

Garfias Frías, José Ángel y Galicia Martínez, Emmanuel (coords.), *Industrias creativas: imaginarios, ideologías y valores en animación y videojuegos*, Universidad Nacional Autónoma de México, 2022, 218 páginas, ISBN 978-607-30-5667-0

**Florencia Mauna**

Universidad Nacional de Mar del Plata

[florrrmauna@gmail.com](mailto:florrrmauna@gmail.com)

Las industrias creativas emergen como la forma predilecta de promover la cultura en el mundo contemporáneo e incorporan espacios de reflexión interdisciplinaria sobre cómo los usuarios construyen la narrativa del mundo en el que viven. Haciendo uso de las series de animación y los videojuegos, distintos autores e investigadores emplean estos productos creativos para analizar cómo abordamos los imaginarios, valores e ideologías. Desde el estudio de los super héroes, pasando por series icónicas como *Los Simpson*, *Rick and Morty* y *Death note*, hasta la exploración de los escenarios video lúdicos como *League of Legends*, *The Last of Us* y *God of War*, *Industrias creativas...* abre el camino para un análisis crítico de estos productos y sus influencias.

La presente compilación convoca a catorce autores que intercambian marcos teóricos entre los cuales se encuentra la fuerte influencia de sociólogos y filósofos como Blanca Solares, Cornelius Castoriadis, Umberto Eco, John Thompson, Paul Ricoeur y Friedrich Nietzsche, entre otros. A pesar de la distancia teórica, la obra logra seguir una línea argumentativa armoniosa que converge en las siguientes preguntas ¿cómo la ficción sustenta la base para la construcción narrativa de la vida en sí misma?, ¿de qué forma estas narrativas nos llevan a entender ideológicamente al mundo? Y ¿cómo los usuarios de las industrias creativas construyen un sistema de valores a partir de la animación y los videojuegos que consumen?

Por consiguiente, en el primer capítulo, José Garfias Frías, uno de los compiladores de esta obra, nos presenta de una manera general qué son las industrias creativas y por qué son un motor de crecimiento global. Como producto intelectual se caracterizan por su dinamismo y velocidad tanto como por su capacidad de crecimiento y su potencialidad para la creación y comercialización de contenido. Lo interesante del análisis, y el hilo

transversal que guía todos los escritos, es cómo estos productos tienen la capacidad de dar forma a narrativas que construyen imaginarios simbólicos, culturales y morales.

En el capítulo dos, Emmanuel Martínez distingue las tres categorías que estructuran la obra: imaginarios, ideologías y valores. Para el autor el imaginario es aquello que forma y determina la realidad del sujeto, es decir, cómo se configura nuestra visión del mundo. De esta manera, los entramados simbólicos de las industrias creativas, que son interpretados por los usuarios, repercuten en nuestra forma de construir una dimensión ontológica en la que esos imaginarios se relacionan con una narrativa histórico-social propia. Así, necesariamente, se mantienen o transforman discursos y relaciones de poder que repercuten en la ideología de los consumidores y entran en juego en su sistema de valores.

Entendiendo el potencial transformador de las industrias creativas, Jimena Caballero Contreras rescata la importancia del concepto de super héroe y cómo refleja los valores éticos y morales a los que el ser humano aspira. Usando como recurso a los *Avengers*, protagonistas del universo de *Marvel*, Contreras rescata la estructura de los personajes como una narrativa aspiracional cargada de valores significativos para la necesidad humana del resguardo del yo nietzscheano. En este tipo de discurso transmedia, los estereotipos no son criticados, sino que son buscados a manera de facilitadores para generar la familiaridad que el usuario necesita para identificarse con los personajes, es decir, hacer que su sistema de valores y su esquema ideológico compartan espacios dentro y fuera de la pantalla.

El capítulo cuatro nos traslada a *Los Simpson*. Amílcar Cruz realiza un análisis sobre las relaciones de poder y el imaginario social que se representa en el capítulo 4 de la temporada 5 de esta icónica serie estadounidense. Cruz entiende que la sociedad mantiene y genera relaciones que se construyen bajo una base simbólica en la que operan normas y valores determinados. Es así como explora en *Los Simpson* la capacidad de las industrias creativas de legitimar la manera en la que interactúan los usuarios en el imaginario colectivo y cómo las instituciones sociales guían modelos éticos desde los personajes hacia el usuario.

