

X Jornadas de Jóvenes Investigadores

Instituto de Investigaciones Gino Germani

6, 7 y 8 de noviembre de 2019

Romina P. Gala (IIGG - CONICET)

romina.p.gala@gmail.com

Lic. en Sociología (FSOC- UBA)

Maestranda en Industrias Culturales: política y gestión (UNQUI).

EJE 4. Cultura y Sociedad: artes, medios y tecnologías digitales.

Newsgames: otro modo de discutir sobre la legalización del aborto en Argentina.

Esta ponencia se propone abordar la producción de newsgames en el marco de la discusión en torno a la legalización del aborto que tuvo lugar en la Argentina durante el año 2018. Los “newsgames” —videojuegos informativos— son videojuegos cuyo propósito escapa a los fines de mero entretenimiento que frecuentemente se le atribuyen a este tipo de consumos culturales. Su principal fin es informativo y se basan en noticias de actualidad. De esta manera, suponen una relación innovadora entre productores de noticias, las noticias y la/os jugadora/os. Sicart (2008) afirma que este género es utilizado para “*participar en la esfera pública con la intención de explicar o comentar las noticias de actualidad*” (p.28).

Este trabajo busca, por un lado, describir las estructuras narrativas y dinámicas de juego en los newsgames producidos en el marco de la discusión por la legalización del aborto en Argentina; y, por otro, indagar en las motivaciones que llevan a sus creadores a desarrollarlos y los objetivos que persiguen. Se propone trabajar con entrevistas en profundidad a sus desarrolladoras/es y observación participante en el contexto online donde circulan estos bienes culturales.

Palabras claves: newsgames — videojuegos — tecnologías digitales — noticias de actualidad.

Newsgames: otro modo de discutir sobre la legalización del aborto en Argentina.

Introducción

Esta ponencia busca indagar en la producción de newsgames en el marco de la discusión en torno a la legalización del aborto que tuvo lugar en la Argentina durante el año 2018. La misma propone un abordaje principalmente exploratorio de la cuestión, a partir del cual se desprendan líneas sobre las cuales avanzar para su abordaje crítico y que, a su vez, aporten para próximas indagaciones sobre el uso serio de los videojuegos y su producción local. En tanto de índole exploratoria, la ponencia no agota la diversidad y complejidad de elementos y conexiones que permitan comprender estas producciones creativas.

El trabajo tiene por objetivos: 1) describir las estructuras narrativas y dinámicas de juego de los newsgames producidos en el marco de la discusión por la legalización del aborto; e 2) indagar en las motivaciones que llevan a sus creadores a desarrollarlos y los objetivos que persiguen. Metodológicamente la ponencia se basa en una revisión bibliográfica sobre el estado de la cuestión del newsgaming por un lado, y, por otro, del aborto como tema de debate público y social en Argentina. Además, se trabajó con una entrevista en profundidad realizada en agosto de 2019 al desarrollador de uno de los juegos en los que aquí se particulariza. A su vez, se relevaron redes sociales digitales y páginas web de lo/as desarrolladore/as y de un blog sobre videojuegos, cultura, filosofía y sociedad, del cual éstos participan. Finalmente se realizó una búsqueda para dar con publicaciones en la prensa digital, en general y la especializada, que hayan abordado alguno de los juegos.

El trabajo se presenta a lo largo de 3 apartados. En el primero se realiza un breve recorrido por algunas definiciones teóricas del género newsgames y se los categoriza como un tipo de juego serio. En el apartado siguiente, se focaliza en el derecho al aborto legal, seguro y gratuito como tema de debate público y social en Argentina; de modo de contextualizar la producción de los newsgames que son objeto de estudio en este trabajo. Finalmente, se propone una aproximación al análisis de dos videojuegos producidos durante el año 2018 a razón del tratamiento legislativo del derecho al aborto.

Newsgames: cuando la información es puesta en juego.

Popularmente los videojuegos son caracterizados como un medio de entretenimiento y, en tanto tal, su valor cultural suele ser objeto de suspicacias. Sin embargo, existe una vasta y rica producción, principalmente en el sector independiente, cuyos objetivos, aunque diversos, no se ciñen al mero entretenimiento. La categoría amplia que les engloba es la de *serious games* —juegos serios, en contraposición a la otra gran categoría que incluye a todos aquellos juegos cuyo fin es, principalmente, el de entretener. El término fue acuñado a fines de los años sesenta por Abt (1968) para referirse a los posibles aportes de los juegos tradicionales a la educación en sociedades complejas. Años después, el concepto engloba a las indagaciones sobre los usos serios de los videojuegos (García y Navarro Sierra, 2013).

Frasca (2007) sostiene que existe cierto consenso en la comunidad de videojuegos en considerar a los juegos serios como aquellos cuyos objetivos son el entrenamiento, la educación y/o la comunicación de valores e ideas. Para el autor, el concepto aporta al campo en tanto focaliza en las intenciones de los autores de los videojuegos pero, a la vez, presupone como no serios al resto de los videojuegos (p.26).

Los newsgames, o videojuegos informativos, son uno de los géneros de videojuegos serios. Sicart (2008) los incluye como un subtipo de videojuegos políticos, cuyo objetivo principal no será el de transmitir una idea política sino el de “*participar en la esfera pública con la intención de explicar o comentar las noticias de actualidad*” (p.28). En el mismo sentido, Bogost et. al. (2010) los definen como el amplio conjunto de producciones en la intersección entre videojuegos y periodismo. Los autores desarrollan una categorización de newsgames que comprende 4 géneros (o tipos): 1) juegos sobre eventos actuales (se distinguen tres sub-tipos: editorial, de tabloides y de reportajes); 2) juegos de infografías; 3) juegos documentales; y 4) juegos de alfabetización.

A los efectos del presente trabajo, ahondaremos en la definición que aportan Bogost et.al. (2010) sobre los juegos basados en eventos actuales y, específicamente, en el sub tipo editorial.

