

The background is a dark blue sky with several pixelated white and light blue clouds. At the bottom, there is a green grassy ground layer above a brown dirt layer. On the left, a red mushroom with white spots sits on a small tan pedestal. On the right, a green pipe with a yellow coin floating above it is visible. A white mouse cursor arrow points towards the bottom right of the screen.

# LA POBREZA Y LOS VIDEO JUEGOS

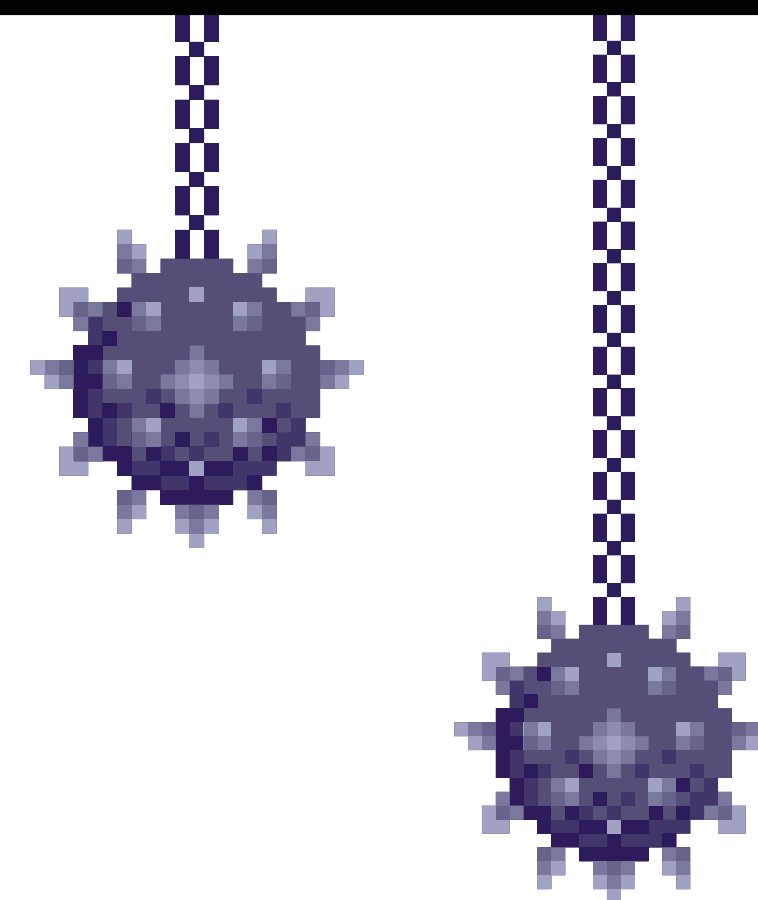
START

*Dr(c) Esteban Cofré Morales*

# INTRODUCCIÓN



La razón neoliberal, como hemos visto está directamente relacionada en la manera que hemos comprendido la Pobreza en el contexto contemporáneo. Esta marco de comprensión no es ajeno en el pujante mundo de los video juegos.



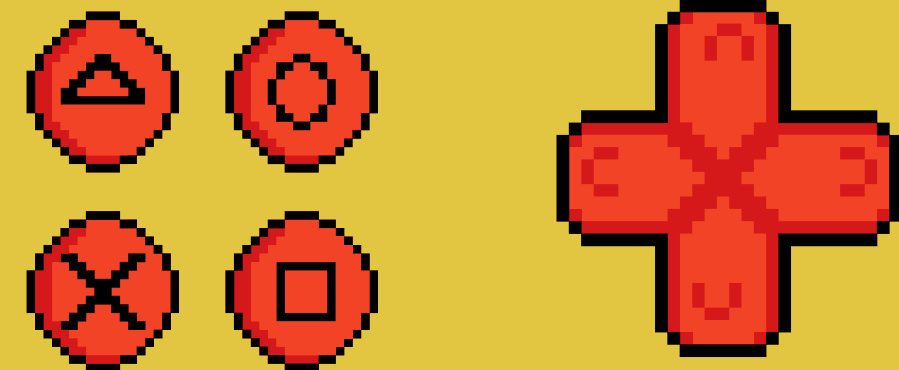
# SEA POBRE

—□×

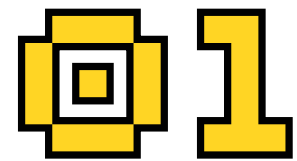
En general podemos distinguir 3 principales formas de comprender la pobreza según la literatura y las horas de juego invertidas en esta etapa de (mi) vida y en pasadas.

