

El gameplay de la cotidianidad del Chile neoliberal: el Estallido Social y el vínculo estético afectivo con *Nanopesos* de Camila Gormaz

Gameplay of neoliberal daily life Chilean: The October Revolt and *Nanopesos* by Camila Gormaz

Javier A. Pérez Díaz

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0002-9175-737XI>

Pontificia Universidad Católica de Chile

Chile

RESUMEN

El objetivo ha sido analizar la estética afectiva de *Nanopesos*, videojuego creado por Camila Gormaz en noviembre de 2019, en pleno Estallido Social. La creación de Gormaz gamifica la vida cotidiana de un/una joven chilena dentro del sistema económico neoliberal, aunada con deudas y una serie de restricciones que afectan su salud y capacidad de socializar con sus pares. Se ha considerado una revisión del término neoliberalismo debido a su aparición durante las manifestaciones sociales del 2019, lo que repasa tópicos como la negación del término hasta su puesta en práctica, además, se reflexiona en torno a los ecosistemas digitales. El análisis de *Nanopesos* se ha realizado bajo los apuntes teóricos de autoras como Ciara Cremin y Carolina Gainza, lo que reivindica la creación y práctica académica de mujeres en una industria (videojuegos e internet) asociada con figuras masculinas.

Palabras clave: game studies, neoliberalismo, estallido social, videojuegos.

ABSTRACT

Abstract: The objective has been to analyze the affective aesthetics of *Nanopesos*, a video game created by Camila Gormaz in November 2019, in the midst of the Social Outbreak. In *Nanopesos*, the player needs to take the decisions of the daily life of a young Chilean subject within the neoliberal economic system, coupled with debts and a series of restrictions that affect their health and ability to socialize with their peers. A review of the term neoliberalism has been considered due to its appearance during the social mobs of 2019, which reviews topics such as the denial of the term until its implementation, and has also reflected on digital ecosystems.

Keywords: game studies, neoliberalism, Social Outbreak, video games.

INTRODUCCIÓN

A principios de noviembre de 2019, en medio del estallido social chileno, Camila Gormaz publicó para su distribución gratuita en Itch.io, *Nanopesos*, un “simulador de manejo de presupuesto inspirado en la desigualdad que hay en Chile” (Gormaz, en línea).

El objetivo ha sido analizar cómo el *gameplay* de *Nanopesos* permite reflexionar una crítica de las cotidianidades neoliberales, consistente en tomar decisiones desde un adulto joven, asalariado, con tendencia al ostracismo, con restricciones alimenticias, cuyo conflicto principal gira en conseguir la ansiada independencia económica de manera digna.

Como hipótesis, *Nanopesos* habilita una reflexión de los males de la sociedad chilena contemporánea, crítica que guarda relación con las protestas del estallido social. Para ello, el jugador controla las decisiones de un trabajador profesional de origen popular¹, endeudado y con un sueldo insuficiente para sus gastos básicos. En este sentido, *Nanopesos* tensiona la ilusión del mérito y el esfuerzo como remediales y justificativos de la desigualdad en la sociedad chilena.

RAZONES PARA HABLAR DE NEOLIBERALISMO

Las movilizaciones de 2019 en Chile cuestionaron el modelo neoliberal vigente. En diciembre de 2019, Alberto Mayol, ex candidato presidencial, afirmó que la ciudadanía vio “cómo se muere el neoliberalismo” (133). Durante este periodo, tanto en las calles como en los ecosistemas digitales, fue posible atender a frases que ilustraron esta situación de rechazo al modelo económico actual. Por ejemplo, ‘Chile será la tumba del neoliberalismo’ o el ‘neoliberalismo nace y muere en Chile’. Hasta el actual presidente, Gabriel Boric, luego de triunfar en las primarias presidenciales de 2021, afirmó que “si Chile fue la cuna del neoliberalismo, también será su tumba” (Infinita, en línea). No obstante, el rechazo el 4 de septiembre de 2022 a la propuesta de nueva constitución que, entre otras cosas, buscaba cambios al modelo económico neoliberal, reiteró, modificó y amplió el debate. En 2023, la supuesta crisis del neoliberalismo en Chile fue vista con desencanto. Para Renato Cristi, profesor emérito de la Wilfrid Laurier University, la mentalidad del chileno es neoliberal (en Mellado, en línea). La reflexión del economista Pablo Paniagua se acerca a la de Cristi, ya que observa una fisura fundamental en las visiones críticas del neoliberalismo haciendo un llamado de

¹ De origen popular en un sentido corriente. Según Zapata (2016), la palabra popular, en principio, refiere a la “exclusión por la que atraviesa el pueblo desde la perspectiva cultural y económica” (2), es una noción que se “asocia en gran medida a personas de origen «humilde» o parte de la población que es de origen «pobre» en términos socioeconómicos” (2).

atención a un aparente problema en la conceptualización del término, ya que este sería “difuso, esquivo y que puede representar un popurrí de cosas, pero al mismo tiempo no ha sido capaz de representar nada en concreto y, por ende, de escaso valor” (párr. 21). No es gratuito preguntarse qué entender por neoliberalismo, por ciertas lógicas del estallido social que sean propicias al análisis de *Nanopesos*.

Al igual que Paniagua, varios especialistas y figuras públicas ven un problema ontológico en el término, ya sea que desafíen su existencia (definición) o su adscripción al mismo. En 2004, Enrique Ghersi atribuyó el uso del término a los enemigos de la libertad (297). Daniel Altman afirmó en 2005 que la palabra no tenía sentido (párr. 16). Javier Milei, actual presidente de Argentina, ha llegado a ofender -tratándolos de brutos y paquetes- a quienes mencionan la palabra neoliberalismo (Duclos, en línea). Nicolás Eizaguirre, exministro de Hacienda en Chile, señaló que el término neoliberalismo era confuso, en ningún caso una ciencia económica, a lo más una mezcla (párr.1). Axel Káiser dedicó una charla al tema del origen y uso del término neoliberalismo en 2016, y en uno de sus libros posteriores volvió a discutirlo:

Si hay un concepto que ha sido condenado como responsable de todos los males imaginables, especialmente en América Latina, es el llamado «neoliberalismo». (...) el término «neoliberalismo» es una etiqueta con una carga emocional negativa que muchos suelen aplicar a aquellos que defienden la libertad individual y un Estado limitado. El término se utiliza de manera poco rigurosa en la discusión académica y ha venido a significar cualquier cosa. Para que se haga una idea de lo distorsionado que es el uso que se le da, el origen del concepto «neoliberalismo» se remonta a la década de 1930. Fue en 1932 que el intelectual alemán Alexander Rüstow, quien se había alejado del socialismo para acercarse al liberalismo, acuñó el término (21).

