



# EL JUEGO de VIDEOJUEGOS COMO ACTO ÉTICO PERFORMATIVO



Elías Manaced Rey Vásquez, Ph.D

# EL JUEGO DE VIDEOJUEGOS COMO ACTO ÉTICO PERFORMATIVO

Elías Manaced Rey Vásquez, Ph.D

Corporación Universitaria  
Minuto de Dios - UNIMINUTO  
2023



Presidente del Consejo de Fundadores  
P. Diego Jaramillo Cuartas, cjm

Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO  
P. Harold Castilla Devoz, cjm

Vicerrectora General Académica  
Stéphanie Lavaux

Director de investigaciones – PCIS  
Tomás Durán Becerra

Subdirectora Centro Editorial - PCIS  
Rocío del Pilar Montoya Chacón

Rector Bogotá Presencial  
Jefferson Enrique Arias Gómez

Vicerrector Académico Rectoría UNIMINUTO Bogotá  
Nelson Iván Bedoya Gallego

Director de Investigación Rectoría UNIMINUTO Bogotá  
Benjamín Barón Velandia

Coordinador de Publicaciones Rectoría UNIMINUTO Bogotá  
Lorena Cano Vergara

Decano Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
P. José Gregorio Rodríguez Suárez

Rey Vásquez, Elías Manaced

El juego de videojuegos como acto ético performativo / Elías Manaced Rey Vásquez. Bogotá : Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2023.

eISBN: 978-958-763-639-0

233p.

1.Videojuegos -- Aspectos morales y éticos 2.Juegos -- Aspectos morales y éticos

3.Educación moral -- Aspectos sociales 4.Conducta ética -- Estudio de casos

5.Violencia -- Investigaciones.

CDD: 175 R39r BRGH Registro Catálogo Uniminuto No. 104824

Archivo descargable en MARC a través del link: <https://tinyurl.com/bib104824>

## El juego de videojuegos como acto ético performativo

### Autor

Elías Manaced Rey Vásquez

### Asistente editorial

Leonardo Alfonso Bernal Prieto

### Corrección de estilo

Juan Toro Salamanca

### Diseño y diagramación

Magaly Rodríguez

Primera edición digital 2023

eISBN: 978-958-763-639-0

DOI: <https://doi.org/10.26620>

[uniminuto/978-958-763-639-0](https://uniminuto/978-958-763-639-0)

### Proceso de arbitraje doble ciego:

Recibido del manuscrito: mayo de 2021

Evaluado: junio de 2022

Ajustado por autores: agosto de 2022

Aprobado: noviembre de 2022

Corporación Universitaria  
Minuto de Dios - UNIMINUTO

Calle 81 B # 72 B – 70

Bogotá D. C. - Colombia

2023

© Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Todos los capítulos publicados en El juego de videojuegos como acto ético performativo fueron seleccionados de acuerdo con los criterios de calidad editorial establecidos en la Institución. El libro está protegido por el Registro de propiedad intelectual. Se autoriza su reproducción total o parcial en cualquier medio, incluido electrónico, con la condición de ser citada clara y completamente la fuente, siempre y cuando las copias no sean usadas para fines comerciales, tal como se precisa en la Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Sin Derivar que acoge UNIMINUTO.



# CONTENIDO

Presentación	7
Autor	11
Introducción	13
Resumen	21
Capítulo 1: Debates actuales sobre el estudio de videojuegos	25
Capítulo 2: De la ontología dualista a la ontología relacional	79
Capítulo 3: Jugar videojuegos como acción encarnada	123
Capítulo 4: Jugar videojuegos violentos como acción responsable	173
5. Conclusiones	197
Índice de figuras	205
Referencias	207



# PRESENTACIÓN

*“La ética no es más que el intento racional de averiguar cómo vivir mejor”.*  
**Fernando Savater**

*“La tecnología no es nada. Lo importante es que tengas fe en la gente, que sean básicamente buenas e inteligentes, y si les das herramientas, harán cosas maravillosas con ellas”.*  
**Steve Jobs**

El presente libro nace como resultado de un riguroso, sugestivo y comprometido ejercicio investigativo en el campo de la ética aplicada recreado por el doctor Elías Manaced Rey, quien desde la coyuntura de un estado de afectación personal, un espíritu libre que transita por el mundo del asombro y una conciencia contemplativa, se sumerge en el estudio de los videojuegos como un fenómeno social que demanda un análisis de la reflexión ética, dado que, para nuestro pensador, este proceso investigativo interpela el acto de jugar videojuegos como un acto ético, donde juego y jugador pueden constituirse mutuamente. En el contexto del Departamento de Filosofía de UNIMINUTO esta publicación se vuelve muy pertinente, pues es coherente con el interés fundamental del trabajo de esta unidad académica en torno a estas problemáticas acerca de la preocupación por el peso de la tecnología en la vida cotidiana de las personas y a su impacto en su desarrollo humano y social, puesto que los vínculos entre la praxis de la filosofía, la ética y los problemas sociales se constituyen en un horizonte

de trabajo enmarcado en los fines de la Universidad y de la Obra del Minuto de Dios.

La formación ética para la misión de la Obra Minuto de Dios es el bastión que atraviesa la propuesta formativa en UNIMINUTO y, que a través de, proyectos de investigación como el que tengo el gusto de mostrar, se justifica como un escenario propicio de interrogación acerca de las más importantes transformaciones de la sensibilidad ética y de las diversas prácticas y nuevos valores morales que están emergiendo en las sociedades contemporáneas; es decir, este tipo de trabajos investigativos nos ponen a estudiar e interpretar la actualidad ética, de una manera exhaustiva y sin prejuicios. Este espíritu de indagación se hace de acuerdo con la impronta institucional de UNIMINUTO, liderado por el programa de Maestría en Ética y Problemas Morales Contemporáneos, pues, por un lado, es el compromiso con el desarrollo humano, entendido como el esfuerzo por el desarrollo de las más amplias capacidades de los individuos y de las comunidades, por la ampliación de su libertad y por el respeto de su dignidad; y, por otro lado, en tal sentido, hacer de la investigación un medio para el mejor conocimiento de sí, de dichos individuos y comunidades y al servicio de su transformación consciente y creativa, para poder atender de una manera más eficiente a sus peculiaridades históricas, sociales y culturales.

Es así como, para mi concepto, este libro es un auténtico ejercicio investigativo que se presenta como un inestimable aporte ante los nuevos fenómenos culturales que nos trae el ascenso de la tecnología, y que son objeto de estudio de la formación ética. Precisamente, esta investigación responde a uno de los retos que se traza el programa de Maestría en Ética y Problemas Morales Contemporáneos, el poder dar respuesta a las demandas y necesidades sociales, frente al desafío en la comprensión de la diversidad de formas de vida, pues,

la heterogeneidad y complejidad de las distintas formas de vida en las sociedades contemporáneas, así como la emergencia de nuevos problemas morales y nuevos conflictos de valores asociados a las pugnas valorativas de esas distintas formas de vida, plantean nuevos retos al pensamiento ético (PEP MEPMC, 2020, p. 11). En tal sentido, se requiere articular el estudio de las grandes tradiciones de pensamiento filosófico ético con las nuevas tendencias de pensamiento ético contemporáneo, para desarrollar las categorías de análisis adecuadas que den cuenta de esa complejidad y diversidad moral de nuestro tiempo.

Es así como, con el auge de las nuevas tecnologías en el campo de los videojuegos, surgen diversas reflexiones acerca de sus sistemas éticos, los cuales están cargados de reglas y mundos virtuales en los que aparecen multitud de valores, es decir, pareciera un objeto diseñado para proporcionar experiencias con claras connotaciones éticas. El jugador, no es una persona neutral o amoral sino, al contrario, vive las experiencias expuestas, *intra-ctúa*, tomando decisiones éticas que surgen a su vida dentro y fuera del mundo virtual allí creado.

No obstante, el doctor Elías Manaced Rey Vásquez, nos propone como pregunta de indagación y al mismo tiempo de reflexión, acerca de la relación videojuegos y la agencia moral *¿cómo se constituye la agencia ética del jugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento?* Aquí caben varias preguntas que durante el desarrollo del libro se irán revelando o, por el contrario, se problematizarán aún más, como es la cuestión acerca de *¿Es el juego que a través de la consecución de unas metas y mediante el buen desempeño en el rol de un avatar domina y determina el ethos del jugador?* o *¿las acciones desarrolladas por parte del jugador en cumplimiento de las metas definidas por el juego constituyen una posición del sujeto, que le implica todo lo que es, con toda su mente, su*

cuerpo, su historia, su presente, sus problemas y carencias? ¿A la ética le corresponde la formación de sujetos comprometidos con un conjunto de valores? o ¿el papel de la ética está orientada hacia la capacidad de respuesta del sujeto a partir de su comprensión personal, cultural e histórica como relación encarnada que precede a la intencionalidad de su conciencia? y ¿Jugar videojuegos es una acción libre compartida entre agencias (humana y algorítmica)? o ¿la relación entre jugador y el juego en un espacio normativo controlado determina unas acciones que transforman la conciencia ética? Estos y otros interrogantes pueden asomar durante el tránsito en la lectura de este sugestivo libro.

Finalmente, quiero, por un lado, resaltar el disciplinado, atento y comprometido esfuerzo del doctor Elías Manaced Rey Vásquez en su audaz sensibilidad ante los actuales desafíos que tiene la reflexión ética frente a los nuevos fenómenos culturales que inciden en las agencias morales de nuestras sociedades, porque nos invitan a ver los fenómenos sociales desde otras perspectivas y, a través desde una actitud curiosa y provocativa que nos exhorta a formar profesionales e investigadores dispuestos a desplegar su imaginación ético-política para ayudar a pensar nuevas maneras de ser y de relacionarse alejadas de la barbarie y en procura de la justicia, el respeto y el reconocimiento. Y, por otro lado, agradecer su cristalina amistad, su honesta confianza y su sincero apoyo con las apuestas y desafíos desarrollados por esta gestión dentro del Departamento de Filosofía en UNIMINUTO.

**Mg. William Harold Romero Neisa**

Director del Departamento de Filosofía (2019-2022)

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

UNIMINUTO Bogotá Presencial

# AUTOR

Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad Santo Tomás de Aquino, Especialista en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la UNAD, Magíster en Docencia de la Universidad de la Salle, Doctor en Ciencias Sociales y Humanas de la Pontificia Universidad Javeriana. Docente e investigador de la Unidad de Ética de la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO-SP y profesor catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional. Se ha desempeñado como Coordinador Académico y Director de la Especialización en Ética en la Unidad de Ética de la Corporación Universitaria Minuto de Dios –UNIMINUTO – SP.

Correo electrónico:  
[erey@uniminuto.edu](mailto:erey@uniminuto.edu)

ORCID:  
<https://orcid.org/0000-0003-3294-5386>

GOOGLE SCHOLAR:  
<https://scholar.google.es/citations?user=Kmh9zLcAAAAJ&hl=es&oi=ao>



# Introducción

En cierta ocasión, un grupo de estudiantes de un colegio oficial jugaban un videojuego que me llamó la atención —*Grand Theft Auto (GTA)*— en un establecimiento cercano. Personalmente, los videojuegos han sido una parte significativa de mi vida, así que decidí aproximarme para observar el juego. Desde la distancia, el juego me llamó mucho la atención por sus gráficas realistas, las acciones que realizaban los jugadores a través de su personaje que se circunscribían en un mundo criminal, -casi *real*-, y las reacciones que los muchachos manifestaban al jugar el videojuego. En ese momento recordé haber leído algo sobre los gráficos realistas, los detalles, los ambientes y las situaciones que representaba esta saga (*GTA*), específicamente en los paisajes citadinos de EE. UU., como New York (*Liberty City*), Miami (*Vice City*) y California (*San Andreas*). Cabe resaltar las características de sus personajes, pertenecientes al contexto urbano y también, adscritos a grupos de particularidad étnica: blancos, negros y latinos. Las misiones y los objetivos del juego, en realidad, fue lo que me pareció más interesante: en apariencia no había metas como tal, salvo conseguir puntos a través de misiones que se alcanzaban con la ejecución de acciones criminales de toda índole: desde atropellar transeúntes y chocar vehículos, hasta matar a otros bandoleros, y, por supuesto, enfrentar a policías y fuerzas armadas, que es lo que más puntos ofrece. En últimas, entre más criminal era la acción, más puntos ofrecía el juego, y, por tanto, mejor jugador se era.

Frente a esta plena libertad de realizar cualquier acción en donde, además, la acción criminal es la que se premia con puntos —incluso de respeto—, las reacciones de los muchachos también eran muy

interesantes: algunos gritaban con mucho entusiasmo y satisfacción al atropellar transeúntes, al disparar a todo aquel que pasara cerca de su personaje y al chocar diferente tipo de vehículos. Pero, hubo dos de estos muchachos, que les pareció un juego “horrible”, pues trataba únicamente de “matar gente”. El realismo de las imágenes, lo cruento de la temática y su repudio a la sangre, les hizo considerar que era un juego para “gente que le gusta hacer el mal”.

La reacción y expresión de estos dos muchachos me generó intriga y muchas preguntas relacionadas con los videojuegos y por lo que ellos consideraban como bueno y malo, es decir, su dimensión ética. Me preguntaba: ¿pueden los videojuegos, en especial aquellos considerados como violentos, relacionarse de algún modo con la dimensión ética del jugador?, ¿Cómo sería esa relación?, ¿Qué características tendría esa posible relación?

Esta anécdota personal, junto con mi experiencia como videojugador y como profesor de filosofía y ética, me llevaron a suponer la posibilidad de considerar que jugar videojuegos podría entrar en el plano del rigor académico para su investigación. Es decir, salir de la concepción simplista y reduccionista de descalificar las pretensiones académicas sobre el videojuego, precisamente por considerarse “como algo trivial para el adulto y, por tanto, no necesitado de ningún tipo de investigación” (Newman, 2004, p. 5).

Efectivamente, jugar videojuegos se ha constituido como un fenómeno cultural que poco a poco ha ido abriéndose camino en los estudios de las ciencias sociales, como en la sociología, en la filosofía, en la educación, entre otras (Frasca, 2004; Buckingham, 2005, 2008; Revuelta & Esnaola, 2013). Este tipo de estudios han roto con aquellas consideraciones que conciben al videojuego como un producto de poca trascendencia e importancia, en tanto que sirve para entretener o pasar el tiempo –en el mejor de los casos– o perder el tiempo

productivo –en el peor de los casos–. Podemos encontrar que la investigación sobre los videojuegos cuenta con más de treinta años de historia, y aún sigue siendo un campo emergente caracterizado por su diversidad disciplinaria (Bragge y Storgårds, 2007) o como dice Castañeda, Salazar, González, Sierra y Menéndez, 2015. En adelante, Castañeda et.al., (2015), es “un campo en plena construcción” (p.17) que exige, por tanto, de trabajos serios y dedicados que vean en el videojuego una oportunidad para conocer y desentrañar tanto el sentido por lo humano, por sus acciones y sus vínculos, así como por su educabilidad y capacidad de perfectibilidad en contextos emergentes como lo es el mundo digital, la cibercultura y la lúdica digital.

En este sentido, el presente libro es el resultado de un proceso investigativo que aborda el *acto de jugar videojuegos* como un *acto ético*, en el que *juego* y *jugador* se constituyen mutuamente; por tanto, el presente estudio va dirigido principalmente a todos aquellos que sienten algún tipo de filiación por jugar videojuegos, además de conocerlos, comprenderlos, investigarlos, y tratar en específico su relación con la reflexión ética. En suma, este trabajo es un aporte al campo de la ética sobre los videojuegos en medio de las discusiones académicas y científicas por el impacto de las tecnologías en nuestra sociedad, e igualmente, al estudio de los videojuegos como tal. Investigadores y académicos encontrarán, en las siguientes páginas, problemáticas que ofrecerán pistas sugerentes para seguir profundizando, explorando y cuestionando este mundo apasionante de los videojuegos.

Al respecto, comúnmente los juegos digitales se denominan *videojuegos* y se relacionan con videoconsola (Xbox, PlayStation, Wii, Nintendo Switch), computador, teléfono inteligente –*Smartphone*– u otro terminal tecnológico que permita llevar a cabo movimientos de elementos en una pantalla. La palabra *videojuego* está compuesta por dos términos: “juego” indica el propósito lúdico y “vídeo” la tecnología

que lo media. Es una palabra propia de su tiempo y con el avance de los computadores han surgido otros términos como juegos de PC, *computer games* o juegos digitales. En últimas, cualquiera de estos términos se refiere al mismo concepto de *videojuego*, el cual, describe a un programa informático que comprende dos tipos de dispositivos: uno de salida de audio y vídeo —que muestra la interfaz, sus imágenes y la acción del juego—, y un dispositivo de entrada que posibilita la acción de controlar la mecánica del juego. Más adelante, como se verá, se ampliará esta comprensión dadas las relaciones que se establecen con el jugador.

Desde la óptica de quien no juega videojuegos, comúnmente hacerlo se ha relacionado con la improductividad, el ocio, con la pérdida de tiempo, o simplemente, se asocia con desconectarse de la realidad. Esta interpretación empeora la valoración sobre el videojuego cuando la acción de jugar se extiende más allá del ‘tiempo razonable’ y aún más, cuando se vuelve parte significativa de la vida del jugador. Al respecto, muchas investigaciones y reflexiones relacionan estos comportamientos con la adicción y la ludopatía (Griffiths M.D., 2000; Griffiths, M.D. y Wood R, 2000), es decir, con efectos negativos que produce la exposición recurrente hacia los videojuegos, sobre todo cuando estos poseen características violentas.

El carácter explícito de estos videojuegos (su historia y/o jugabilidad), tiene como consecuencia que los jugadores asuman dichas prácticas violentas en sus vidas cotidianas. Otras indagaciones, por el contrario, llevan a cabo esfuerzos valiosos por demostrar las bondades de los videojuegos, es decir, sus efectos positivos, como el desarrollo cognoscitivo, mejora de la visión, el desarrollo de la capacidad de la multitarea, el pensamiento lateral, etc. (Green & Bavelier, 2004).

Lo implícito de esta forma natural del ver y comprender al videojuego, es la imagen de un videojugador (sujeto) paradójicamente

pasivo, motivado por la pasión por el juego (objeto) que, a la vez, lo enceguece —sea por su jugabilidad, gráficas, popularidad, etc.— y, por tanto, se convierte en uno de los *zombies* que está matando virtualmente, es decir, en un ser irreflexivo que, como consecuencia de su juego, padece afectos en su comportamiento, sean estos negativos o positivos. La máquina, en este contexto, se convierte en un victimario creado por intereses ajenos y malintencionados, sumando víctimas por todo el mundo, atrapando específicamente aquellos que encuentran en una manera lúdica de relacionarse con el mundo digital e informático la perfecta dinámica de realización personal. El ‘mundo virtual’ —lo irreal— se convierte en una amenaza para el ‘mundo real’.

Según lo anterior, el videojuego tiene un poder determinista sobre aquel que juega, pero ¿esto es así?, ¿jugar videojuegos se da desde un accionar inconsciente e irreflexivo por parte de quien lo juega?, ¿qué pasa con la capacidad de voluntad y decisión —agencia— de aquel que juega?, ¿cómo se relaciona el jugador con la máquina en el momento del juego?, ¿qué tipo de relación sería esta?

En este orden de ideas, el problema central sobre el que se indagará en el presente libro gira en torno a la siguiente pregunta, *¿cómo se constituye la agencia ética del jugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento?*

Dicho interés implica realizar un recorrido a través de cuatro capítulos, los cuales, en conjunto, tienen como propósito central ofrecer un estudio y una apuesta teórica sobre *la acción de jugar videojuegos como un acto ético performativo*. Esta propuesta teórica nos aleja de la visión clásica dualista (objeto-sujeto/real-virtual), así como de la comprensión popular y simplista del juego de videojuegos como algo malo y perjudicial para la salud pública, es decir, como una acto victimario, creado y promovido por intereses ajenos y malintencionados con ideologías políticas y consumistas, que fomenta

víctimas ludópatas por todo el mundo, en especial, aquellos que encuentran en este tipo de juegos una forma lúdica de relacionarse con el mundo digital e informático<sup>1</sup>.

En el capítulo 1, “*Los debates actuales sobre el estudio de videojuegos*”, se plantea inicialmente el problema del que trata el presente estudio, a saber: *¿cómo se constituye la agencia ética del jugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento?* Como segundo momento, se ofrece la contextualización y la articulación de dicho problema en relación con las actuales investigaciones sobre videojuegos. Sumado a esto, se presenta un mapeo de los principales debates académicos y científicos más recientes sobre los videojuegos, principalmente, sobre aquellos más próximos al problema de la relación entre los videojuegos y la reflexión ética. En suma, se hace énfasis en la producción académica e investigativa de los últimos 30 años, ya que se considera prudente y necesario delimitar temporalmente el campo de estudio del videojuego, además, por ser el tiempo en el que comienza la gesta por consolidar un campo académico, interdisciplinario y autónomo sobre los estudios del videojuego (*games studies*).

El capítulo 2 o “*De la ontología dualista a la ontología relacional*” comienza esclareciendo qué es el género de videojuegos violentos de

---

1 Ver:

- > Videojuegos y violencia: el caso del joven que mató a su familia revive un debate más complejo de lo que parece. (15 feb 2022). UNIVISION. Recuperado en: <https://www.univision.com/noticias/salud/videojuegos-violencia-adolescente-parricida>
- > Rodríguez , M. (6 junio de 2016; actualizado 3 junio de 2017). ¿A favor o en contra de los videojuegos? *ABC Familia*. Recuperado de: [https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232\\_noticia.html](https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html)
- > Moreno, D. (13 de octubre de 2014). La ideología que se esconde tras los videojuegos bélicos. *elDiario.es*. Recuperado de: [https://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/ideologia-esconde-videojuegos-belicos\\_1\\_4583661.html](https://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/ideologia-esconde-videojuegos-belicos_1_4583661.html)

mundo abierto. Seguidamente, desde el análisis a la propuesta sobre la ética del videojuego de Alexander Galloway (2006, 2012), Miguel Sicart (2005, 2009, 2014, 2015) y desde la propuesta del realismo agencial, ofrecido por la física teórica Karen Barad (2007, 2012), se discute la ontología dualista clásica —o aquella que ha configurado el saber académico e investigativo en Occidente hasta la actualidad y que repercute en la comprensión de los dualismos y dicotomías del saber científico sobre los videojuegos.— y la emergencia de una *ontología relacional* que reconfigura el ser y quehacer científico en una realidad integral —entreverada, *intra-activa*—. Desde esta última perspectiva, se redefine el acto de jugar videojuegos, el papel de juego y del jugador, el sentido y quehacer de la ética en el juego de videojuegos violentos, entre otros.

