

Juego Regenerativo en Utópia

Ciencia Ficción Ecológica en el Videojuego



ICESAG

CENTRO DE ENSEÑANZA SUPERIOR ALBERTA GIMÉNEZ
ADSCRITO A LA UNIVERSIDAD PONTIFICIA COMILLAS

Dr. Gerald Farca

Vitruvius University of Applied Sciences

Universidad de Augsburg

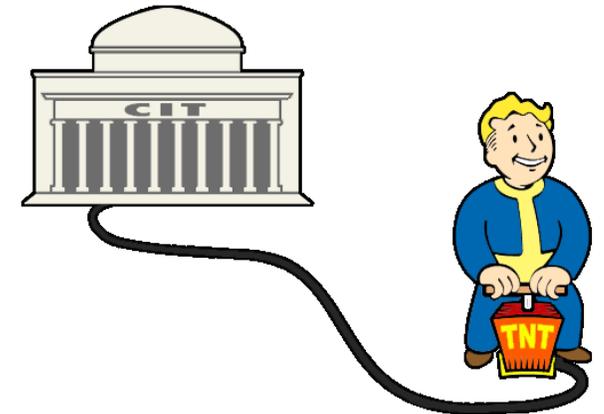
(Cultural Ecology Research Group)



Game Studies Lecturer Series

CESAG de la Universidad Pontificia Comillas

Palma de Mallorca, 30. 11. 2018



Contenido

- La filosofía de la utopía
- Esperanza verde y juego regenerativo
- Verde utopías y distopías en videojuegos y conceptos de la naturaleza

La filosofía de la utopía

“Utopia is forward-looking, yes. Always just around the corner, always on the other side of the horizon, Utopia is ‘not yet’, elusive, glimpsed but never grasped. ... And yet, like you [Ruth Levitas], I want the world to be very different from the way it is now. I want to ride the wave of utopian impulse toward a new now”

(Levitas and Sargisson, “Utopia in Dark Times,” 20).



Utopia in the 21st century evokes a *cautious desire* and indicates “a direction for man to follow, but never a point to be reached” (Viera, *Concept 22*). It takes on “the shape of a process” and “a programme for change and for a gradual betterment of the present” (Vieira, “Concept,” 23) (cf. 22-23).

Función de la utopía

Utopia shows us “the future as *disruption (Beunruhigung)* of the present, and as a **radical** and **systematic break** with ... our capitalist present” (Jameson, *Archaeologies*, 228; bold mine).



- **El impulso utópico**

Nos alerta e inquieta en maneras diferentes.

Esperanza verde y el juego regenerativo

Green hope “is ... widespread ... but at the same time **less visionary and radical**. Desires for a better greener future are still there, but they are less explicit and powerful, **more fugitive and fleeting** (Garforth, 3).

➤ Hipotésis:

El “juego regenerativo” incluye cualquier forma de interacción con el juego, su mundo y caracteres, que confronta al jugador (en modo explícito o implícito) con **temáticas ecológicas** en una manera más o menos crítica.

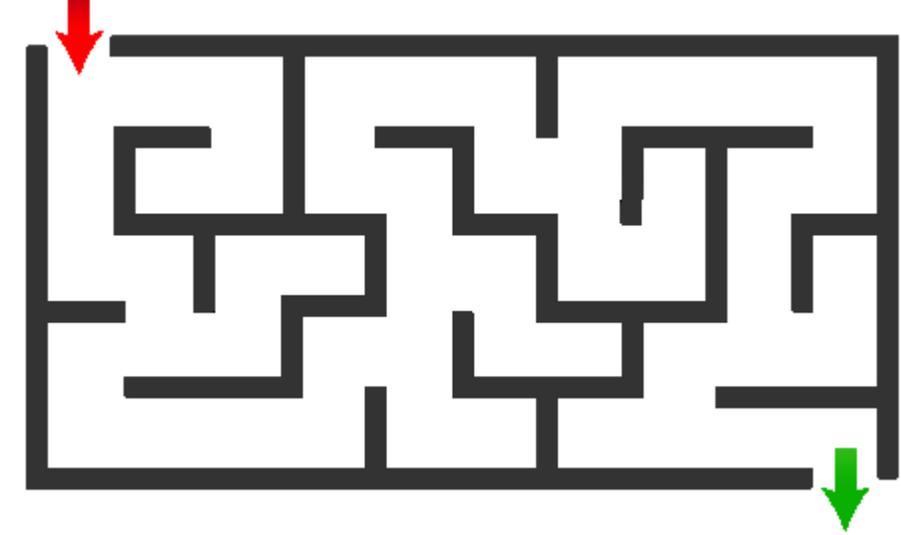
En este modo de jugar se expresa el impulso utópico ecológico.