El análisis de Káiser, sobre el origen del *neoliberalismo* a partir de Rüstow, también es compartido por Paniagua y Milei. No obstante, el desarrollo académico del concepto, su uso cotidiano y sobre todo el llamado de atención en las protestas no permite que hablar de neoliberalismo sea algo descartable, negar su existencia equivaldría a invalidar una práctica lingüística que remite a ciertos efectos y afectos en la composición de las realidades de hoy. Al respecto, John Bellamy habla de un origen del neoliberalismo muy distinto a la versión que tienen Káiser, Paniagua y Milei, ya que lo adjudica a las críticas realizadas por Max Adler, en 1921, a las ideas de Mises, tras acusarlo de mostrar una gran diferencia con el liberalismo clásico. Para Bellamy, el neoliberalismo busca “la creación de un capitalismo absoluto. Todo esto sirve para aumentar la extrema destructividad humana y ecológica que caracteriza nuestro tiempo”, es “un proyecto político-ideológico integrado

de la clase dominante, asociado con el surgimiento del capital monopolista-financiero, cuyo objetivo estratégico principal es integrar al estado en las relaciones del mercado capitalista” (1). Entonces, el neoliberalismo sí tendría un origen y posterior desarrollo, cuyo fin es una sociedad movilizadora gracias y por el libre mercado ignorando los efectos destructivos en las personas y los ecosistemas que resulte de ello, en beneficio de la prosperidad económica. El discurso neoliberal, comenta Harvey, por medio de la instauración hegemónica, recurre a un proceso de destrucción que penetra en los modos de pensamiento incorporándose en la forma natural de cómo se interpreta, entiende y vive en el mundo.

En una historia breve del neoliberalismo, Harvey menciona los grandes rostros del modelo desde Reagan y Thatcher hasta los programas televisivos de Milton Friedman y sus enseñanzas a los economistas chilenos (los Chicago Boys-), quienes elaboraron las bases del modelo económico neoliberal durante la dictadura de Pinochet en los ochenta, todo permitido gracias al Golpe de Estado el 11 de septiembre de 1973, momento en que se instauró una política de terror en Chile. Para Harvey, dicho motivo hace de Chile, el país-probeta del modelo, un territorio que ha tenido una consecución de políticas neoliberales que se remontan a los ochenta hasta el presente, situación que sirve como una realidad de referencia para *Nanopesos*, cuyo *gameplay* es afín al tópico de la destructividad cotidiana de las personas que viven en sociedades neoliberales.

En cuanto a la vida cotidiana, laboral y afectiva en el neoliberalismo, Harvey identifica cómo la libertad de las masas se va restringiendo en favor de la de unos pocos, al fundar una sociedad donde se validan las limitaciones en el acceso a las necesidades humanas básicas, como la educación y la vivienda, mientras que “el éxito o el fracaso personal son interpretados en términos de virtudes empresariales o de fallos personales” (75). En otras palabras, se culpa a los desfavorecidos de su situación, hecho que se puede observar en la popularización de frases como *el pobre es pobre porque quiere*. Al respecto, Han observa que el neoliberalismo busca una forma de poder seductora, menos visible que el régimen disciplinario y violento con el cual se instaura, ya que:

Convierte al trabajador oprimido en un empresario libre, en un empresario de sí mismo. Hoy todo el mundo es un empleado autoexplotado del empresario que él mismo es (...). La lucha de clases se transforma en una lucha interior contra sí mismo. Quien fracasa hoy se culpa a sí mismo y se avergüenza de sí. Uno se problematiza a sí mismo en lugar de problematizar la sociedad (32-33).

Este fenómeno de culpabilidad individual y posterior amansamiento del malestar se vuelve un itinerario en el sistema neoliberal, síntesis de las reflexiones de Bellamy y de Harvey. No es extraño, por lo tanto, que tras una situación como el estallido social, donde la población cuestiona el

neoliberalismo desde sus bases, el modelo tiende a volver a su forma primitiva, es decir, la violencia. La supuesta situación de guerra [contra los manifestantes] expresada por el entonces presidente Sebastián Piñera (BBC Mundo, en línea) recuerda “la intervención violenta necesaria para imponer la agenda neoliberal” (Han 32), ejemplificada en la represión durante este periodo, magnificada contra la población juvenil², grupo etario al cual pertenece el avatar de *Nanopesos*.

LOS ECOSISTEMAS DIGITALES Y MANIFESTACIÓN SOCIAL

Como observan Castro y Giulianelli, para muchas personas, el estallido social fue “la suma de más de 30 años de desigualdades” (82), sintetizado en la popularización de la frase *no son 30 pesos, son 30 años*. Las protestas que iniciaron en contra de los \$30 de alza del metro en Santiago acabaron siendo “el desahogo de décadas, cargando el costo de mantener la imagen del «Jaguar de América Latina», de un modelo económico que se implantó en dictadura, se aceptó en transición y se validó en democracia” (Jiménez 950). Para Salazar, la movilización hizo notar que “las bondades del neoliberalismo en el oasis de Latinoamérica se tradujeron en promesas rotas para las nuevas generaciones, y marcaron el fin de un ciclo” (en línea). La población joven que había nacido y crecido bajo los efectos nocivos del neoliberalismo, ahora era cuestionado por la voz de las nuevas generaciones. En este sentido, el internet también fue un espacio de resistencia, donde no solo se archivaron, difundieron y organizaron elementos complementarios al espacio físico de la protesta, también hubo creaciones que cuestionaron la sociedad chilena.