El capítulo 3 titulado “*Jugar videojuegos como acción encarnada*”, presenta un análisis e interpretación, desde la óptica de la ontología relacional, de la experiencia del acto de jugar videojuegos violentos de mundo abierto. Se ofrece la comprensión alternativa de *juego como acción performativa* desde la acción real del juego de videojuegos y su relación con la dimensión ética.

Finalmente, en el capítulo 4 o “*Jugar videojuegos violentos como acción responsable*”, se plantean algunas ideas conclusivas a las que se llegaron. Al respecto, se concluye que es en la acción misma de jugar en donde emerge el jugador y el juego/máquina como agentes constitutivos de la dimensión ética del juego; o mejor, es en la relación *intra-activa* entre la acción del videojuego/máquina (diegética y no diegética) y la acción del jugador/avatar (diegética y no diegética) en donde inicia el acto de jugar. Este acto inicia desde el preciso momento en que el jugador ejecuta el comando desde su control o *joystick*, posibilitando la gramática de acción o respuesta dinámica a la otra acción o acción del jugador. En otras palabras, es en la acción de jugar

como acto performativo en donde emergen las agencias que constituyen la dimensión ética del juego.

En últimas, el presente libro, ofrece a la comunidad académica una propuesta alternativa en torno a la comprensión sobre la acción de jugar videojuegos y su relación con la reflexión ética, que puede repercutir para posteriores estudios en el campo ético y educativo.

Finalmente, se hace menester dar un agradecimiento especial a la Rectoría UNIMINUTO Bogotá – Presencial y a su Departamento de Filosofía de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, quienes apoyaron esta iniciativa. Muchas gracias.

# Resumen

El presente libro, resultado de una investigación empírica de corte cualitativo etnográfico, ofrece un modo alternativo de comprender la dimensión ética del juego de videojuegos violentos, luego del análisis y debate crítico con los actuales estudios, investigaciones y propuestas académicas relacionadas con el tema, y su contraste con la acción misma del juego llevada a cabo por jugadores asiduos –*Gamers*–.

Puntualmente se ofrece una dimensión ética en clave performativa, lo que implica adentrarse en los discursos teóricos de los nuevos materialismos, aplicados al mundo de los videojuegos. Desde esta perspectiva, se busca tomar distancia de la tradicional formar dualista de ver y comprender el juego de videojuegos violentos como representaciones de actos moralmente incorrectos, que afectan a aquel que los juega y por tanto, se aprecian como problemáticos en los contextos de la vida de quienes los juegan –incluido el contexto educativo–.

Esto quiere decir, que se propone comprender jugar videojuegos como acción que emerge en la relación entreverada (intra-activa) de videojuego/máquina (diegética y no diegética) y la acción del videojugador/avatar (diegética y no diegética), que a la vez es la emergencia de la dimensión ética del juego o acción responsable de juego correcto. En suma, se concluye que es en la acción de jugar como acto performativo, en donde emergen las agencias que constituyen la dimensión ética del juego; esto podría ser una visión alternativa para la educación moral.

## **Palabras clave:**

Videojuego, violento, interacción, ética, acción, performativo

## Abstract

This book, the result of empirical research of a qualitative ethnographic nature, offers an alternative way of understanding the ethical dimension of violent video game play, after analysis and critical debate with current studies, research, and academic proposals related to the subject, and its contrast with the very action of the game carried out by regular players -Gamers-.

Specifically, an ethical dimension is offered in a performative key, which implies delving into the theoretical discourses of new materialisms, applied to the world of video games. From this perspective, it seeks to distance itself from the traditional dualistic way of seeing and understanding violent videogames as representations of morally incorrect acts, which affect the person who plays them and, therefore, are seen as problematic in life contexts of those who play them –including the educational context–.

This means that it is proposed to understand playing video games as an action that emerges in the intertwined (intra-active) relationship of video game/machine (diegetic and non-diegetic) and the action of the gamer/avatar (diegetic and non-diegetic), which at the same time is the emergence of the ethical dimension of the game or action responsible for correct play. In short, it is concluded that it is in the action of playing as a performative act, where the agencies that constitute the ethical dimension of the game emerge; this could be an alternative vision for moral education.

### Keywords:

Video game, violent, interaction, ethics, action, performative

**Citación:****APA (7a edición)**

Rey-Vásquez, E.M.(2023) *El juego de videojuegos como acto ético performativo*. Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-639-0>

**MLA**

Rey-Vásquez, Elías Manaced. *El juego de videojuegos como acto ético performativo*. Bogotá: Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. 2023. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-639-0>

**Chicago**

Rey-Vásquez, Elías Manaced. *El juego de videojuegos como acto ético performativo*. 1ª Edición. Bogotá: Editorial Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, 2023. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto/978-958-763-639-0>



# Capítulo 1

## Debates actuales sobre el estudio de videojuegos

La necesidad de conocer cuál es el impacto de las tecnologías digitales en la sociedad, ha hecho que en las últimas décadas haya aumentado considerablemente el interés por la investigación en torno a una de sus más populares expresiones en el campo de la lúdica y el entretenimiento, a saber, los videojuegos (Greenfield, 1984). Esto ha promovido muchas controversias y apuestas académicas, unas a favor y otras en contra, que van desde considerarlos como expresiones nocivas, perjudiciales y de poca importancia para su estudio, hasta verlos como una nueva forma de constitución de sujeto y de educación, y por tanto, convertidos en un campo complejo, siendo dispensario de pesquisas rigurosas, entre otros enfoques. Lo cierto es que, sobre ellos surgen variadas cuestiones académicas que provienen de los diferentes sectores de nuestra cultura y sociedad, puesto que los videojuegos han entrado a permearlos. Esto quiere decir que el sector educativo establece sus propios criterios con base en los intereses particulares en torno a la investigación de los videojuegos, de la misma manera, los intereses y criterios varían de acuerdo con sectores como el económico, el militar, sociológico, entre otros.

Por tal motivo, hay variedad y heterogeneidad de preguntas que han sido analizadas por distintos estudios, tales como:

- › *¿Qué son los videojuegos?* (Salen & Zimmerman, 2003; Juul, 2005; Galloway, 2006; Sicart, 2014; Bogost, 2007 ; Aarseth, 2003; Wolf

& Perron 2001, 2005; Perron & Wolf, 2009; Frasca, 2004; Eskelinen, 2001; Murray, 1997; Ryan, 2001, 2004; Laurel, 1993; Jenkins, 2006; Scolari, 2013).

- › *¿Cuáles son los ‘efectos’ positivos y/o negativos además de los aportes de los videojuegos en el campo educativo?* (Buckingham, 2005, 2008; Revuelta & Esnaola, 2013; Apperley & Beavis, 2013 ; Kozdras, Joseph, Schneider, 2015; Beavis, Muspratt, Thompson, 2015; Rey, 2017, Scolari, C., 2018; Douglas, A.; Gentile and Anderson, C. 2006; entre muchos otros).
- › *Cuál es la incidencia de los videojuegos en el campo médico?* (Gentile, D.; Swing, E.; Lim, C. & Khoo, A., 2012; Kuss, D. J. & Griffiths, M.D, 2012; Griffiths, M.D., Arcelus, J., y Bouman, W, 2016; Vaca & Romero, 2007; Bavelier, Green, Hyun, Renshaw, Merzenich, & Gentile, 2011; Bejjanki, Zhang, Li, Pouget, Green, Lu, Bavelier, 2014; Anderson, C. & Ford, C., 1986 ; Anderson & Bushman, 2002). *¿Hay un correlato en el campo psicológico y neurológico en quien juega videojuegos?* (Marcano, 2014; Bavelier & Green, 2004).
- › *¿Cómo leer al videojuego desde el campo sociológico y cultural?* (Flanagan, 2009; Esnaola & Levis, 2008, 2009; Gómez, 2014; Jo Bryce & Rutter, 2006; Raessens & Goldstein, 2005; Kowert, 2014; Jiménez, Moreno y Rodríguez, 2016; Isbister K., 2016).
- › *¿Cuál es el aporte del videojuego al campo militar y de seguridad?* (Hendrix, Al-Sherbaz, Bloom 2016; Nagarajan, Allbeck, Sood, y Janssen, 2012; Balint, Allbeck y Hieb, 2015).
- › *¿Cuáles son los propósitos políticos, económicos, sociales tras del diseño de los videojuegos?* (Newman, 2004, 2008; Frasca, 2001; Bergeron, 2006; Cooper, 2006; Esnaola, 2004, 2006; Sicart, 2005; Bogost, 2008, 2010; Galloway, 2012).

- › *¿Cuál es la dimensión ética de los videojuegos?* (Sicart, 2005, 2009, 2014, 2015; Schulzke, 2010; Smith, J.H., 2003, 2004, 2006; Funk et al., 2004; Carnagey, Anderson y Bushman, 2007; Brey, 1999; Coeckelbergh, 2007 ; Wonderly, 2008; Galloway, 2006, 2012; Rey, 2017).

Con base en las anteriores cuestiones, se puede decir que el estudio de los videojuegos ofrece un amplio abanico de posibilidades y perspectivas para comprenderlos dado que son expresiones culturales similares al cine, al teatro o la literatura, que afirman y ofrecen sentidos sobre el mundo llegando a convertirse en una puerta de entrada a estudios interdisciplinarios. Esto, precisamente porque el estudio sobre videojuegos no se restringe a una disciplina o saber académico particular, y/o una manera de investigar, pues se requiere comprender mejor la relación del hombre con la tecnología y su variado impacto que genera en la sociedad y cultura. En suma, el videojuego es una expresión cultural rica y compleja por su carácter “híbrido”, dados sus elementos informáticos, de juegos de mesa y su relación con los medios de comunicación (Giddings, 2007). Dicha riqueza interdisciplinaria en el estudio de los videojuegos se evidencia en los problemas que van desde el nivel técnico de diseño, propio de la ingeniería y desarrollo de los videojuegos, hasta problemas de carácter económico, psicológico, educativo, político, social, militar, lúdico y, por supuesto, problemas filosófico-éticos, que es el interés del presente estudio.

De igual manera, el estudio de videojuegos amplía el campo de comprensión sobre lo humano, puesto que se relaciona con la dimensión lúdica de éste comprendiendo además su dimensión social y cultural (Huizinga, 2007). Asimismo, se abordan conocimientos particulares del tiempo y del espacio además de la proximidad y de

la agencia en el momento del juego (Stone, Perry, & Darley, 1997). En suma, existe una gran oportunidad de conocer más al ser humano en la relación lúdica que establece con los medios digitales.

### 1.1. Los videojuegos como problema de investigación

El estudio académico sobre los videojuegos es relativamente reciente. A partir de la década de 1980 los videojuegos comenzaron a hacerse presente en la literatura, el cine y la cotidianidad de muchos jóvenes, pero, es a partir de la década de 1990 cuando se globaliza y se impone con mayor fuerza la tendencia de la temática del videojuego incluyendo el campo académico, esto debido a los adelantos de las tecnologías de la comunicación y la información.

Cabe resaltar la intervención de otras disciplinas como la psicología, que analizó y cuestionó los ‘efectos’ de los videojuegos en el comportamiento de los jugadores<sup>2</sup>; la educación también encontró en ellos la posibilidad de ejecutar proyectos de formación civil y militar<sup>3</sup>; la economía descubrió en ellos un producto popular de continua demanda, lo que causó una constante transformación y actualización de los videojuegos, consolidándolos como expresiones paradigmáticas de nuestra cultura popular<sup>4</sup>.

---

2 Ver: Gentile, D.; Swing, E.; Lim, C. & Khoo, A., 2012; Kuss, D. J. & Griffiths, M. D., 2012; Griffiths, M.D., Arcelus y Bouman, W, 2016; Vaca & Romero, 2007; Bavelier, Green, Hyun, Renshaw, Merzenich y Gentile, 2011.

3 Ver: Buckingham, 2005, 2008; Revuelta & Esnaola, 2013; Apperley & Beavis, 2011; Kozdras, Joseph, Schneider, 2015.

4 Ver: Flanagan, 2009; Esnaola & Levis, 2008, 2009; Gómez, 2014; Jo Bryce & Rutter, 2006; Raessens & Goldstein, 2005; Kowert, 2014; Jiménez, Moreno y Rodríguez, 2016.

Así, se ha llegado al desarrollo de los videojuegos en diversas plataformas, con diferentes temáticas y distintos modos de juego – jugabilidad –, incluyendo la implementación de realidad virtual, que pretende romper la barrera que separa lo que convencionalmente se entiende como videojuego y lo que no es uno de ellos: la realidad. Éstos gozan de una multitud de géneros, clasificaciones, objetivos, configuraciones, etc., e incluso, sus lógicas han penetrado otras esferas de la sociedad como lo muestran las formas de organización social que los toman como modelo – gamificación<sup>5</sup> o ludificación–. Contra este frenético desarrollo de los videojuegos, surgen también preguntas que buscan un mayor entendimiento de su presencia y aporte a nuestra cultura y sociedad. En pocas palabras, surge la posibilidad y necesidad de la investigación científica sobre ellos (Méndiz, Pindado, Ruíz, & Pulido, 2002).

Ante todo, la consideración académica e investigativa de los videojuegos no es simultánea a su aparición ni a su popularización. Se llegaron a considerar como un asunto de poca importancia que no merecían de una investigación puesto que los videojuegos son –o eran– percibidos como un asunto de niños y jóvenes y, por tanto, algo trivial y sin importancia para el adulto (Newman, 2004). También, muchos padres y educadores asumirían que el tiempo que se emplea para jugar videojuegos es un tiempo de inactividad que podría ser mejor empleado (Bogost, 2007). Empero, la vertiginosa proliferación y popularidad que han llegado a tener, la consolidación de una industria multimillonaria y la relación que las personas han llegado tener con la tecnología a través de los videojuegos, en el campo educativo y

---

5 “La gamificación es la aplicación de elementos conceptuales propios del diseño de videojuegos a entornos distintos del juego como la empresa, el marketing comercial o la educación” (Prieto et al., 2014, p. 76).

cultural, han hecho ‘tomar en serio’ el estudio académico de los videojuegos (Wolf & Perron, 2001, 2005; Newman, 2004, 2008).

Actualmente, existen investigaciones doctorales que demuestran la variedad de problemas que constatan la característica interdisciplinar del estudio del videojuego y del impacto en diferentes sectores de nuestra sociedad: congresos científicos<sup>6</sup>, grupos de investigación e institutos dedicados a su estudio –centralizados en Europa y Norteamérica<sup>7</sup>–, seguidos por estudios e investigaciones de índole en otras partes del mundo.

- 
- 6 A manera de ejemplo de Congresos y eventos científicos:
- > Gamification World Congress
  - > Just Games? ICA Game Studies Division 2016 Pre-Conference
  - > DIGRA-Different Games Conference 2016
  - > Congress of Humanities and Social Sciences 2016. Canadian Game Studies Association (CGSA)
  - > ECREA Digital Games Research Winter Workshop (ECREA Section Digital Games Research)
  - > World Congress of the Game Theory Society (Aranda, et, al. 2016).
- 7 A manera de ejemplo: *el Centre for the study of Digital Game and Play* ([gaputrecht.blogspot.com.co/](https://gaputrecht.blogspot.com.co/)) de la Facultad de Humanidades de la de Países Bajos, cuyo propósito fundamental es examinar los juegos digitales y el papel del juego en la cultura contemporánea; también en Países Bajos, el Instituto *Waaq Society* (<https://waag.org/>) de Arte, Ciencia y Tecnología, en donde estudian las tecnologías emergentes, además del arte y la cultura y su papel central en el diseño de nuevas aplicaciones para avances novedosos en ciencia y tecnología; el grupo de investigación del Reino Unido, *Serious Games Research Grou* (<http://seriousgamesgroup.org/>), conformado por un grupo de profesionales e investigadores que desarrollan e investigan soluciones de educación y capacitación basadas en juegos de computadora. En el Reino Unido también se ubica el *The National Videogame Arcade*, que es una interesante iniciativa por mantener la memoria, la historia de los videojuegos, desde los primeros juegos Arcade (aquellos juegos clásicos, que para jugarlos se debía insertar monedas) hasta los juegos más recientes. Y revistas científicas en la que se destaca la revista virtual *Game Studies* en donde los principales teóricos e investigadores de videojuegos han dado sus aportes desde el 2001; también revistas con apuesta teóricas y académicas, con gran sentido crítico y de divulgación como *Hobby Consolas*, fundada en 1991; *EDGE* editada desde

De las exploraciones llevadas a cabo sobre este campo académico e investigativo relativamente reciente sobre los videojuegos, se han propuesto clasificaciones que ayudan fortalecer este nuevo campo interdisciplinar<sup>8</sup>. En este orden de ideas, se presentan problemas muy interesantes y pertinentes que van desde una nueva comprensión del quehacer del juego<sup>9</sup>, hasta los posibles “efectos” positivos y/o negativos de los videojuegos sobre los jugadores<sup>10</sup>. También se estudian las experiencias que se pueden describir en el juego mismo, propuestas alternativas para los sistemas de la arquitectura del videojuego, la relación y aporte del juego con la educación, la psicología, la cultura, la economía, la política y, por supuesto, su relación con la ética<sup>11</sup>.

## 1.2. Problemas y debates sobre el videojuego

Con la llegada de los videojuegos surge para algunos investigadores, una nueva manera de entender qué es el juego, que en ocasiones se contraponen con énfasis diversos (“narratólogos” versus “ludólogos”), generando uno de los principales debates clásicos sobre el estudio de videojuegos, como se verá con detalle más adelante.

---

1993 dirigida a jugadores, desarrolladores y diseñadores; *Game Informer* (1991); *Game Developer* (1994–2013); la revista japonesa *Weekly Famitsu* (1986), entre otras muchas.

- 8 Ver clasificaciones en: Newman, 2004, 2008; Castañeda, Salazar, González, Sierra, Méndez, 2015; Aranda, Sánchez, N. J. y Martínez., S, 2016, en adelante, Aranda., *et. al.*
- 9 Ver: Salen & Zimmerman, 2003; Juul, 2005; Galloway, 2006; Sicart, 2014; Bogost, 2007; Aarseth, 2003.
- 10 Ver: Gentile, D., Swing, E., Guan, C., 2012; Griffiths, M.D., Arcelus, J., y Bouman W., 2016; Vaca & Romero, 2007; Bavelier, 2012; Bavelier & Green, 2004.
- 11 Ver: Sicart, 2005, 2009, 2009a, 2009b, 2014, 2015; Galloway, 2004, 2006, 2012.

Por otro lado, el uso masivo y popular del videojuego, en especial por los más jóvenes, ha despertado el interés por comprender los efectos que produce, particularmente en aquellos que juegan de manera constante o excesiva. Esto ha polarizado la discusión generando argumentos a favor y contra del videojuego, encontrándolos –por un lado– perjudiciales e improductivos<sup>12</sup>; y, por otro lado, como una nueva y motivante manera de educar, de adquirir nuevas competencias, habilidades y destrezas<sup>13</sup>. Con todo esto, surge otro de los más actuales debates en torno al videojuego: ¿Cuáles son, entonces, sus efectos directos e indirectos?

### ***1.2.1. El problema del “juego”***

El juego es un conjunto de reglas (Salen, & Zimmerman, 2003; Juul, 2005; Sicart, 2014; Bogost, 2007). Sin las reglas no habría juego; las reglas son la estructura profunda del juego (Salen & Zimmerman, 2003). Además, las reglas, aunque implican restricción, dan orden al juego y consolidan su estructura, también posibilitan la creatividad en el jugador en los límites que ofrecen. Las reglas son estructuras formales y limitan la acción del jugador al énfasis o direccionamiento que constituye al juego. En últimas, para estos pioneros en la investigación del juego, se propone que éste sea un sistema en el que los jugadores se comprometen en un conflicto artificial definido por reglas, cuyo resultado es evidenciado de manera cuantificable. El énfasis que sobresale en los estudios de estos investigadores recae en la jugabilidad,

---

12 Ver: Griffiths, M.D. & Wood, R. 2000; Griffiths, M.D., 2004; Griffiths, M.D. & Davies, M. 2005; Pontes, H., Király, O., Demetrovics, Z., Griffiths, M.D., 2014; Billieux, J., Maurage, P., Lopez Fernandez, O., Kuss, D. y Griffiths, M.D., 2015; Caillois 2001; Juul 2005.

13 Ver: Buckingham, 2005, 2008; Bogost, 2007.

en su mecánica y en específico en el constituyente esencial que son las reglas. El papel del jugador se da por supuesto o implícito en la dinámica misma del juego.

De acuerdo con Juul (2005), quién coincide posteriormente con Salen & Zimmerman (2003), el juego es un sistema basado en reglas y con un resultado variable y cuantificable; sin embargo, Juul encuentra que una de las grandes motivaciones del jugador es el resultado porque es donde recae el culmen de su mayor esfuerzo. El autor ofrece también un aporte que vale la pena resaltar: los videojuegos se diferencian de los juegos tradicionales o *juegos pre-electrónicos* en cuanto que los primeros controlan las reglas, librando así al jugador de dicho control, favoreciendo a la implementación de reglas más complejas que el jugador debe descubrir durante el juego (esto se da generalmente en juegos de mundo abierto, en los cuales algunos de sus finales varían de acuerdo a las decisiones y elecciones tomadas por el jugador a través de la historia y donde ganar o perder es diverso, entre otras cosas).

Estos autores abordan –por separado– los dos constituyentes fundamentales de la dinámica, el juego y el jugador. Para Salen & Zimmerman (2003), el interés de su estudio es el juego desde su mecánica y las reglas que le constituyen, de ahí que su investigación va dirigida principalmente a diseñadores de juegos. En Juul (2005) hay un marcado interés por el jugador, en quien encuentra la posibilidad de negociar y de asumir las consecuencias del juego. Esto quiere decir que el jugador acepta deliberadamente las consecuencias del juego. De manera similar, Sicart (2014) apuesta por comprender que “jugar es un modo de ser humano” (p. 1) es decir, jugar es una parte constitutiva del ser humano, o lo mismo que decir, jugar es una actividad que le permite al jugador tener una comprensión de la realidad, de nosotros mismos y de nuestros semejantes, descartando así el interés y la

importancia exclusiva por las reglas y límites del juego. De lo anterior se puede afirmar que jugar es apropiarse del juego, es decir, de ir más allá de las reglas y los objetivos para encontrarnos como jugadores y como individuos. Esto es lo que hace interesante al juego desde el punto de vista moral (Sicart, 2009).

Aranda *et al.* (2016), rescatan y asumen la propuesta clásica del historiador holandés Huizinga (2007), quien defendió el juego como el elemento clave y necesario para el desarrollo de la civilización humana. Para Huizinga, el juego se define como el factor que nos distingue como seres civilizados. Así lo afirma él: “tengo la convicción de que la civilización surge y se desarrolla en y como juego” (Huizinga, 2007, p. 6). En este sentido, el juego para este autor es una actividad que se lleva a cabo en el marco de ciertos límites de tiempo y espacio y que sigue obligatoriamente unas reglas que llevan a un final (Huizinga, 2007). Esto, por tanto, hace que Aranda (2015) coincida con Juul (2005), Salen & Zimmerman (2003), en lo que respecta a la comprensión del juego como un sistema basado en reglas y con un resultado esperado.