En líneas generales, los juegos basados en eventos actuales son producciones breves cuya finalidad radica en transmitir información o una opinión sobre determinada noticia,

es decir, tienen fines informativos y/o persuasivos. Generalmente son creados en Adobe Flash, se encuentran integrados en sitios web, y los requerimientos para su ejecución son bajos. En este sentido, este tipo de newsgames no supone grandes dificultades técnicas para sus desarrolladores, aunque sí logísticas: ya sea que el juego verse sobre un hecho político en particular o un problema social en curso, lo/as desarrolladore/as “desafían” al tiempo para el lanzamiento de los mismos. La producción de éstos debe ser rápida, dada la novedad y temporalidad de los eventos que, o sobre los cuales se, expresan. En sintonía, los juegos deben ser fácilmente, o rápidamente, entendibles para lo/as jugadores, no solo en lo que se refiere a la jugabilidad de los mismos sino, además, en cuanto a la comprensión del contexto al que se refieren y el enfoque particular que el juego adopta sobre éste.

Los juegos editoriales son aquellos que “... *tienen un argumento, o los que intentan persuadir a sus jugadores de alguna manera*”¹. (ibíd., p. 15). A través de estos juegos, sus desarrolladores expresan su opinión sobre el hecho en cuestión; o, lo que es lo mismo, editorializan lúdicamente las noticias y novedades.

El comienzo del género se sitúa en los inicios de este milenio y su hito es el lanzamiento en 2003 del juego *September 12th.*, del estudio Powerful Robot². Este videojuego propone una crítica a la política de guerra de George W. Bush. El juego, que no se autodefine como tal, simula una situación de guerra contra el “terrorismo”. El/la jugador/a observa una ciudad a través de la mirilla de un arma: puede disparar o no. Cada disparo lanza un misil que termina con la vida tanto de lo/as terroristas como de lo/as civiles, a la vez que va destruyendo, lanzamiento tras lanzamiento, la ciudad. El llanto por las caídas de civiles acompaña auditivamente al newsgame. Como señala la propia explicación de la simulación: “*éste es un modelo que puedes usar para explorar la violencia en la guerra contra el terrorismo*”. En este newsgame no se gana ni se pierde.

García y Navarro Sierra (2013) señalan que

“...las primeras experiencias que exploraban estas posibilidades informativas de los videojuegos vinieron acompañados por la aparición de lugares que planteaban una reflexión sobre este nuevo escenario. Destacan los sites de newsgames.com (2003) o watercooler.org

¹ Traducción propia.

² Estudio uruguayo de desarrollo de Videojuegos que se vincula directamente con el portal newsgaming.com, al cual se hará mención en este texto.

(2003-2009). Así como la institucionalización de colectivos como Serious Games Initiative o Games for change, organizaciones cuyo congreso anual sirve como punto de encuentro para desarrolladores de videojuegos que quieren conseguir un impacto sostenible y positivo en la sociedad” (García y Navarro Sierra, 2013, p. 39).

Newsgaming.com es un portal creado, entre otros, por Gonzalo Frasca, desarrollador e investigador en ludología, quien/es acuñó/aron el término *newsgames*: “*Newsgaming es una palabra que acuñamos para describir un género que está emergiendo actualmente: los videojuegos basados en eventos de noticias. Tradicionalmente, los videojuegos se han centrado en la fantasía en lugar de la realidad, pero creemos que pueden ser una gran herramienta para comprender mejor nuestro mundo*”. En sintonía con la definición consensuada de *newsgames*, en el portal *newsgaming.com* sus miembros se presentan como “...*un equipo de desarrolladores de videojuegos independientes que creen que los videojuegos no son sólo entretenimiento. Los juegos y las simulaciones también pueden hacernos pensar sobre lo que está ocurriendo en el mundo...*”. Se proponen *analizar, debatir, comentar y editorializar* noticias de actualidad y trascendencia internacional.

A través de este portal se distribuye el juego *September 12th*, al que se ha hecho mención en párrafos anteriores, y *Madrid*, *newsgame* inspirado en los atentados ocurridos en dicha ciudad en 2004.

Además de los puntos de encuentro para desarrolladores señalados por García y Navarro Sierra (2013), los serious games tienen espacio en la Game Developers Conference (GDC), en cuyo marco se desarrolla la Serious Games Summit.

En las páginas siguientes se presentará un breve panorama sobre la producción de *newsgames* en el marco de la discusión en torno a la legalización del aborto que tuvo lugar en Argentina durante el año 2018. Se hará foco en el análisis de un *newsgame* desarrollado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires por un desarrollador independiente. El mismo fue lanzado el 8 de Agosto, día en el que el proyecto de ley para la legalización del aborto se votó en el Senado, tras la media sanción recibida en la Cámara de Diputados. Dicha jornada estuvo signada por movilizaciones y vigiliadas, tanto a favor como en contra, concentradas en las inmediaciones del Congreso de la Nación.

Acerca del aborto en el debate público y social en Argentina.

La discusión en torno al aborto irrumpe en la escena pública nacional en el año 1994, en el marco de la Convención para la reforma de la Constitución Argentina. Por entonces, el presidente Menem, bajo presión de la Iglesia Católica, impulsó la inclusión de una cláusula que estableciera constitucionalmente la "*protección de la vida desde la concepción*". Tal cláusula, de haber sido incluida en el texto final, hubiese clausurado a futuro cualquier tipo de debate público en torno a la interrupción voluntaria del embarazo (IVE). Pero a la vez, el impulso a la cláusula habilitó tal discusión, tanto a nivel mediático como en el seno del espacio público central (Pecheny, 2006; Brown, 2006, 2008). Fue en dicho contexto que varias organizaciones de mujeres, sindicalistas y políticas, entre otras, se nuclearon en *Mujeres Autoconvocadas para Decidir en Libertad* (MADEL).