A pesar de que los espacios digitales también se asocian con el control y economías del neoliberalismo o hipercapitalismo actual, el internet se convirtió en un espacio contradictorio, que oprime y permite combatir la opresión. De internet, Izaguirre destacó el acceso y vitalización de la información, junto con la comunicación instantánea que permite el avance de la digitalidad actual. Un caso emblemático que involucró las redes sociales fue la indignación general que produjo la viralización, en la madrugada del 19 de octubre, de Sebastián Piñera comiendo una pizza en un restaurante exclusivo de Vitacura, “un barrio de élite, mientras se extendía la ola de violencia por la ciudad” (Izaguirre 103). Fue una muestra inicial de la viralización de acciones y temáticas durante

² Según un informe de DDHH coordinado por Osvaldo Torres, en Chile hubo un nivel 4 de terror político, según la escala de la Universidad de Carolina del Norte, el mayor puntaje desde la vuelta a la democracia en 1990. En concreto, eso significó que “durante ese año las violaciones de derechos humanos pasaron a formar parte de la vida cotidiana del país” (21). De la represión, se hace notar que la mayoría de las víctimas eran personas jóvenes con un promedio de 25 años, y de ellos, un 50% tenía 23 años o menos (22). A su vez, gran parte de las violaciones a los derechos humanos “ocurrieron entre los meses de octubre y noviembre, cuando prevaleció la entrega del control territorial y del orden público a las Jefaturas de Plaza de las Fuerzas Armadas y policiales” (21). *Nanopesos*, enfocado la vida de las y los jóvenes, se publica en medio de toda esta problemática.

el estallido social, periodo en el que se generó contenido ligado al movimiento y páginas destinadas a ello. Fue una muestra, siguiendo la observación de Contreras en 2017, de una nueva educación sentimental en las generaciones de chilenos criados en la transición democrática, quienes han decodificado con otras claves de lectura la realidad posdictatorial, ya que incorporan “en sus esquemas socioculturales el proceso de globalización, los medios masivos de comunicación” (71). Ha sido tal el impacto de los nuevos medios en las generaciones actuales que, durante el estallido social, el Ministerio del Interior elaboró un informe de 112 páginas para resumir el comportamiento de las redes sociales, en el que destacó la burla por relacionar las manifestaciones con el K-pop.

NANOPESOS: TWINE, EL *NEWSGAME* Y LOS VIDEOJUEGOS DEL ESTALLIDO

Nanopesos es un videojuego creado y publicado en noviembre de 2019 por Camila Gormaz. A la fecha, en Itch.io, acumula decenas de comentarios de personas de todas partes del mundo, quienes dicen sentirse afines a su propuesta. Por *Nanopesos*, Gormaz ganó el premio de Publicaciones Digitales en 2020, el cual pertenece a una categoría de los premios literarios y valida de manera institucional, en parte, este tipo de creaciones y su asociación con otras artes como la Literatura. Como ficción interactiva, *Nanopesos* ayuda a reflexionar sobre “aquella literatura concebida en un formato digital para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico interactivo” (Gainza 41), una que posee un “elemento desterritorializador de los cánones relacionados con las formas de producción, distribución y recepción de la literatura tradicional” (52), al ser una producción que no podría ser llevada al formato impreso sin perder su peculiaridad y que solo requiere un dispositivo -de gama baja- con acceso a internet.

En consonancia con la facilidad de acceso, el aspecto visual de *Nanopesos* presenta un apartado en 8 bits gracias a la herramienta Aseprite, y también fue desarrollado en Twine, una herramienta de código abierto para llevar a cabo ficciones interactivas, lo que involucra historias no lineales comandadas por el jugador. Cabe añadir que Twine es una herramienta que se ha popularizado por su facilidad de uso y rápido aprendizaje, recomendada incluso para menores de edad, siendo considerada como una herramienta ideal para la expresión política disidente y la educación. Sin embargo, Twine también habilita la creación de videojuegos más completos permitiendo la inclusión de gráficos y sonido, y lenguajes de programación como CSS o Javascript para añadir funciones no disponibles en la interfaz principal (Starks et. al. 90).

Creada por Chris Klimas en 2009, Friedhoff cuenta que Twine obtuvo notoriedad en 2012 gracias a la diseñadora de juegos, Anna Anthropy³, quien la categorizó como un territorio fértil para el crecimiento de las voces marginadas y contribuyó en la proliferación de videojuegos realizados con dicha herramienta. Friedhoff añade que “Twine has quickly become the tool of choice for people who want to make games about topics like marginalization, discrimination, disempowerment, mental health, and LGBTQ issues” (2), por lo que dicha herramienta ha sido predilecta para responder a la visión puramente comercial y técnica de los videojuegos, permitiendo la elaboración de una mirada crítica y abiertamente política e ideológica al momento de crearlos.

Por consiguiente, *Nanopesos* se inscribe en toda una tradición, clasificación y movimiento en torno a videojuegos que han buscado un posicionamiento contrario al mero campo del entretenimiento, como el *newsgame*, para varias investigaciones, una de las ramificaciones del género de los *serious games*⁴ (Cabales, en línea). Como observa Mancuso, el *newsgame* ha sido destacado “en su potencial como herramienta interactiva, educativa e informativa” (31), el cual se remonta a Gonzalo Frasca, periodista uruguayo de CNN para Estados Unidos, quien en 2001 realizó *Kabul Kaboom!*, el cual, combinando aspectos de las mecánicas de *Space Invaders* y la visualidad de una pintura antibélica como el *Guernica* de Picasso (Walker, 2003), trata de “una persona afgana que tiene que recoger cajas de ayuda humanitaria, la «comida americana saludable» (hamburguesas), mientras el ejército de los Estados Unidos bombardea constantemente” (Marín 133), donde habría que añadir, según Treanor y Mateas, que rápidamente el jugador puede reconocer que “the game always ends in failure” (3). Por lo que la simbiosis entre la representación visual y el *gameplay* de *Kabul Kaboom!*, hacen de su significado una crítica a la política exterior de Estados Unidos, la cual “involves dropping food and bombs on the same country will ultimately end in failure and hurt the people that the food is meant for” (Treanor y Mateas 3).

Para Mancuso, no obstante, la historia del concepto del *newsgame* inicia a fines de 2003, con Frasca consciente de llevar a cabo un “equivalente interactivo a las tiras cómicas de contenido político,

³ A modo de biografía, Anthropy es una “diseñadora transgénero (M2F) de juegos como *Mighty Jill Off* (2008), *Calamity Annie* (2009) o *Lesbian Spider Queens of Mars* (2011), y autora de uno de los principales manifiestos de este colectivo: el libro *Rise of the Videogame Zinesters How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (Seven Stories Press, 2012)” (Sentamans y Martínez Fabre 29).

