

# 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

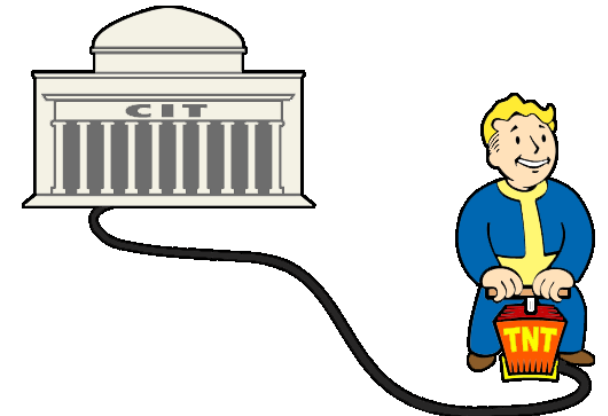
(Cultural Ecology Research Group)



**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 21<sup>st</sup> 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.

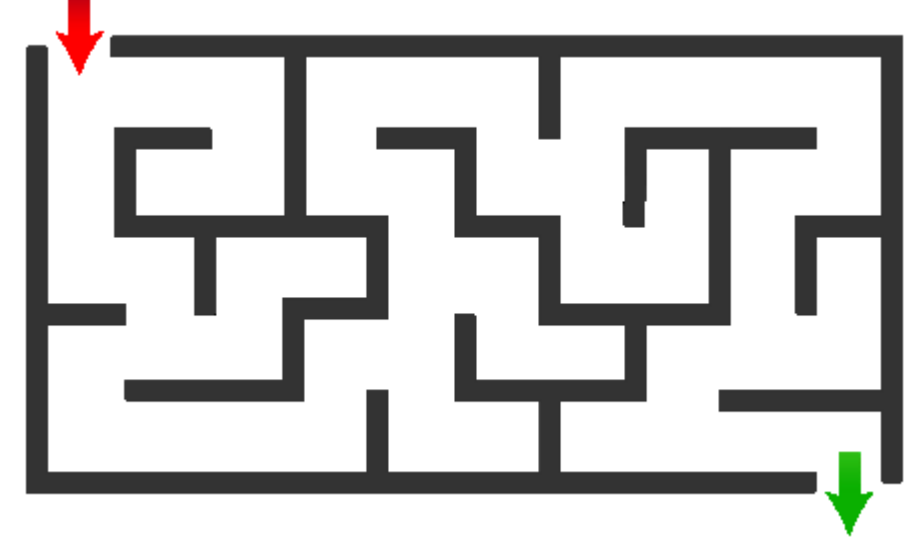
**En este modo de jugar se expresa el impulso utópico ecológico.**

# 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.





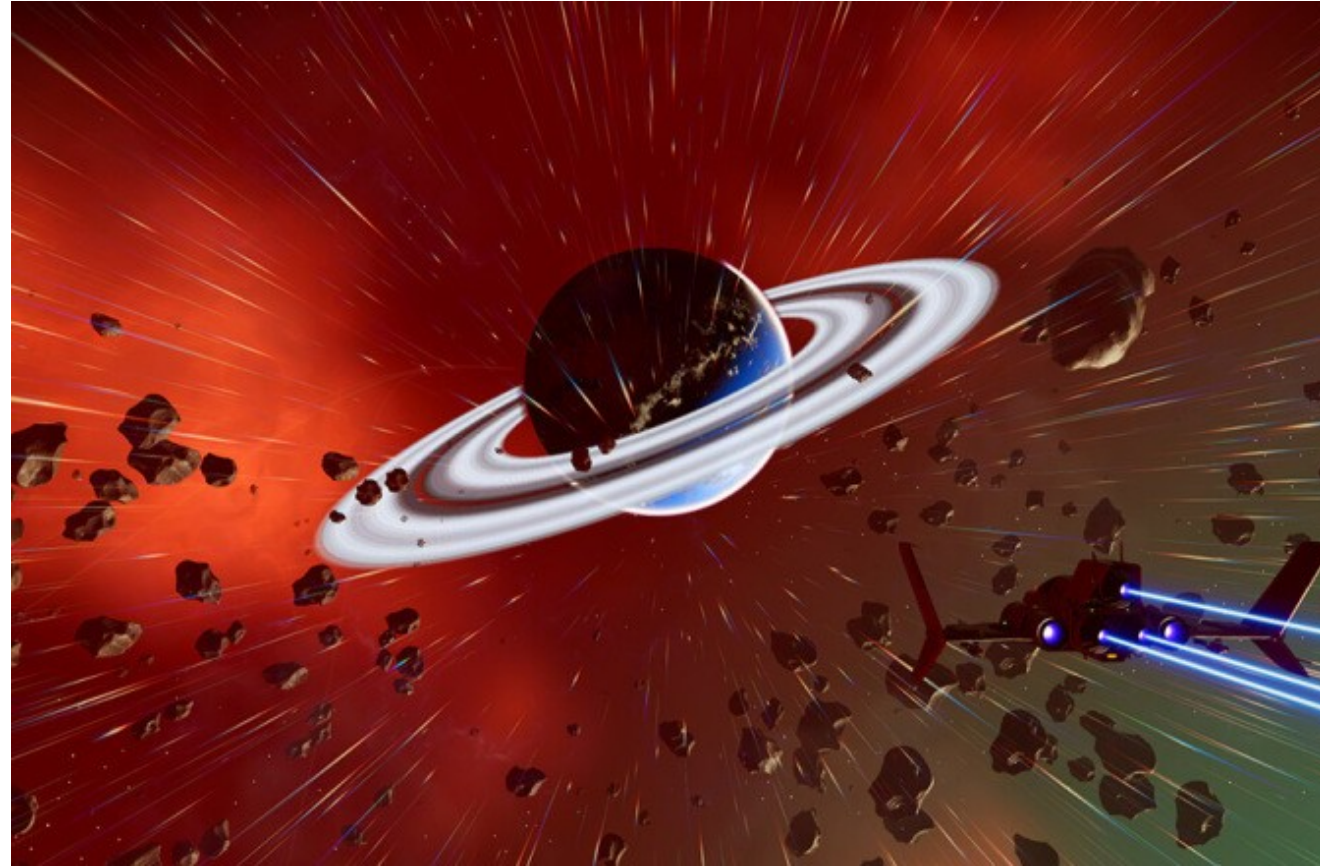
## Una naturaleza que se compone de todos los elementos

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 **impulse 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.