Sicart (2014), por su lado, se aleja deliberadamente de esta recuperación clásica de Huizinga (2007), pues considera que el juego no es una actividad siempre placentera, ni un paréntesis de la vida ordinaria al suponer que no es una actividad “seria” (Huizinga citado por Aranda, *et al.*, 2016). Para Sicart (2014), plantear que la actividad del juego es una forma de ser del ser humano, implica una ruptura con este planteamiento clásico de Huizinga pues jugamos a través de juguetes, en contextos de juego, con tecnologías y diseños creados para tal fin. Jugar no es siempre una actividad lúdica, inofensiva y alejada de la realidad, puede llegar a ser una actividad peligrosa, dañina, antisocial y corrupta. Por eso, para Sicart (2014), el juego es una muestra manifiesta de la dimensión humana, que es utilizado para expresar nuestra relación con el mundo, nuestras relaciones y vínculos con los demás,

junto con nuestras comprensiones de la realidad (Sicart, 2014). En este orden de ideas, hay una aproximación clara de diluir esa dicotomía entre juego y jugador, pues como ya se ha dicho, cuando se juega nos hacemos humanos. En este sentido, los videojuegos son tan solo “un pequeño subconjunto de juguetes” o artefactos diseñados y construidos para ese fin; los videojuegos son como “un patio de juegos”, que ha sido pensado y creado para ese fin, para jugar (Sicart, 2014).

Sin embargo, a pesar de la apuestas integradora como la de Sicart, la discusión en torno a qué es el juego y qué son los videojuegos, mantiene la división y la distancia tradicional entre máquina/juego y jugador al existir diferencias entre los conceptos. Así, se puede constatar en el trabajo de algunos investigadores y desarrolladores de videojuegos que desde la perspectiva de la máquina, proponen que el juego es la evolución de un personaje que tiene la tarea –en el entramado del mundo virtual– de alcanzar una serie de objetivos dentro de un mundo limitado y controlado por un agente exógeno –jugador en el mundo real–, que lo lleva a la consecución de dichos objetivos, pero que no tiene ninguna incidencia y relación con el mundo limitado del juego<sup>14</sup>.

Ese mundo acotado son representaciones –o simulaciones– en tres dimensiones que están determinados por una serie de reglas que limitan la acción. Aunque tampoco se debe reducir el juego a un conjunto de personajes interesantes, mezclados con gráficos sofisticados e hiperrealistas, con rompecabezas e historias en escenarios intrigantes. El juego es más complejo que esos elementos técnicos y formales. Además de poseer un conjunto de elementos formales, el juego debe motivar a que el jugador lleve a cabo las acciones esperadas

---

14 Ver: Vallejo & Martín 2013; Rollings & Morris 2004; Schell, 2008; Bernal-Merino, 2015; Hiwiler, 2016.

y propuestas por el juego, es decir, que posibilite la “jugabilidad”; cuando ésta es compleja o muy sofisticada, el juego se estanca, pero, cuando se comprenden y funcionan, según la mecánica del juego, la jugabilidad se constituye en un conjunto de acciones inesperadas que motivan y gustan para continuar con él.

Sin embargo, al respecto hay un importante debate. Algunos sectores académicos consideran que el juego es una cuestión de la narración más que de la jugabilidad; otros, por el contrario, consideran que es un asunto de jugabilidad, situando la historia que se narra en un segundo plano (Scolari, 2013, 2018). Es el debate más destacado en los estudios sobre videojuegos, al nivel de considerarse como un debate clásico que data de finales de la década de 1990, cuando comenzó a emerger —entre el diverso abordaje que tiene el videojuego como objeto de estudio— la disputa entre los llamados *ludólogos* y *narratólogos*. Los primeros<sup>15</sup>, defienden férreamente el estudio de los videojuegos como disciplina autónoma, o como concerniente a la ludología sin articulación alguna con disciplinas ya establecidas como la literatura, el teatro o el cine. De ahí que toda la propuesta que hacen los narratólogos por analizar el juego en general y a los videojuegos en particular<sup>16</sup> sea considerada como absurda, pues jugar y narrar son dos cosas diferentes, como lo es el cine y la literatura. Los juegos son autónomos en relación con la narrativa, pues, por ejemplo, cuando se juega con la pelota, se espera que se lance la pelota y no que se cuente una historia. Los narratólogos argumentan que el discurso se ha sofisticado en la medida en que las imágenes o los componentes acústicos han propiciado nuevas maneras de narrar; no por ello se descarta la idea de que, con solo jugar el videojuego, se

---

15 Ver: Aarseth, 2005; Frasca, 2004; Juul, 2005; Eskelinen, 2001.

16 Ver: Murray, 1997; Ryan, 2001, 2004; Laurel, 1993; Jenkins, 2006.

puede también expresar ideas. En el campo de los videojuegos, las imágenes en movimiento y el sonido envolvente, todos los elementos constitutivos del juego dejan constancia de lo narrado, cosa que sería imposible si la interpretación se deja únicamente a merced de las reglas del juego.

Sin embargo, existen otras posturas más integradoras que consideran que ese debate se reduce a una búsqueda por mantener a toda costa un territorio más de poder político que teórico, es decir, considerar a la *ludología* como disciplina autónoma, “libre de cualquier *colonización* de disciplinas ya establecidas cuyos objetos son formas reconocidamente *elevadas* de arte y cultura, como la literatura, el teatro o, quien diría, el cine” (Gomes, 2009, p.181).

La realidad pone a prueba esa pretensión de la ludología, pues, la evolución de los juegos y en ellos la popularización de los videojuegos de mundo abierto o *sandbox games*, constata que esa relación entre juego y narrativa puede ser todo, menos colonizadora, absurda o arbitraria. Frente a esto, la narrativa experimenta una transformación que trasciende la tradicional narrativa oral al incorporar a los demás medios de comunicación actuales, es decir, incluye el manuscrito, el texto impreso, la forma de organizar la experiencia para que sea un ejercicio mimético, como el teatro, el cine, la televisión y, por supuesto, los videojuegos. Sobre cada uno de estos medios, la narrativa se amolda de manera diferente, en diálogo con el contexto histórico en que se encuentre, valorando sus características intrínsecas para así crear diferentes posibilidades de reorganización del flujo de la experiencia vivida.

Según lo dicho, la narrativa es una imagen mental, una construcción cognitiva hecha por el lector en respuesta a un texto (Ryan, 2004). Es decir, según Ryan, 2004, para que un texto sea considerado narrativo, sin importar su forma en particular, debe ser capaz de crear o evocar una determinada imagen mental en el intérprete, o jugador,

en este caso. La autora propone, por tanto, que se debe hacer una distinción entre textos que *son narrativos* y aquellos que *poseen narrativa*. En los primeros textos, la narrativa es propiedad de construcciones semióticas que arreglan su lenguaje de forma intencional para provocar secuencias de comandos narrativos en la mente de sus lectores, mientras que, en los segundos –aquellos textos que poseen la narración– implican solo ser capaz de evocar esos comandos narrativos en la mente, es decir, la narrativa irrumpe con una nueva faceta porque es una construcción cognitiva. En consecuencia, esto hace válido que se pueda llevar a cabo un análisis y un estudio sobre el juego y sobre los videojuegos que busquen nuevas maneras de evocar en nuestras mentes ese guion narrativo (Gomes, 2009).

### 1.2.2. El problema de los “efectos” del videojuego

Otro problema clásico de discusión sobre los videojuegos es el relacionado con sus “efectos” dada la necesidad de conocer el impacto de las tecnologías en las personas. Se ha llegado a resultados y argumentos contrarios –efectos negativos y positivos–, con el propósito de validarlos o descartarlos como pertinentes para nuestra sociedad. Al respecto existe una amplia producción académica e investigativa que denuncia y llama la atención sobre los efectos negativos o peligros asociados al consumo de videojuegos, como la agresividad y conductas violentas<sup>17</sup>, la adicción o ludopatía<sup>18</sup>, los problemas en las

---

17 Ver: Walsh, 2001; Anderson, 2004; Buckley & Anderson 2006; Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta, 1988).

18 Ver: Griffiths, M.D, 2000; Griffiths y Wood, R., 2000; Griffiths, M.D.,2004; Griffiths, M.D., Davies, M., y Chappell, D., 2004; Griffiths, M.D., 2005; Griffiths, M.D., Davies, M., 2005; Griffiths, M.D., 2014; Griffiths, M.D., King, D.L., y Delfabbro, P.H., 2014; Griffiths, M.D.,

habilidades sociales<sup>19</sup>, el bajo rendimiento escolar<sup>20</sup>, la obesidad<sup>21</sup>, el potencial de conductas delictivas<sup>22</sup> y la epilepsia<sup>23</sup>.

Con frecuencia, estos estudios reflejan generalizaciones negativas sobre los videojuegos, sin considerar excepciones, o también, el desarrollo de videojuegos (*serious games*) que incluyen temas que no implican violencia y son diseñados para ser usados de manera cooperativa o que poseen temas con sentido social (Mejía & Londoño, 2011). Efectivamente, esto no excusa ni busca ignorar que la existencia de videojuegos, con características explícitas de violencia y agresividad, son una realidad en el mundo del videojuego. Existen videojuegos en los cuales el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en llevar a cabo acciones delictivas y destructivas hacia sus enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida (p. ej., la saga *Grand Theft Auto*). Es precisamente sobre este tipo de videojuegos, en que recae el interés del libro.

Sin embargo, algunos estudios también han llegado a encontrar bondades y beneficios en el uso de videojuegos tales como: el mejoramiento cognitivo, atención visual y el desarrollo de habilidades

---

Arcelus, J. y Bouman, W, 2016; Griffiths, M.D. y Nuyens, F, 2017; Fisher, 1994; Tejeiro & Bersabé, 2002.

19 Ver: Bermejo y Cabero, 1998; Tejeiro, 2001.

20 Ver: Hastings, E., Karas, T., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S., 2009. En adelante, Hastings *et al.*, 2009.

21 Ver: Mossle, Kleimann, Rehbein, & Pfeiffer, 2010; Ballard, Gray, Reilly y Noggle, 2009.

22 Ver: Fischer, Greitemeyer, Morton, Kastermüller, Postmes, Frey, Kubitzki y Odenwälder, 2009. En adelante, Fischer, *et al.*, 2009.

23 Ver: Dorman, 1997.

como la multitarea<sup>24</sup>, como medio terapéutico<sup>25</sup> y como medio didáctico y educativo<sup>26</sup>.

Ahora bien, la mayoría de estos análisis sobre los efectos de los videojuegos, se hacen desde planteamientos teóricos y metodológicos empleados en el estudio de impactos y efectos de los medios de comunicación en general, como los que se han hecho, por ejemplo, con la televisión<sup>27</sup>. Según Tejeiro, Pelegrina del Río y Gómez, (2009), en adelante Tejeiro, *et al.* (2009), para el caso de los videojuegos, muchos de sus análisis se hacen desde el enfoque de la teoría del modelado y la teoría cognitiva social de Bandura (1984). Este modelo argumenta que: “la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso” (Bandura, 1984, citado por Tejeiro *et al.*, 2009, p. 239). Esto, de cierto modo, lo había anticipado ya la investigación de Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1988), quienes sugirieron que los videojuegos al ser un medio activo, a diferencia de la televisión que es pasiva, implican un tipo de modelado participante en la que el jugador, al controlar a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje.

---

24 Véase: Green & Bavelier, 2004; Trick, Jaspers-Fayer y Sethi, 2005; De Lisi & Wolford, 2003.

25 Ver: Basak, Boot, Voss y Kramer, 2008

26 Ver: Buckingham, 2005, 2008; Egenfeldt- Nielsen, 2008 Bogost, 2007

27 Ver: Barbancho, F; Moreno, J.; Tirado, F.; Hernández, L.; Santos, J, y Moreno, A (2005). En adelante, Barbancho, *et. al.* (2005)

Desde este marco, vale la pena destacar el trabajo de Wonderly (2008) que, en oposición a quienes defienden los efectos positivos en los videojuegos, argumenta duramente contra ellos considerándolos como *ultra-violentos*, sosteniendo su postura desde la propuesta moral del filósofo escocés David Hume, puntualmente desde la categoría de la *empatía*<sup>28</sup>. Según Wonderly (2008), esta propuesta moral ofrece un marco sorprendentemente apropiado para interpretar y abordar la ética práctica: el significado moral de los videojuegos ultraviolentos. Desde una interpretación de los postulados de Hume se puede dilucidar una posible conexión entre jugar este tipo de juegos y el posible daño moral. Wonderly se apoya en la categoría de empatía de Hume, la cual es central en la teoría clásica de los “sentimientos morales”, que consiste en ver en los demás un reflejo de sí mismo, un reflejo de nuestra humanidad que invita, por tanto, a llevar acciones justas y de bienestar por ese otro semejante. En este sentido, las representaciones humanas violentadas, asesinadas y ultrajadas que presenta el videojuego –con características violentas–, cada una es un ataque que va dirigido hacia la función empática del videojugador. Los efectos en la persona no son inmediatos, llegan a ser difíciles de detectar; sin embargo, la conclusión para Wonderly (2008), es que existen efectos negativos y perjudiciales de los videojuegos ultraviolentos en aquellos que los juegan, pues ese tipo de videojuegos atenta contra el sentimiento de lo humano. En este sentido, en la medida en que se juegue de manera

---

28 David Hume (1711-1776), propuso que existen condiciones de posibilidad para la acción moral que no necesariamente emergen de la razón, sino de los sentimientos: “Nuestras afecciones dependen más de nosotros mismos y de las operaciones internas del espíritu que ninguna otra clase de impresiones, razón por la que surgen más naturalmente de la imaginación y de las ideas vivaces que nos formamos de ellas. Esta es la naturaleza y causa de la simpatía, y de este modo experimentamos tan profundamente las opiniones y afecciones de los otros siempre que las descubrimos.” (Hume, D., 2001. *Tratado de la Naturaleza Humana*, p. 237)

constante o excesiva, el jugador sufre un proceso de *des-humanización*. Aquí el juego promueve la pérdida de la función empática del jugador.

Morgan Luck (2009), en esa misma línea de crítica sobre los videojuegos violentos, analiza el debate entre lo virtual y lo real (realidad análoga versus realidad virtual/digital), al plantear un problema muy interesante: ¿es inmoral que un jugador dirija a su personaje a asesinar a otro dentro de un juego de computadora? Luck piensa que, efectivamente la mayoría de las personas están de acuerdo con que el asesinato es un hecho éticamente incorrecto en el mundo real y por tanto repudiable. En el mundo virtual, sin embargo, un asesinato a nadie le sorprendería, pues no se está matando a ninguna persona real, cosa que, por tanto, no es inmoral. Pero, ante acciones como la pedofilia virtual con niños abusados que no son reales, ¿se puede ignorar tal como se hace con el asesinato virtual? (Luck, 2009).

El profesor Luck (2009) argumenta que hay hechos morales en los videojuegos que, a pesar de ser éticamente incorrectos, son permisibles y otros no, como el asesinato virtual pero no la pedofilia virtual. En otras palabras, hace evidente que existe una inconsistencia en la aceptación social de los actos inmorales en la virtualidad. Por tal razón, el autor propone que, a menos que se pueda encontrar una distinción moral entre estos dos actos, deben ser tratados igualmente, es decir, ser permisibles con el asesinato y la pedofilia, ya que, si no es así, el entretenimiento popular, específicamente el relacionado con los asesinatos –no solo con los videojuegos violentos, sino en el cine, la literatura, el teatro, etc.– también debería ponerse en duda su dimensión moral (Luck, 2009).

Coeckelbergh (2007), refiriéndose también a los videojuegos violentos, encuentra que hay defensores de este género de juegos, que argumentan que los juegos son solo juegos, y que los jugadores son capaces de hacer una diferencia entre lo virtual y lo real. Pero, también

encuentra detractores, como Walsh (2001) quien, desde la investigación empírica, sustenta que la agresión y la violencia son efectos de este tipo de videojuegos promoviendo un comportamiento antisocial. Frente a este debate, Coeckelbergh (2007) se pregunta hasta dónde puede ser cierta esta influencia directa de los videojuegos, específicamente en la dimensión moral del jugador. Para aproximarse a esta cuestión, se apoya en los estudios de McCormick (2001), cuyas interpretaciones están emparentadas con las perspectivas éticas como la aristotélica, la utilitarista, la kantiana y de la filósofa contemporánea de Martha Nussbaum, demostrando cómo los videojuegos pueden estimular un desarrollo moral de empatía y del sentimiento cosmopolita al ser asumidos como una manera o expresión narrativa similar a la novela.

Teniendo en cuenta esto, Coeckelbergh (2007) propone abordar este problema desde dos modelos: uno externo, que se centra en el contenido y la relación entre lo real y lo virtual, y otro interno, que enfatiza la (*inter*) acción dentro del juego y la interacción entre contenido y medio. El modelo externo, que refiere al contenido del videojuego violento, plantea que dicho reduccionismo –considerar al videojuego como causa de efectos violentos solo por el contenido–, se debe al sentido común que la mayoría de las personas tienen con relación al contenido violento; en otras palabras, es común comprender que, si el juego presenta contenido violento, quien lo juega se vuelve también violento. Coeckelbergh (2007), emplea la metáfora de la contaminación para dar a conocer mejor esta reflexión, “si el contenido es malo, sin duda debemos evitar que lo virtual contamine al mundo real” (p. 223). Sin embargo, si el único criterio de validez es el contenido, solo se tiene el juego en sí mismo para argumentar que su contenido violento es éticamente problemático, en atención a lo cual también se debería imputar el contenido violento ofrecido por otros medios como las telenovelas, el cine, los juegos de mesa, etc., (Coeckelbergh,

2007). Atribuir toda la culpa al contenido evidencia una visión de oposición entre contenido y medio, similar a la establecida entre lo virtual y lo real. Sobre estos dualismos el filósofo belga propone que para superarlos y, con ello, encontrar el problema moral específico en los videojuegos violentos, se debe “ver la manera particular en que el contenido y el medio se entrelazan” (p. 220), y de similar manera se debe analizar la relación entre virtualidad y realidad.

El principal problema moral no está relacionado únicamente con el mundo virtual, sino también lo está, y aún más, con el mundo real. Los videojuegos violentos procuran ser espejos de los entornos reales y de sus características violentas. Un ejemplo claro es el juego *Grand Theft Auto* (GTA), que proyecta ambientes violentos inspirados en el mundo real de grandes ciudades como Los Ángeles y Miami. Así, guardando las proporciones, el juego es un correlato de la realidad y no una exageración o distorsión de la misma, pues somos conscientes de que la sociedad actual no es un paraíso ingenuo como para concederle a los videojuegos la inmoralidad originaria. Como consecuencia de lo anterior, la cuestión que surge es analizar si el contenido altamente violento hace que el juego sea realmente inmoral (Coeckelbergh, 2007).

En cuanto al análisis del modelo interno, Coeckelbergh (2007) considera que no es solo el uso de un avatar lo que nos convierte en el personaje del juego, incluso si la narración del juego lo demande. Para que exista empatía con el personaje del videojuego el jugador debe “identificarse” con él, esto es, encontrar características del personaje parecidas a las suyas (Fuenzalida, 2008). Al respecto, no hay que perder de vista que uno de los principales objetivos de los desarrolladores de videojuegos es la inmersión del videojugador, que inicia con ese proceso de identificación del jugador con el personaje, que posibilita la empatía. Precisamente ese personaje o avatar es asumido completamente por el jugador, es decir, este último asume la representación

gráfica de su personaje, que implica su cuerpo, movilidad, características particulares sin que esto genere que el jugador desaparezca; en otras palabras, el jugador se constituye en el avatar, sin dejar por esto de ser él mismo.

A este respecto, se aprecia que Coeckelbergh (2007) se desmarca un tanto de la escisión clásica y recurrente de personajes/avatar versus jugador; por el contrario, percibe que existe una unidad entre ambos a partir de la experiencia del juego de videojuegos, es decir, se es integralmente en tanto se juega. Además, al igual que en una novela, en la que puede haber identificación con el personaje, en los videojuegos dicho proceso es más activo, pues existe la 'interactividad', que nos lleva a actuar en el mundo virtual y estos actos constituyen el "yo" del jugador –al menos durante el período del juego. Por esta razón nos convertimos en el personaje, en lugar de ser un simple espectador a través de un avatar.

Sin embargo, el principal problema moral sobre los videojuegos violentos que Coeckelbergh (2007) encuentra, apoyado en Aristóteles y Nussbaum, es el tipo de persona que pueda llegar a convertirse el jugador, al formarse -o educarse- a través de este género de videojuego, que implica acciones repetitivas y constantes, es decir, por su efecto negativo. El problema moral no es ese énfasis en llevar a cabo acciones morales virtuales incorrectas, sino hacerlo repetidamente, como una manera de entrenamiento a través de tales actos (Coeckelbergh, 2007).

Schulzke (2010) por su lado, hace una defensa teórica sobre la moralidad de los videojuegos violentos desde las perspectivas éticas de Aristóteles, Kant y el utilitarismo, ante los argumentos simplistas y reduccionistas que consideran a los videojuegos violentos como la causa de muchos de los males modernos de la juventud y de la niñez en la actualidad en la medida en que enseñan cómo usar armas y

llevar a cabo probables acciones violentas. El autor argumenta que la investigación empírica y teórica aún no han podido concluir de manera imperativa que existe un efecto negativo determinante en los videojuegos violentos.

Con base en esto, Schulzke (2010) lleva esta problemática al debate académico puntualmente por dos razones: la primera de ellas tiene que ver con el reduccionismo de la mayoría de los estudios empíricos y teóricos, que consideran solo una perspectiva, que la violencia simulada es perjudicial, ignorando los resultados de las investigación de un amplio sector de la comunidad académica y científica que se oponen a esa conclusión<sup>29</sup>. Y la segunda, tiene relación con la poca importancia de otros datos que demuestran que los videojuegos no tienen ningún efecto sobre el crimen ni tampoco sobre el crecimiento para la propensión a la agresividad (Zendle, Kudenko, Cairnsa, 2017).