⁴ En palabras simples, los *serious games* son “games that have a purpose beyond entertainment, and are designed for the educational or behavior-change benefit of those who play them” (Starks et. al. 89). Ahora bien, según Mancuso, basado en Foxman y Bogost, el *newsgame* resulta un término amorfo que puede ser independiente de la categoría de los *serious games*, siendo importante el hecho de su búsqueda por ser un género que “simula el funcionamiento de los hechos a partir de la construcción de modelos interactivos” (32).

habituales en la prensa gráfica” (31), con *September 12th*. A partir de ahí, el concepto no solo ha tenido buena repercusión en el mundo de los videojuegos propiamente tal, sino también académica, destacando libros como *Newsgames: Journalism at Play* (2010) de Ian Bogost, Simon Ferrari y Bobby Schweizer, en el que “proponen una categorización muy detallada” (Mancuso 32) del *newsgame*.

Al respecto, como *newsgame*, *Nanopesos* no abordó directamente el estallido social chileno, pero, por las intenciones de su creadora, se incluye en el amplio repertorio de videojuegos que apelaron al periodo de manifestación social. Entre ellos, *Primera Línea* fue un videojuego desarrollado y publicado por IISE EIRL el 22 de diciembre de 2019, y dos días antes, carabineros había atropellado a un joven de 20 años, Oscar Pérez, con un carro lanza gases, luego,

[T]ras el grave acto criminal, los manifestantes intentaron auxiliar a Pérez. En respuesta, Carabineros hizo uso del carro lanza agua y arrojó bombas lacrimógenas.

Quienes protestaban hicieron un «escudo humano» y lo trasladaron al Cine Arte Alameda, donde una brigada ciudadana de salud pudo atenderlo (Aro Flores, en línea).

Esta acción de compañerismo, de arriesgar la vida prácticamente por el caído, es la jugabilidad principal en *Primera Línea*, nombre tomado del grupo de manifestantes que estaban en la vanguardia de las movilizaciones sociales, enfrentándose cara a cara en contra de la represión policial y que buscaba encargarse de que las acciones policiales no tuvieran respuesta en el resto de manifestantes como personas de tercera edad o infantes. *Primera Línea*, además, presentó cinco identidades reconocibles para la ciudadanía chilena durante el estallido social: el Negro Matapacos, la liceana - quienes comenzaron el movimiento antes de octubre mediante la acción de evadir el metro-, un manifestante con una herida ocular, Pareman y Nalcaman. Los manifestantes a proteger están “caceroleando” y su representación visual responde a la población común, un grupo de feministas reconocible por los pañuelos verdes⁵, un hombre vestido de Selk’nam y un alienígena. Estas dos últimas corporalidades, funcionan como una postimagen de la violencia histórica en Chile, en contra de los indígenas -en específico de los de la Tierra del Fuego- y la rarificación hacia las clases populares movilizadas, que resonó en los audios filtrados de la Primera Dama, Cecilia Morel. El juego no oculta ese humor en medio del combate, Sebastián Piñera, presidente de Chile en ese momento, aparece como un villano de cómic, quien amenaza con terminar con el K-pop, lo que es una sátira por el informe que realizó el Ministerio del Interior, mencionado anteriormente. A

⁵ Cabe mencionar *Onda Verde* (2018) de David Marchand, videojuego que se describe “en apoyo a la marcha del 8 de agosto de 2018 por el derecho al aborto legal, seguro y gratuito”. Ver en: <https://davidtmarchand.itch.io/onda-verde>.

diferencia de *Nanopesos*, la denuncia a través de la parodia fue un tópico recurrente en los videojuegos que tematizaron explícitamente el estallido social, como lo fue Chile Crisis, creado de manera anónima en el motor de videojuegos Unity.

Chile Crisis estuvo parcialmente perdido, pero fue encontrado y puesto a disposición en una página web dedicada al *lost media*. Con una cámara en tercera persona, el elenco de personajes que puedes encarnar tuvo a otros personajes icónicos del estallido social, como Sensual Spiderman, Pareman o la representación genérica de una protestante feminista. El *gameplay* transcurre en una manifestación en plena Plaza Baquedano o Plata Italia (renombrada como Plaza Dignidad), en la que un ochentero Jorge González, famoso por haber sido el cantante de la banda *Los Prisioneros*, te solicita dos misiones, la primera, encontrar su bajo para tocar “El baile de los que sobran”, la segunda, encontrar las pancartas que están tomadas directamente de las marchas. Al respecto, es celebratorio el ensamblaje entre la movilización callejera con lo digital, una técnica innovadora para hacer que el usuario se detenga en cada una de las demandas que demuestran lo heterogéneo de los problemas en Chile en cuanto al rango etario y de género, sumado al folclor visual, auditivo y narrativo que fue construyéndose durante el estallido social, idea que se refuerza con la personificación de la lucha en distintos personajes, ya sea con los disponibles para jugar o NPC como el Perro Matapacos y Nalcaman, incluso el posteriormente infame Pelao Vade. *Gameplay* que además es acompañado del auto de una marcha con el cántico “Oh. Chile despertó, despertó, despertó, Chile despertó”, una reconstrucción de un cántico futbolero. Además de recolectar pancartas, el jugador puede dirigirse a una barricada en el que algunos manifestantes están teniendo un combate contra las fuerzas especiales de Carabineros. Los manifestantes portan los icónicos escudos con imágenes de una bandera del Wallmapu; Camilo Catrillanca, mapuche asesinado por carabineros en 2018; la bandera chilena en blanco y negro; entre otros. Tanto Pareman como la ‘Feminista’ pueden luchar contra carabineros lanzando piedras, sin embargo, la insignia humorística se hace presente en el hecho de que con Sensual Spiderman, alias de Renato Avilés, los combate bailando al ritmo del *Scooby doo pa pa*, canción con la que ya se había vuelto famoso antes del estallido social haciendo actos en el metro y en televisión. La lógica humorística y de memes también se halla en la recreación de una escena de los *avengers chilenos*, con Pareman, Sensual Spiderman, Nalcaman y el Negro Matapacos. En sí, hay una condensación del estallido social en *Chile Crisis*, ya que su visualidad y *gameplay* reducen la protesta a acompañar a los manifestantes o luchar contra carabineros.

