de Ursula K. Le Guin o *Fuego de Tronos*, analizados desde la crítica feminista. Los estudios culturales buscan entender la producción del presente, el pasado y el futuro para entender los flujos sociales, económicos y políticos a lo largo de la historia. Innovar en estudios culturales ampliando el tipo de textos que analizar en un aula universitaria es innovar en la forma que tenemos de analizar la realidad.

Bibliografía

- BAUDRILLARD, J. (1981): *Simulacra and Simulations*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- BECHDEL, A. (2006): *Fun Home*, Boston, Houghton Mifflin.
- BITHELL, M. y CURVE DIGITAL (2010): *Thomas Was Alone*. [Videojuego en formato de descarga digital].
- BUTLER, J. (1990): *Gender Trouble*, Nueva York, Routledge.
- DYER, R. (1986): *Heavenly Bodies: Film Stars and Society*, Nueva York, Routledge.
- FERNÁNDEZ-VARA, C. (2015): *Introduction to Game Analysis*, Nueva York, Routledge.
- FOUCAULT, M. (1980): *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings*, Nueva York, Pantheon Books.
- HALL, S. (1997): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Londres, Sage.
- HOGGART, R. (1957): *The Uses of Literacy*, Londres, Essential Books.
- Molleindustria (2009): *Everyday the Same Dream*. [Videojuego en formato Flash jugable desde: <[http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream.html](http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/)>].
- 3909 LLC (2013): *Papers, Please*. [Videojuego en formato digital para descarga].