Schulzke (2010) concuerda con McCormick (2001) en cuanto a la defensa contra los ataques que les hacen a los videojuegos violentos. Ambos autores cuestionan los argumentos que afirman que, los videojuegos, *entrenan* a quienes los juegan para que puedan lastimar a la gente de manera más eficaz, sin contar que los hace más insensibles frente a la desgracia ajena y al cometer acciones violentas. Según Schulzke (2010), los argumentos teóricos y algunos resultados empíricos de muchas investigaciones sobre los videojuegos violentos, sufren de variadas deficiencias, como son las ineficientes fundamentaciones teóricas o metodológicas. Por esta razón, afirma Schulzke (2010), que las principales tradiciones clásicas de la filosofía moral, como la ética deontológica kantiana, la ética de las virtudes aristotélica y el

29 Ver: Aarseth, 1997, 2003, 2005; Salen, K., & Zimmermann, E., 2003; Juul, 2005; Sicart, 2005, 2009, 2014, 2015; McCormick, 2001; Mortensen, 2015.

utilitarismo, pueden fundamentar y defender argumentativamente a los videojuegos violentos.

En la ética formal kantiana, con base en la segunda formulación del imperativo categórico:

*“obra de tal modo que uses la humanidad, tanto en tu persona como en la persona de cualquier otro, siempre como un fin al mismo tiempo y nunca solamente como un medio”* (Kant, 2007, p. 42)., podemos ver que vale la pena ponerla en mención ya que nos permite comprender cómo actúan los jugadores en el mundo del juego; por tanto, la acción moral incorrecta o correcta está relacionada en cómo los jugadores se tratan entre sí en la acción del juego y qué intenciones informan sus acciones. Es decir, el jugador es bueno o malo según como trate al oponente (Schulzke, 2010). Por tanto, para McCormick (2001), en la medida en que el jugador no viole el imperativo categórico no ejecuta una acción éticamente incorrecta. Sin embargo, las probables violaciones del imperativo categórico kantiano no están directamente relacionadas con algún contenido del juego en particular y, por lo tanto, no están ligados al videojuego violento.

Desde la ética aristotélica, Schulzke (2010), que coincide con Coeckelbergh (2007), ve que la preocupación moral se centra efectivamente en lo que sucede en el mundo del juego y el tipo de virtudes o vicios que se pueden fomentar en el jugador a través la práctica o juego como entrenamiento. El utilitarismo por su lado, según Schulzke (2010), justifica la variedad de expresiones de violencia ofrecidas por el videojuego, puesto que propicia más placer que dolor, más beneficios que perjuicios, a saber: la diversión y el entretenimiento, que se cuenta por miles de millones de dólares en ganancias en el mundo (Schulzke, 2010). La cantidad de daño no es superior al valor que tienen los videojuegos para entretener, para crear trabajos y generar riqueza. Y algo más importante, es más grave moralmente la acción

de censura sobre el juego violento, que los daños que estos puedan ocasionar: no se justifican restricciones a la libertad de expresión que ofrece el videojuego violento. En últimas, no hay ninguna razón de peso para oponerse a los videojuegos violentos por motivos utilitaristas (Schulzke, 2010).

Schulzke (2010) finalmente deja abierto el debate respecto al estatus moral del videojuego, pues considera que hay mucho por ser investigado, y aún más en estudios teóricos como el suyo, que se han centrado más en las consecuencias empíricas del juego, en lugar de prestar más atención a cómo los jugadores en realidad experimentan los videojuegos y cómo actúan hacia los demás en el mundo digital. Estos estudios deben ir a la par con el avance vertiginoso de la tecnología y con ella, el diseño y desarrollo de los videojuegos debido a que se pueden crear argumentos ya dados que se vuelven anacrónicos con cada avance tecnológico. Es por eso que, investigaciones como la presente, se vuelven oportunas y pertinentes para llenar ese vacío académico que está sin explorar.

En últimas, el debate de los efectos negativos y positivos de los videojuegos en los jugadores, evidencian por lo menos dos aspectos claves a considerar: el primero está relacionado con el carácter pasivo del videojugador, de hecho, su carácter exclusivamente receptivo es producto de aquellas investigaciones unidireccionales que dejan un vacío enorme, como su capacidad de acción, de *respuesta*, de decisión, de voluntad en el juego de videojuegos; y, el segundo aspecto, es que aún no hay un acuerdo ni se ha resuelto el debate entre los investigadores frente a esta discusión de los efectos. Esto lo corrobora Ferguson (2008), quien no está de acuerdo con la afirmación de que existe cierta influencia de los videojuegos (de manera directa y causal) y que incentivan a los jugadores a realizar acciones violentas como se vio anteriormente, puesto que más allá de un asunto causal,

es un problema de pánico moral vivido por la sociedad y la cultura, esto ante la emergencia de nuevas formas de comunicación y de juego, similar a lo vivido con la fotografía y el cine en su momento.

### **1.2.3. El problema del videojuego como expresión cultural**

Paralelamente con los estudios sobre la dimensión lúdica de los videojuegos y sus efectos, surgen otras preocupaciones que han hecho más complejo y rico el debate, esto es, el interés de ver cómo los videojuegos están remodelando el entretenimiento, la cultura y sociedad. De hecho, cuestiones —algunas de ellas ya tratadas anteriormente— como: ¿qué define a un videojuego?, ¿quiénes juegan videojuegos?, ¿por qué jugamos videojuegos?, ¿cómo encajan en nuestras vidas?, ¿cómo inciden en nosotros como seres humanos?, ¿cómo afectan los videojuegos al jugador?, estas cuestiones tienden a considerar al videojuego como un problema cultural<sup>30</sup>. Además, surgen problemas que se relacionan con las comunidades que emergen al interior de la experiencia de juego (*gamers community*) y de las acciones de juego alternativas o también denominadas “contrajuego” (*counterplay*).

Respecto a las comunidades *gamers*, Mäyrä (2007) es quien comprende el juego de videojuegos como una experiencia que ocurre en un contexto social, que va más allá del accionar mecánico del controlador y del alcance de los objetivos del juego con base en su mecánica y dinámica; lo anterior implica, además, las múltiples redes de sentido que se constituyen entre quienes juegan. De ahí que se necesite ampliar el campo de comprensión sobre estas dinámicas sociales de redes de significación desde su profundidad histórica (vertical), como de la propagación sociocultural (horizontal).

---

30 Véase: Egenfeldt-Nielsen, Heide & Tosca, 2008; Isbester, 2016.

Lo interesante de esta perspectiva es la consideración que realiza Mäyrä (2007) respecto a la experiencia de juego que cree predefinida, modificada y reconfigurada por las múltiples dimensiones exógenas al jugador, que son aquellas que forman parte de las redes de significación que se constituyen en torno a la acción de jugar, conocidas comúnmente como las *gamers communities*. Mäyrä (2007) hace ver que un análisis de la experiencia del juego puede ignorar esos aspectos sociales y contextuales que surgen en las comunidades de jugadores. Es decir, que los estudios sobre el juego de videojuegos pueden predefinir esa experiencia social e ignorar el contexto particular y cultural, lo cual se considera como una advertencia necesaria para tener en cuenta para dichos análisis; sin embargo, Mäyrä no da mucho crédito a la capacidad de agencia y acción del videojugador, a su capacidad de decisión e impredecibilidad en el juego mismo.

En cuanto a las nuevas *maneras de jugar*, Meades (2015) analiza los juegos multijugador desde la perspectiva del contrajuego (*counterplay*), entendido como el uso de trampas, modificaciones o prácticas de *hacking*, que son prácticas de jugadores expertos en informática que consiguen acceder a sistemas y/o cuentas para juegos en línea, algunos por medio de mecanismos agresivos, para alterar la jugabilidad, la mecánica o los resultados.

Según este autor, el *counterplay* no es un asunto exclusivo de acciones contra el otro jugador (o, en dinámica del juego, el enemigo), sino que se trata del resultado inevitable del encuentro de jugadores con los textos/juegos que produce la industria cultural. No son acciones moralmente incorrectas, sino acciones que responden a los desafíos del mismo juego, que rompe con sus reglas o mecánica normal. Sin embargo, si se considera que dicha mecánica o reglas algorítmicas que componen la mecánica del juego es el marco ético (Galloway, 2012), sería efectivamente una acción éticamente incorrecta. Lo cierto es

que estas prácticas del juego, se consideran como un indicador de la existencia de la agencia del jugador, que es la apuesta que posee la presente investigación, que rompe con la comprensión estática de la simple recepción.

Por otro lado, las acciones ejecutadas por los jugadores en el *counterplay*, pueden tener una consideración moral, dadas las consecuencias que puedan generar a partir de la evaluación o reflexión ética que de ellas se puedan hacer. La ética, en este caso, se comprende como la reflexión o capacidad humana de evaluar la mejor manera posible para llevar a cabo acciones humanas, previendo, además, sus probables consecuencias. En este sentido, el *counterplay* promueve cuestiones éticas, como, por ejemplo, establecer qué diferencias tendrían estas acciones con el uso de trampas, o qué *justicia* habría en el juego cuando hay alguien que se apoya en las *ayudas* que se consiguen o se compran para ganar retos en juegos en línea.

Visto así, volvemos a adentrarnos en el plano analizado por Morgan Luck (2009) (ya comentado), en el que se hace evidente la inconsistencia de la aceptación social sobre los actos inmorales virtuales. Aranda *et al* (2016) comprende, por el contrario, que el *counterplay* no es un problema ético, es más, su tendencia a romper las reglas no obstaculiza el juego para nada, todo lo contrario, añade complejidad, emoción y placer. De hecho, muchos diseñadores incluyen en sus videojuegos elementos que permiten obtener ventajas, muchas veces ocultas y disponibles para el jugador que explora, logrando progresar a niveles escondidos, jugar con nuevos personajes. También ofrecen elementos que se encuentran y se distribuyen a través de comunidades virtuales o revistas de videojuegos, constituyéndose como parte de la experiencia del juego. El *gamer* que los conozca y los use, aumenta su competencia y prestigio en la comunidad de jugadores (Aranda *et al.*, 2016).

También, existen intereses y, por tanto, estudios enfocados en la apuesta artística del videojuego<sup>31</sup>, en gran medida por su dimensión educativa con los *serious games*<sup>32</sup>, comprendidos estos últimos como “cualquier pieza de software que combine un propósito no entretenido (serio) con una estructura de videojuego (juego)” (Djaouti, Alvarez, Jessel, 2015, p. 2). En suma, los *serious games* son una apuesta por educar y formar de una manera más atractiva, presentándola a manera de videojuego, con interacción y menos aburrimiento, para con ello captar más el interés y la motivación (Méndiz, 2006).

Sobre estos tipos de videojuegos hay toda una apuesta académica que busca darle un puesto de mayor relevancia en la cultura y sociedad, sobre todo en la educación. Generalmente, los *serious games* son aquellos videojuegos que poseen un propósito específico que es la capacitación, formación, publicidad, simulación o educación desde cualquier plataforma (PC, consola, celular), por tanto, ellos buscan entretener, divertir y motivar al alumno/jugador/formando para que, a través del juego como tal, se pueda lograr desarrollar habilidades y conocimientos. En definitiva, es una aproximación lúdica a problemas que desbordan lo académico, pues recorre desde las simulaciones militares y reconocimientos de terreno hasta ciberseguridad, entre otros<sup>33</sup>.

Otra de las preocupaciones relacionadas con el sentido y el significado del videojuego para la cultura, como la expuesta por Steven Jones (2008), quien se ubica en la misma línea de Mäyrä (2007), formula que los videojuegos van más allá de su jugabilidad y/o de su historia de ficción, o del debate clásico ya tratado entre narratólogos y

---

31 Ver: Schrank, 2014; Flanagan, 2009; Isbester, 2016.

32 Ver: Bergeron, 2006; Gómez, 2014; Bogost, 2007.

33 Ver: Nagarajan, Allbeck, Sood y Janssen, 2012; Balint, Allbeck y Hieb, 2015.

ludólogos. Los videojuegos significan mucho más que eso en nuestra cultura actual: significan toda una manera de ser y de actuar en el mundo de hoy, que está caracterizado por los avances tecnológicos, por la conectividad y por los vínculos humanos que se establecen en el juego –comunidades *gamer*–; además, los videojuegos son manifestaciones humanas artísticas y culturales que constituyen la expresión de momentos históricos de la sociedad de donde emergen, van más allá de ser un producto económico.

Según Mäyrä (2007), el contexto académico ha encontrado que, a través de los elementos textuales formales que conforman al videojuego (la intención del autor, variabilidad textual, forma textual, el paratexto, entre otros), se constituye al videojuego como expresión cultural en la medida en que se juega (Mäyrä, 2007). Es decir, el sentido de los videojuegos –que no es unívoco– está en función de su uso y en un estrecho vínculo con otros medios, textos, instituciones y grupos que los juegan. De ahí que el significado de los videojuegos sea el resultado de una construcción colaborativa, de una interacción social. El significado de los videojuegos no se limita a su forma, es decir, a su software ni al hardware, entendidas como el conjunto de reglas y mecánica del juego, ni tampoco a su historia, aunque, por supuesto, ambas son condiciones esenciales de posibilidad para la construcción social del sentido del videojuego. Además, todas ellas son funciones conformadas por una red de grupos de desarrolladores, jugadores, revisores, críticos y fanáticos en determinados momentos y lugares, a través de actos específicos de jugabilidad o discurso sobre videojuegos (Mäyrä, 2007).

Bogost (2008), por su lado, también reflexiona sobre la dimensión cultural y social de los videojuegos, ya que encuentra en ellos la posibilidad de su propia cultura y de sus valores. Es decir, existen personas que se autodenominan y se comprenden como

videojugadores (*gamers*) quienes dedican gran parte de su tiempo a jugarlos, fomentando espacios en línea para discutir sobre los juegos, para consultar y seguir tendencias, para preguntar y ayudar a otros, para ofrecer estrategias y trucos, o también, para conocer nuevos juegos y tecnologías, entre otras cosas.

En este sentido, el juego de videojuegos lo entiende Bogost (2008), como una “community of practice” (p. 119) (comunidad de práctica), término que también empleó Lave & Wenger (1991) para referirse al contexto o situación social común que comparten los jugadores, sobre el cual, se generan prácticas colaborativas para desarrollar ideas relacionadas con el juego. Es así como surgen comunidades que fijan su atención en un videojuego o de algún género en específico, muchas de ellas, cerradas o con condiciones de acceso y admisión. Estas comunidades de videojugadores a través del tiempo constituyen valores, estrategias y enfoques para la práctica del juego en sí que, en últimas, constituyen una actividad cultural.

Ahora bien, según Bogost (2008) esos valores de la *comunidad de práctica*, en este caso de videojuegos, tienen la particularidad de existir fuera del juego. Es decir, las comunidades de videojuegos centran su atención en las prácticas sociales del juego, en lugar de las prácticas sociales representadas en el juego. En otras palabras, los videojuegos al no ser solo espacios o contextos lúdicos que facilitan prácticas culturales, sociales o políticas en el juego, por ser también medios de comunicación, pueden representar los propios valores culturales a través del comentario, la crítica, la sátira, entre otros. En este sentido, continúa afirmando Bogost (2008) que, cuando el videojuego es entendido de esta manera, se puede aprender a leer como expresiones deliberadas desde perspectivas particulares.

Dicho de otra manera, los videojuegos pueden concebirse como afirmaciones sobre el mundo constituidas por otros –diseñadores y

desarrolladores de videojuegos—, que los jugadores pueden entender, evaluar y deliberar. Al respecto, se da un fuerte valor educativo a los videojuegos, pues encuentra que los jugadores pueden aprender a leer y criticar estos modelos, deliberando las implicaciones de tales afirmaciones (Bogost, 2008).

En ese contexto, el videojuego es entendido como medio de expresión y de persuasión, esto quiere decir que los videojuegos por su dimensión narrativa tienen y pueden generar argumentos, persuadir y expresar ideas. Los videojuegos siempre expresan algo, no son artefactos vacíos, expresan modelos de sistemas reales e imaginarios y se juega con ellos a través de las posibilidades ofrecidas por la mecánica, por el conjunto de reglas que los constituyen: se aprende a entender y evaluar, el significado de un videojuego, jugándolo.

Los videojuegos construyen argumentos sobre cómo funcionan los sistemas sociales o culturales en el mundo, o cómo podrían funcionar; es decir, nos ofrecen mundos y realidades posibles. En ese sentido, cuando se juega, se interpretan esos argumentos. Al hacer esa interpretación, el jugador puede aceptar o no dicha argumentación. En el primer caso, es cuando quedamos persuadidos por el juego, nos involucramos y asumimos por entero la propuesta dada por el juego; en el segundo caso, también se pueden desafiar o simplemente rechazar (Bogost, 2008).

Los videojuegos son el reflejo y el producto cultural, que pueden ser utilizados en el campo educativo y publicitario, en la instrucción y en formación civil y militar, además como medio de transmisión ideológica. Ellos influyen y persuaden para afectar las decisiones de los videojugadores<sup>34</sup>.

---

34 Véase: Bogost, 2007, 2008; Esnaola & Levis, 2008, 2009; Esnaola, 2004, 2006; Marcano, 2014; Sicart, 2009; Davidson, & McEwen, 2009.

### 1.3. La ética del videojuego como problema de investigación

Esa influencia y persuasión expresiva de los videojuegos, Bogost (2007) la denomina *procedural rhetoric* (p. 1) – retórica procedimental—. Comprende el *procedimiento* como aquello que indica una forma de crear, explicar o comprender procesos, que definen la forma en que funcionan las cosas. Puntualmente, se refiere a los procesos como métodos, técnicas y lógicas que hacen que funcionen los sistemas: por ejemplo, los sistemas mecánicos, como los motores o los sistemas organizativos, las escuelas secundarias, también los sistemas conceptuales o la fe religiosa. La *retórica* por su parte sugiere para Bogost (2007) la expresión efectiva y persuasiva. Por tanto, la *retórica procedimental*, es una práctica que implica el uso de procesos de manera persuasiva para un propósito específico. Es una práctica que busca orientar, a través de procesos de manera general y, en particular, en el contexto de los videojuegos, a través de los procesos computacionales.<sup>35</sup>

A manera de ejemplo, Bogost (2008) nos ilustra, a través del análisis que le hace al videojuego *McDonald's*<sup>36</sup>, cómo la retórica procedimental se materializa de manera clara, con el fin de hacer crítica sobre las prácticas comerciales de McDonald's. El jugador debe controlar cuatro aspectos relacionados con la producción de esta cadena de restaurantes de comida rápida o simultáneamente: (1) el pastizal ubicado en tercer

35 En palabras de Bogost (2007): *Procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular. Just as verbal rhetoric is useful for both the orator and the audience, and just as written rhetoric is useful for both the writer and the reader, so procedural rhetoric is useful for both the programmer and the user, the game designer and the player. Procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created.* (p. 3)

36 Ver: <http://www.mcvideogame.com/index-esp.html>

mundo donde se cría el ganado lo más barato posible; (2) el matadero donde se engorda el ganado para el sacrificio; (3) el restaurante donde se venden hamburguesas; y, (4) las oficinas corporativas en las que se manejan actividades de cabildeo, relaciones públicas y marketing (Bogost, 2008). La mecánica, las reglas, la jugabilidad y los demás procesos que constituyen la retórica procedimental hacen que el jugador deba tomar decisiones difíciles, a través de tácticas comerciales cuestionables que los mismos desarrolladores quieren cuestionar. El videojuego de McDonald's crea una retórica de procedimental "sobre la necesidad de la corrupción en el negocio global de comida rápida, y la abrumadora tentación de la codicia, que conduce a más corrupción" (Bogost, 2008, p. 127).

La retórica procedimental es similar a la retórica verbal, en cuanto que esta última es útil tanto para el orador como para el público, o como la retórica escrita, que es útil tanto para el escritor como para el lector. En este sentido, la retórica procedimental es útil para el programador y para el usuario, para el diseñador del juego y para el jugador. En suma, es una técnica que ayuda a elaborar argumentos con sistemas computacionales y a la vez, para desentrañar y comprender los argumentos computacionales que otros han creado (Bogost, 2007).

Esa capacidad persuasiva del videojuego, que va más allá de sus narraciones explícitas como sus imágenes, ambientes, historias, entre otras abren nuevas cuestiones de investigación en diferentes campos, en especial, en el campo de la reflexión ética tal y como lo presenta el trabajo de Miguel Sicart (2005, 2009, 2014, 2015), quien examina la dimensión ética del videojuego y ofrece alternativas de apuestas éticas correctas desde el diseño de videojuegos. Desde el punto de vista de un diseñador y de un desarrollador, se considera que los juegos de computador (*computer games*), como él los denomina, no

son solo experiencias sobre un sistema de reglas y sobre los espacios del mundo del juego, también son experiencias relacionadas con las subjetividades de los jugadores, es decir, son experiencias sobre la construcción de nuestro yo, de quiénes somos y cómo esa experiencia se expresa en una serie de valores éticos, un asunto que involucra el cómo nos relacionamos con los demás y con el mundo mismo.

De lo anteriormente expuesto, el autor plantea las siguientes preguntas: ¿cómo los videojuegos pueden explorar la ética de sus jugadores?, y ¿cómo en el diseño de videojuegos se puede llegar a crear este tipo de exploración ética? El profesor Sicart (2009b) propone un análisis sobre lo que él denomina la “ethical gameplay” (p.192) (jugabilidad ética), esto hace referencia al nivel de abstracción crítico que se hace sobre el videojuego desde parámetros y valores axiológicos; y, además, considera que existen suficientes elementos de diseño recurrentes en ellos como para justificar una tipología de diseños de juego éticos.

Los videojuegos o juegos de computadora, por tanto, pueden crear experiencias éticas profundas gracias a su naturaleza única de información o su condición de *infósfera* (esferas de información), entendida esta como un compendio de información intencionada hacia propósitos premeditados y, por tanto, con valores axiológicos, mediada por los componentes formales del juego. Así, los videojuegos poseen una carga y unas apuestas éticas claras –deliberadas o no–, tanto para los diseñadores (la industria del videojuego), como para quienes lo juegan (Sicart, 2009b).

Es decir, Sicart (2009b) –al igual que Schulzke (2010)–, critica los planteamientos de los teóricos que consideran a los videojuegos como una de las principales causas de los problemas antisociales que nuestra cultura vive, tales como la desensibilización hacia lo humano por parte de los jugadores, la tendencia a cometer acciones violentas a

causa del juego de videojuegos violentos, los efectos en el carácter moral de los jugadores, etc.<sup>37</sup>; además de considerar a los videojuegos violentos como expresiones anti-éticas, puesto que “corrompen los valores sólidos de la sociedad mediante la promoción y la práctica de la violencia y virtudes personales y sociales equivocadas” (Sicart, 2009b, p. 191). Vistos así, los videojuegos ya no solo se preocupan por entretener a un público infantil, hacia donde comúnmente va dirigido el videojuego, sino principalmente en fomentar la simulación de la violencia en los adultos: este es su carácter de inmoralidad.

En este sentido, Sicart opta por fundamentar su crítica desde la *ética de la información* cuyo principal exponente es el profesor Luciano Floridi (1999, 2002), quien además de ser uno de los principales exponentes en este campo, ha realizado análisis sobre los problemas éticos que plantean los videojuegos. Por tanto, el propósito central de Sicart es defender la ética de los videojuegos, pero, además, con bastante énfasis, defender los diseños de sistemas de software que experimentan los videojugadores.