En el caso de *Nanopesos*, como suele ocurrir con el *newsgame*, el videojuego pone en contexto al jugador notificándole que es un simulador de manejo de presupuesto, el cual se inspira en la

desigualdad -en negritas- que existe en Chile, y da información sobre el sueldo mínimo en ese momento (Imagen 1). Posterior a eso, seleccionas el género del personaje y el jugador debe seguir la historia del avatar durante 26 días seguidos, *gameplay* que toma entre 30 minutos a 1 hora de juego.



Imagen 1. Inicio de *Nanopesos*

LA COTIDIANIDAD CHILENA BAJO EL MODELO NEOLIBERAL, EL *GAMEPLAY* DE *NANOPESOS*

Como suele ocurrir con los videojuegos políticos, en *Nanopesos*, Gormaz sitúa al jugador frente a decisiones más cotidianas y cercanas, pero intensas en términos socioemocionales, por ejemplo, si se opta por comprar o no un snack que se involucra con sobrellevar la sobreexigencia laboral (Imagen 2), o la de aceptar o no un dinero extra de la abuela del protagonista tras haberse dado el tiempo de visitarla, en este caso, al jugador se le recuerda que la pensión de su abuela es insuficiente, a la vez que se le hace saber que le afectaría emocionalmente el rechazar su muestra de cariño. En este caso, Gormaz amplía la crítica centrada en los jóvenes y aborda un tronco genealógico de la injusticia, que se remonta a la precarización del sistema de pensiones chileno (AFP), que sienta las

bases del modelo neoliberal chileno y, por cierto, fue abordado posteriormente por Gormaz en otro videojuego, *Rompechanchitos*.



Imagen 2. Decisiones cotidianas en *Nanopesos*

Como inferencia, otra de las críticas de *Nanopesos* al modelo neoliberal guarda relación con el aislamiento social constante al cual el jugador puede estar forzado a aceptar para mantener al margen su estabilidad económica, por ejemplo, en la fácil decisión de ir o no a un cumpleaños, si comer o no con los compañeros de trabajo (ver Imagen 3), pero que se vuelven angustiantes para el protagonista que debe encarnar el jugador.



Imagen 3. Cuestionamiento de las limitaciones interpersonales por el problema socioeconómico

En este sentido, *Nanopesos* ensambla al jugador con un joven que encarna la promesa incumplida de la meritocracia del neoliberalismo que supone la posibilidad de mejorar la condición económica con los estudios superiores que, por cierto, se llevaron a cabo con deudas (Imagen 4). Es más, la historia sitúa al jugador al borde de uno de los remediales del neoliberalismo para el problema económico de la deuda: seguir endeudándose. De este modo, siguiendo el análisis de Cremin, el plano del videojuego compuesto por Gormaz se forma mediante el ensamblaje desarrolladora-jugador-neoliberalismo-joven-decisiones. Este último punto, el de la toma de decisiones, se revela como la responsabilidad única de quien fracasa o tiene éxito en el sistema neoliberal, acción cuestionada en *Nanopesos*, ya que el jugador necesita que su personaje tienda a la soledad y la autoexplotación para no rendirse por completo al fracaso. Gormaz, como es tendencia en el videojuego político independiente, ha limitado ciertas intensidades deseantes de los videojuegos para dar cuenta de las crisis que debe tomar el jugador en las interacciones sociales del avatar, con el fin de que pueda mantener su trabajo, pagar el arriendo, otras cuentas, su alimentación, en fin, sobrevivir.



Imagen 4. La promesa incumplida de asegurar el futuro estudiando -con deudas-

En este sentido, y en vínculo con otras artes del periodo como la Literatura (recordando el premio de Publicaciones Digitales), el avatar de *Nanopesos* es el personaje previo a las narrativas que surgieron durante el estallido social, como *Plaza de la Dignidad* de Carmen Berenguer y *Satancumbia* de Rodrigo Miranda, analizadas por Patricia Espinosa, donde también se localiza “una individualidad menor, anónima, olvidada por la Historia, atrapada por la violencia del estado” (81), pero que, en cambio, en *Nanopesos* no se revela ante la violencia, no existe posibilidad de cambio. El avatar de *Nanopesos* es una corporalidad que solo resiste la desigualdad, problema que, según Verónica Verdugo, “constituye un rasgo estructural del orden social presente en Chile que impide la integración plena a un sector mayoritario de la ciudadanía y lo condena a una vida precaria que compromete seriamente su dignidad (135)”. *Nanopesos*, en tanto, permite establecer una crítica hacia la autculpa y el cuestionamiento personal por el tipo de vida que llevan los jóvenes empujados a sobrevivir con trabajos y vidas precarizadas.

Nanopesos pone en duda la maquinaria del fracaso como algo particular y merecido, propio de la sociedad chilena actual, cuyo sujeto de formación neoliberal “está inmerso en una experiencia

permanente de desgaste, de «desmesura laboral», al límite de sus esfuerzos, sobreexigido” (Soto párr. 13). *Nanopesos*, más allá de sus gráficos en 8 bits, y como lo demuestran los videojuegos políticos independientes, puede ser realista en términos conceptuales, ya que es un juego “que pretende reproducir a través de un filtro ideológico las dinámicas sociales, discursos, etc. asociados con la realidad” (Cremin 94, trad. propia), en este sentido, se vincula con las realidades de las individualidades menores del Chile neoliberal actual.

Sin embargo, que la desigualdad sea un problema y que esta, además, comprometa la dignidad de algún ciudadano es una afirmación discutible. Káiser -defensor del modelo neoliberal- sostiene que “el verdadero problema es la pobreza y no la desigualdad” (*Tiranía* 64), ya que no bastando el hecho de que la desigualdad sea una condición *sine qua non* en las sociedades humanas, habría un punto en que la consecución de la igualdad conllevaría una violencia, porque “sólo a través de ella se puede pretender igualar aquello que la naturaleza, la suerte u otros factores, ha hecho diverso” (90). El objetivo de enfrentar de manera breve las posiciones de Verdugo y Káiser no tiene la finalidad de buscar una síntesis respecto al tema de la desigualdad, más bien busca demostrar que hablar de este tema significa una posición política contundente en relación con el acontecer político de un territorio, de observar la existencia o no de neoliberalismo y sus consecuencias. Ahora, el hecho de que Gormaz hable de su videojuego como una forma de interactuar y exponer la desigualdad chilena, la posiciona a favor de las manifestaciones sociales, quien afirmó lo siguiente:

Cuando empezó el estallido veía cómo ocurrían las cosas que estaba estudiando en tiempo real, así que decidí enfocar mis energías en algo que sintiera que podía aportar. En ese momento se hablaba mucho de si se podía o no vivir con el sueldo mínimo, pero no de cómo era la calidad la vida para la gente que sí lograba vivir con eso, y eso es lo que quise retratar (en Arros párr. 7).

