

Hinchas, juego de estrategia para la concientización

Lucas Dima
UADER, Entre Ríos, Argentina

Berlín, Alemania
lucdima@gmail.com

Abstract—Este estudio se centra en un videojuego de estrategia diseñado para abordar los problemas de violencia, discriminación y racismo asociados a los barrabravas del fútbol argentino. A través de una metodología de diseño centrada en la coherencia ludonarrativa, el juego busca concientizar a los jugadores sobre estas cuestiones sociales.

Keywords—Videojuegos, Barrabravas, Violencia, Coherencia ludonarrativa, Concientización Social

I. INTRODUCCIÓN

El problema que se visualiza en la sociedad Argentina es la impunidad que posee el grupo social de los barrabravas [1][2][3][4][5][6][7], y la naturalización [8][9] que existe de este tipo de violencia en el resto de los grupos sociales.

Este paper presenta un enfoque ludificado para abordar los problemas de violencia, discriminación, impunidad y racismo asociados a los barrabravas del fútbol argentino a través de un videojuego de estrategia por turnos, colocando al jugador en el rol del manejo de una barrabrava de fútbol. El juego, diseñado para concientizar a los jugadores sobre las consecuencias de las acciones de los barrabravas, se desarrolla luego de una investigación exhaustiva sobre la cultura y las dinámicas delictivas de estas agrupaciones.

Los actos de racismo, discriminación y violencia típicos de estos sectores son parte de las mecánicas del juego propuestas, pudiendo demostrar mediante el gameplay las consecuencias negativas directas de ejercer dicha violencia. Los actos delictivos y negocios clandestinos también forman parte de la estrategia de recursos de la economía del juego, y ejercen de instrumento que pone en foco la ilegalidad del accionar eventual en estos grupos.

El estudio aborda la hipótesis de que un videojuego puede ser efectivo en la concientización y desnaturalización de esta problemática social.

II. CONTEXTO

Esta sección introduce los términos y elementos propios del contexto ontológico que es foco del recurso ludificado en estudio.

A. Denominación del término barrabrava

Según la Real Academia Española, en Argentina se denomina barrabrava a “un grupo de hinchas fanáticos de un equipo de fútbol que suelen actuar con violencia” [11].

B. Utilización del término barrabrava

El término barrabrava se utiliza comúnmente en Argentina para referirse a un grupo de hinchas extremadamente apasionados y fanáticos de un equipo de fútbol. Estos grupos se caracterizan por su comportamiento violento y agresivo en los estadios y fuera de ellos. Sus actividades incluyen enfrentamientos con seguidores de otros equipos y con las fuerzas de seguridad, vandalismo, intimidación y actos de violencia física.

III. ANTECEDENTES

A. Estudios científicos

Este artículo de la Pontificia Universidad Católica del Perú [11] revisa una serie de planteos sobre los distintos factores que intervienen y condicionan el desarrollo de la violencia en el fútbol argentino.

B. Audiovisual

Existen documentales y podcasts recientes que tratan este tema. Algunos podcasts como el de Mauro Albarracín [12] no toman como un problema la violencia generada por los barrabravas, y lo incluyen dentro de la cultura del fútbol, romantizando todas sus acciones. Otros, como Barrabrava de 2023 [13], protagonizado por Gastón Pauls, muestran una mirada profunda, explicando todos los negocios ilegales generados, y las consecuencias que sufren las familias de los barrabravas.

C. Videojuegos

No existen videojuegos recientes que traten esta problemática. El mayor exponente que trata el tema de barrabravas, proviene de un juego del año 2002 proveniente de los Países Bajos, llamado “Hooligans: Storm Over Europe” [14]. Este videojuego de la categoría estrategia en tiempo real (RTS por sus siglas en inglés) pone al jugador al mando de una barrabrava, y su objetivo es causar la mayor destrucción posible. El juego generó mucha controversia [15] debido a su contenido violento y a la percepción de promoción de conductas delictivas en el fútbol.

Otro videojuego que trata el tema de forma secundaria es Fútbol Deluxe [16], un juego diseñado y desarrollado en 2004 por el argentino Santiago Siri. El jugador toma el rol de director técnico de un equipo de fútbol, y entre sus mecánicas el juego permite utilizar la barrabrava para intimidar a los equipos contrarios y sobornar o amenazar al referí.