Por aquel entonces, y como se verá más adelante, la cláusula no fue incluida en la reforma constitucional. Sin embargo, tuvieron que pasar más de 20 años para que nuevamente la discusión sobre la IVE se hiciera presente en el debate público y social.

La actual regulación/restricción legal del aborto en nuestro país data del año 1921, cuando se sanciona con fuerza de ley una nueva modificación del Código Penal de la Nación — Ley N° 11.179. Hasta entonces, solo la tentativa de aborto era no punible, según lo establecido en una anterior reforma del Código original, que establecía la restricción legal para todos los casos. Actualmente el aborto es una práctica frecuente pero aún ilegal.

La regulación se concentra en los artículos 85 al 87 del Código Penal. El art. 85 establece su punición y determina las penas para quienes lo realicen (mujeres, médicos, farmacéuticos, parteras, entre otros). El art. 86 establece excepciones al aborto punible para los casos donde: 1) peligre la vida o la salud de la madre (siempre y cuando no hubiese otra posibilidad) y/o 2) el embarazo sea fruto de "*... una violación o de un atentado al pudor cometido sobre una mujer idiota o demente...*". En ambos casos, el aborto es no punible, lo cual no equivale a legal. En 1968, mediante el decreto-ley 17.567, se introdujeron modificaciones a esta regulación. Entre éstas se eliminó la especificación "*sobre una mujer idiota o demente*", extendiendo la permisión del aborto a todos los casos de violación. En los sucesivos gobiernos electos y dictaduras, las modificaciones serían derogadas y vueltas a poner en vigencia respectivamente, de aquí

que: “... surge con claridad que incluso en las últimas dos dictaduras que gobernaron al país la disputa legal sobre la extensión de este permiso del Código Penal estaba aclarada a favor de la interpretación que despenaliza el aborto en caso de violación a toda mujer”. (Ramos et. al., 2009, p. 453).

Como se ha mencionado, la cláusula impulsada por el entonces presidente Menem no consiguió ser incluida en el texto final del Código Penal reformado. Pecheny (2006) propone como hipótesis que tal propuesta presidencial fracasó, en parte, debido a la resistencia de mujeres políticas y del movimiento de mujeres, articulado en MADEL, el cual consiguió “... reaccionar eficazmente gracias a la formación durante los años ochenta de espacios públicos de mujeres, nacionales y regionales, materializados en encuentros y redes que permitieron una inédita coordinación de acciones y acumulación fuerzas materiales y simbólicas” (pp.3-4). En la Convención por la Reforma de la Constitución, tanto la UCR como el Frente Amplio se opusieron a la inclusión de la cláusula *anti-aborto*, frenando así la iniciativa presidencial.

Durante los años 80, los movimientos de mujeres habían conseguido instaurar el debate sobre el aborto legal, principalmente en el marco de los Encuentros Nacionales de Mujeres (ENM). De hecho, fue en 1988 cuando se creó la Comisión por el Derecho al Aborto (CodeAb), experiencia pionera que posteriormente se referenciaría en la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal Seguro y Gratuito, lanzada en el año 2005. Los ENM se constituyeron como espacios fecundos para alcanzar consensos al interior de los movimientos de mujeres en torno a la gravedad del aborto como problema social, que afecta sobre todo a los sectores más pobres de la sociedad. El ENM de 2003 en Rosario “funciona como un antes y un después porque logra articular un frente amplio por el derecho a la legalización del aborto al mismo tiempo que a dibujar más nítidamente cuál es el Otro que se opone a estos derechos. La iglesia... Fue también a partir de Rosario 2003 que el tema del aborto ocupa el primer plano de la discusión...” (Brown, 2006, p. 4).

Más de 20 años después de aquella primera irrupción del tema aborto en el espacio público central, el Presidente Macri, en su discurso en la 136° apertura de sesiones ordinarias del Congreso (2018), puso en agenda el tratamiento legislativo del proyecto de ley para la despenalización del aborto: “Hace 35 años que se viene postergando un debate muy sensible que como sociedad nos debemos: el aborto. Como más de una vez

dije, estoy a favor de la vida. Pero también estoy a favor de los debates maduros y responsables que como argentinos tenemos que darnos. Por eso, vemos con agrado que el Congreso incluya este tema en su agenda de este año. Espero que se escuchen todas las voces y se tomen en cuenta todas las posturas”.

Tal afirmación generó debate al interior de los partidos políticos y en la sociedad civil. El 6 de marzo de 2018 diputado/as opositores y oficialistas presentaron el proyecto de ley para la despenalización del aborto “seguro y gratuito” que pudiese ser realizado en hospitales públicos (Acosta, 2018). En cuanto al debate social, “... *las redes sociales se transformaron en los lugares privilegiados donde se desarrolló el intercambio discursivo. Allí bajo el hashtag #AbortoLegalYa en Twitter y la página de Facebook de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito (CNDALSG) se organizó la campaña tecnopolítica a favor de la interrupción voluntaria del embarazo” (ibid, p.5).* También se expresaron mediante el hashtag #QueSeaLey. En su trabajo, Acosta (2018) recupera y analiza la “conversación digital” que tuvo lugar en la plataforma Facebook, enmarcándola en los desarrollos teóricos de la tecnopolítica. En sintonía, ha de mencionarse que la resistencia al aborto legal también copó el espacio de las redes sociales digitales, bajo la consigna “Salvemos las 2 vidas”.

Los vínculos entre tecnologías digitales y acción colectiva han sido y son objeto de ricos debates teóricos.