El sueño de una vida en armonía con la naturaleza



La ruptura entre naturaleza y cultura

Sueño de Edén: Nostálgico y mirando atrás, pérdida de inocencia, la vida buena se encuentra en un pasado (o futuro) cuando humanos eran (o vuelven a ser) partes de la naturaleza (cf. Garforth 4, 15).



The Last of Us y el afrontamiento entre espacios de la ciudad y naturaleza

La **experiencia de la ciudad** demuestra un mundo y sus procesos que son caracterizados por la **batalla, violencia, el pánico**, y la **recolección en laberintos multi-ramificados** que confunden a los jugadores.

- Cronotopo del fallo de una civilización y **sistema capitalista** antiguo.





The Last of Us y el afrentamiento entre espacios de la ciudad y naturaleza

La **experiencia de la naturaleza** es caracterizada por una **ruta lineal** hacia la **inocencia** del mundo natural y a una vida en armonía con ella.

- Cronotopo de la naturaleza **relaja** al jugador y sirve como un espacio para **diálogo** y pensamiento **utópico**.



La melancolía de una naturaleza perdida en *Nier: Automata*

La experiencia de la **postapocalipsis** en *Nier: Automata* demuestra un **mundo fallecido** en el cual androides y máquinas luchan por una **causa teológica perdida**.

La **melancolía del mundo** (sus espacios grises y luchas contra las máquinas) son complementado con una música bastante emocionada y melancólica.



La melancolía de una naturaleza perdida en *Nier: Automata*

La **experiencia de la naturaleza** demuestra un mundo que está renegociando **qué significa estar vivo**, en el que las máquinas intentan descubrir su lugar en el mundo.

Afrontamiento doble: entre máquinas y el mundo de la naturaleza (armonía, una naturaleza sin humanos, virgen).

Ruta de **un estado incontaminado** hacia la **emancipación**:

- a) de perspectivas lineales/teológico de la vida.
- b) de un concepto de la naturaleza exclusiva.





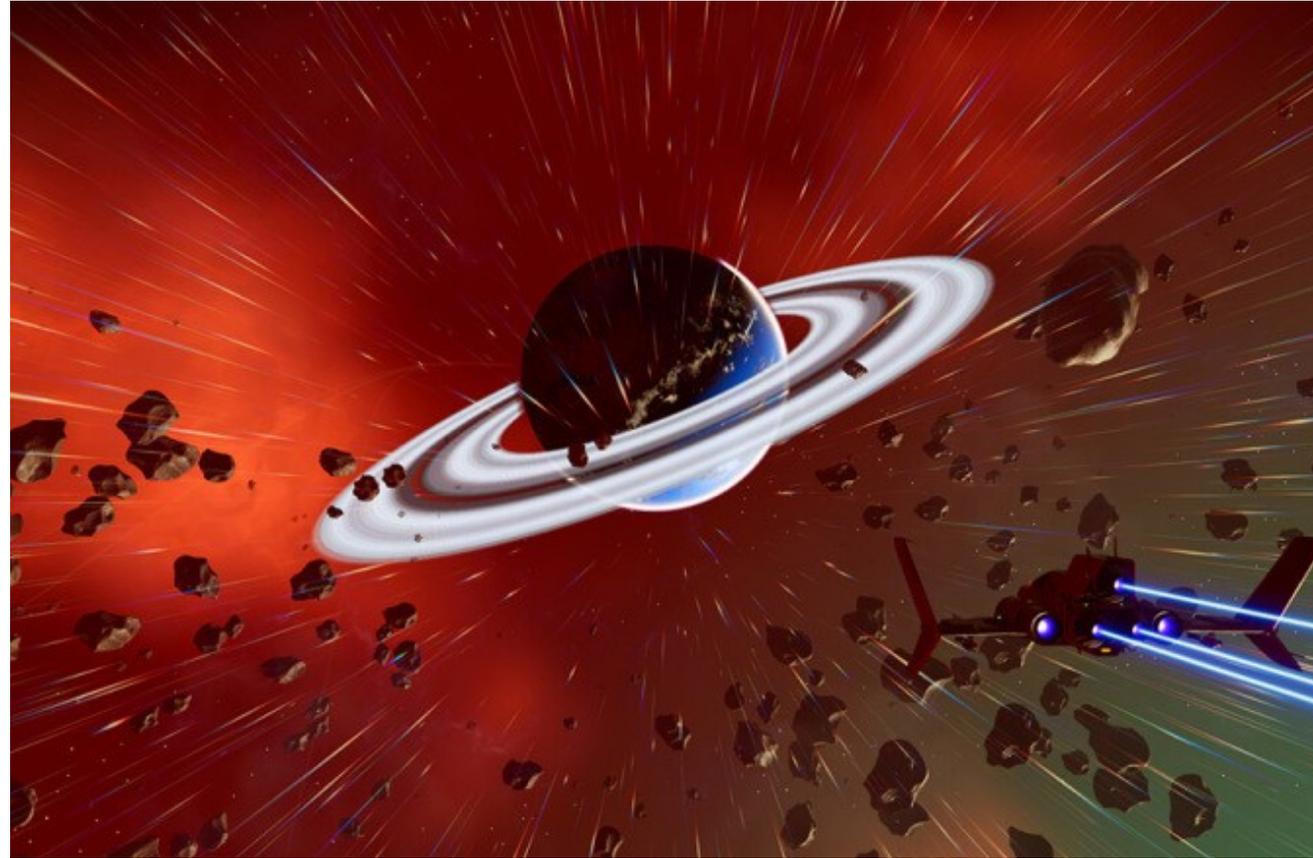
Una naturaleza que se compone de todos los elementos