IV. DESCRIPCIÓN DEL VIDEOJUEGO

El videojuego pertenece a la categoría de estrategia por turnos y pone al jugador al mando de una barrabrava de un equipo de fútbol ficticio de Argentina. El jugador debe utilizar la violencia para derrotar barrabravas rivales. La economía del juego se basa en actos delictivos e ilegales desarrollados por los integrantes de la barrabrava como el soborno, la venta de drogas ilegales, la gestión ilegal de los estacionamientos de autos en lugares públicos, y la contratación de sus miembros para perpetrar violencia y sabotaje en actos políticos.

A. Narrativa

La historia del juego es contada a través de los ojos de dos adolescentes amantes del fútbol, que son testigos de estos actos de violencia. Su conflicto radica en la no naturalización de esa violencia contrastada con su amor por el deporte. “¿Cómo amar un deporte que está rodeado de tanta violencia y discriminación?” es la pregunta principal,

que se muestra en la narrativa. La tragedia de uno de ellos busca involucrar emocionalmente al jugador, demostrando al mismo tiempo las consecuencias de la impunidad que poseen los barrabravas.

B. *Mecánicas y coherencia ludonarrativa*

El juego muestra la violencia tanto en su narrativa, como en sus mecánicas, logrando una coherencia ludonarrativa, obligando al jugador a ser perpetrador y protagonista de la violencia generada.

V. METODOLOGÍA

Para la creación del juego se utiliza Unity como plataforma principal. La metodología de desarrollo se divide en las siguientes etapas:

A. *Definición de objetivos y diseño conceptual*

se definen los objetivos del juego, centrándose en la existente naturalización de la violencia, la discriminación y el racismo asociados a las barrabravas. Se lleva a cabo un proceso de diseño conceptual para establecer la mecánica central, los personajes y la narrativa del juego. El diseño está basado en el estudio MDA (Mechanics, Dynamics Aesthetics): A Formal Approach to Game Design and Game Research [17] de la Universidad de Northwestern.

B. *Integración de Elementos Narrativos*

Los elementos narrativos, como diálogos y cutscenes, se integran con los niveles para contar una historia cohesiva que refleja los problemas de las barrabravas en el fútbol argentino. Estos elementos se implementan de manera que los jugadores puedan tomar decisiones que influyen en el desarrollo de la trama.

Esta metodología de desarrollo está centrada en la coherencia ludonarrativa, garantizando que las mecánicas del juego estén alineadas con los temas y la narrativa, lo que permite crear una experiencia de juego significativa y efectiva para la sensibilización sobre los problemas de las barrabravas en el fútbol argentino.

C. *Pruebas y Ajustes*

Se llevan a cabo pruebas con jugadores para evaluar la jugabilidad y la coherencia ludonarrativa del juego. Se recopilan comentarios y se realizan ajustes según las observaciones de los jugadores, con el objetivo de mejorar la experiencia y garantizar que las mecánicas estén alineadas con la narrativa.

Los comentarios de los jugadores del antes y después del juego son utilizados para evaluar el nivel de naturalización que poseen previamente y luego de su exposición al juego.

VI. CONCLUSIONES

Durante el desarrollo de este estudio se examinó en profundidad el problema de la violencia, discriminación y racismo asociados a las barrabravas del fútbol argentino.

En este trabajo, se diseñó y desarrolló un videojuego de estrategia por turnos que busca concientizar a los jugadores sobre los problemas de las barrabravas.

Se destaca la importancia de la coherencia ludonarrativa en el diseño de videojuegos para abordar problemas sociales. El videojuego puede ser una herramienta eficaz para concientizar a los jugadores sobre la violencia, discriminación y racismo en el contexto de las barrabravas del fútbol argentino y en otros contextos en general. Además

se destaca la necesidad de explorar perspectivas futuras, como la expansión del juego y su integración en entornos educativos, para ampliar su alcance y su impacto en la concientización social. Este trabajo contribuye al crecimiento de la investigación en el campo de los videojuegos como herramientas para la reflexión y el cambio social en cuestiones complejas y relevantes de la sociedad contemporánea.

VII. PERSPECTIVAS FUTURAS

Este videojuego abre la puerta a una serie de posibles direcciones para futuras investigaciones y desarrollo. Estas perspectivas pueden ampliar la efectividad del juego y su impacto en la concientización social.

A. *Ampliación y Refinamiento del Juego*

El juego puede beneficiarse con expansiones. Esto incluye la creación de más niveles, personajes y situaciones que reflejan una variedad de escenarios relacionados con las barrabravas.