Seguidamente, en el capítulo cinco, Eva Tapia Celis aborda una de las series animadas más famosas de los últimos años: *Rick and Morty*. La autora explora cómo los productos del género ciencia ficción son un acercamiento de los avances científicos. De esta manera, identifica el imaginario social de la ciencia y cómo el espectador puede incorporar este tipo de narrativas a su cotidianeidad. Conceptos como el de “multiverso” o “realidad simulada” se convierten en sistemas que el usuario apropia de una manera cómoda y sencilla gracias a que ese imaginario refleja, además de la ciencia, un conjunto

de arquetipos de la ficción que los consumidores conocen de discursos transmedia pasados, por ejemplo: la figura del científico malvado.

Del mismo modo, el siguiente capítulo escrito por Clara Hernández Cisneros se adentra en el análisis de cómo Japón utilizó las producciones animadas como canal diplomático en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. Para la autora el uso del anime como herramienta cultural fue fundamental para edificar escenarios simbólicos significativos. La animación japonesa siempre estuvo intrínsecamente comprometida con un sistema de valores propio de la sociedad de la que proviene: la identidad colectiva, el trabajo en equipo, la cooperación y la solidaridad entre pares. Es por esto que el anime en sí mismo es un trasmisor de este esquema de valores y, como tal, son herramientas morales para que el ser humano incorpore. Tomando como ejemplo el programa *Cool Japan*, Cisneros nos presenta cómo el *Soft Power* en la cultura nipona es la clave fundamental para construir y exportar imaginarios simbólicos y esquemas de valores que funcionen más allá de la identidad individual.

Precisamente, Roberto Riveras Mata nos presenta en el capítulo siete de este libro también una serie animada japonesa, en este caso se trata de *Death Note* y su relación con el sistema de valores tanto de occidente como de oriente. El autor nos presenta la conexión entre el esquema moral de sus dos personajes principales, Light y L, representados por la justicia unipersonal y la superación de la misma. El análisis de Mata se centra en cómo la reflexión ética de las acciones de los protagonistas es juzgada mediante un sistema ideológico que tiende a normar la moral en términos de bondad humana en aras de superar la violencia natural del individuo; y cómo estos criterios de justicia también pueden ser visibilizados en la sociedad mexicana.

Profundizando la temática sobre la conformación de los valores en el imaginario, Mauricio Rangel Jimenes reflexiona sobre la manera en qué manera la narrativa experiencial de *Dungeons and Dragons* construye un sistema social y cultural en los jugadores de rol. Es así como presenta el concepto de inmersión y cómo este implica a los jugadores en tanto producción ficcional, interacción e implicación moral. El *ethos* de este tipo de narrativa transmedia representa el bien moral en el viaje del héroe y el mal en tanto constructo monstruoso. Esta lucha entre polos opuestos configura el imaginario de los jugadores mediado por las acciones que toma el personaje que se elige representar y cómo éstas situaciones forman una estructura de significados tales como la solidaridad, la cooperación y el cuidado del prójimo para no sólo asegurar la victoria del equipo sino también la supervivencia de esos valores ideales en el transcurso de la partida.

A su vez, en el capítulo nueve, David Cuenca Orozco analiza la manera en la que nuestras representaciones mentales influyen en cómo interpretamos el mundo a través de lo simbólico. En este caso, el autor nos presenta aquellos imaginarios que se forman mediante la mitología griega a través del videojuego *God of War* y cómo las aventuras del semidios Kratos, el personaje principal, refleja una construcción de espacios culturales cargados de simbolismos y figuras de las cuales el jugador se tiene que apropiarse para poder experimentar este tipo de narrativa.