Incluye todos los elementos que existen en el universo. **Esperanza verde** se puede encontrar en tecnologías innovadoras (modificación genética, terraforming de planetas), experimentos ecotópicos: por ejemplo, ciudades eco, smart cities, etc. (cf. Garforth 5).

La experience de la naturaleza involucra al jugador en un **universo** creado de modo procedural (infinito), en el cual puede explorar una **naturaleza bastante peligrosa** pero, al mismo tiempo, **fascinante**.

Los jugadores participan no sólo en una flora y fauna fantástica y su peligros—la **lucha de sobrevivir**, que recuerda de **robinsonadas** y de una experiencia bastante **soltera**.

No Man's Sky y la experiencia del sublime de un Otro infinito



También están **familiarizados con los elementos** que componen el universo y sus mundos.

Encuentran **animales y culturas diferentes** (por ejemplo: van a aprender otras lenguas y formas de vivir).

➤ **Juego regenerativo** en la manera de conocer este mundo y su concepto de una naturaleza universal.

No Man's Sky y la experiencia del sublime de un Otro infinito



Mass Effect: Andromeda y la lucha por utopía

- **Premisa bastante positiva:** un futuro en que los seres humanos buscan un mejor mundo en el espacio.
- **Un mundo ilusionante pero defectuoso,** dónde problemas nacientes complican la lucha para la utopía y requieren una **negociación continuamente** entre las culturas diferentes.
- Una lucha **ergódica por utopía** y una **ambigüedad imaginativa** que caracteriza el mundo del juego.
- **Un fin abierto y con esperanza,** en cual el futuro del Heleus-Cluster se queda incierto.



Una naturaleza peligrosa y poca agradable



Una naturaleza apocalíptica destrozada: *Fallout 4*

- **Afrontamiento de la** destrucción del mundo y su impresión pintoresca.
- La **naturaleza se adapta** a las condiciones del mundo.



Un nuevo comienzo



Conclusión

- Diferentes **conceptos de la naturaleza y esperanza** verde en ciencia ficción ecológica en juegos:
 1. Un sueño de un mundo (antiguo) en **armonía** con la naturaleza.
 2. Un concepto de una **naturaleza completa**.
 3. La naturaleza **apocalíptica destrozada**.
- Todas convocan una **experiencia de lo sublime** y un **impulso utópico** de manera diferente.

Juego regenerativo en el modo cómo los jugadores interactúan con el mundo del juego, su naturaleza y culturas. Esta experiencia les deja reflejar la conexión entre el mundo ficticio y el mundo real (impulso utópico).

References

- Farca, G. and Charlotte Ladevèze (2016). “The journey to nature: *the last of us* as critical dystopia.” *Proceedings of the first international joint conference of DiGRA and FGD*, 13(1). Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-journey-to-nature-the-last-of-us-as-critical-dystopia/>
- Garforth L. (2018) *Green utopia: environmental hope before and after nature*. Cambridge: Polity Press.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. London: Verso.
- Levitas, Ruth, and Lucy Sargisson (2003). “Utopia in Dark Times: Optimism/Pessimism and Utopia/Dystopia.” In *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, edited by Raffaella Baccolini and Tom Moylan 13-27. New York: Routledge.
- Viera, F. (2010). The Concept of Utopia. In Gregory Claeys’ (ed.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 3-27). Cambridge: Cambridge UP.