En el espacio digital, lo/as ciudadano/as se expresan y deliberan sobre los asuntos públicos. Lago Martínez et. al. (en prensa) sostienen que “... *en los países Latinoamericanos, las tecnologías digitales y en particular las plataformas de redes sociales digitales, son utilizadas intensamente en el último decenio para el desarrollo de acciones con fines de intervención política o como expresión de demandas populares, organizadas o sostenidas por los ciudadanos”.* En este sentido, los videojuegos creados en el contexto del debate público y social sobre el derecho al aborto legal, seguro y gratuito suponen el desarrollo de tecnologías digitales para la expresión de la demanda popular a favor de la legalización de esta práctica que, aunque continua siendo frecuente en nuestro país, permanece en el marco de la ilegalidad y la condena religiosa y moral. Por ello, estos videojuegos, que aquí entendemos como newsgames, pueden ser comprendidos como una forma de militancia, o ciberactivismo.

Los videojuegos se pintan de verde.

Para el desarrollo de este trabajo, se han identificado dos videojuegos en apoyo a la legalización del aborto en Argentina publicados durante el año 2018: *Doom Fetito* y *Onda Verde*. Además de compartir la postura en torno a la legalización, ambos juegos fueron creados por desarrolladores independientes que forman parte del staff del mismo blog sobre videojuegos, cultura, filosofía y sociedad. De hecho, *Doom Fetito* sirve de inspiración para el otro videojuego, tal como indica públicamente su desarrollador. Ambos juegos son de acceso libre y gratuito, y se encuentran disponibles en los portales itch.io de cada uno de sus desarrolladores.

A su vez, ambos videojuegos podrían ser entendidos como casos de *creación tecnológica “activista” o con fines de intervención social* (Gendler et. al, 2018; Lago Martínez et. al., en prensa). La creación de tecnologías supone *saberes y conocimientos técnicos, científicos y prácticos* que han sido apropiados por sus desarrolladores en otras instancias. Mediante la creación de estos videojuegos, se materializa y editorializa el debate público y social sobre el aborto, el cual marcó los primeros 8 meses del año 2018.

Dado el breve recorrido aquí elaborado sobre el género del newsgaming, ambos juegos pueden ser entendidos en tales términos: son juegos breves y de autor, en los que se recupera y presenta un tema de relevancia pública en determinado contexto social, histórico y cultural. A través de la creación del juego, lo/as desarrolladores participan en la esfera pública apoyando la lucha a favor del aborto legal y habilitando nuevos espacios por los cuales el debate pudo materializarse. A través de experiencias lúdicas e interactivas, lo/as creadore/as se definen a favor del aborto legal, seguro y gratuito; a la vez que dan cuenta y caracterizan a lo/as Otro/as que se oponen a tal derecho: la Iglesia Católica y el movimiento pro-vida.

Los espacios de intercambio que posibilitan ambos juegos no se ciñen a la experiencia lúdica, sino además a las conversaciones y discusiones digitales que tuvieron lugar a razón de la publicación de estos juegos, tanto en la prensa como en las redes sociales digitales.

Finalmente, ha de señalarse que en ninguno de los casos lo/as desarrolladore/as identifican sus creaciones con el género del newsgaming. Antes bien, se les vincula con

un medio de expresión y una forma de militancia. El desarrollador de *Onda Verde* señaló estar “...dispuesto a aceptar la definición de videojuego informativo. No se me hubiera ocurrido en lo más mínimo llamarlo un así...” (Creador *Onda Verde*³, agosto 2018). Sin embargo, hacia el final de la entrevista el desarrollador sostuvo que: “...una persona que no conoce sobre la lucha por la legalización del aborto en Argentina pueda jugar, enterarse un poco, leer la página informativa, por ese lado puede ser un juego informativo...”.

A continuación se presenta un breve análisis de cada uno de estos juegos, profundizando en el caso de *Onda Verde*. Se busca describir sus estructuras narrativas y dinámicas de juego; e indagar en las motivaciones que llevaron a sus creadores a desarrollarlos. Como ya se ha señalado, las palabras siguientes se proponen como una primera aproximación al fenómeno y, en tanto tal, se espera funcionen como puntapié inicial para próximas indagaciones, que permitan una mayor problematización y comprensión de este tipo de producción cultural.

Un mod por el aborto legal.

En el mes de abril una periodista y desarrolladora argentina lanzó un *mod*⁴ del videojuego shooter *Doom* llamado *Doom Fetito*. El juego se presenta como una sátira a la postura anti aborto “... en la que usamos una armadura verde, los medkits son *Misoprostol* y los enemigos a bajar son curas y neo-nazis” (Orsetti, 2018). Una vez vencidas (a los tiros y golpes) las mujeres pro vida, como son identificadas quienes se oponen al aborto legal, los neo nazis y los curas, debe “matarse” una versión 3D del feto gigante de cartapesta utilizado en las movilizaciones pro vida. Lo/as enemigo/as también utilizan armas y la presencia de sangre es visualmente explícita.

El feto gigante, el *Misoprostol* y la utilización de una armadura verde refieren a la incorporación de elementos presentes en el debate social y el espacio público offline. El color verde identifica a la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito. Sobre la incorporación satírica del feto gigante la desarrolladora señala en una

³ De ahora en más, CdOV.

⁴ MOD, acortamiento del término en inglés modification (modificación). Refiere a un software que modifica un videojuego existente, posibilitando nuevos escenarios, personajes, objetos, etc.

nota en el portal kotaku.com⁵: “What these anti-rights people were doing was plain ridiculous, and someone had to point that out”.

El premio del juego, una vez vencido el feto, es una caja de Misoprostol, la droga que se utiliza para practicar interrupciones de embarazos de forma segura. El juego concluye con un texto que postula “*You defeated fetito. Give this Misoprostol to those in need so they might defeat it too*”.

La desarrolladora ya había creado con anterioridad un videojuego sobre el derecho al aborto legal, seguro y gratuito en el marco de la Sex and Game Jam en el año 2016. Esta jornada estuvo orientada a la promoción de los Derechos sexuales y reproductivos y fue organizada de forma conjunta por la Fundación Huésped, la Fundación Argentina de Videojuegos y la muestra *Game on! El arte en juego*. Actualmente el juego, llamado *¿Qué pensás hacer?* se encuentra disponible en el itch.io de la desarrolladora y en la web de la Fundación Huésped, junto a otras producciones del mismo género.