Sobre esto, Gormaz cuestionó la normalización de discursos como los de Káiser, para quienes la desigualdad es un ‘mal’ necesario y saludable:

Pensaba: “La gente ya está súper mal con la situación y a mí también me cuesta. ¿Para qué lo voy a lanzar?”. Sin embargo, después pensé en familiares que decían cosas como: “Ay, qué alegan, si el sueldo mínimo está bien”. Creí que el juego podía ayudar a cambiar esa perspectiva, que sería un aporte. Yo viví con ese sueldo; quizá puedes hacerlo, pero la calidad de vida es miserable. En ese entonces, en que el tiempo parecía

no transcurrir, decidí terminar *Nanopesos*, y estoy muy feliz de haberlo hecho (en Herrera párr. 5).

El tema de la empatía remarcada por Gormaz, se presenta como otro de los elementos que destacan de las literaturas digitales y videojuegos políticos independientes, la interacción con el avatar, la notoriedad a decisiones y acciones incómodas, rudimentarias o vigentes, dota a *Nanopesos* de una voz de protesta única -al parecer- frente al resto de videojuegos del estallido social.

Nanopesos termina con una pantalla desoladora, pese a todos los esfuerzos, el jugador ve los resultados negativos de su dinero y una especie de porcentaje de su salud 'mental' en negativo, información a la que se añade el haber tomado un crédito a varios años y cómo, no bastando con este, ha tenido que solicitar otro (Imagen 5). *Nanopesos* habilita la reflexión sobre cómo se quiebra la promesa del bienestar para los jóvenes de clase trabajadora en Chile, que han podido estudiar endeudados. Es más, en esa línea, son esos mismos avatares de *Nanopesos* los que salieron a protestar por una mejor calidad de vida a fines de 2019. La propia limitación de la jugabilidad que permite Twine, y que ha sido reflexionada como un punto a favor de los videojuegos independientes de corte político, hace que el jugador piense y se detenga en cada decisión, como en la vida real de miles de jóvenes chilenos que viven bajo un sistema neoliberal que promete la libertad de decidir, los caminos de cómo vivir, de cómo jugar, pero, que Gormaz, tal vez inconscientemente y solo por las limitaciones de la plataforma, nos muestra qué tan estriados (en el *gameplay*) están las personas por la clase social, básicamente, el pobre no es pobre porque quiere (como suelen afirmar los movimientos políticos liberales o de extrema derecha), sino que es pobre porque elija lo que elija, acabará siendo pobre.

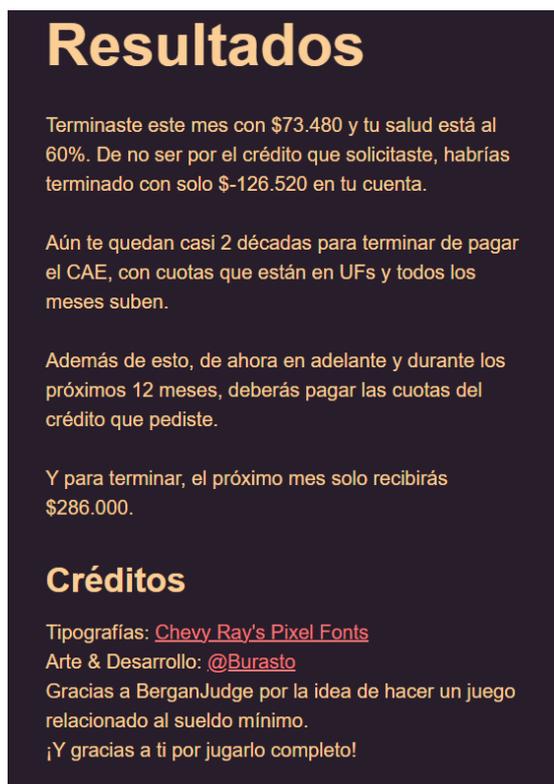


Imagen 5. Final de *Nanopesos*

CONCLUSIONES

La investigación ha permitido situar *Nanopesos*, de manera escueta, dentro de la tradición del *nemsgame* o videojuegos políticos alrededor del globo, con énfasis en los videojuegos desarrollados durante y sobre el estallido social. Frente a las creaciones del y sobre el estallido en los videojuegos, *Nanopesos* presenta dos diferencias fundamentales: carece del humor característico y folclórico desarrollado durante el estallido; inicia y acaba con la desilusión de una vida mejor. Ante esto, *Nanopesos*, con ironía, profetiza el fin de las demandas sociales en 2019 con la derrota en las urnas en 2022 de una nueva constitución, y así, al menos dar inicio a un cambio en el corazón del modelo neoliberal instaurado durante la dictadura de Pinochet.

En la interpretación de *Nanopesos* como el *gameplay* de la cotidianidad del neoliberalismo chileno, se vislumbra como síntesis de la toma de decisiones el hecho de limitar las acciones por sobre la libertad. Estas limitaciones que son producidas por la carencia económica se ramifican a la vida social del avatar, quien también debe optar por la sobreexplotación laboral y los préstamos bancarios. Si bien el final de *Nanopesos* se vincula a las palabras, ciertamente desilusionadas, de Han,

cuando habla de lo impensado de imaginar un futuro distinto: “¿Por qué hoy no es posible ninguna revolución?” (31), toda la propuesta de Gormaz recuerda que, mientras el Estado neoliberal se torna hegemónico, la sociedad civil, como se vio en el estallido social, se convierte en un elemento central para la formulación de políticas opositoras. Aparece, por un lado, un grupo neoconservador que defiende esta supuesta libertad o idea propia de libertad del neoliberalismo, como las de Káiser y Milei, por otro, las masas que se manifiestan en contra del modelo tras estar asfixiadas por esta política.

