



#DiGRAES24

ECOLOGÍA,  
UTOPÍAS Y  
DISTOPÍAS

## **Estudio de la distopía en los videojuegos a partir del par de conceptos conjugados desierto/oasis**

**Isidro Jiménez-Gómez**

Universidad Complutense de Madrid

**Francisco Javier Rivero**

Universidad Complutense de Madrid

Son muchos los videojuegos que han representado un futuro distópico, señalan Johnson y Tulloch (2017), ofreciendo oportunidades para pensar en el futuro de una forma creativa (Kelly & Nardi, 2014; Boyd, 2018), lo cual tiene tanto implicaciones ideológicas (Pérez-Latorre, et al., 2019) como éticas (Shaw y Sharp, 2013). Los escenarios distópicos, además, aportan espectacularidad al juego, potenciando las narrativas de lo inhóspito e incrementando la dificultad de la aventura. Pues bien, una dicotomía presente en este tipo de videojuegos es la oposición entre desierto y oasis, recurrente en el cine de ficción climática o cli-fi (Jiménez-Gómez, 2022). Este subgénero de la ciencia ficción arranca a principios de este siglo y es parte, junto al documental de Al Gore “Una verdad incómoda” y la publicación de algunos informes relevantes del IPCC, del incremento de las noticias en prensa que abordan el cambio climático (Boykoff et al., 2022). Ante el creciente impacto del cambio climático y su dimensión comunicativa en la opinión pública, la ciencia ficción ha servido de base para un subgénero con entidad propia, la ficción climática, donde los efectos del cambio climático habrían generado un escenario adverso, incluso apocalíptico. Esta rama de la ciencia ficción donde confluye «la fantasía climática y la ciencia ficción» (Pérez de los Cobos Hernández, 2019, 545) se inspira en obras literarias como *El mundo sumergido* (James Graham Ballard, 1962), *La rueda celeste* (Ursula K. Le Guin, 1971) o *Heat* (Arthur Herzog, 1977). El éxito literario de la ficción climática se ha terminado trasladando al cine. Así, los trabajos de Vicente-Torrice (2021) y Michael Svoboda (2016) —este último realiza una primera clasificación del subgénero cli-fi a partir de 60 películas—, vienen a constatar la existencia de una temática cinematográfica con suficientes elementos diferenciables. Además, señala el primero, la popularidad del cine estaría teniendo un papel destacado en la propia difusión del fenómeno: “La incorporación de la emergencia climática al relato cinematográfico mundial ha contribuido de manera significativa a incrementar el conocimiento y la sensibilidad de la población hacia este problema medioambiental” (Vicente Torrico, 2021, p. 112).

## **Objetivos**

Por todo ello, este trabajo se inicia preguntándonos por los vínculos que hay entre la distopía cinematográfica y la de los videojuegos. En el videojuego de acción *Horizon Zero Dawn*, distribuido desde 2015 por Sony Interactive Entertainment para PlayStation, la joven guerrera Aloy lucha contra robots de apariencia animal para que su tribu pueda sobrevivir en un mundo postapocalíptico. Los restos del puente de San Francisco y de otros edificios emblemáticos cubiertos por plantas nos recuerdan en muchas escenas del juego el fracaso de una civilización incapaz de entender los límites del crecimiento. Incluso la ONU ha impulsado el proyecto *Playing for the Planet* (UNEP, 2023) con el objetivo de aprovechar el potencial sensibilizador de los videojuegos en la lucha contra el cambio climático.

## **Metodología**

En nuestro caso, hemos analizado la especificidad de la dicotomía desierto/oasis en algunos videojuegos de temática distópica, con el objetivo de detectar patrones y buscar similitudes a otros contenidos culturales. El marco teórico de la investigación se apoya en la distinción entre las relaciones metaméricas y diaméricas de un par de conceptos aparentemente opuestos (desierto/oasis), que ya Gustavo Bueno utilizó para profundizar en el proceso dialéctico que se establece entre los conceptos conjugados (Bueno, 1978). Al aplicar esta dicotomía a los videojuegos podemos ver en qué sentido el oasis es parte del desierto (metamérico), pero también en qué medida el oasis y el desierto son espacios opuestos, incluso excluyentes (diamérico). En un estudio previo de películas de ficción climática (Jiménez-Gómez et al., 2023) mostramos que el par de conceptos conjugados desierto/oasis puede extenderse a espacios vacíos o inhóspitos, de tal forma que estaríamos hablando no sólo de desiertos de arena como en la saga *Mad Max*, sino también de desiertos de agua (por ejemplo en la película *Waterworld* de Kevin Reynolds, 1995) o de desiertos de hielo (en la película *Snowpiercer*, de Bong Joon-ho, 2013).

## **Resultados y discusión**

La extensión del desierto a un espacio vacío e infértil mantiene el foco en la supervivencia como razón última del videojuego, porque incrementa la tensión y aporta retos al juego. En el caso de los videojuegos son especialmente interesantes los territorios inhóspitos fruto de la exageración, como en los títulos sobre zombies donde éstos parecen una plaga infinita. Algunos videojuegos convierten el peligro zombie en una masa informe de cuerpos violentos pero fácilmente eliminables. La imagen de oleadas de miles de zombies cubriendo edificios, como en *World War Z*, hace pensar que estos desiertos de zombies representan la muerte de una forma tan directa como un desierto de lava hirviendo. El oasis, pequeño refugio humano ante esa marea de muerte, lo hospedan los protagonistas que luchan por sobrevivir.