Para este propósito Sicart (2009b) se apoya en una reconstrucción conceptual sobre la categoría de “banalidad del mal” desde la perspectiva de Hanna Arendt (2006). De este estudio, destaca la actitud de Eichmann, quien fue uno de los principales coordinadores del Holocausto Nazi y que Arendt describe, más que como un personaje monstruoso o psicópata, como un burócrata eficiente, que siguió ciegamente, sin cuestión mínima, las órdenes que el Partido Nazi. El problema moral central que se halla ante esta situación es, cómo ante este tipo de estados totalitarios –no muy lejanos a los estados postindustriales ante la maquinaria y extensión de la guerra,

---

37 Véase: Smith, J.H., 2003, 2004, 2006; Funk et al., 2004; Carnagey *et al.*, 2007; Brey, 1999; Coeckelbergh, 2007; Wonderly, 2008.

el resurgimiento de los autoritarismos y del fascismo en el mundo, los genocidios, la catástrofe climática y medioambiental—, sus ciudadanos sobreviven apoyando implícitamente barbaridades y atrocidades, además de la falta de libertad. Arendt (2006) llama a esto banalidad del mal. Sobre todo, la banalidad del mal se presenta a nivel burocrático, siguiendo ciegamente y sin criterio algunas de las órdenes del aparato político totalitario. En el estado de banalidad del mal, no hay reflexión crítica, sino obediencia ciega.

En este orden de ideas, Sicart (2009b) transfiere este problema al campo de los videojuegos cuestionando: ¿sucede lo mismo con los videojuegos? Dado el caso, ¿cómo operan para fomentar la banalidad del mal? Al respecto, aclara y se pregunta:

La banalidad del mal es una consecuencia de los sistemas diseñados para ocultar la causalidad de decisiones. El propósito de este diseño es la limitación de la agencia (ética) dentro de ese sistema. La banalidad del mal se puede definir como un diseño que limita la agencia ética en una complejidad de multi-agentes, de sistemas jerárquicos. Es «diseñado», ya que el sistema se crea con la intención de limitar la agencia ética; y es «multi-agente» y «jerárquico», debido a que estos sistemas tienden a funcionar con un número de agentes que tienen poder operativo tanto sobre el sistema y los otros agentes. Los agentes dentro de este tipo de sistemas pueden participar en acciones poco éticas sin recibir retroalimentación sobre la moralidad, o las consecuencias de esas acciones. El comportamiento no ético, debido a la estructura de retroalimentación del sistema, se percibe como «las medidas necesarias», por lo tanto, no se requiere la reflexión ética. La pregunta es, ¿son de este tipo los sistemas de juegos de ordenador? (Sicart, 2009b, p. 192)

Se puede argumentar que la banalidad del mal en los videojuegos es la consecuencia de aquello que llamaría Bogost (2007) la retórica

procedimental, es decir, la práctica persuasiva y expresiva que poseen los videojuegos, premeditadamente o no, en los procesos formales del juego por los diseñadores, para que sean asumidos sin reflexión por quienes juegan. De ahí la limitación para la reflexión ética propia del jugador que lo lleva realizar comportamientos poco éticos en el juego. De esto, entonces, se deduce que el jugador no censura ni crítica sobre la propuesta de juego violento y, por tanto, se banaliza.

Al respecto, Sicart (2009b) encuentra efectivamente que juegos como *Defcon*<sup>38</sup> –entre muchos otros– es un ejemplo de juego de “asesinatos indiscriminados y masivos con armas nucleares; una simulación de fin del mundo, donde los jugadores compiten para exterminar ‘civiles’ y eliminar los países y culturas de manera indiscriminada.” (Sicart, 2009b, p. 193). Visto así, el argumento de un entretenimiento no ético, es decir, de un juego en el contexto de la *banalidad del mal*, es evidente.

De acuerdo con lo anterior, para Sicart el videojuego violento se enfrenta a una doble condición paradójica: una de actividad improductiva, en la que se comprende al juego como algo intrascendente a la realidad, separado de ella. El juego, desde este tipo de actividad, solo se limita a ofrecer las reglas de juego para que el jugador o jugadores jueguen y pasen el tiempo y solo se diviertan.

---

38 *Defcon* es un juego multijugador para juego en línea, cuyas reglas son muy simples: a los jugadores se les da un número fijo y limitado de unidades y recursos, que tienen que ser distribuidos estratégicamente en el mapa, para la preparación y el enfrentamiento nuclear que, inevitablemente, se llevará a cabo al final de la ronda, es decir, cuando se pone en marcha el lanzamiento de ojivas nucleares. Los jugadores son recompensados con puntos de acuerdo con el número de unidades enemigas y civiles eliminados; por el contrario, se pierden puntos si sus propias ciudades y unidades se ven afectadas. Gana quien pierda menos puntos e infrinja daño razonable. Obviamente, se apunta a las grandes ciudades, que es una estrategia que puede producir plausiblemente buenos resultados. (Sicart, 2009, p. 193)

Pero la otra condición enuncia lo contrario. La otra condición se apoya en la naturaleza retórica del videojuego, que lo convierte en un medio para la educación porque obliga al jugador a seguir el conjunto de reglas predeterminadas que constituyen el juego y a asumirlas como válidas, para que produzcan el efecto esperado (Sicart, 2009b).

Según Sicart (2009b), es precisamente en esa condición paradójica de los videojuegos violentos en donde se encuentra el peligro ético. Lo que se quiere decir es que jugar es asumir completamente las reglas entendidas como la propuesta 'algorítmica'<sup>39</sup> y los límites que impone la mecánica del juego. Esto quiere decir, que lo más importante para la acción de jugar, son las reglas asumidas por el jugador, las cuales están integradas al mundo virtual del juego y a un sistema diseñado por programadores que buscan ofrecer una experiencia de agencia limitada. En este sentido, las reglas y la mecánica del videojuego violento al ser asumidas acríticamente para jugar, puede llevar al jugador al campo de la banalidad del mal (Sicart, 2009b).

Esta manera de ver el videojuego, Sicart (2009b) lo llama "formalistic perspective" (p. 193) (perspectiva formalista) en la medida en que la importancia recae en ejecutar fielmente las reglas, es decir, jugar mecánicamente la propuesta que ofrece el juego. En algunos juegos efectivamente es importante hacerlo y no implica ningún tipo de consecuencias éticas (*Tetris*, *PacMan*, etc.), puesto que no tienen reglas ni jugabilidad con expresión y sentido violento; los videojuegos de género violento, en cambio, se convierten en un gran reto ante la posibilidad de materializar la banalización del mal desde su diseño mismo.

---

39 El algoritmo puede ser comprendido como una "receta, un conjunto de instrucciones, una secuencia de tareas para lograr un cálculo o resultado particular" (Finn, 2017, p.17), no ofrece más posibilidades que las que él mismo presenta.

Sicart (2009b) declara que a pesar de que existen juegos que efectivamente incluyen una aparente ética como parte de la experiencia de juego a través de ‘parámetros morales predeterminados’, como el caso de *Fable*<sup>40</sup> o *Knights of the Old Republic*<sup>41</sup>, siguen siendo ‘alienantes’<sup>42</sup> sobre la capacidad de la reflexión de la acción de quien juega. En últimas, “el juego limita efectivamente la agencia de ética de los jugadores. Esta limitación, por medio del diseño del sistema, recuerda el concepto de la banalidad del mal” (Sicart, 2009b, p. 193). Es una

40 *Fable* es un videojuego de rol (RPG), de mundo abierto, de género acción y aventura, para jugar en solitario en perspectiva de tercera persona, con imágenes relacionados a mundos imaginarios y fantásticos. Lo interesante de este videojuego es que ofrece la posibilidad al jugador, de poder elegir entre un personaje bueno (héroe) o un personaje malo (anti-héroe). Las decisiones y acciones tomadas durante el juego ofrecen puntajes con relación a si son buenas, malas o neutras.

41 *Knights of the Old Republic* es un videojuego de rol (RPG), de mundo abierto, de género acción y aventura, relacionado con la saga *Star Wars*. Se resalta de este juego que el personaje principal interactúa con los demás personajes y toma decisiones para el avance de la historia. Sin embargo, esas acciones y decisiones tomadas van determinando si el personaje está más al lado oscuro o claro de la Fuerza.

42 Una aproximación a este término es el empleado por Bajo-Iglesias, (2016), quien lo caracteriza así:

“Este concepto describe la siguiente situación que le puede sobrevenir a un sujeto: cuando no se posee a sí mismo, cuando la actividad que realiza le anula, le hace salir de sí mismo y convertirse en otra cosa distinta a la que él mismo propiamente es, decimos que dicho sujeto está alienado; la alienación describe la existencia de una escisión dentro de un sujeto, de un no poseerse totalmente y, como consecuencia de ello, comportarse de un modo contrario a su propio ser.

La alienación es un fenómeno que suprime la personalidad, es una disposición psicológico-mental como forma de adaptación, aceptación, separación y enajenamiento (extra-amiento). Es una circunstancia a la que están sometidos aquellos que no son dueños de sí mismos y por tanto, no son responsables por sus pensamientos y acciones.

La alienación implica una escisión en el sujeto, una pérdida de la posesión de sí mismo y, por consiguiente, un comportamiento contrario al propio ser” (p. 18)

banalidad del mal simulada: matar millones de civiles con un solo *click* (o presión) del *joystick* es cuestión de ganar o perder el juego. Así se ve que solo se está jugando un juego, solo se obedecen reglas, tal como argumentaba Eichmann.

Visto así se podría concluir que, por el mismo determinismo establecido mediante las reglas del juego —del algoritmo—, la capacidad reflexiva del videojugador se ciega, se limita como dice Sicart (2009b). De ahí que el jugador sea un replicador de la banalidad del mal simulada, que efectivamente no llega al límite de llevar a la criminalidad, pero si a una crisis de reflexión ética, de evaluación moral de la acción, es decir, de capacidad de agencia en esas acciones simuladas por el juego (Sicart, 2009b).

Queda claro que, si los videojuegos no se consideran éticos, probablemente lo son también por el mismo contexto socio-cultural en que surgen, ya que son expresiones culturales (Esnaola & Levis, 2008) que reflejan, en este caso, anti valores éticos naturalizados socialmente. Esto hace que jugar un videojuego en el que se asesina, se considere como 'normal' y 'necesario', y que no hay posibilidades salvo matar como manera de conseguir puntos y lograr el objetivo del juego, sin necesidad de reflexionar mínimamente en ello.

Así las cosas, el jugador está condenado a la banalidad del mal simulada, más aún, cuando estos son violentos. Esto le concedería la razón a los argumentos que estiman a los videojuegos violentos como causantes de la insensibilidad por lo humano, es decir, por prácticas que generan pérdida de la empatía humana (Wonderly, 2008). Esto quiere decir, que si en la acción del juego realmente no se mata a nadie (mal simulado), entonces no hay consecuencias reales, banalizando el mal representado en el juego. La práctica continua de este mal simulado desensibiliza al agente que lo juega, es decir, pierde su capacidad de empatía. En últimas, la banalidad del mal surge como la consecuencia

en la que el jugador pierde toda posibilidad de reflexión ética que los mismos videojuegos fomentan.

Sin embargo, frente a todos estos argumentos fuertes que apoyan la consideración sobre los videojuegos violentos como experiencias que reflejan la banalidad del mal, Sicart (2009b) hace ver que tales comprensiones son pobres porque limitan y reducen tanto a los videojuegos como a los videojugadores y su capacidad de agenciamiento de estos últimos. Esto permite comprender que se abre un amplio horizonte para el mundo del diseño de videojuegos, ya que emerge una gran obligación moral y de responsabilidad social, que es diseñar videojuegos con posibilidades de niveles de abstracción que faciliten abordar problemas éticos en la mecánica de juego, es decir, diseñadores de videojuegos capaces de incorporar la ética como parte de la experiencia de sus juegos.

Para este propósito, Sicart (2009) propone que las mecánicas del juego o métodos para interactuar con el sistema —que son las piezas claves para diseño del videojuego— se comunican al videojugador a través de lo que Sicart denomina metáforas, creando redes semánticas con significados en las que el diseñador puede comunicar su apuesta ética. Por tanto, el trabajo del videojugador será interpretar dichas metáforas, y, la función del diseñador consistirá en crear videojuegos éticamente relevantes, que para Sicart (2009a) son aquellos juegos “que las reglas obligan al jugador a enfrentar dilemas éticos, o en el que las mismas reglas plantean problemas éticos” (p. 49).

Esta preocupación de Sicart por estudiar los videojuegos éticamente relevantes, es asumida también por el trabajo investigativo de Torill Mortensen (2015), quien se pregunta cómo el “sistema ético del juego” (Stevenson, 2011, p. 41 citado por Mortensen, 2015, p. 154) —que serían los valores éticos de los diseñadores de los videojuegos puestos en la dinámica de la retórica procedimental de Bogost (2008)—, invita

a los jugadores a la consideración ética y a las opciones y selección moral como parte del juego, y cómo el videojuego, entendido como texto, respalda una interacción compleja de la ética del juego y la moral del jugador.

Para aproximarse a este problema, Mortensen (2015) lleva a cabo una investigación etnográfica que comprendió los años 2012 y 2013, sobre la experiencia ética de tres *gamers* expertos adultos (Adrian, Iason y Lasse), con edades entre los 29 y 36 años. El análisis se realizó sobre el videojuego *Star Wars: The Old Republic*, desde su propia experiencia compartida como jugadores a través de entrevistas, por un lado, y de la auto observación, por el otro. Para dar cuerpo al ejercicio, el autor se basa en la teoría de la respuesta del lector, que argumenta cómo la interacción con el texto invita a la actividad interna del jugador y la interacción creativa con el juego (Iser, 1978).

Mortensen (2015) se pregunta sobre los valores del jugador y su relación con las jugadas moralmente cuestionables que son asumidas y disfrutadas en la medida en que el jugador las juega. Dicho juego es llamado por la autora, “Dark Play” (p. 244) (juego oscuro), en el que básicamente el jugador se apropia del rol del asesino o de un miembro de una pandilla, o de un mafioso, para llevar a cabo actos delincuenciales; de lo contrario, encarnar un personaje heroico que, para ser tal, tiene que matar a decenas de enemigos.

Frente a esto, el estudio de Mortensen (2015) analiza que jugar es un acto de equilibrio entre lo que es y aquello que podría ser, es decir, es un equilibrio entre los retos del juego y las competencias, conocimientos y capacidades que posee el jugador para superarlos. El problema radica en el placer que el jugador experimenta ante los temas problemáticos que los videojuegos violentos ofrecen como el sadismo, el racismo o los homicidios. Pero no es un placer ingenuo e incauto. Al respecto, Mortensen (2015) plantea que ese placer es aquel

que surge de la negociación de la propia personalidad del jugador, de sus códigos morales y de sus decisiones que el juego, a través de sus reglas, objetivos y mecánica misma, condicionan para que surja, o en palabras de Bogost (2008), se promueva la retórica procedimental.

Mortensen hace ver cómo las experiencias de los jugadores no son simplemente resultados de la estructura del juego. Los jugadores, como Adrián (jugador experto investigado por Mortensen), tienen una gran libertad creativa para expresar sus valores morales y motivaciones a través de los juegos, actuando como asesinos, como miembros de la mafia participando en carreras ilegales o encarnando héroes que asesinan multitudes. Estas acciones las lleva a cabo, porque él quiere, porque a él le producen placer, porque le gustan, lo que pone en evidencia, según Mortensen (2015), “nuestras propias convenciones y suposiciones, mostrando las debilidades en lo que aceptamos sin cuestionar” (p. 168).

El estudio de Mortensen (2015) ha sido la aproximación más clara encontrada hasta ahora al problema que convoca la presente investigación. Con su investigación, la autora encuentra que el *dark play* o las jugadas moralmente cuestionables que el jugador asume y disfruta, relacionada con la práctica social de “jugar con lo prohibido, lo macabro y lo incorrecto”, implica la importante “capacidad humana de transformar el significado del material cultural según el contexto y la situación” (Linderoth & Mortensen, 2015, p. 9).

Esta perspectiva sobre el videojuego violento, le da un papel activo y le atribuye una agencia al videojugador en medio de la experiencia ética del juego, que rompe con la tradicional manera de comprenderlo como un sujeto pasivo y receptivo, que lo lleva a padecer los ‘efectos’ del juego. Esta perspectiva valora y reconoce “el hecho de que los jugadores son plenamente capaces de jugar con contenido problemático y al mismo tiempo exhibiendo sólidos valores éticos y políticos”

(Linderoth & Mortensen, 2015, p. 8). Ese presupuesto en el que descansa la tesis de Mortensen, ofrece una línea diferente de indagación para estudiar la agencia del videojugador en relación con la agencia algorítmica del videojuego (conjunto de reglas que determinan lo que el jugador debe y puede hacer o no hacer dentro del juego).

Sin embargo, muy a pesar de ser una investigación empírica de corte etnográfico al comprender y al considerar al videojuego como un suceso próximo a la experiencia humana y por darle una significativa importancia al jugador, mantiene aún la clásica idea de comprender el juego como experiencias fuera de la realidad del jugador. De hecho, Mortensen (2015) considera que en el videojuego se vive la “fallacy of immersion” (la falacia de la inmersión), término acuñado por Salen & Zimmerman (2003, p. 450-451 citados por Mortensen, 2015, p. 158), puesto que el jugador así esté absorto en el juego y consciente de su jugada, no se confunde con la realidad.

La falacia de la inmersión se basa en el supuesto de que la inmersión borra la distinción entre el juego y la realidad. Este aparente engaño propiciado por la inmersión en el juego evidencia claramente que Mortensen (2015) comprende que en el juego de videojuegos existe la separación clásica entre lo real y lo virtual. De esta comprensión ontológica dualista adoptada por Mortensen, que opone lo virtual (lo irreal) con lo real, se toma distancia en esta investigación en vista de que se considera que el mundo y la realidad no se presentan de ese modo, es decir, dual, dicotómica y con realidades opuestas. Todo lo contrario, lo que se busca es analizar el juego de videojuegos desde una ontología no-dualista y que comprenda una continuidad ontológica entre el mundo del videojuego y el del jugador, esto quiere decir que, para que realmente exista juego, tanto el jugador (considerado como lo real) como el juego (considerado como lo irreal), se deben comprender ontológicamente inseparables.

Comprender el juego de videojuegos de esta manera nos distancia de análisis como el de Mortensen (2015), quien confirma su dualismo al considerar que la experiencia ética también está regida por lo que Stevenson (2011) llama “The Fallacy of Ethical Immersion” (p. 43) (la falacia de la inmersión ética), es decir, por razones y sentimientos falsos relacionados con la culpabilidad experimentada por las elecciones que se hacen en el juego. Esto, para Mortensen, no es correcto ya que la experiencia ética vivida a través del videojuego no se pueden confundir con la realidad.

Mientras que Adrián (experto videojugador adulto) juega a ser malvado y lo disfruta, también es muy consciente de que esto es solo un juego. Él no se siente culpable porque solo son bits y bytes, un mundo ficticio. En este punto, su obra confirma la falacia de la inmersión ética (Mortensen, 2015, p. 158).

En otras palabras, la investigación de Mortensen (2015) deja completamente abierta la posibilidad de llevar a cabo investigaciones sobre la experiencia ética desde otras perspectivas más integradoras, que promuevan una comprensión del juego de videojuegos como una práctica, como una acción constitutiva del *ethos* y de la realidad del jugador.

Finalmente, tanto Sicart como Mortensen<sup>43</sup>, dejan abierto el campo de acción para el estudio de la dimensión ética en los videojuegos y el jugador. El juego de videojuegos nos permite comprender a los jugadores, en palabras de Sicart (2009), como “agentes epistémicos capaces de interpretar la experiencia del juego utilizando su repertorio y sus valores culturales y morales” (Sicart, 2009, p. 48).

---

43 Ver: Sicart 2005, 2009, 2014, 2015; Mortensen, 2015.

Sicart y Mortensen ven en los videojuegos experiencias para cuestionar nuestra dimensión ética a través de mundos extraños y aparentemente imposibles, pero, a la vez, como parte de nuestra realidad y mundo como producto cultural y tecnológico. En ese sentido, la dimensión ética del videojuego se ha estudiado desde diferentes ángulos (contenidos, diseño, recepción, etc.), lo que ha demostrado ser un campo rico de exploración e investigación.

#### 1.4. La investigación sobre videojuegos en Colombia

En Colombia por su parte, la investigación sobre videojuegos se considera que ha sido consecuente con la penetración de las tecnologías<sup>44</sup>, es decir, algo tardía en contraste con Europa y EE. UU. En este sentido, la investigación en torno a los videojuegos en Colombia, a pesar de ser un campo naciente, en muchos casos se han abordado temas que aún se tratan en otros contextos y latitudes, específicamente con intereses relacionados con el actual debate sobre el problema de los *'efectos' del videojuego*, sean estos positivos y/o negativos, en gran medida, sobre la población infantil y adolescente.

Específicamente, la investigación sobre los *'efectos' negativos de los videojuegos* se enfoca en el factor de la salud, especialmente, por la relación entre el juego de videojuegos y las conductas adictivas<sup>45</sup>,

---

44 En Colombia, según datos del DANE, hasta el 2014 cuando contábamos con una población de aproximadamente 47.661.368 de habitantes, el 44,5% del total nacional de hogares poseía artefactos de tecnología digital, computador de escritorio, portátil o tableta. El 38,0% de la misma población poseía conexión a Internet; el 52,6% del total nacional de personas de 5 y más años de edad usaba computador, el 52,6% usaba Internet y el 63,2% usaron Internet para redes sociales; además el 61,7% lo usó para obtener información y 57,6% para correo y mensajería.

45 Patricia Ballesteros, B., Ma. Novoa, M., Caycedo, C., & del Rocío García, D., 2006.

aunque en gran medida hay un marcado interés relacionado con los problemas de sobre peso, la obesidad infantil y la falta de actividad física en la población colombiana.

De lo anterior se han evidenciado resultados que se consideran recurrentes, como la necesidad de motivar aún más a los niños de edad escolar para la actividad física, ya que el tiempo dedicado a jugar videojuegos, sumado a otros factores, aumentan el riesgo de sobrepeso y obesidad<sup>46</sup>. Esto se corrobora con el estudio de Gómez, L.F., Lucumí, D.I., Parra, D.C., Lobelo, F., (2008), que trata sobre la actividad física en niños y adolescentes colombianos en zonas urbanas con mucha población -alta densidad-, como las ciudades principales de Bogotá, Medellín, Cali, entre otras. Se concluye que esta población en este tipo de contextos se encuentra en riesgo de exposición excesiva a los medios electrónicos de entretenimiento, entre los que se destacan los videojuegos.