Doom Fetito alcanzó repercusión mediática al ser publicada una nota en kotaku.com, un portal *sobre noticias y de opinión sobre juegos y cosas de las que se preocupan los gamers de serious games*⁶. El juego generó controversia y varias notas periodísticas y de opinión en contra, disponibles en línea. También tuvo repercusión en las redes sociales digitales. Sobre este aspecto su desarrolladora manifiesta:

“Si sos una mujer que hace cosas que se alejan de lo que la sociedad conservadora considera apropiadas para una dama y encima hay gente que te da bola, esa sociedad conservadora te va a acosar. Por ejemplo, después de que Doom Fetito saliese en Kotaku, un periodista de TN con 25 mil seguidores en Twitter compartió un tweet mío sobre el desarrollo del mod donde le pedía a la cuenta oficial de la campaña por el aborto legal, seguro y gratuito que me repudie. Es decir, este señor le estaba diciendo a sus 25k de seguidores que me repudien, o sea, que me acosen” (desarrolladora de Doom Fetito en blog de videojuegos y sociedad⁷)

El periodista publica dicho twitt el 23 de julio de 2018, días después de la publicación de la nota en [kotaku](https://kotaku.com). Menciona públicamente a la desarrolladora y alega que el mod es un acto ofensivo y agresivo. Al mismo tiempo, expresa como deseo que la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito, a la cual etiqueta, repudie este tipo de actos. El twitt recibió 109 me gusta y fue retwitteado 94 veces. Entre los 50

⁵ <https://kotaku.com/in-argentina-a-pro-choice-advocate-protests-with-a-doo-1827700538> [último acceso: 16/08/2019]

⁶ <https://kotaku.com/whats-a-kotaku-who-works-here-458637663> [último acceso: 16/08/2019]

⁷ <https://www.mata.juegos/es/2018/09/libertad-de-existencia/> [último acceso: 16/08/2019]

comentarios que recibió se expresan posturas que vinculan una identidad asesina a quienes apoyan el aborto legal, seguro y gratuito; y mensajes que critican la actitud del periodista y la utilización de su rol de periodista para emitir mensajes de opinión personal, desinformando a sus interlocutores.

En este sentido, podemos decir que *Doom Fetito* habilitó espacios donde el debate social en torno a la legalidad del aborto pudo expresarse: tanto las opiniones en contra como aquellas a favor de la legalización conversaron, o discutieron, digitalmente durante los primeros meses posteriores a la publicación del videojuego.

La marcha virtual por el Aborto legal, seguro y gratuito.

Onda Verde es el segundo juego que se publica durante 2018 y que lúdicamente editorializa la novedad sobre el tratamiento legislativo y la movilización social a favor de la legalización del aborto. Como se indicó, fue desarrollado por otro de los miembros del staff del blog sobre videojuegos y sociedad. Su creador entiende a los videojuegos “...como textos capaces de transmitir mensajes, con capacidad de generar sentido” (CdOV, agosto 2018).

A diferencia de *Doom Fetito* que fue creado por una desarrolladora, *Onda Verde* lo fue por un hombre. De hecho, su creador se identifica como hombre cis y se hace mención aquí en tanto su identidad de género estuvo presente en la gestación y diseño del juego:

“...es interesante hacer juegos sobre temáticas sociales (...) se podría hacer algo con un poco de impacto pero a la vez yo soy hombre cis y la cuestión del aborto no me genera ningún riesgo a mi integridad corporal. Entonces, ¿cómo hago para abordar el tema sin estar acaparando la discusión? Podría tratar de hacer algo colaborativo en el cual invito a cualquier persona, esperando que la mayoría sean personas afectadas por el tema, a contribuir...

...un día a la medianoche... dije ya está, voy a agarrar Construct y voy a hacer un juego super simple en el que haya una manifestación y voy a ver si hacemos una convocatoria para que la gente envíe dibujos. Me levanté, lo escribí en el chat del [nombre del blog], me dijeron que la idea estaba buena” (CdOV, agosto 2018).

El juego fue una idea original de un desarrollador, quien se encargó prácticamente de todo el diseño y desarrollo. Sin embargo, fue publicado a través del blog de videojuegos y sociedad en el que ambos desarrolladores comparten espacio.

A lo largo del proceso productivo, ambos creadores trabajaron colaborativamente, por ejemplo, a través de recomendaciones e intercambios de ideas. De hecho, la elección de la música del juego fue en base a una recomendación de la creadora de *Doom Fetito*.

El videojuego fue creado expresamente “... *en apoyo a la legalización del aborto en Argentina, como una marcha virtual para complementar las movilizaciones físicas del 8 de agosto*”. Cuando se le preguntó a su desarrollador sobre los motivos y objetivos que lo llevaron a desarrollar el juego, el mismo señaló:

Onda Verde tiene un poco de satírico pero diría que tiene más una intención de manifestación. No es un juego para que la oposición entienda nada que no sabía previamente, tampoco es un juego para que se tome como “que gracioso este tema”, es más un juego para que la gente que está a favor del reclamo tenga una manera más de expresarlo, como una forma de conducto para que la gente se exprese (...) Usó este juego como vía para poner ahí tu avatar y marchar hacia el congreso en un entorno virtual. La intención era la de manifestar. Quizás con la oposición si esta lo de mandar un mensaje de “mira cuanta gente está a favor de este reclamo...” (CdOV, agosto 2018).

El desarrollador entiende a *Doom Fetito* como una sátira a través de la cual su creadora se expresa a favor del aborto legal. Por ello, señala que su juego tiene algo de satirico pero enseguida interpone un *pero*. Si bien *Onda Verde* y *Doom Fetito* comparten postura, diferirían en la intencionalidad del juego.