El neoliberalismo tiene la capacidad de reformularse de manera constante. La naturalización de las libertades dentro del mercado, los discursos de éxito desde la pobreza y la amenaza de que cualquier otro modelo económico sería devastador en la economía, hacen pensar difícilmente otra situación y se rechazan, como ocurrió en Chile, alternativas al modelo. Después de todo, la población se mostró a favor del juego de pensadores como Káiser, quien sostiene, a partir de la movilidad social, que en el juego del mercado nadie tiene garantizado nada: ni la riqueza eterna ni la pobreza, pero tiene libertad. Libertad que Gormaz, y en su mayoría los videojuegos políticos realizados por Twine, son cuestionadas a través de la falsa apariencia a mejorar la condición de vida con ciertas decisiones, pero que, en este caso, acaban en un *gameplay* estriado de la desigualdad chilena sin esperanza alguna de acabar con ella.

Cabe añadir que *Nanopesos* se inscribe en un estallido social que develó una serie de problemáticas que han sido promovidas por el neoliberalismo, marcando un antes y un después. Mayol sostuvo que tras la Revuelta de Octubre que “Chile, (...) hoy no es el mismo” (134). Patricia Espinosa afirmó que “ningún arte, menos la literatura, va a ser el mismo después” (en Palma, en línea) del estallido social. Para Espinosa habría una necesidad de releerlo todo, cuyas palabras no solo están asociadas con la producción artística, sino que demuestran el cambio de los modos de lectura que operarán tras el estallido social⁶. Habría una manera, más allá de estar o no de acuerdo con lo sucedido o matizar la definición de los acontecimientos, en que Chile se lee de manera distinta antes y después de esta fecha. Y, en la interpretación de este trabajo, con *Nanopesos*, tal vez el *newsgame* chileno también deba ser releído desde el punto de inflexión que supuso el estallido social frente al neoliberalismo.

Frente a esta necesidad chilena de replantearlo todo, también es importante una revalidación de nuevas literaturas y nuevas voces en ellas, nuevos espacios como los digitales, donde objetos como

⁶ Esto recuerda a una de las tesis de Grínor Rojo sobre la literatura chilena de posdictadura, tras afirmar que las literaturas de Chile “estarían signadas a fuego por la dictadura” (7), ahora, el correlato de esa marca lo continuaría el estallido social.

los videojuegos cuentan con fuertes prejuicios incluso desde las voces progresistas como la de Alberto Mayol, quien, ante ser invitado a una partida de *Among Us* dio una respuesta, por lo menos, conservadora, afirmando que no creía en los juegos y sí en personas que dedican su vida a actividades más elevadas (en Meza, en línea). Ante la situación de Mayol, Morales reflexiona: “Profesar ideas progresistas no extirpa el clasismo cultural. Progresismo y clasismo anidan en distintas esferas: el primero, en tanto ideas e imaginarios, en la razón; el segundo, como práctica cotidiana, en las costumbres, los gustos y el trato” (párr. 6). Las creaciones digitales también han significado formas de resistencia que “proviene de la apropiación de las redes y su resignificación, cuando las utilizamos como caminos posibles y las concebimos como líneas que se cruzan y se afectan” (Gainza 63). Son como rizomas, ensamblajes que aperturan la discusión en vez de cerrarla como pasó con Mayol. Es necesario, como afirma Morales, “abandonar el elitismo cultural” (párr. 9), y cuestionar, por lo tanto, el conservadurismo ideológico, de género y cultural que ha tenido la izquierda y la derecha en el país.

Referencias bibliográficas

- Altman, Daniel. “Neoliberalism? It doesn't exist”. *The New York Times*, 2005. <<https://www.nytimes.com/2005/07/16/business/worldbusiness/neoliberalism-it-doesnt-exist.html>> (08/08/2023).
- Aro Flores, Catalina. “Madre de Óscar Pérez, joven atropellado por dos carros policiales: «quienes deben cuidarte te intentan matar»”. *Radio JGM*, 2021. <<https://radiojgm.uchile.cl/oscar-perez-tras-atropello-carabineros/>> (20/07/2024)
- Arros, Fernanda. “Una conversación con Camila Gormaz, desarrolladora de *Nanopesos* y ganadora del Premio Publicaciones Digitales 2020”. *La Tercera*, 2020. <<https://www.latercera.com/mouse/una-conversacion-con-camila-gormaz-desarrolladora-de-nanopesos-y-ganadora-del-premio-publicaciones-digitales-2020/>> (23/08/2023).
- BBC Mundo. “Protestas en Chile: «Estamos en guerra», la frase de Piñera que se le volvió en contra en medio de las fuertes manifestaciones”. *BBC*, 2019. <<https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-50139270>> (06/08/2023).
- Bellamy, John (2020). “Capitalismo absoluto”. *La Alianza Global Jus Semper*, 2020 <<https://jussemper.org/Inicio/Recursos/Info.%20econ/Resources/JBellamyFoster-CapitalismoAbsoluto.pdf>>. (10/08/2023).

- Cabales, Victoria. “A Brief Introduction to Newsgames Can video games be used to tell the news?”. Knight lab, 2019. <<https://knightlab.northwestern.edu/2019/06/10/newsgames-intro/>> (20/07/2024).
- Castro, Sebastián y Giulianelli, Santiago. “30x30: Protestas y estallido social en Chile durante 2019”. En Iglesias, E., Souroujon, G., Pereyra, G. y Bautista J. (comp.). *Diccionario de acontecimientos de derechos en el siglo XXI en América Latina*. Rosario: UNR Editora, 2021: 81-87.
- Contreras, Leticia. “La jovencita que reversionó la educación sentimental de Candy: subjetividades Lésbicas y políticas corporales en Javiera Mena” En Carreño, Rubí (ed.). *La rueda mágica*. Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2017.
- Cremin, Ciara. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari*. New York: Routledge, 2016.
- Duclos, Marcelo. “Javier Milei: «El que dice neoliberal es un bruto»”. Panampost, 2017. <https://panampost.com/marcelo-duclos/2017/02/18/javier-milei-neoliberal-argentina/>. (09/08/2023)
- Espinosa, Patricia “La Revuelta Social y la literatura chilena: políticas del cuerpo y de lugar”. En Acero, Nibaldo y Cáceres, Jorge (editores). *Letra Revuelta*. Valparaíso: Narrativa Punto Aparte, 2022: 80-91.
- Eyzaguirre, Nicolás. “Columna de Nicolás Eyzaguirre: ¿Somos neoliberales?”. La Tercera, 2022. <<https://www.latercera.com/pulso/noticia/columna-de-nicolas-eyzaguirre-somos-neoliberales/TUGP27V4IZBZXEU2X6Q7AN7BP4/>>. (09/08/2023).
- Friedhoff, Jane. “Untangling Twine: A Platform Study”. En *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Atlanta, GA, 2013.
- Gherzi, Enrique. “El mito del neoliberalismo”. Estudios Públicos n° 95, 2004.
- Gormaz, Camila. “Nanopesos”. Itch.io, 2019. <<https://laboratory.itch.io/nanopesos>>.
- Han, Byung-Chul. *Capitalismo y pulsión de muerte*. Barcelona: Herder, 2022.
- Harvey, David. *Breve historia del neoliberalismo*. Madrid: Akal, 2007.
- Herrera, María José. “Camila Gormaz, desarrolladora de ‘Nanopesos’: «Los videojuegos tienen una narrativa que facilita la empatía»”. Copadas, 2021. <<https://copadas.cl/2021/11/06/camila-gormaz-desarrolladora-videojuegos-entrevista/>> (25/08/2023).
- Infinita. “Gabriel Boric: “Si Chile fue la cuna del neoliberalismo, también será su tumba””. Infinita.cl, 2021. <<https://www.infinita.cl/noticias/2021/07/18/gabriel-boric-discurso-triunfo.html>> (05/08/2023).