Un estudio similar realizado en cinco ciudades colombianas –Bogotá, Bucaramanga, Cali, Manizales y Valledupar –, comprueba que las poblaciones con alta densidad poseen un nivel bajo de actividad física, en relación con el alto nivel de horas invertidas en el juego de videojuegos (Piñeros, M., Pardo, C., 2010 ). En este mismo sentido, el estudio de Mojica, G. T., Poveda, J. G., Pinilla, M. I., & Lobelo, F., (2008), que trata sobre el sobrepeso y la obesidad en los niños en edad escolar, realizado en el contexto bogotano, evidencia que el juego de videojuegos es uno de los factores a considerar como de alto riesgo para dicho problema de salud pública.

---

46 Véase: Olaya-Contreras, P., Bastidas, M., & Arvidsson, D., 2015; Orozco, A.C., Muñoz, A.M., Velásquez, C.M., Uscátegui, R.M., Parra, M.V., Patiño, F.A., Manjarrés, L.M., Parra, B.E., Estrada, A., Agudelo, G.M., 2014.

Otro factor que ha sido de interés para la investigación sobre las influencias negativas de los videojuegos en nuestro contexto colombiano se enmarca en el contexto psicológico y educativo (Rodríguez, H. G. & Sandoval, M., 2011). Se ha intentado probar que existen altos porcentajes de bajo rendimiento académico, además de problemas relacionados con la adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y trastornos de salud, aunque a la vez, se ha podido encontrar adquisición de habilidades y estrategias de pensamiento (Fuentes, L., & Pérez C., L., 2015).

De igual manera, se ha intentado demostrar que dichos ‘efectos’ negativos de los videojuegos, están presentes en la población colombiana aunque de manera diferenciada según la exposición o el tiempo dedicado al juego; es decir, se encontraron diferencias en el comportamiento de los jugadores en relación al nivel de exposición de videojuegos con contenido violento, demostrando que los adolescentes y adultos jóvenes, que jugaron once (11) horas o más por semana, presentaron una mayor sintomatología depresiva, agresión y violencia intrafamiliar que aquellos que emplearon menos horas de juego (Martínez, P.; Betancourt, O. & González, A., 2013). Es más, desde el análisis hecho por otras posturas más críticas, se concluyó que jugar más de cinco horas a la semana es considerado, por un lado, como un mal uso del tiempo, y por el otro, como causa del retraimiento de niños en su época escolar.<sup>47</sup>

En cuanto a los ‘efectos’ positivos de los videojuegos, en Colombia hay investigaciones en el campo educativo, que buscan mejorar las prácticas de enseñanza de los maestros y del aprendizaje en los niños y adolescentes con problemas de aprendizaje, como, por ejemplo, el

---

47 Véase: Lancheros Maldonado, M., Álvarez González, C., Baquero Buitrago, L., Amaya Mancilla, M., & Salazar Flórez, C., 2014.

diseño de videojuegos que atiendan el problema de trastorno por déficit de atención con hiperactividad<sup>48</sup>. Además, también se busca mejorar, a través de la gamificación la educación y formación en las TIC, el acceso a las bibliotecas y el fomento a la lectura<sup>49</sup>. También, con los videojuegos se busca mejorar la enseñanza de la ingeniería de sistemas<sup>50</sup>, de la geometría<sup>51</sup>, de las ciencias<sup>52</sup>, del proceso de concepción humana<sup>53</sup>, entre otras disciplinas. En el campo médico se encuentra que, mediante el Sensor Kinect, el uso de los videojuegos ayuda en el campo de rehabilitación física<sup>54</sup>.

Continuando en el sector educativo, que ha sido uno de los contextos de la sociedad y cultura colombiana en que más se ha privilegiado la investigación sobre el videojuego, se destaca el reciente estudio que llevaron a cabo las profesoras de la UNAD Fedra Ortiz y Carmen Piña (2018), sobre estrategias de educación a distancia en genética. Llama la atención el propósito central de este estudio, que es contrastar las estrategias didácticas tradicionales para la enseñanza a distancia con las ofrecidas a través de videojuegos para la resolución de problemas de genética, precisamente para mejorar dicha enseñanza. La indagación se valida sobre sobre 60 estudiantes de biología (se dividieron en tres grupos, uno bajo la modalidad tradicional de la semipresencialidad;

---

48 Ver: Munoz, J.E., Lopez, D.S., Lopez, J.F., Lopez, A., 2015.

49 Ver: Londoño, F., & Castañeda, M., 2013.

50 Ver: Paz, J. A. M., 2016

51 Ver: Acevedo, J., 2009.

52 Ver: Abella, L. E. & García, A., 2010.

53 Ver: Solano, C.A; Forero, G.A; Cavanzo, G. A; Pinilla, J. R., 2013.

54 Ver: Muñoz-Cardona, J., & Henao-Gallo, O., & López-Herrera, J., 2013.

el segundo, con juego de videojuegos de manera individual y, el último grupo, con juego de videojuegos de manera grupal con trabajo colaborativo). El resultado evidenció que el trabajo colaborativo, a través de videojuegos educativos como herramienta didáctica, ofrece mejores resultados para la resolución de problema en el campo del estudio de la genética.

De otro lado, el trabajo investigativo de la profesora Diana Puerta-Cortés (2014, 2017) de la Universidad de Ibagué sobre los videojuegos, estudio realizado desde el campo de la psicología, ha centrado sus esfuerzos en ofrecer evidencias empíricas de los efectos del uso del Internet y los videojuegos sobre la personalidad y el rendimiento cognitivo. La profesora Puerta-Cortés (2014) adaptó para dicho propósito el *Internet Addiction Test IAT* (Young, 1998), test que se implementó en un amplio número de personas colombianas y españolas, llegando así a una caracterización sociodemográfica y de personalidad que finalmente en el análisis contrasta.

Desde este marco se indaga sobre la influencia de la pasión, la impulsividad y el rendimiento cognitivo en los videojugadores. Los resultados más relevantes arrojados muestran que, tanto colombianos como españoles dedican el mismo tiempo al uso de Internet, aunque con un uso de diferentes plataformas y lugares, factores que convierten al juego de videojuegos en algo altamente apasionante (posee mayor impulsividad) y al que le dedican bastante tiempo además de ser más intensivo (MMORPG<sup>55</sup>). Sobre este tipo de videojuegos, sus jugadores -en su mayoría hombres-, son los que tienen más edad, además de un variado desarrollo de habilidades

---

55 Sigla en inglés para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, que designa a un tipo de videojuegos de rol On-line que posibilitan tener interacción con toda la realidad del juego y con personas que están en ella de manera simultánea.

mentales (aptitud espacial, razonamiento abstracto, aptitud verbal e inteligencia general).

Otra investigación, que en este caso se relaciona con el género de videojuegos violentos es el de Vaca & Romero (2007 ), cuyo objetivo consistió en indagar cuál era el sentido que los niños ofrecen a los contenidos violentos de los videojuegos. Lo interesante de esta investigación cualitativa descriptiva fue el trabajo con niños y niñas en edades entre 11 y 14 años a través de grupos focales, en donde se empleó el estudio de caso y, a partir de sus narrativas, se analizaron los significados sobre temas como la violencia, conflicto y su resolución, su género, el poder y la relación entre familia y los videojuegos.

Otros resultados demuestran que existe relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados que realizan los participantes del grupo focal. Esto concluyó que los videojuegos tienen una gran influencia en la medida en que son generadores de valores, creencias y significados en los niños. Dicho resultado se inserta claramente en el debate relacionado sobre los efectos e influencia negativa y/o positiva de los videojuegos.

La investigación doctoral de Julián González (2013 ), como parte del rastreo de investigaciones y estudios sobre videojuegos presentados hasta el momento, se hace desde la perspectiva de las Ciencias de la Comunicación. Su interés recae en la experiencia de juego de dos niños, en quienes describe lo que él identifica, como los eventos que emergen durante el juego, específicamente aquellos que enlazan o articulan lo que ocurre en el mundo del videojuego con lo que hace el videojugador para operar dicho mundo. Considera que el *videojugar* (como este investigador denomina el juego de videojuegos) es una práctica compleja de eventos que transcurren en el tiempo llevada a cabo por el videojugador. En dicha complejidad del videojugar, surge

la *actividad elocutiva* del videojugador, que es entendida como los actos del habla dirigidos, de lo que dice el videojugador, al mundo del videojuego, ajustándolo, describiéndolo, explicándolo, reaccionándolo, entre otros.

En González (2013 ) se puede encontrar que la actividad elocutiva cumple dos funciones: la primera regula los flujos emocionales y ayuda al control adecuado de los comandos del videojuego; la otra, ayuda a ordenar el devenir de los eventos que emergen durante la interacción máquina- videojugador. Se destaca esta investigación porque en ella se puede encontrar el esfuerzo por separarse de la tradicional manera de considerar al videojuego como artefacto que simplemente afecta positiva o negativamente.

De igual manera, en el estudio realizado por la profesora Cabra (2014 ), se aprecia que, desde una perspectiva antropológica, se cuestiona por la relación cuerpo-tecnología-conocimiento que se gesta en un grupo de videojugadores adultos. Dicha relación no irrumpe en la experiencia del juego de videojuegos, es decir, no opone la dimensión corporal del videojugador al juego de videojuegos. Por el contrario, la autora considera como categoría central uno de los factores centrales en el juego de videojuegos: el cuerpo. Sin el cuerpo no podría desarrollarse la acción de jugar videojuegos.

En concordancia con lo anterior, con González, (2013 ) se abre la posibilidad de comprender el juego de videojuegos como una experiencia en la que nos implicamos corporal y dialógicamente. Estos esfuerzos de indagación por el sentido del videojuego son antecedentes para la presente investigación que comprende la experiencia del juego como una experiencia integral, es decir, como una experiencia que implica la totalidad del ser y quehacer humano, sin dicotomías y explicaciones reduccionistas sobre sus simples efectos, que implican pasividad en quien juega.

De otro lado, cabe mencionar la investigación de Torres (2015), desde la perspectiva del diseño de videojuegos, quien explora la viabilidad y posibles dificultades para desarrollar propuestas de videojuegos críticos, serios, alternativos, con narrativas y jugabilidad que vaya más allá del pasatiempo y del entretenimiento, con posturas políticas y apuestas sociales que promuevan resistencias sobre las culturales injustas. Busca demostrar que “el videojuego, una interfaz donde se gestan negociaciones simbólicas, podría propiciar un uso creativo en clave de resistencia cultural” (Torres, 2015, pp. 12-13). Este propósito se asemeja a los estudios de Bogost (2007) con los *Serious Games* y con Sicart (2009), quien encuentra en el diseño una gran responsabilidad social y personal, además de una apuesta ética clara para realmente ofrecer a la sociedad videojuegos relevantes éticamente.

Frente a esta diversidad de perspectivas y problemas desde los que se estudian a los videojuegos en el contexto colombiano, se puede decir que se está gestando poco a poco un campo fértil para investigaciones que, a medida que vayan surgiendo y fortaleciendo, irán constituyendo intereses más consolidados y puedan conformar o contribuir al estudio del videojuego desde contextos locales del sur global, ya que la mayoría de la literatura proviene del norte/occidente global. Y esto puede indicar diferencias en las culturas de videojuegos.

En suma, los debates actuales sobre el videojuego se hacen pertinentes y necesarios por medio de estudios dedicados y rigurosos, y aún más, en su dimensión moral y reflexión ética, que es un campo relativamente inexplorado, necesitado de mayores contribuciones científicas desde perspectivas teóricas diversas, en especial en Latinoamérica y puntualmente en Colombia.



# Capítulo 2

## De la ontología dualista a la ontología relacional

### 2.1. El género de los videojuegos violentos

El videojuego violento es una categoría central de este trabajo y, por eso, se hace necesario entenderlo dentro de las diferentes categorías de juegos que se ha construido. Un género de videojuego designa un conjunto de juegos que poseen uno o varios elementos en común. Al igual que en el cine o en la música, a medida en que van surgiendo los videojuegos aparecen elementos que muchos de ellos comparten entre sí. Esto ha servido para clasificar en algún género a los videojuegos venideros.

Existen muchas maneras de clasificar los géneros de videojuegos, ello depende del criterio o criterios que establezcan aquellos grupos humanos interesados en diseñarlos y crearlos, jugarlos, comercializarlos, estudiarlos o simplemente juzgarlos. En últimas, la clasificación de los géneros de videojuegos depende de variados intereses y necesidades. Ciertas clasificaciones sobre el videojuego en el campo académico han dado una orientación importante, para ir más allá de la simple etiqueta comercial y del imaginario popular. Se han establecido criterios que descansan desde perspectivas de investigación como psicología del aprendizaje, antropología del juego, ludología y

teoría del videojuego e historia del juego.<sup>56</sup> Al respecto, el estudio de Pérez Latorre (2011), arroja algunos criterios provenientes de estas perspectivas investigativas que se aproximan a una taxonomía, a saber, “dialéctica-asimilación vs. acomodación; estructura del juego; finalidad del jugador implícito y dominante de mecánicas de juego” (Pérez, O., 2011, p. 131).

El primer criterio, *dialéctica-asimilación versus acomodación*, se basa en la teoría piagetiana, específicamente enfocada en los principios de acomodación y asimilación. Con base en este proceso de adaptación cognitiva surgen tres géneros de juego: *el juego simbólico*, que se caracteriza por ser aquellos juegos imaginativos en los que niños de hasta siete años, conceden ciertos rasgos característicos de personas, animales y objetos a otros seres; es decir, hay una transferencia de características y de sentido de un objeto a otro, por ejemplo, una piedra puede ser un avión, una naranja puede ser un planeta, un lápiz una persona, una caja una casa, etc.; *el juego de acomodación*, que son aquellos juegos en los que el jugador se tiene que adaptar a un entorno externo y asumir el papel de un personaje y sus características para poderse jugar, por ejemplo, los juegos de roles, en los que el jugador se tiene que adaptar a un personaje, a un ambiente externo, a las reglas de juego o los sistema de juego, como los juegos de azar. Y, *el juego competitivo*, inspirado en la propuesta de Caillois (2001), encuentra que son aquellos juegos que comprenden un equilibrio entre lo simbólico y la acomodación.

En el juego competitivo existe la aceptación de unas condiciones o reglas, lo cual implica el principio de acomodación, sin embargo, también existe la posibilidad de influir en el desarrollo del juego, lo que equivale al componente de asimilación. En últimas, de la interacción entre acomodación y asimilación en el juego surge la competitividad, como afán por parte del jugador de superación y de avance; sin esa

dicha interacción, el jugador no se plantearía ningún reto que pudiese mejorar o superar. Según esta clasificación, la mayoría de los videojuegos forman parte de los juegos competitivos.

Del criterio denominado *estructura del juego*, surgen los siguientes géneros de juego: *juegos según sistemas paidea*<sup>57</sup> de *gameplay abierta*, que son aquellos juegos que implican entornos lúdico-festivos, como los bailes de disfraces, el carnaval, el recreo de los niños, etc. *Juegos según sistemas paidea de gameplay rígida*, o juegos basados en un juguete deportivo configurado mediante la experiencia de una acción repetitiva, como el juego al yoyó, el bumerán, etc. *Juegos según sistemas ludus de gameplay abierta*, género que tiene a los deportes como elementos característicos, puesto que permiten variedad estratégica, como el fútbol o el baloncesto. En esta clasificación entran muchos videojuegos de *mundo abierto*. *Juegos según Sistemas ludus de gameplay rígida*, como los deportes orientados al perfeccionamiento de la ejecución más que a la estratégica, como las pruebas de atletismo y deportes olímpicos, entre otros. También entran en esta clasificación, los *eSports* o videojuegos para campeonatos como *Dota 2* o *League of Legends*, etc...

En últimas, esta clasificación de juegos según su forma estructural puede ofrecer dos tipos básicos de juegos: géneros de videojuego de *gameplay abierta* y de *gameplay rígida*, que Juul (2005) denomina por

---

57 Roger Caillois analiza dos estructuras en la experiencia de juego: el juego *paidea* y el juego *ludus*. El primero es una estructura abierta o de “improvisación”, de juego “espontáneo” y “desordenado”. El juego *ludus* por el contrario, es una estructura de juego constituida por las reglas “duras”, que fomenta la disciplina y el perfeccionamiento en las tareas del jugador. Por tanto, tanto *ludus* y *paidea* se pueden aplicar respectivamente tanto al sistema de juego (o las reglas de juego) como a la *gameplay del juego* (la experiencia o dinámica de juego) (Caillois, 2001, citado por Pérez Latorre, 2011, pp.133-134).

su parte como videojuegos con *gameplay* emergente y videojuegos con *gameplay* de progresión.

Desde el criterio *finalidad del jugador implícito*, Pérez Latorre (2011) plantea que existen tres finalidades recurrentes en los juegos y videojuegos: la relacionada con la competición (ganar/perder); descubrimiento y/o construcción de una experiencia narrativa, y, comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación. Con base en esto, se proponen seis 'macrogéneros' fundamentales del videojuego: (1) de *acción*, o aquellos videojuegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con tendencia a *gameplay rígida*; (2) de *estrategia* o aquellos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con tendencia a *gameplay abierta*; (3) de *aventura* o aquellos juegos orientados a descubrir una historia o trama narrativa con tendencia a *gameplay rígida*; (4) de *rol* o aquellos juegos orientados a descubrir una historia o trama narrativa con tendencia a *gameplay abierta*; (5) de *simulador* o videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con tendencia relativa a una *gameplay rígida*; y, (6) de *simulación* o videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con tendencia relativa a una *gameplay abierta*.

Finalmente, el criterio *dominante de mecánicas de juego* ubica a los videojuegos en torno a las cuatro mecánicas de juego universales: *recolección*, *caza/captura*, *configuración/construcción* y *destreza física / carrera*, esto según Murray (1997) citado por Pérez, (2011). Vale aclarar que la mecánica de un juego es comprendida como la acción o grupo de acciones recurrentes y articulados por el jugador en su *avatar* (personaje en el juego), que provocan cambios de estado y consecución de los objetivos. Las reglas del juego son las que predeterminan su jugabilidad (la *gameplay rígida* o *abierta*). Los géneros de juego, según

este criterio, son: *videojuegos basados en mecánicas de recolección; de caza/captura; de configuración/construcción; y de destreza/carrera.*

Existen otras clasificaciones menos académicas como las que generalmente ofrecen las revistas populares y sitios web sobre videojuegos. Sin embargo, aunque estas clasificaciones ayudan a ubicar a los videojuegos según los intereses de la revista o sitio Web<sup>58</sup>, en gran medida, ellas no surgen de principios estandarizados, es decir, que implique a todo el universo de los videojuegos y no solo para una característica específica de algún videojuego o pequeño grupo determinado. Además, dada la creatividad del diseño de videojuegos y el desarrollo tecnológico tan avanzado y rápido, surgen propuestas que aún no se pueden clasificar en un solo criterio sino en varios de ellos (por ejemplo, Sagas como *Grand Theft Auto*, *Tomb Raider*, *Prince of Persia*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, entre muchas otras.), o son inclasificables por el momento.

Otras clasificaciones de tipo menos formal enfatizan en su representación gráfica –tipo comic, realista, superrealista-, tipo de plataforma – PC, consola, *arcade*-; tipo de *interacción* entre el jugador y la máquina –primera persona, simulador, etc.-, sistema de juego –acción, *shooter*, deporte, carreras, etc. Sin embargo, como ya se ha insinuado, existen videojuegos con elementos constitutivos de diversos géneros– *Grand Theft Auto*, *Tomb Raider*, *Prince of Persia*, etc.

---

58 Ver:

<https://gamer-time.blogspot.com.co/2010/12/cuales-son-los-principales-generos-de.html>;

<https://compusoftgames.com/generos-de-videojuegos/>;

<https://www.gamespot.com/articles/fortnite-servers-down-again-on-ps4-xbox-one-and-pc/1100-6456376/>;

<https://animelasmasmviolenta.blogspot.com.co/2012/01/generos-de-los-videojuegos.html>;

De otro lado, existen clasificaciones con criterios formales mucho más específicos como la clasificación de la *Entertainment Software Rating Board*<sup>59</sup> –ESRB (en países como Canadá, EE. UU., y México). Esta organización clasifica a los videojuegos con base en el criterio del contenido, específicamente en niveles de contenido violento y sexual, similar al utilizado para clasificar las películas de cine. La clasificación determina la edad a la que puede ser dirigido el videojuego. Es una clasificación para la regulación y protección de la población que consume el videojuego. A partir de lo anterior se plantean seis niveles o “categorías de clasificación”, como es llamado según el sistema, y son: *niñez temprana; todo el mundo; todos 10+; adolescente; maduro; solo para adultos*, y una última que indica la calificación como pendiente, para aquellos videojuegos nuevos.

Cada una de ellas posee descriptores de contenido específico, directamente relacionados con la *violencia* y el contenido *sexual*. Se encuentra para la categoría *adolescente* un descriptor de contenido que indica que “*El contenido generalmente es adecuado para mayores de 13 años. Puede contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, sangre mínima, apuestas simuladas y/o uso poco frecuente de lenguaje fuerte*” (ESRB Ratings, s.f); para la categoría *maduro*, el descriptor define que “*El contenido generalmente es adecuado para mayores de 17 años. Puede contener violencia intensa, sangre y sangre derramada, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.*” Y para solo adultos, se caracteriza por contener un “*Contenido adecuado solo para adultos mayores de 18 años. Puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico y/o apuestas con dinero*” (ESRB Ratings, s.f).

Según lo anterior, todos los videojuegos con base en este sistema presuponen como regla fundamental el poseer contenido violento y

---

59 Ver: [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)

sexual, pues el interés propio de la ESRB es el de proteger al consumidor de videojuegos, o por lo menos informarlo, de una característica que se percibe recurrente en el videojuego y es el contenido violento y sus “efectos” negativos en quienes los consumen. De ahí la comprensión de los *videojuegos violentos*, cuya existencia se basa en el criterio único de su contenido, en imágenes e historias violentas y sexuales.

En Colombia por su parte, existe el llamado *Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el Uso de Videojuegos* (Ley 1554 de 2012), que es similar al sistema ESRB y que establece el criterio de contenido para la clasificación y acceso a los videojuegos. Sin embargo, aquí el contenido no es exclusivamente negativo, es decir, no es una clasificación centrada en las imágenes e historias violentas y sexuales únicamente, sino que también se destaca su dimensión educativa y formadora (Ver Artículo 9 de Ley 1554 de 2012).

Este breve panorama taxonómico sobre el género en los videojuegos, desde diferentes perspectivas, es una aproximación muy general, pues como se expresó al inicio, no es pretensión de la presente investigación ahondar en el problema de la clasificación de los videojuegos, sino tan solo ubicar el concepto de los llamados videojuegos de género violento.