- La pobreza como castigo
- La pobreza ausente
- La pobreza en otros

START

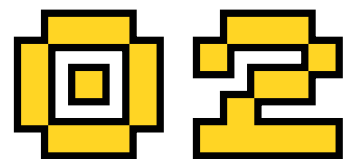


# LA POBREZA COMO CASTIGO



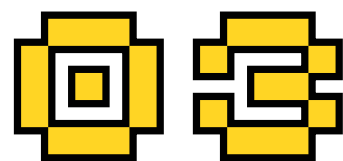
Por lo general el jugador principal tiene como estímulo, la acumulación para ascender socialmente y conseguir mejores prestaciones del juego, lograr objetivos o simplemente acumular.

—OX



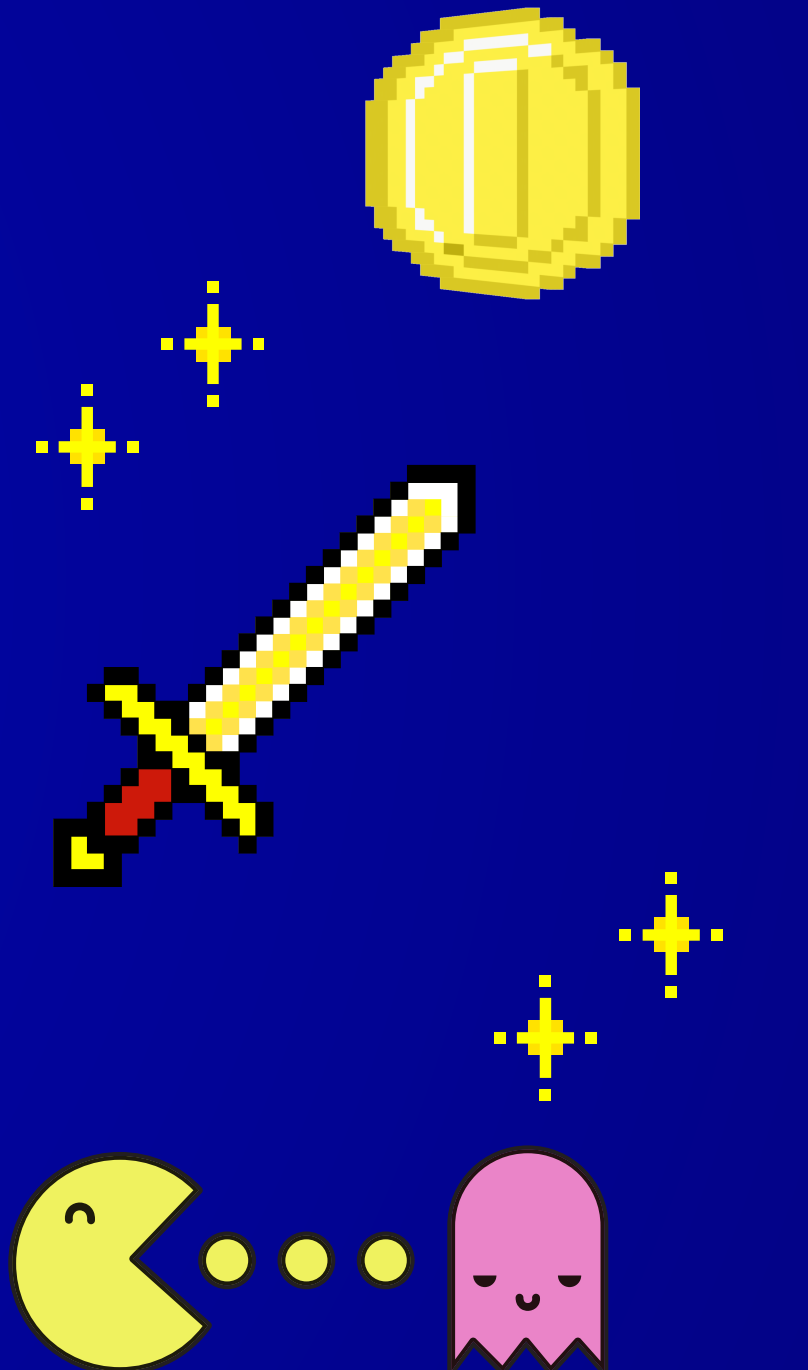
El fracaso en el mismo, es la pérdida de todo lo material e incluso habilidades cruzando las condiciones económicas con la cuestión capacitista.