El juego en sí, así como el proceso productivo llevado adelante por su desarrollador, resultan innovativos en términos sociales (Echeverría, 2008) en tanto generan un espacio de expresión para la demanda popular por el aborto legal, seguro y gratuito y, en sintonía, puede entenderse como un aporte a la promoción de los derechos sexuales y (no) reproductivos de las mujeres en el país.

La organización del trabajo productivo del videojuego puede representar una innovación en tanto fomentó e incorporó la participación ciudadana en el desarrollo del juego. Inspirado en *Party Bueno* (una fiesta virtual creada por Major Bueno en 2012), el creador de *Onda Verde* eligió un sistema de creación colectiva similar para el diseño de los avatares que formarían parte de la marcha en la versión última del juego. La convocatoria a enviar los avatares fue difundida por la prensa especializada y en las redes sociales digitales. El diseño gráfico de la convocatoria recuperó también elementos que expresan la identidad del movimiento a favor del aborto, como el pañuelo color verde.

El desarrollador recibió avatares de más de 150 personas durante aproximadamente 10 días previos a la marcha convocada, y la versión final del videojuego contó/cuenta con unos 200 personajes. No obstante esto, debe señalarse como contrapartida que la participación popular propuesta resulta excluyente en tanto el desarrollo de los avatares

supone, al menos, una *apropiación adoptada o reproductiva*⁸ de ciertas tecnologías que permitan la realización de dibujos digitales y el conocimiento suficiente para hacerlos en un tamaño especificado (100x100), con fondo transparente y en formato .png.

Como se ha destacado antes siguiendo a Bogost et. al. (2010), los newsgames no suelen general dificultades técnicas:

“...una vez que estaban los avatares armados, los importe e incorporé en el proyecto de Construct. Yo sabía cómo iba a ser el juego así que desde un principio lo programé de una forma que incorporar esos gráficos fuera simple. Básicamente lo que hice fue crear un sprite que tenía una sola animación y Construct tiene un sistema muy rápido para importar frames de animación así que le di “importame estos 150 frames, seleccionaba todos los gráficos, los metía y en lugar de ejecutar los frames como si fuese una animación, simplemente congelaba la animación y le decía a cada uno de esos frames que fuera a un frame diferente...nunca me tuve que preocupar por la dificultad...” (CdOV, agosto 2018).

Cuando se le consultó sobre si para esta convocatoria intentaron articular la experiencia del juego con las organizaciones sociales feministas a favor del aborto legal, seguro y gratuito, el creador sostuvo que realizaron un esfuerzo en comunicarles a éstas sobre el juego, aunque no trabajaron de forma articulada.

En tanto newsgame, *Onda Verde* participa en la esfera pública con una simulación de una marcha cuyo reclamo a favor llega al Congreso de la Nación al “finalizar” el juego. El juego fue publicado el 8 de Agosto de 2018, con la intención de acompañar y apoyar desde la *virtualidad*, la marcha física a favor que se llevó adelante durante dicha jornada. Sobre las expectativas y repercusiones del juego, su desarrollador comenta:

“Mis expectativas son siempre que lo compartan 5 personas y no más. Así que desde ese lado excedimos las expectativas. No llegó a ser cubierto en ningún medio masivo de noticias, así que desde ese lado podría haber tenido un poco más de repercusión y no la tuvo (...) la respuesta fue mayoritariamente positiva aunque hubo un montón de respuestas negativas también (...) hubo mucho movimiento en las redes sociales cuando lo compartimos y la gente comentó pero nada de lo que sucedió cuando compartimos el juego final se compara con la avalancha inicial de comentarios que hubo cuando anunciamos el proyecto. Así que diría que el conjunto de la respuesta positiva y negativa ocurrió al principio cuando lo anunciamos. (CdOV, agosto 2018).

El espacio habilitado por este videojuego para marchar virtualmente en apoyo a la legalización del aborto, funcionó entonces como ámbito para la expresión del debate en

⁸ Aquí se recupera el concepto **Apropiación Tecnológica**, tal como fue desarrollado en el marco del Equipo Sociedad, Internet y Cultura (IIGG-FSOC-UBA). El mismo busca “*contemplar y comprender los vínculos que los seres humanos establecemos con las tecnologías como procesos siempre complejos, dinámicos, significativos e integrales*” (Gendler et.al, 2018, p. 50). La *Apropiación Tecnológica Adoptada o Reproductiva*, así como la *Creación Tecnológica* mencionada en el apartado, se inscriben en la Tipología de Apropiación y Creación Tecnológica desarrollada por investigadores del Equipo mencionado (Lago Martínez, S. Gendler, M. y Méndez, A., 2017 y en prensa; Gendler, M., Méndez, A., Samaniego, F. y Amado, S., 2018.). Para acceder a tales artículos visitar: <http://esic.sociales.uba.ar/index.php?page=producciones>).

general, como también sucedió con *Doom Fetito*. Esto puede observarse en los comentarios digitales que el autor recibió en las publicaciones que realizó en redes sociales digitales con la convocatoria para la realización de los avatares, así como en las publicaciones que utilizaron el hashtag Onda Verde: “...nos acusaron que nos financiaba el Kirchnerismo o Planned Parenthood de Estados Unidos. La gente que nos apoyaba compartió un montón el video cuando lo anunciamos y compartían en sus redes sociales sus personaje con el hashtag (...)” (CdOV, agosto 2018).

A posteriori, el autor del juego realizó un posteo en el blog de videojuegos y sociedad donde recupera en un anexo los comentarios negativos recibidos. Los presenta organizados según los ejes sobre los cuales versó la crítica: uso de lenguaje inclusivo, posturas anti-aborto (sobre este aspecto el desarrollador destaca la poca cantidad de críticas que expresamente se manifestaron contra el aborto), contenido político en videojuegos, Onda Verde como caso de extremismo, utilización del tema para ganar dinero y otro eje de la crítica se centró en el diseño del juego (críticas a la dinámica de juego, al arte, etc.). El creador sostiene que escribir el post tiene que ver con una transformación positiva “del odio” que se expresa en los comentarios recibidos. Desarmar y comprender la crítica le resulta útil para entender un poco más sobre el statu quo de la comunidad (de desarrolladores de Videojuegos en Latinoamérica).