En últimas, los llamados *videojuegos de género violento* son aquellos que, de acuerdo con la representación ofrecida en su contenido —imágenes e historia— expresan un daño grave, la muerte, el perjuicio, la exclusión a un individuo o a una colectividad en la historia del juego. Esto es evidente en las acciones y lenguajes de los personajes del juego. En este sentido, estos videojuegos —clasificados como violentos— son el objeto de la presente investigación, aunque no está determinada únicamente por su contenido, sino también por otra característica fundamental, por su *jugabilidad de mundo abierto (sandbox)*, o en los términos de clasificación expuestos arriba, por su *gameplay abierta*, ya

que este tipo de videojuego abre posibilidades a la acción del jugador. En otras palabras, los juegos de *gameplay* abierta no determinan completamente la acción del jugador y, por lo tanto, tampoco su capacidad de elección, que evidentemente si tendrían los videojuegos de *gameplay* rígida. Esa capacidad de elección para la acción del jugador —en el marco de esta taxonomía— es la que interesa problematizar, analizar y estudiar.

Desde ese contexto, el género violento en los videojuegos ha sido uno de los asuntos que más controversias ha desatado en el contexto académico, al nivel de constituir dos frentes antagónicos que indagan por sus efectos, influencias y/o por consecuencias, tanto negativas<sup>60</sup> como positivas<sup>61</sup>, en la vida cotidiana de aquellos que los juegan. Esto, muchas veces se asocia con los terribles asesinatos y actos violentos, como por ejemplo, el ocurrido en la década de los 90, en Columbine, Colorado. Frente a esto, el juego de videojuegos violentos se concibe como una acción determinista por parte de un juego (o software ejecutado a través de una máquina) que *influye* o *afecta* negativa o positivamente al jugador. En otras palabras, es un encuentro de dos realidades opuestas: una real y otra virtual, una pasiva (jugador) que se deja influenciar o afectar por la activa (el juego).

Sin embargo, en respuesta a ese debate, la presente investigación propone repensar la dimensión ética del juego de videojuegos violentos desde una perspectiva performativa, que implica un distanciamiento de la visión dualista y una comprensión sobre la agencia humana (moral) como construcción de *intra-acciones* más complejas

---

60 Ver: Wonderly, 2008; Gentile, D.; Swing, E.; Lim, C. & Khoo, 2012; Griffiths, M.D., 2005, 2014; Griffiths, M.D., Arcelus, J. y Bouman, W., 2016.

61 Ver: Coeckelberg, 2007; Sicart, 2005, 2009, 2014, 2015; McCormick, 2001; Mortensen, 2015; Bavelier & Green, 2004.

entre videojuego y jugador, en lugar de efectos unidireccionales entre agencias preconstituidas. El acto de jugar videojuegos ocurre en un contínuum ontológico entre lo supuestamente virtual y lo real, y en el que existe un papel fundamental por parte del jugador. Este análisis y propuesta, es el eje central del presente libro, que se detallará con más precisión en los capítulos posteriores. Por tanto, ¿qué ocurre con la capacidad de decisión y de acción del jugador?, quien juega videojuegos violentos, ¿necesariamente es una mala persona? O, por el contrario, ¿se convierte en buena persona? Cuestiones como estas, buscan aportar una alternativa o perspectiva diferente ante la comprensión tradicional sobre el juego de videojuegos violentos, como influencias o efectos buenos o malos de sobre el jugador.

## 2.2. El videojuego como acción

El videojuego es ante todo un sistema de software que está constituido por códigos y funciones matemáticas, que además de ser un lenguaje sintético y semántico, es el lenguaje de una máquina, que produce cambios físicos de manera literal y acciones dentro del juego (Galloway, 2006). Es decir, el videojuego es una máquina que solo puede modelar mundos basados en la acción humana (o *input*). Como resultado de esto, los jugadores se reducen a ser definiciones abstractas configuradas en el mundo del juego, de acuerdo con las posibles entradas predeterminadas ofrecidas por algoritmo. En este sentido, el juego de videojuegos vendría a ser una acción performativa, como se detallará más adelante.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior, los videojuegos pueden ser considerados obras de arte, medios educativos, obras narrativas, instrumentos terapéuticos o herramientas de investigación, dependiendo de la perspectiva de estudio. La perspectiva que se asume en este estudio es la de comprender al videojuego como una *acción*. La

acción es la razón de ser del videojuego, sin ella no habría juego. La acción existe desde el momento en que se enciende la máquina y se ejecuta el software para ser jugado. El videojuego es o se actualiza en el mundo desde el momento en el que la máquina se enciende y el software se ejecuta; el videojuego existe en la medida en que existe la acción de jugarlo (Galloway, 2006).

Sin embargo, es un tipo particular de acción. Difiere en gran medida del *accionar* –de acción– de otros medios, por ejemplo, es diferente a la acción de tomar una fotografía: aquí la acción llevada es obturar o presionar el botón que dispara la cámara y cuya evidencia física es la fotografía: tomar una fotografía sin la fotografía no es haber llevado a cabo la acción de tomarla. En el caso de los videojuegos, *el juego en sí es la acción material*, es decir, los juegos no se leen como textos o se escuchan como cuando oímos música: los juegos deben ser jugados (Aarseth, 2001, citado por Galloway, 2006).

En este sentido, para entender el *quid* de los videojuegos, debemos referirnos a la comprensión de la acción y a los tipos de acción que se pueden presentar. Los videojuegos son un medio cuya materialidad posee su propia dinámica y reorganización, es decir, los videojuegos poseen movimientos ordenados de los discos en la consola; también cuentan con la traducción de un lenguaje de programación a una imagen y sonidos, y, además, tienen las luces que emergen de los píxeles en la pantalla, que iluminan las imágenes que el hardware lee del software, entre otras acciones, que son ajenas a la acción del jugador (Galloway, 2006).

Con base en lo anterior, se puede decir que los videojuegos –con respecto a los medios de masas– hacen una ruptura significativa: lo que antes estaba dominado por el ámbito visual y cuya acción se limitaba estrictamente a observar y leer, como en el cine, la televisión o la literatura, ahora recae en el *hacer*, o simplemente, en llevar a la

*acción*. Dicha acción, busca el cambio material, una transición del acto de leer, mirar o presionar teclas, a un jugar con la máquina, que ofrece acciones que se entremezclan con las del jugador para constituir la acción del juego, que es sin más, jugar.

De otro lado, la acción del juego no la ejecuta solo el jugador o el conjunto de acciones de la máquina. Ella se constituye en la estrecha y compleja relación que establecen esos dos agentes: jugador y máquina (jugar). Es en este sentido que jugar es una acción *performativa*: emerge la acción de jugar en la medida en que se juega. Por tanto, este tipo de acción no busca entrar en los debates del representacionismo, la textualidad y la subjetividad que suscitan las acciones del mirar y leer, tal y como los medios arriba mencionados, siguen funcionando (Galloway, 2006).

Cuando se juega videojuegos, en el jugador todo el cuerpo se mueve a través de movimientos tanto voluntarios como involuntarios, que, en conjunto, constituyen la acción humana (mover la cabeza, las manos, los dedos principalmente, ojos, boca, el habla, todo el cuerpo en función del juego), con intencionalidades claras para conseguir el objetivo y/o ganar el nivel del juego (Cabra, 2014). Con esto se comprende la acción humana es una conducta que va dirigida a una meta, en donde se involucran todas las partes del cuerpo humano, y está constituida a partir de sus respectivos movimientos. Es decir, desde la actividad neurológica inicial, pasando por las contracciones musculares del brazo y mano, los movimientos oculares con dirección a la pantalla, hasta el accionar repetitivo visible sobre los botones del *joystick* –que es parte también constitutiva de la acción de la máquina–, todo lo anterior forma parte de la acción humana en el juego de videojuegos. Cada uno de ellos es causa del movimiento siguiente.

Pero las máquinas no se quedan quietas, también se mueven, actúan como respuestas a nuestras acciones y de manera independiente a ellas a través de la “gramáticas de acción” (Agré, 2003). Es decir, las

máquinas leen la acción del jugador para actuar en consecuencia de acuerdo con la mecánica y lógica del juego. Este proceso de *gramatización* o proceso de describir y formalizar el comportamiento humano en letras, palabras, códigos o algoritmos para que se puedan reproducir, utilizando metáforas lingüísticas y estructurales, es fundamental en el mundo de los videojuegos (Agre, 2003; Stiegler, 2012; Galloway 2006), y es lo que se asume y se comprende en esta investigación como *la agencia algorítmica*, es decir, las gramáticas de acción inscritas en el software que le permiten al jugador hacer ciertas acciones y otras no. En términos informáticos, se entiende por algoritmo, simplemente el conjunto de instrucciones que alimentan a la máquina para resolver un problema bien específico (Introna, 2016).

En este sentido, el presente estudio toma distancia del tipo de *agencia* que generalmente se asocia de manera conceptual, con la idea de ser capaz de hacer algo que cuenta como una acción. Comúnmente se comprende como la agencia humana y en específico, en el campo ético y moral, se comprende como la agencia moral, como aquella que es propia de una persona que ejecuta una acción con base en parámetros éticos de manera *consciente, voluntaria, libre* y con *intención clara* (Naranjo, 2010; Forero, 2011; Villegas, 2004). Al respecto, existe la postura contraria, a saber, aquella que considera que no hay posibilidad para dicha capacidad de agencia, dado el determinismo social y cultural de la acción y comportamiento humano<sup>62</sup> (Mosterín y Torretti, 2002).

---

62 Este debate entre naturalismo y constructivismo social respectivamente (Gibert-Galassi, 2009), que se señala aquí solo a manera de antecedente sobre la discusión asumida en esta investigación sobre los dualismos, es el debate clásico de la filosofía práctica entre libre albedrío versus el determinismo (se-cuelas de la física clásica newtoniana), que no se pretende abordar aquí, dado que no es del interés y tampoco corresponde al objeto de investigación y, por tanto, se deja de lado.

Otros autores entienden que el videojuego/máquina se puede entender como un agente con capacidad de *agencia mínima* (Aguilar & Buckareff, 2015). Esta idea establece que existen agentes que tienen simplemente la capacidad de iniciar y seguir una serie de instrucciones (como la mencionada *gramática de la acción*) para ejecutar un conjunto de acciones limitadas, como el algoritmo constitutivo del juego, las acciones del estado ambiental del juego, las acciones propuestas por el juego (diegéticas y no diegéticas de la máquina) que se basan en las reglas del juego programadas a través del algoritmo.

En el videojuego, *la agencia* radica en la potencialidad que tiene el jugador de actuar teniendo a la base las reglas algorítmicas programadas y diseñadas con relación a los valores éticos de otras agencias intencionadas —industria de creadores de videojuegos, de diseñadores y programadores—. La agencia algorítmica son todas las posibilidades que hay para la realización de la acción en el juego. Descifrar si son éticas o no radica más en las opciones que tome el jugador para la acción del jugar, que el juego/máquina. Al respecto Galloway (2012) plantea que el computador (juego/máquina) es una ética, pero eso no significa que sea ético. Por tanto, es un error atribuirle moralidad al algoritmo.

En este orden de ideas, se asume como *agencia* las relaciones que se establecen y surgen de la *intra-actividad* entre el videojuego(máquina) y el jugador(avatar). No es algo que cada uno de ellos ‘tiene’, sino que la agencia emerge del actuar, de la acción de jugar de una manera determinada por parte de un agente, sobre otra u otras agencias a través de una *entreverada* relación que se podría pensar desde el concepto de *intra-acción* de Karen Barad (2007). Este concepto se entiende como la inseparabilidad ontológica de las relaciones que surgen entre las agencias que componen el juego (jugador y máquina), y se diferencia de la *interacción*, que implica una relación entre dos individuos o

entidades que no cambian en esa relación. *La intra-acción* supone un dinamismo en el que cada una de estas entidades se transforma con la relación. La agencia no supone entonces solo la posibilidad de acción de un individuo frente a otro en una dirección, si no que supone una acción dentro de un campo de posibilidad que emerge en una relación de dos vías siempre dinámica.

En este caso, la intra-actividad se lleva a cabo entre las agencias *humana* y *algorítmica* (jugador y videojuego), cuya dinámica de acciones entreveradas se constituyen mutuamente, materializando la “acción del juego”, como lo propone Galloway (2006). En otras palabras, de la acción de la agencia humana *entreverada* con la acción de la agencia algorítmica –intra-acción–, emerge la acción del juego de videojuegos. Y en esa misma acción del juego, se constituyen las agencias tanto humana como algorítmica. Esto último quiere decir que las agencias humana y algorítmica no constituyen un allá y un acá, como acciones separadas: son una misma acción. Para su comprensión, Barad (2012) argumentará que existe el *corte agencial* que individualiza las diferencias; es como un “dividirlos juntos” que implica el entreveramiento de lo que está en “ambos lados” del corte. En este sentido, los dualismos se disuelven, pues lo que existe son reconfiguraciones entreveradas de la materia espacio-temporal (Barad, 2012).

En últimas, existen dos tipos básicos de acción en los videojuegos, las acciones de la máquina y las acciones del jugador. Sin embargo, hay que aclarar que esta división de la acción en los videojuegos es solo para fines analíticos y académicos, o lo que llama Barad (2007) “agential cut” (p. 140) (*corte agencial*), pues no es una división real: los dos tipos de acción son ontológicamente lo mismo –que es lo que Barad (2007) llamará “intra-action” (p. 33) (*intra-acción*) como se detallará más adelante– ya que máquina y jugador trabajan juntos para que realmente se dé la acción de jugar. Las primeras son las propias

de una máquina algorítmica, que funciona por medio de unas reglas específicas y codificadas a través de un software y ejecutadas a través de un hardware, o de una consola o computador; y el segundo tipo, obviamente, corresponde a las acciones del jugador o jugadores.

Pero ¿cómo acontece la acción de jugar?, es decir, ¿cómo la máquina y el jugador trabajan juntos para constituir la acción de jugar videojuegos? O mejor, ¿cómo el juego de videojuegos se constituye en una acción performativa con una clara dimensión ética? En otras palabras, para aclarar el problema central de la presente investigación, ¿cómo se constituye la agencia ética del jugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento?

Para tener una aproximación a tales cuestionamientos, se asumirán como categorías principales los cuatros momentos de la acción de jugar que propone Galloway (2006), a saber, las acciones diegéticas y acciones no diegéticas tanto del videojuego y del videojugador, en diálogo con los conceptos de *intra-actividad* y *performatividad* que propone Barad (2003). Para este propósito, primero se describirán dichos cuatro momentos. Una segunda parte que establecerá el diálogo entre la comprensión de la acción la *intra-actividad* y la *performatividad*.

El marco analítico asumido aquí a través de las anteriores categorías, posibilitan comprender el juego de videojuegos como una acción entreverada o no dualista, puesto que la intra-actividad entre la agencia algorítmica y la agencia humana constituyen una inseparabilidad ontológica. Es decir, el no dualismo que se puede inferir de los conceptos ofrecidos por Galloway (2006) para comprender la acción del juego, le sirven a la perspectiva no-dualista del videojuego que asume esta investigación. La ontología relacional de Barad (2003) implica que no se puede estudiar ni el videojugador ni el videojuego como elementos separados porque ambos se constituyen mutua y simultáneamente en

la acción de jugar, y por lo tanto, deben estudiarse siempre dentro de esta relación, nunca desde afuera.

Esta dimensión epistemológica rompe con la comprensión tradicional del juego de videojuegos, del que se deriva la comprensión más común que se encuentra en la literatura actual especializada sobre los estudios sobre videojuegos de los últimos 30 años. Así apunta su indagación sobre los problemas de los *efectos* que el videojuego puede causar en quienes lo juegan, siempre con el supuesto, implícito o explícito, del jugador pasivo o alienado, o simplemente ajeno o ignorante de los potenciales males o bondades del videojuego, pues es un artefacto con historias y juegos que están fuera de la realidad del jugador, es decir, que no son reales.

Esta visión clásica, propia de perspectivas antropocéntricas, positivistas, dualistas y metafísicas, fraccionan el mundo y la realidad con interpretaciones que no reconocen la agencia de la materia, como el caso de *la acción* del videojuego donde la máquina posee también un papel central en la acción del juego. Además, dividen el conocimiento y al mismo ser humano, los polarizan constituyendo antagonismo y rivalidades, a veces hasta irreconciliables, como lo llamado objetivo versus subjetivo, virtual versus real, natural versus lo social, etc.

Estas dicotomías y dualismos antagónicos son productos del modernismo racionalista constitutivo de occidente, que polarizó y hasta enfrentó la realidad entre lo objetivo y lo subjetivo, lo humano y lo no-humano o, como en este caso, jugador y máquina (dualismo que ha permeado todos los campos de nuestra cultura, incluida la comprensión misma de la acción del juego de videojuegos). Ésta comúnmente se comprende como el encuentro de dos realidades separadas entre el mundo del videojuego y el mundo del jugador, uno irreal y el otro real. Sobre esta tradicional perspectiva y comprensión sobre los estudios de videojuegos, se pretende ir un poco más allá con

la presente investigación al considerar que el mundo y la realidad no se presentan así, entre polos opuestos, por el contrario, se comprende y se asume que el videojuego hace parte de una experiencia real del jugador, quién no abandona un supuesto “yo real” para sumergirse en otro mundo virtual ontológicamente separado. Se apuesta, por tanto, por una realidad compleja y rica en relaciones y vínculos entremezclados y permanentes, que constituyen el mundo entreverado en que vivimos, una constitución mutua de lo material (no-humano) y lo humano, y no como realidades antagonicas u opuestas.

En suma, es por es lo anterior, que el presente marco analítico se considera que posee el potencial de ofrecer las categorías necesarias para comprender de una manera más compleja la realidad del juego de videojuegos.

### 2.3. Momentos de la acción en los videojuegos

La acción constitutiva del juego de videojuegos, comprendida como la acción del jugador y la acción de la máquina entreverados, se dan en el espacio *diegético* y espacio *no diegético*, que son categorías de la teoría literaria y cinematográfica adaptadas para el estudio de los videojuegos (Galloway, 2006, p. 7).

La *diégesis* del juego de videojuegos es el mundo o realidad imaginaria de la acción narrativa que compone el juego, lo que quiere decir que implica tanto elementos que se presentan en las imágenes del juego, como aquellos que implícita o indirectamente entran en el mundo del juego, como personajes, situaciones, historias y ciertos eventos que presenta, pero, además, posibilidades potenciales de muerte o pérdida, interludios, ayudas y/o salvavidas, riesgos,

*machinima*<sup>63</sup>, etc. Lo *no diegético* del juego de videojuegos, por su parte, se refiere a aquellos elementos propios del juego pero que están fuera del mundo imaginario, de sus personajes y de sus historias, por ejemplo, instrucciones, tutoriales, información que se muestra en la pantalla al inicio y final del juego, la pausa en el juego, etc. En suma, la acción diegética y lo no diegética constituyen la acción del juego de videojuegos. Por ejemplo, al jugar un *shooter*<sup>64</sup>, se dispara un arma y luego se hace una pausa: tanto disparar como hacer la pausa son partes constitutivas del juego.

Sin las acciones diegéticas y no diegéticas, tanto del jugador como del videojuego (o la máquina), no habría la acción del juego. Por esta razón, al establecer y definir con claridad las relaciones y vínculos que emerjan de ese conjunto de acciones suscitado entre estos dos agentes, se podrá identificar lo que aquí se denomina *negociación asimétrica* de agencias en el juego de videojuegos. En otras palabras, esas categorías analíticas propuestas por Galloway (2006), ayudarán a comprender la manera de cómo opera la capacidad de agencia ética del videojugador frente a la interpelación o negociación asimétrica que propone la agencia algorítmica del videojuego.

En este sentido, es precisamente por esa comprensión no dualista ni dicotómica que Galloway (2006) ofrece sobre la acción del juego de videojuegos, que dichas acciones se adoptan como las categorías de la presente investigación. Es decir, las acciones como mover las manos y los dedos ante un *joystick* (control de mando), seguir las instrucciones, adoptar y asumir las reglas y mecánica del juego, mover los ojos,

---

63 Son las animaciones a manera de cortometraje, que se utilizan en los videojuegos, para darle continuidad y secuencia comprensible a la historia del juego.

64 Son los mismos juegos de disparos a través de un arma que el jugador controla desde su avatar.

expresar gritos y palabras por parte del jugador frente a una pantalla que ofrece imágenes en movimiento suscitados por la codificación que inicia desde dicho controlador, etc., todo lo anterior implica una comprensión más compleja de los vínculos entreverados y constituidos por una máquina y un videojugador, que superan el simple efecto pasivo y activo entre el juego y el jugador.

En el juego de videojuegos emerge una dinámica de estrecha reciprocidad: la de un videojugador que se constituye como tal únicamente si juega el videojuego, que a la vez es tal, sí y solo sí, es jugado por aquel. No es una cuestión de *interacción* entre dos realidades ajenas y distantes, de causas y efectos entre una parte activa y otra pasiva o receptiva; la acción del juego de videojuegos es un acto que se constituye en la medida que se juega, es una acción performativa, que implica las acciones diegéticas y no diegéticas tanto de una máquina como de un jugador (Galloway, 2006).

Visto así, de lo anterior se puede decir que el juego de videojuegos es una acción ética. Esto se comprende a partir del hecho de que la máquina (software y hardware en la consola de juegos) al igual que el computador, exige la acción de quien juega para la ejecución de la mecánica y desarrollo del mundo de posibilidades que ofrece desde sus entradas predeterminadas y con ello constituir el complejo acto de jugar videojuegos: es la ejecución de las reglas lo que conduce a la acción del juego. En otras palabras, el juego de videojuegos no emerge con la sola presencia del jugador; este tiene que jugar accionando la máquina, pues es el acto de hacer, de manipular el *joystick*, controlador o teclado, lo que relaciona y vincula al jugador con el juego (Galloway, 2006).

Ahora bien, la acción humana es la manera con la que se vincula y se establecen relaciones con el mundo y con sus semejantes. Las relaciones éticas, por tanto, surgen en un contexto moral, es decir, nacen de apuestas preestablecidas sociales y culturales que determinan

lo que es bueno y lo que es malo, lo que es correcto o incorrecto, que determinan los ámbitos o condiciones que posibilitan un conjunto de principios asumidos (en algunas ocasiones de manera reflexiva, aunque no es la regla) por el jugador, que describen y definen la manera de llevar a cabo una acción ética.

En este sentido, la acción del jugador, como manera de relacionarse y vincularse con la máquina, establece una relación de mando, de control, de dirección y manipulación sobre ella aunque desde unos códigos para la acción que ella también establece. Dichos códigos para la acción ofrecidos por la máquina no son éticos *per se*, porque cualquiera que sea la disposición ética del jugador, esta tiene que ajustarse al código para las acciones posibles que ofrece el juego, consideradas además como acciones correctas (las que se deben llevar a cabo para el éxito en el juego, lo que es diferente a que las acciones sean buenas o malas desde el punto de vista moral) cuando el jugador juega el juego. Es en este sentido que el juego de videojuegos es una acción ética performativa.