Como señalan Pérez-Latorre et al. (2019), la narrativa distópica presenta al menos dos versiones, la anti-utopía y la distopía crítica. La oposición desierto/oasis también aporta esta bifurcación, dado que el oasis siempre puede convertirse en el juego en un falso oasis a) (anti-utopía) o en un verdadero oasis b) (distopía crítica). Con todo, en los videojuegos analizados se observa como fórmula prioritaria la relación metamérica entre los distintos tipos de oasis y sus respectivos desiertos de arena, agua y hielo de los que forman parte. Es decir, el oasis adquiere su verdadero sentido como alternativa vital ante el escenario de extrema escasez que le rodea y, justamente por ello, el descubrimiento de que los oasis a) son tan frágiles y es necesario superar definitivamente el desierto para lograr el oasis b) supone en muchos casos buena parte de la narrativa del videojuego.

Por tanto, ante el panorama que dibujan las posibles crisis en el futuro, los videojuegos proponen escenarios donde la adaptación es un objetivo clave a la hora de mirar de forma creativa los distintos retos que la sociedad afronta. En ese sentido, los videojuegos aportan herramientas creativas para imaginar y debatir posibles formas de adaptación a un futuro incierto. Incluso «hay un nutrido grupo de jugadores/as que buscan la inmersión virtual como mecanismo de reflexión sobre los males que gravitan sobre nuestro mundo» señalan Moreno-Cantano y Venegas Ramos (2020, 7). Son necesarios, pues, otros estudios académicos que examinen la potencia creativa de los videojuegos a la hora de debatir el futuro y cómo esto puede tener un papel en la esfera pública.

## REFERENCIAS

- Boyd, D. (2018). Finding Hope Within Hopelessness: An Exploration of Critical Dystopia and Its Use in Modern Video Games. Master's thesis, Canterbury Christ Church University.
- Boykoff, M., Aoyagi, M., Ballantyne, A.G., Benham, A., Chandler, P., Daly, M., Doi, K., Fernández-Reyes, R., Hawley, E., Jiménez Gómez, I., Lyytimäki, J., McAllister, L., McNatt, M., Mervaala, E., Mocatta, G., Nacu-Schmidt, A., Oonk, D., Osborne-Gowey, J., Pearman, O., ...Ytterstad, A. (2022). World Newspaper Coverage of Climate Change or Global Warming, 2004-2022. *Media and Climate Change Observatory Data Sets*. Cooperative Institute for Research in Environmental Sciences, University of Colorado. <https://doi.org/10.25810/4c3b-b819>
- Bueno, G. (1978). Conceptos conjugados. *El Basilisco*, 1(88-92).
- Jiménez-Gómez, I. (2022). Metodologías de investigación para el estudio de la ficción climática cinematográfica. En R. Eguizábal Maza, A. Rodríguez de Mendoza (Coord.). *Metodologías e innovación para el estudio de la comunicación* (pp. 187-206) Fragua.

- Jiménez-Gómez, I., Martín-Sosa, S., Eguizábal-Jiménez, L. (2023). Desiertos de arena, agua y hielo en el cine cli-fi. En Zurián, F. y García-Ramos, F. J. *Estéticas Audiovisuales Contemporáneas. Travesías desde España y Latinoamérica* (pp. 119-134). Fragua.
- Johnson, C., & Tulloch, R. (2017). Video games and dystopia: Total cities, post-cities and the political unconscious. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(3), 243-256.
- Kelly, S., & Nardi, B. (2014). Playing with sustainability: Using video games to simulate futures of scarcity. *First Monday*.
- Moreno-Cantano, A. C. y Venegas Ramos, A. 2020. «El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea», Barataria. *Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 1-8.
- Pérez-Latorre, Ó., & Oliva, M. (2019). Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite. *Games and Culture*, 14(7-8), 781-800. <https://doi.org/10.1177/1555412017727226>
- Pérez de los Cobos Hernández, E. (2019). Canción de hielo y fuego: análisis de una distopía climática a la luz del derecho ambiental. *Anamorphosis*, 5(2), 539-564.
- Svoboda, M. (2016). Cli-fi on the screen (s): patterns in the representations of climate change in fictional films. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Climate Change*, 7(1), 43-64. <https://doi.org/10.1002/wcc.381>
- Tuhus-Dubrow, R. (2013). Cli-fi: Birth of a genre. *Dissent*, 60(3), 58-61. <https://doi.org/10.1353/dss.2013.0069>
- United Nations Environment Programme (UNEP). 2023. Playing for the Planet - Annual Impact Report 2022. <https://wedocs.unep.org/20.500.11822/41929>
- Vicente Torrico, D. (2021). El cine 'CliFi' o la rentabilidad de salvar el planeta: Análisis de los contextos de producción, distribución y exhibición en España entre 2000 y 2019. *Fonseca, Journal of Communication*, 23, 109-128. <https://doi.org/10.14201/fjc202123109128>