A su vez, se expresa en el conjunto de avatares que recibió: “...sabíamos que iba a haber pañuelos celestes, sabíamos que iba a haber porongas dibujadas, Jesucristos y que iba a haber Lajes (...)”. Pese a haber recibido personajes que representaban una postura contraria a la propuesta por el juego, su desarrollador no los utilizó. Los personajes enemigos que contra marchan fueron diseñados por el mismo.

Ahora bien, como se ha mencionado, *Onda Verde* es una marcha virtual. El juego cuenta con una serie breve de instrucciones. El objetivo es sumar 1000 puntos, al agarrar enemigos (“manifestantes pro-aborto clandestino” diseñados exclusivamente por el creador del juego) haciendo click sobre los mismos. La cantidad de puntos que se suman depende de cuán cerca o lejos se realicen los clicks de los “enemigos”. Éstos aparecen marchando en sentido contrario a lo/as ciudadano/as que marchan hacia el congreso a favor del aborto legal, “tratando de causar disturbios”.

A diferencia de *Doom Fetito*, en este juego no se “mata” a los enemigos. De hecho, al sacarlos mediante clicks de la marcha no se los lastima y no hay presencia de sangre.

Si bien el objetivo del juego es llegar a los 1000 puntos, no se pierde al llegar al Congreso y no haberlos conseguido. Esta es una decisión deliberada del desarrollador, quien no quería que las acciones individuales de un/a jugador/a determinasen si la ley pasaba o no. Por ello no se gana ni se pierde en el juego. Más aún, los personajes que contra marchan quitan puntos (en caso de no poder identificarlos y sacarlos de la marcha) pero no rompen la marcha. La dificultad del juego es baja en aras de incluir la participación de quienes no tengan incorporada las destrezas necesarias para rápidamente “sacar de la marcha a lo/as personajes en contra”.

El juego está musicalizado de principio a fin por la canción “Mi gata quiere abortar” de Dúo Microcentro. Lo/as músico/as aceptaron participar de la propuesta y colaboraron con los archivos de la canción.

La letra del tema retoma parte del discurso a favor de la legalidad del aborto, como puede verse en la siguiente estrofa de la misma:

Las otras gatas le dicen asesina
pero una decisión como esa es personal
Las leyes se basan en religiones gatunas
y por eso es complicado poder ir a un hospital
Es que todas las gatas abortan por igual
Pero las que tienen plata abortan bien y las que no abortan mal
Y eso es injusto y para que sea justo
El aborto gatuno tiene que ser gratuito, seguro y legal⁹

La canción no obra como telón “auditivo” de fondo sino que se encuentra imbricada en el devenir de la marcha virtual:

“...la canción funciona muy bien. Es un tema con letra sobre una gata que quiere abortar (...) Me gustan mucho las canciones con letra...sintonizaba con el juego, porque tiene elementos humorísticos pero al mismo tiempo trata de ser una expresión muy genuina de este ímpetu de lucha social...

(...) “...Tiene un momento muy poderoso de confluencia de letra y melodía en la cual creo que una artista invitada termina diciendo: el aborto gatuno tiene que ser gratuito, seguro y legal... núcleo del reclamo. Y en ese momento, algo que no tenía que ver con el planteo inicial del juego pero me pareció interesante incorporar fue que los subtítulos comenzaran a crecer y enfatizaran esas palabras”.

El creador transcribió la letra de la canción y la sincronizó con el audio, aunque hay algunas fallas técnicas que no pudo solucionar y por lo tanto el audio salta. El uso de subtítulos busca, además enfatizar lo que se considera el núcleo del reclamo, la inclusión de personas con visión reducida:

⁹ <https://microcentro.bandcamp.com/track/mi-gata-quiere-abortar-feat-juana-chang> [último acceso: 16/08/2019]

... por ese tiempo estaba circulando un video de (*nombre propio*) sobre hacer juegos pensando en tu audiencia con discapacidades. Y había salido uno sobre gente con visión reducida y hablaba de subtítulos y su tamaño, de indicar las cosas visualmente. Y Onda Verde peca mucho de ser visualmente confuso (...) pero por el lado de la canción yo quería esa parte hacerla bien accesible: asique quería tener subtítulos, sincronizarlos con el audio de la música...” (CdOV, agosto 2018).

Finalmente, se señala que si bien el juego tuvo aceptación y contó con la participación de más de 150 personas que enviaron su avatar, el mismo no consiguió mayor trascendencia, más allá de todos los comentarios digitales antes mencionados. No tuvo repercusión en la prensa ni fue jugado por una cantidad “significativa” de personas. Su desarrollador encuentra que quizás haberlo publicado el mismo día de la marcha física pueda no haber sido la mejor estrategia.

Palabras abiertas...

En este trabajo se propuso un primer acercamiento a la producción de newsgames en Argentina, en el marco del tratamiento legislativo del derecho al aborto legal, seguro y gratuito. Se buscó aportar elementos que colaboren a la comprensión de este tipo de producciones creativas en el marco de los usos serios de los videojuegos. Es por ello que se los categorizó como newsgames, género que en líneas generales se define por su forma productiva, el tema que aborda y su participación en la esfera pública. Como sucede con estas y otras producciones culturales, tal categorización no es cerrada ni definitiva.