- Izaguirre, Federico. “Cuando lo digital se toma la realidad: el rol del internet dentro del estallido social chileno en 2019”. XXI Certamen de Ensayo Político. Monterrey: CEE, 2020.
- Jiménez, César. “#Chiledespertó: causas del estallido social en Chile”. *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 82, n° 4, 2020: 949-957.
- Káiser, Axel (2016). “El mito neoliberal”. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=IfM_4xhyULk. (07/08/2023).
- . *La tiranía de la igualdad*. Barcelona: Deusto, 2017.
- . *La fatal ignorancia La anorexia cultural de la derecha frente al avance ideológico progresista*. Unión editorial, 2014.
- Mancuso, Mariano. “*Newsgames*: estado de la cuestión desde la ecología de los medios”. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, n°160. 2022: 29-48.
- Marín, Isidro; Hinojosa, Mónica y Ruiz Javier. “*Newsgames* en Ecuador”. *Correspondencias & Análisis*, 8, 2018:121-145.
- Mayol, Alberto. *Big bang. Estallido social 2019: modelo derrumbado*. Catalonia, 2019.
- Mellado, Beatriz. “¿Fin del neoliberalismo?: Expertos aseguran que en Chile "no están las condiciones para matarlo" y analizan su evolución”. Emol, 2022. <https://www.emol.com/noticias/Economia/2022/11/25/1079324/neoliberalismo.html>. (07/08/2023).
- Meza, Cristián. “«No creo en los juegos»: Alberto Mayol ironiza con polémica Renato Garín-Among Us”. El Dínamo, 2020. <<https://www.eldinamo.cl/pais/2020/10/28/no-creo-en-juegos-alberto-mayol-ironiza-con-polemica-garin-among-us/>> (26/08/2023).
- Milei, Javier. “Aquí un paquete intentando dar una definición...”. Twitter, 2020. <https://twitter.com/JMilei/status/1222100443897171969>. 9 de agosto de 2023.
- Morales, Miguel. “Menos poncho y más LasTesis”. Palabra pública, 2021. <<https://palabrapublica.uchile.cl/menos-poncho-y-mas-lastesis/>> (26/08/2023).
- Noticias UCN. “Alberto Mayol: «Chile fue la cuna del neoliberalismo y fracasó»”. Noticias UCN.cl. <<https://www.noticias.ucn.cl/destacado/alberto-mayol-chile-fue-la-cuna-del-neoliberalismo-y-fracaso/>> (04/08/2023).
- Palma, Tamy. “Patricia Espinosa: «Ningún arte, menos la literatura, va a ser el mismo después de este estallido»”. La Tercera. <<https://www.latercera.com/tendencias/noticia/patricia-espinosa-ningun-arte-menos-la-literatura/892622/>> (24/08/2023).

- Paniagua, Pablo. “Conceptualizando al Neoliberalismo, una respuesta a Noam Titelman”. Tercera Dosis, 2022. <<https://terceradosis.cl/2022/04/08/conceptualizando-al-neoliberalismo-una-respuesta-a-noam-titelman/>> (07/08/2022).
- Rojo, Grínor. *Las novelas de la dictadura y la postdictadura chilena ¿Qué y cómo leer?*. Lom, 2016.
- Salazar, Gabriel. “El «reventón social» en Chile: una mirada histórica”. Ciper. <https://www.ciperchile.cl/2019/10/27/el-reventon-social-en-chile-una-mirada-historica/>. (07/08/2023).
- Sentamans, Tatania y Martínez, Mario-Paul. “Queer game scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente”. *Arte y políticas de identidad*, vol. 15, n°15, 2017: 19-38.
- Soto, Álvaro. “La revuelta de octubre: ¿Una crisis de la subjetividad neoliberal chilena?”. Elmostrador.cl, 2019. <<https://www.elmostrador.cl/destacado/2019/11/01/la-revuelta-de-octubre-una-crisis-de-la-subjetividad-neoliberal-chilena/>> (03/08/2023).
- Starks, Katryna; Barker, Dakota y Cole, Alayna. “Using Twine as a Therapeutic Writing Tool for Creating Serious Games”. En Tim Marsh, Minhua Ma, Manuel Fradinho, Jannicke Baalsrud y Stefan Göbel (eds.). *Serious Games: Second Joint International Conference, JCSG 2016 Brisbane, WLD, Australia, September 26-27, 2016 Proceedings*. Springer, 2016.
- Torres, Osvaldo. “El estallido de las violaciones a los derechos humanos: Informe sobre los derechos humanos 18 octubre 2019 - 12 marzo 2020”. Heinrich Böll Stiftung, 2020. https://cl.boell.org/sites/default/files/2020-12/INFORME_COMPLETO_19_DIC.pdf. (10/08/2023).
- Treanor, Mike y Mateas, Michael. “Newsgames: procedural rethoric meets political cartoons”. En *Breaking new ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DIGRA 2009*, 2009: 1-8. DIGRA.
- Walker, Jill. *Fiction and Interaction how clicking a mouse can make you part of a fictional World*. 2003.
- Zapata, Jennifer. “La cultura popular: una discusión inacabada”. *Razón y Palabra*, vol. 20, n.º 95, 2016: 788-802