B. *Integración en Entornos Educativos*

El juego es una herramienta valiosa para la educación en entornos formales e informales. Investigaciones futuras pueden explorar cómo integrar el juego en programas educativos y talleres diseñados para abordar la violencia, la discriminación y el racismo en el contexto del fútbol y la sociedad en general.

C. *Evaluación a Largo Plazo*

El realizar evaluaciones a largo plazo sirve para comprender el impacto continuo del juego en la concientización social. Futuros estudios pueden observar a los jugadores a lo largo del tiempo para analizar si las actitudes y comportamientos cambian y se mantienen con el tiempo como resultado de estar expuestos al videojuego.

D. *Colaboración con Organizaciones e Instituciones*

Esto incluye asociaciones con organizaciones que luchan contra la violencia en el deporte para que utilicen el juego como parte de sus programas de concientización.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento al distinguido equipo docente de la Diplomatura Internacional de Videojuegos de la Universidad Autónoma de Entre Ríos (UADER). Vuestra dedicación y conocimientos han sido fundamentales en mi desarrollo y aprendizaje en el mundo de los videojuegos y los serious games.

REFERENCIAS

- [1] Cierre de campaña violento en Vélez: enfrentamiento entre barras con tiros, puñaladas y heridos. Clarín 2.11.2023 https://www.clarin.com/deportes/cierre-campana-violento-velez-enfrentamiento-barras-tiros-punaladas-heridos_0_eSg7o3BhFx.html
- [2] Barras bravas y crimen organizado. La Nación 3.10.2023 <https://www.lanacion.com.ar/editoriales/barras-bravas-y-crimen-organizado-nid03102023/>
- [3] Drogas, peleas y pasión: la peligrosa y viral experiencia de un youtuber europeo en la barra brava de Nueva Chicago. Clarín 30.6.2023 https://www.clarin.com/deportes/drogas-peleas-pasion-peligrosa-viral-experiencia-youtuber-europeo-barra-brava-nueva-chicago_0_gVYiaxNFTr.html

- [4] Quién es Ariel "Pato" Calvici: la pesada historia del barra de River que se enfrentó con la policía en Perú. Clarín 26.5.2023 https://www.clarin.com/deportes/ariel-pato-calvici-pesada-historia-barra-river-enfrento-policia-peru_0_Ns9T6P1ZrT.html
- [5] Otro ataque a tiros entre barrabravas de Los Andes antes de un partido: dos detenidos y un herido de gravedad. Clarín 10.5.2023 https://www.clarin.com/deportes/ataque-tiros-barrabravas-andes-partido-detenidos-herido-gravedad_0_C9KnrHsRko.html
- [6] Tribunas xenófobas, homofóbicas y racistas: las canciones más polémicas del fútbol argentino. Infobae 20.10.2019 <https://www.infobae.com/deportes/2019/10/20/tribunas-xenofobas-homofobicas-y-racistas-las-canciones-mas-polemicas-del-futbol-argentino/>
- [7] Antisemitismo en los cantos del fútbol argentino - #1MinutoDeSilencio con Iván Noble - Capítulo 1.
- [8] Futbolistas, hinchas, barras, dirigentes: la naturalización de la muerte en el fútbol argentino cumple 100 años. Tiempo Argentino 19.10.2022 <https://www.tiempoar.com.ar/deportes/futbolistas-hinchas-barras-dirigentes-la-naturalizacion-de-la-muerte-en-el-futbol-argentino-cumple-100-anos/>
- [9] Qué son y qué peligro suponen las barras bravas de Boca y River que estarán este domingo en Madrid. elDiario.es 6.12.2018 https://www.eldiario.es/madrid/peligro-suponen-boca-river-madrid_1_1799454.html
- [10] Definición Real Academia Española. <https://dle.rae.es/barra#DAVsyOX>
- [11] Juan Bautista Branz, CONICET 12.2020. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/144291>
- [12] Mauro Albarracín. Youtube 18.11.2023 https://youtu.be/tjrv_4gYM60?si=917hk5YydgBopj3b
- [13] Barrabrava. Amazon Prime 2023 <https://www.imdb.com/title/tt27723333/>
- [14] Hooligans: Storm Over Europe. Darxabre 01.2001. https://en.wikipedia.org/wiki/Hooligans:_Storm_Over_Europe
- [15] Armchair hooligans get their chance. BBC News 5.9.2001 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1525153.stm>
- [16] Fútbol Deluxe - Manager Argentino. Santiago Siri 2004 <https://www.mobygames.com/game/61816/football-deluxe/>
- [17] MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek. Northwestern University <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>