En tanto exploratorio, el trabajo abre más interrogantes que los que cierra, si acaso consigue cerrar alguno. En este sentido, resulta interesante en un futuro reflexionar sobre la creación de videojuegos (es decir, tecnologías digitales) y sus aportes a la protesta social. Otro tema de interés es el análisis en profundidad de la repercusión que los juegos tuvieron, tanto en las redes sociales digitales como en el marco de la producción periodística; de forma tal de poder analizar la discusión o debate digital que tuvo como epicentro el desarrollo de los juegos. Asimismo resulta de interés profundizar en el estudio de los procesos productivos de los juegos serios y las estrategias de monetización, si las hubiere, que llevan adelante sus desarrolladores para sustentar la producción de juegos no comerciales.

Hecho tales salvedades, en primer lugar se destaca que ambos juegos representan casos de creación de tecnologías con el fin de participar en la escena pública y manifestar su postura en torno a la discusión de interés público en la cual se contextualizan. Como

expresiones lúdicas e interactivas, ambos juegos habilitan otras formas de *contar algo* sobre el hecho en discusión y en ellos se materializa el debate público y social. Si bien acontecen en el espacio online, estos juegos dan cuenta de la imbricación (Lago Martínez, 2012) de las dimensiones on y offline. Ambos juegos recuperan los símbolos que representan la postura que apoyan: el feto gigante de cartapesta con el cual marcha (físicamente) el movimiento pro-vida, los pañuelos verdes, el misoprostol y ciertos personajes que encarnan la postura anti-aborto, entre otros.

En segundo lugar, se quiere destacar que uno de los juegos se presenta como innovativo en tanto fomentó la participación ciudadana en su desarrollo, y de esta manera generó un nuevo espacio para la expresión de la demanda popular por el aborto legal. Si bien el otro juego no contempló esta posibilidad, se destaca que como experiencia lúdica e interactiva, al igual que la otra, posibilitó nuevos espacios en los que se materializó el debate por el aborto legal.

Asimismo, se quiere destacar que, pese a sus diferentes narrativas y dinámicas de juego, ambos videojuegos fueron objeto de críticas violentas.

Finalmente, a partir de lo aquí expuesto se sostiene que este tipo de producciones creativas contribuyen a la valorización de los videojuegos como medios o expresiones culturales, mas allá de los fines comerciales y de entretenimiento con los que se los suele asociar. En este sentido, los videojuegos habilitan nuevos espacios para el debate público.

Referencias.

ACOSTA, M. (2018). Ciberactivismo feminista. La lucha de las mujeres por la despenalización del aborto en Argentina. *Sphera Pública*, 18 (2), pp. 2-20. Recuperado de: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/347>

BOGOST, I., FERRASI, S. y SCHWEIZER, B. (2010). *Newsgames: journalism at play*. The MIT Press.

BROWN, J. (2006). Entre el silencio y el escándalo. El aborto como asunto de debate político en la Argentina. Recuperado de: http://www.fazendogenero.ufsc.br/7/artigos/J/Josefina_Brown_11.pdf

ECHEVERRÍA, J. (2008). El Manual de Oslo y la innovación social. *ARBOR*, 78 (732), pp.: 609-618. Recuperado de:

<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/210/211>

El discurso completo de Macri en la Asamblea Legislativa (01 de Marzo de 2018), *El Cronista*. Recuperado de:

<https://www.cronista.com/economiapolitica/El-discurso-completo-de-Macri-en-la-Asamblea-Legislativa-20180301-0078.html>

FRASCA, G. (2007). *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric* (Tesis doctoral). Dinamarca: IT University of Copenhagen.

GENDLER, M; MÉNDEZ, A; SAMANIEGO, F y AMADO, S. (2018) “Uso, apropiación, cooptación y creación: pensando nuevas herramientas para el abordaje de la Apropiación Social de Tecnologías.” En Lago Martínez, S; Álvarez, A; Gendler, M & Méndez, A. (eds). *Acerca de la apropiación de tecnologías: teorías, estudios y debates*. (pp. 49-60). Rada Tilly: Ediciones del Gato Gris.

GÓMEZ GARCÍA, S. y NAVARRO SIERRA, N. (2013). Videojuegos e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa. *Icono 14*, 11 (2), pp. 31-51. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556576003.pdf>

[Kotaku XXXX](#)

LAGO MARTÍNEZ, S., GENDLER, M. y MENDEZ, A. (en prensa). “Movimientos sociales, apropiación de tecnologías digitales y transformaciones en los procesos de acción colectiva”.

LAGO MARTÍNEZ, S. (2012). Comunicación, arte y cultura en la era digital. En S. Lago Martínez (Comp.). *Ciberspacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital*. Buenos Aires: Hekht Libros.

LEY N° 11.179 CODIGO PENAL DE LA NACION. Buenos Aires, 29 de octubre de 1921. Recuperado de: <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/resaltaranexos/15000-19999/16546/norma.htm>

ORSETTI, F. (08 de Agosto de 2018). Fichinear | 8a: los videojuegos argentinos también militan. *Malditos Nerds*. Recuperado de:

<https://malditosnerds.com/noticias/FichineAR--8A-los-videojuegos-argentinos-tambien-militan-20180808-0003.html>

PECHENY, M. (2006). “Yo no soy progre, soy peronista”: ¿Por qué es tan difícil discutir políticamente sobre aborto? En Pecheny, M. y Bergallo, P. (Comp.). *Aborto y Justicia Reproductiva*. Buenos Aires: Del Puerto.

RAMOS, S., BERGALLO, P., ROMERO, M. Y ARIAS FEIJOO, J. (2009). “El acceso al aborto permitido por la ley: un tema pendiente de la política de derechos humanos en la Argentina”. En *Derechos humanos en Argentina. Informe 2008*, Centro de Estudios Legales y Sociales, Buenos Aires: Siglo XXI.

SICART, M. (2008). Newsgames: Theory and Design. En Stevens, S.M. y Saldamarco, S. (eds). *Entertainment Computing - ICEC 2008: 7th International Conference on Entertainment Computing* (pp. 27-33). Pittsburgh: International Conference on Entertainment Computing.