—OX



Avanzar en el juego implicaría alejarse cada más de la pobreza. De manera intencional (o no) se lanza el mensaje que la pobreza se justifica por el mal avance en el juego.

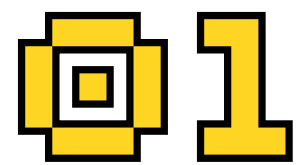
—OX



# LA POBREZA COMO CASTIGO

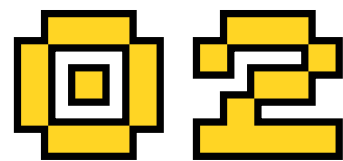


# LA POBREZA AUSENTE



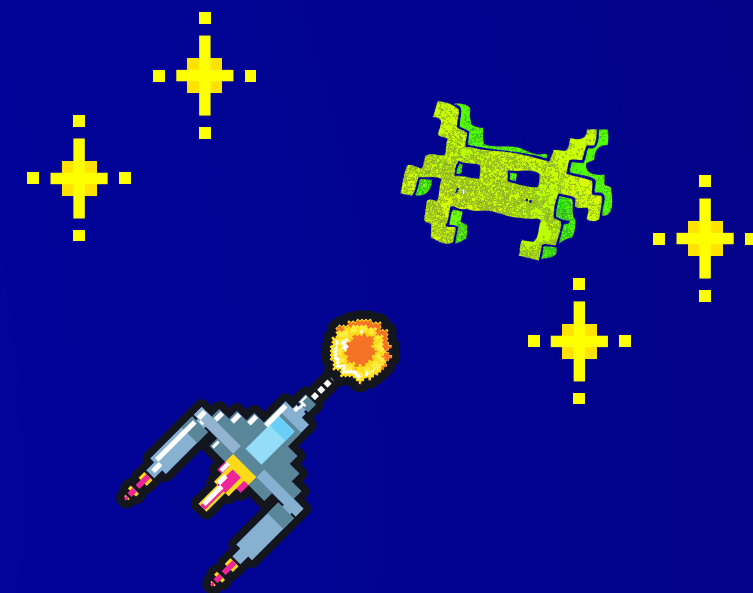
Para el jugador no existe pobreza. Los recursos aparecen como si no tuvieran límites, y no hay una estructura social que obstaculice o regule el acceso a estos recursos.

—OX



Territorios desiertos, ciudades vacías donde no se aprecia personas en situación de pobreza.

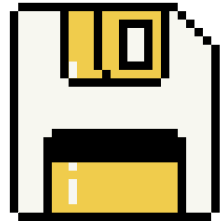
—OX



# LA POBREZA AUSENTE

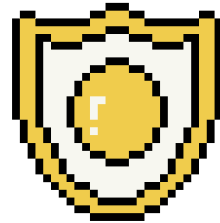


# LA POBREZA ESTÁ EN OTAKS



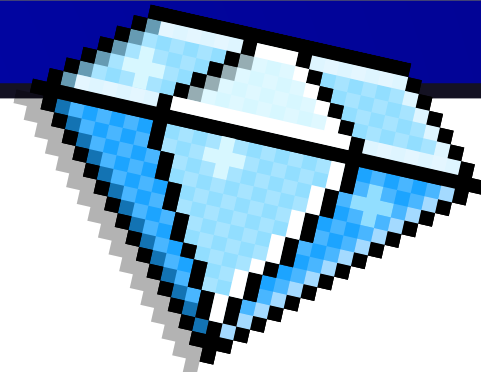
## Pobreza por fuera

Por lo general los protagonistas no experimentan pobreza, otras personas la viven y está asociado a la jugabilidad de éste.



## No puedo caer en ella

Si bien puede ser parte jugable. El jugador no tiene la posibilidad de caer en esa situación



## ¡Aquí llegué yo!

El jugador siempre tiene la ventaja, y el acto de jugar nunca se ve cuestionado, ya sea que desaparezca por completo o se convierta en algo secundario.

# LA POBREZA ESTÁ EN OTROS