Del mismo modo, el siguiente capítulo desarrolla como los videojuegos reproducen y transmiten estereotipos y valores culturales. Adolfo García Vázquez tiene como objeto de investigación los deportes digitales, más en concreto la narrativa transmedia que acontece en *League of Legends*. Siguiendo las ideas de Thompson establece tres puntos de análisis: sociohistórico, formal e interpretativo. Acorde a los capítulos anteriores, Vázquez rastrea un elemento discursivo dentro de la empresa desarrolladora, *Riot Games*, que permite visibilizar la influencia de los valores de la empresa y cómo éstos son trasladados al juego mismo. Además, explora los escenarios míticos que conforman la historia detrás del videojuego, y cómo este determina el tipo de mecánica que adquieren los personajes.

Continuando el recorrido por los escenarios videolúdicos, Emiliano Aldegani despliega el instrumental filosófico recuperando los aportes de Castoriadis, Lotman, Huizinga y Sicart para analizar el efecto performático en el imaginario social a través del videojuego *What remains of Edith Finch*. Lo lúdico, rescata Aldegani, comprende un espacio de representación de los entramados simbólico-normativos donde los jugadores se construyen como agentes de aquello a lo que se juega. Es así como el sujeto/jugador emerge en el juego en tanto posibilidad y actividad reflexiva sobre sus prácticas colectivas y marcos de referencia individuales. Para el autor, es justamente este carácter ergódico de lo lúdico aquello que permite la intervención y el espacio de acción activa que supone el jugar. *What remains of Edith Finch* funciona, en este caso, para entender cómo el vínculo entre el entorno de juego y su exterior constituye el espacio simbólico donde se reconfiguran aspectos de la vida habitual de los jugadores y se vuelve a pensar el rol que cumplen como agentes en las prácticas sociales.

El análisis del capítulo anterior dará un marco de sentido a los capítulos duodécimo y decimotercero de la compilación para volver sobre la problemática ludológica. Eduardo Gonzales Vega se enfoca esta vez en la saga de videojuegos *Guacamole* y la representación de las tradiciones culturales mexicanas en la ficción transmedia. Haciendo uso de la tríada

teórica Janet Murray, Jesper Juul y Philip Penix-Tadsen recorre marcos de investigación y propone tres formas de entender los *Game Studies*: como narrativas multiformes, como espacios semi-reales y como una forma de entendernos culturalmente. Acorde a esto, Emanuel Velazco Arriaga rescata la práctica del videojuego como experiencia estética y obra de arte. Haciendo un recorrido por el título *The Last of Us*, el autor afirma que el acto de jugar conlleva una implicación emocional en el jugador y que es su labor terminar de construir aquella narrativa que le fue dada en forma de experiencia inconclusa. Así, es ella misma quién estará determinada por la inmersión directa o indirecta de las emociones que se generen en los usuarios.

Finalmente, el último escrito de esta obra se ocupa de la identidad y los valores en la lucha libre mexicana. Patricia Celis Banegas cierra esta compilación presentando la identidad social como un proceso de cambio continuo en dónde las prácticas mutan y se transforman. De esta manera es como se conforman los valores de la lucha libre entendida como producto cultural que se vincula directamente con la identidad mexicana donde se encuentran modelos colectivos que se comparten y se apropian. En este sentido, el luchador funciona como un dispositivo simbólico, que más allá de sus habilidades físicas, comprende todo un sistema de creencias y valores que luego son replicados socialmente. Es en esta catarsis lúdica dónde la autora visibiliza un espacio de comunicación, posibilidad y crítica social dónde la identidad mexicana juega.

*Industrias creativas: imaginarios, ideologías y valores en animación y videojuegos* conforma espacios de reflexión sumamente importantes en la contemporaneidad no sólo para entender aquello que consumimos, sino que es lo que se construye en nosotros cuando lo consumimos. La animación y los videojuegos son productos creativos que son especialmente diseñados para ser significados, y es en este entramado simbólico donde nos encontramos con narrativas que configuran, de una u otra manera, la forma en la que vemos el mundo, la manera en la entendemos nuestras acciones y el tipo de interacción que elegimos tener con los otros. En este sentido, la interdisciplinariedad de los autores fue un acierto y el hilo conductor en tanto imaginarios, valores de ideologías se asienta como oportunidad para reflexionar sobre el contenido simbólico de estas nuevas maneras de entendernos en conjunto con los nuevos productos audiovisuales interactivos.