La máquina se constituye, por tanto, en el ámbito donde los ‘principios éticos’ predeterminados por el código algorítmico –gramática de acción– (agencia algorítmica), entran en relación –*intra-acción*– con la agencia ética humana.

En suma, los cuatro momentos de la acción constitutivas del juego de videojuegos propuestas por Galloway (2006), se convierten en las oportunidades analíticas para esta investigación, precisamente porque nos ayuda a comprender la ética dentro de la experiencia del juego en términos performativos, es decir, cómo el jugador vive su dimensión ética en el acto de jugar videojuegos de género violento, puntualmente, para descubrir cómo se desarrolla su capacidad de agencia ética en el momento del juego y frente a la propuesta de jugabilidad que le hace la mecánica del juego.

### **2.3.1. Acciones diegéticas de la máquina o acciones del estado ambiental del juego**

Las *acciones diegéticas de la máquina* se hacen explícitas en el llamado 'estado ambiental' del juego (*ambiente act*), que comprende el 'proceso puro' (*pure process*) de la máquina. Es decir, son las acciones que acontecen en el juego en ausencia del jugador (cuando este de manera premeditada o no, se aparta del juego). Es la acción o proceso puro de la máquina. No debe confundirse con la 'pausa', que es otro tipo de acción. En el estado ambiental, quien queda en pausa es el jugador: el juego queda en espera del jugador. Dentro de este tipo de acciones diegéticas de la máquina están, además, los interludios y los *machinima*, que son rápidas animaciones cinematográficas, que ayudan a la comprensión de los personajes y la lógica de la narrativa del juego. Aquí, en estas dos acciones, a diferencia del estado ambiental del juego, el jugador es irrelevante, se olvida, se deja de lado (Galloway, 2006). Pero como el juego de videojuegos necesita del jugador, existen dos tipos de acciones que lo exigen, *los actos no diegéticos* y *los actos diegéticos del jugador*.

### **2.3.2. Acciones no diegéticas del jugador o Acciones de configuración del juego**

Estas acciones se relacionan con la configuración que el videojugador hace sobre el videojuego, es decir, las acciones de personalización de sonido, de imagen, de dificultad, de nivel, entre otras, que el jugador ejecuta y las recibe la máquina. Y se llevan a cabo fuera del mundo del juego, pero son constitutivas para el desarrollo del videojuego. Entre ellas está el pulsar 'pausa', que no es parte del mundo del juego, pero que es necesaria para otras acciones como guardar la partida, para

culminar y/o postergar la partida del juego, para descansar, etc., la 'pausa' niega la acción de la máquina temporalmente.

Por otro lado, en algunos casos la misma configuración es parte de la jugabilidad (Galloway, 2006), como los juegos de estrategia en tiempo real (ETR) y simuladores (*Warcraft III*, *Final Fantasy X*, *Civilization III*, *Age of Empires*. –muy popular para computador–, etc.) Estos videojuegos poseen en su mecánica de juego, como lo es el acto de ir construyendo su territorio, su grupo o clan, fortificando sus lugares y mejorando sus armas, incluso calcular el número de población y sus víveres, entre otras decisiones.

Los videojuegos son interpretaciones y símbolos de realidades sociales y culturales del mundo en el que estamos inmersos y que se diseñan para ser jugables. Son interpretaciones de las *verdades naturalizadas* de la sociedad, que se vuelven juego, por tanto, la configuración como acción no diegética del juego, es decir, como la acción previa o durante el juego por parte del jugador y que se lleva cabo fuera del mundo del juego, es a la vez la interpretación que hace el jugador de la estructura algorítmica de dichas realidades sociales y culturales, y con ello pueda ser jugable el juego, es decir, para que jugar sea una manera más próxima a la realidad y a las capacidades del jugador (Galloway, 2006).

En otras palabras, el videojuego tiene sentido para el jugador pues está interpretando alegóricamente el mundo en el que está inmerso, por eso lo configura con el capital cultural y las habilidades que posee sobre esa realidad interpretada. La configuración es un acto en el que se explicitan las preferencias del jugador, su capacidad y conocimiento del juego, del análisis sobre su jugabilidad y mecánica que, en conjunto, interpretan y simbolizan el mundo en que está inmerso mediante el videojuego. Por tanto, la acción de configurar un videojuego es constituir interpretaciones de la vida. Desde este

contexto, la configuración del juego como acción no diegética del jugador, es también la oportunidad que le ofrece la máquina al jugador para que ponga a prueba lo diegético de la máquina y, con ello, salir del determinismo propio del algoritmo, pues configurar el juego es dar oportunidades de elección al jugador para personalizar el juego (Galloway, 2006).

La experiencia del no juego (el estado ambiental) es un llamado por parte de la máquina al jugador que está ausente y que, al reiniciar, se debe someter a los deseos de la máquina, a su lógica; un ejemplo, es el videojuego *Myst*<sup>65</sup>, cuyas espectaculares imágenes de estilo surrealistas seducen a los amantes de la música clásica, la vida natural y el misterio. La consonancia de las imágenes, la música y sonido ambiental, llegan a constituir una experiencia estética para el jugador, aunque no haya juego.

Pero en juegos como *Warcraft III* o *Civilization III*, en los juegos de simulación o en los juegos de estrategia en tiempo real (ETR)<sup>66</sup>, la experiencia es opuesta: el jugador, en lugar de entrar en la lógica de la máquina y dejarse seducir por ella, de penetrar en el mundo del juego, dedica su acción a oprimir los botones y ajustar los menús de la configuración (Galloway 2006). En lugar de someterse al juego, de experimentar el algoritmo como algoritmo, se representa al algoritmo, es decir, se sale del juego solo para pensarlo, interpretarlo, juzgarlo.

---

65 Es un juego de aventura que se realiza en un mundo lleno de acertijos y que por supuesto, para avanzar, el jugador debe resolver. Para ello, debe seguir pistas que además debe descubrir, y que a la vez lo llevan a otros mundos diferentes. Luego de acumular lo descubierto y resolver los acertijos, vuelve al punto de inicio, a la Isla Myst, con todo lo encontrado, completando el juego.

66 Son aquellos videojuegos en línea multijugador, donde la estrategia de cada jugador es llevada a cabo al mismo tiempo, de manera continua que la de los demás, es decir: todos juegan al mismo tiempo, sin turnos determinados.

Otra acción no diegética del jugador es el uso de trampas o trucos que es llevada a cabo por el jugador fuera del mundo del juego, afectándolo a través del hardware o software (oprimiendo una secuencia de botones predeterminadas), dependiendo del juego. Esta acción diegética del jugador es polémica en el contexto ético, y es llamada *counterplay* (Ver: Meades, 2015; Wirman, 2010), en ellas entran también las acciones relacionadas con los MODS<sup>67</sup>. La polémica está en llegar a comprender que dichas acciones tienen la posibilidad de acabar con la jugabilidad del videojuego al desvirtuar el propósito inicial u original del juego, agregando personajes que interfieren en los diferentes finales, ayudas y trampas que no entran en la lógica y mecánica del juego (como agregar un carro deportivo en un campo de batalla del siglo VI en *Age Empires*), etc. Frente a esto, el *counterplay* también es considerado como un asunto no concerniente a lo ético, sino a nuevas posibilidades y desafíos: se trata de prácticas de oposición por parte de usuarios creativos (Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., y Martínez, S. (coord.), 2016).

### ***2.3.4. Acciones diegéticas del jugador o acciones de jugar el juego***

Es el momento de la acción directa del jugador dentro del mundo imaginario de la jugabilidad, es decir, la acción del *jugar*. Hay una diferencia significativa entre “juego” (*game*) y “jugar” (*play*). El juego es “una actividad definida por reglas en las que los jugadores intentan alcanzar algún tipo de objetivo” (Galloway, 2006, p. 19). Por su lado, jugar es una acción que va más allá de ser un fenómeno social y

<sup>67</sup> Es un término que se deriva de *Modification*, y refiere a las modificaciones que se le hacen a un videojuego original a través de los cambios y manipulación del software. Se pueden agregar nuevos personajes, finales, nuevas ambientaciones, diálogos, etc.

cultural que siempre se reduce particularmente a la acción del jugador sobre un juego en un contexto particular; jugar va más allá de ello, es un acto humano (Huizinga, 2007; Caillois, 2001). Pero, *jugar es también una acción material*, lo que implica un rescate de la dimensión maquina del juego. Es decir, cuando jugamos con un videojuego se *juega* a un juego, y para ello, se ejecuta un software estableciendo relaciones y vínculos entre un jugador (o jugadores) y la máquina (el software del juego ejecutado en una consola o computador) cuando juegan al juego juntos, paso a paso según las reglas y mecánica dada por el algoritmo para tal fin.

Las acciones diegéticas del jugador son los *movimientos* y las *expresiones*. Las primeras son aquellas acciones que realiza el jugador a través de su avatar en el mundo del juego, es decir, la acción de desplazamiento, de cambiar la posición y la orientación física del entorno del juego. En otras palabras, significa que el personaje del jugador puede desplazarse en el mundo del juego y puede también, mirar diferentes zonas del mismo. Esto se hace a través de un controlador o *joystick*, teclas del computador o *mouse*, logrando en el personaje movimientos tales como correr, saltar, agachar, caminar, gatear, etc. (Galloway, 2006).

Las acciones expresivas, por su parte, son aquellas acciones en el contexto del mundo del videojuego que provienen del jugador que impulsa su interés y deseo expresivo desde su personaje, que está dirigido a objetos que considera accionables. Son acciones puntuales en el mundo del juego como seleccionar, recoger, coger, rotar, desbloquear, abrir, hablar, examinar, usar, disparar, atacar, arrojar, aplicar, escribir, exteriorizar emociones; o pueden ser acciones complejas en las que se deben combinar objetos en el juego, p. ej., hacer un hechizo o usar una habilidad especial del personaje con el que se juega, esto principalmente en los videojuegos de género aventura, estrategia, *sandbox*.

Aquí lo único importante es conectar el personaje del jugador y el objeto accionable. Dichos objetos accionables, que dependen de los diseñadores de videojuegos y del género de estos, se pueden encontrar en el mundo del juego en forma de botones, bloques, llaves, obstáculos, puertas, palabras, personajes que no juegan, cajones, luces, etc. En algunos juegos la barra de estado (HUD) nos los indica; sin embargo, no todo lo que aparece en el juego es accesible para la acción expresiva, hay objetos que se pueden accionar como otros que no. Cuando no hay objetos accionables, estos son paisajes estáticos (Galloway, 2006), los cuales dan complemento y ambientación al primer plano o lugar de desarrollo central del juego.

Finalmente, la dialéctica entre los actos diegéticos del jugador y sus actos no diegéticos se cristaliza en el análisis del diseño del controlador del juego (*joystick*, teclas, *mouse*, etc.). Esto quiere decir que el controlador del juego genera tanto acciones diegéticas como no diegéticas a través de los botones, mandos, disparadores y otros dispositivos de entrada. Esto equivale a decir que existe una forma del acto expresivo dentro de la diégesis del juego, pero, a la vez, también hay una forma física del mismo acto, por eso se puede encontrar, por ejemplo, videojuegos como los de género *first-person shooter*, en donde los actos del operador se inscriben en el *mouse*: la bola/láser del *mouse* para acciones de movimiento y el *click* del mismo para acciones expresivas. Del mismo modo, en el teclado y en el *joystick*; en el primero existen unas letras específicas (A, W, S, D, Espacio y Ctrl) para el movimiento y (R, E, F) para actos expresivos. Y los comandos de las consolas o *joystick*, tanto de PlayStation como de Xbox integran ampliamente este tipo de acciones, aparecen botones de *Empezar* y *Seleccionar* que son exclusivos para las acciones no diegéticas del jugador y un botones con letras y símbolos que ofrecen movilidad y expresión.

## 2.4. Acciones no diegéticas de la máquina o acciones propuestas por el juego

Estas acciones son aquellas realizadas por la máquina, pertenecientes e integradas a la experiencia del juego, pero no relacionadas con el mundo de la jugabilidad. Se encuentran generalmente en los *power-ups* o ayudas que descubre el personaje en el mundo del juego (aunque estas también pueden ser parte del juego), en los objetivos del mismo, en las estadísticas y puntuaciones, niveles de dificultad, los *health packs*<sup>68</sup> que ayudan a recuperar energía, como también en los fallos del software, caídas del servidor, retrasos en la red y en la acción más representativa de este momento de la acción, el *Game over* (o ¡Has muerto! ¡Has perdido!). No cabe duda que, si se pierde o no, esto en gran medida lo determina la acción del jugador, pero los actos de muerte los impone el juego. Un acto de muerte es la no aceptación de la jugabilidad por parte de la máquina, apagando el juego o finalizando el juego; es un momento de aceptación y sumisión por parte del jugador, dada la muerte de su personaje, a la única opción que tiene: aceptar la no jugabilidad, hasta reiniciarla.

Este acto de muerte o *Game over*, es un acto no diegético de la máquina, también llamados actos incapacitantes (*disabling act*), precisamente para designar las insuficiencias del juego que vienen de fuera del mundo del videojuego, y que de alguna manera interfieren negativamente en él. Se clasifican en fatales o temporales, necesarias o innecesarias. Son las acciones como choques, *bugs*, ralentizaciones, bloqueos, suspensiones temporales y retraso en la red, irritan a cualquier jugador, pues destruyen el juego desde fuera e inutilizan la lógica de este (Galloway 2006).

---

68 .*Paquetes de salud*, que ayudan al personaje a recuperar la energía que han perdido durante la aventura o nivel de dificultad.

Existen otros actos no diegéticos de la máquina llamados “*enabling acts*” (Galloway, 2006, p. 31) (*actos habilitantes*), que son esenciales para la fluidez del juego; por ejemplo, cuando la máquina le ofrece al jugador ayudas y apoyos significativos y necesarios para el desarrollo del juego como información, vidas extra, puntos, dinero, municiones, armas, bonificaciones, incremento de la salud y habilidades, etc. Este tipo de actos son los que se oponen a los actos o acciones diegéticas del jugador (Galloway, 2006)

En suma, los videojuegos no son solo imágenes, sonidos, historias y retos de juegos, los videojuegos son acciones, entendidas como la materialidad que las constituye. Esto quiere decir que, sin la acción de jugar, los videojuegos son solo un conjunto de instrucciones, un software no ejecutado o dormido esperando a ser ejecutado. Debe haber la participación activa tanto del jugador como de la máquina para ejecutar y maniobrar el software; así, existe —materialmente hablando— el juego de videojuegos, cuando se ejecuta la acción de jugar, es decir, cuando el jugador y la máquina juegan el juego. Es el acto de hacer, de manipular el controlador, lo que relaciona, vincula al jugador con las acciones del juego. De ahí que el juego de videojuegos es un acto que se hace en la medida en que se juega, es decir, es un acto performativo.

En este sentido se asumen las cuatro aproximaciones conceptuales sobre los momentos de la acción de jugar videojuegos que Galloway propone como categorías de análisis. Además, tales categorías diluyen de manera crítica los dualismos tradicionales entre lo real y lo virtual, entre el hombre y la máquina, dualismos en los que se ha centrado el estudio e investigación sobre videojuegos; también se puede ver la riqueza conceptual en la medida en que logra recuperar una visión más integral y no dicotómica sobre la acción de la máquina y del jugador para la constitución de la acción del juego y, finalmente,

porque establece un claro diálogo con las categorías de *intra-actividad* de Karen Barad (2007) y *gameplay ético* de Miguel Sicart (2009) como se verá a continuación.

Hasta este punto podemos afirmar las siguientes ideas: la acción de *jugar* como *la materialidad* del juego implica una ruptura ontológica con la visión clásica de ver la realidad del juego como el encuentro entre dos mundos, dos realidades en gran medida opuestas: lo real versus lo irreal o como mejor se entiende, lo real versus lo virtual, y la división ontológica humano y no-humano, jugador/máquina, que le asigna toda posibilidad de agencia al primero desconociendo la del segundo. En los postulados de Galloway no se presenta tal escisión en el juego de videojuegos, todo lo contrario, el juego se comprende como un proceso unitario de acciones dados entre máquina y jugador: sin las acciones de la máquina (diegéticas y no diegéticas) no existiría juego de videojuegos, y en simultánea con las acciones del jugador (diegéticas y no diegéticas): sin ambos conjuntos de acciones no se puede comprender el videojuego, puesto que la máquina por sí misma no es la acción del juego, ni el jugador sin relación con ella tampoco lo constituye.

## 2.5. Ética del videojuego

### 2.5.1. La ética y la moral

Jugar no es una experiencia que nos aleja de la realidad, tampoco significa hacer paréntesis frente a aquello que consideramos como serio e importante, con el fin de situarnos en contextos de poca importancia y banales por corresponder con el entretenimiento y el ocio, y tampoco es simplemente un acto que se limita a *representar* de una manera hasta trivial o grotesca el mundo real como oposición a este. Lo que se

quiere ratificar es que, jugar, utilizando los términos de la física cuántica propuestos por Barad (2012), es la acción vital *entreverada* entre jugador y máquina; o mejor, jugar es una acción *intra-activa*: un amplio conjunto de acciones que el videojugador y la máquina llevan a cabo de manera enterverada.

El videojugador juega en la medida en que ejecuta acciones de juego sobre la máquina, a través de un controlador –*joystick*, teclas del computador o *mouse*– y en la misma medida, jugar supone que la máquina también ejecuta acciones a través de su compleja mecánica digital, que propone y posibilita la jugabilidad. Se puede decir entonces que es un encuentro de acciones que confluyen para la constitución del juego de videojuegos por eso, el juego de videojuegos es tal en la medida que se juega. La materialidad del juego de videojuego es la acción misma de jugarlo.

De acuerdo con esto, surge la necesidad de especificar el campo del análisis ético del juego de videojuegos dado el propósito de la investigación. Para comprender esto, de igual manera hay que hacerlo con el quehacer y el ámbito que le compete a la ética. Tradicionalmente es en el contexto de la filosofía, específicamente de la filosofía práctica (o aquella reflexión crítica que inclina su interés sobre *la acción humana*), donde nace propiamente la ética. En este sentido, la ética comúnmente se comprende como la reflexión filosófica que tiene como objeto *la moral humana*, constitutiva de la vida de los seres humanos. Ahora bien, el término ética deriva del griego *ἦθος* (*ethos*), que significa costumbre; por otro lado, el concepto de *moral* deriva del latín *mos*, que también significa costumbre, por eso –en el uso más general– “*ética y moral* son empleados indistintamente” (Ferrater, 1975, pp. 232, 597), aunque se han venido configurando como dos maneras distintas de reflexión. La moral es la reflexión que se encarga de emitir los juicios de valor sobre lo que es bueno o malo en el mundo de la vida cotidiana

de las personas, de lo que se acostumbra a hacer, de lo que siente y valora, es decir, es la reflexión sobre aquello que merece ser llevado a la acción o repudiarse de ella. La ética, por su parte, es la disciplina que se encarga de encontrar el sentido racional de esas acciones sentadas por la moral, de ahí que también sea conocida como *filosofía moral*<sup>69</sup>.

Según lo anterior, el quehacer de la ética se relaciona de manera directa con los valores, las normas y las acciones morales, que, en la mayoría de las veces, se planean con base a un sistema ético que las sustenta (p.ej., aristotelismo, kantismo, utilitarismo, entre otras). Por tanto, la ética trata la reflexión filosófica, la descripción y el fundamento de las elecciones personales que llevan a la acción. Con todo, la ética busca orientar las acciones de los seres humanos a través de la reflexión crítica desde parámetros racionales de acción. Por eso, el ámbito de la ética es la moral, la conducta y acciones morales relacionados con lo bueno y lo malo.

### 2.5.2. La ética en el contexto performativo

Ahora bien, de la anterior comprensión sobre los conceptos de ética y moral en el contexto que atañe a la presente investigación, que es la acción de jugar videojuegos como acto performativo, surgen diferencias que no se asumen, dada la comprensión aceptada, a propósito de dicho contexto. Sabemos que en el juego existen reglas que guían la acción del jugador para ganar o a perder. Esas reglas son la ética del juego/máquina en cuanto conducen la acción del jugador, pero no pueden calificarse de acciones éticas *per se*, porque sería proyectar como sujeto moral a la máquina (Galloway, 2012). Solo podría pensarse como ética si se entiende que lo bueno son todas aquellas acciones

---

69 Ver: Espinosa, 2015; Cortina, 2003, 2011.

que llevan al jugador al éxito en el juego, y lo malo, las acciones que lo llevan perder. En otras palabras, la máquina no es ética en sí misma en cuanto que no es su propósito ofrecerle al jugador una concepción moral de lo bueno o lo malo de la vida y la sociedad. La máquina ofrece una ruta de acción articulada con un conjunto de reglas pre-determinadas en su código algorítmico, o, dicho de otra manera, el videojuego propone una ruta de acción, entendida como un conjunto de reglas que la orientan.

Por tanto, en el juego de videojuegos como acto performativo no existe la comprensión tradicional de *moral*, dado el carácter regulador y prescriptivo que le constituye, y que tradicionalmente hace desde parámetros exógenos a la acción, es decir, desde los valores y principios establecidos social, religiosa y culturalmente, generando por tanto las reflexiones de juicio de valor sobre lo que es bueno o malo en el videojuego. En otras palabras, la moral hace su lectura desde *fuera* de la acción, mundo y lógica del juego, desde las directrices morales que constituyen nuestra sociedad.

La dimensión ética del juego de los videojuegos no es una dinámica de un jugador con cúmulo de preceptos morales (ya establecidos cultural y socialmente, y que rigen su vida cotidiana) que se enfrenta a un juego/máquina, que posee otros preceptos morales programados, y luego en el juego, el primero decide cómo desplegar los suyos cuando se enfrenta a los valores que propone el juego. Dicho en otras palabras, la ética no reside ni en el jugador ni tampoco en el juego. La ética comprendida en esta investigación es una relación de co-responsabilidad que se adquiere a través de la misma acción de jugar el videojuego. Es decir, lo ético debe pensarse dentro de la *intra-acción* de estas agencias, no antes, ni después, como las creencias y preceptos “morales” tradicionalmente lo establecen. En palabras de Barad (2010):

La naturaleza misma de la materia implica una exposición al Otro. La responsabilidad no es una obligación que el sujeto elige, sino una relación encarnada que precede a la intencionalidad de la conciencia. La responsabilidad no es un cálculo que se realizará. Es una relación que ya forma parte del continuo y devenir intra-activo del mundo. Es una (re) apertura iterativa, una posibilidad para la responsabilidad. No a través de la realización de alguna posibilidad existente, sino a través de la reelaboración iterativa de la im/posibilidad, una ruptura en curso (p. 265).

Lo anterior quiere afirmar que, dado que *la naturaleza se expone al Otro*, la ética emerge como un esfuerzo por respetar y satisfacer bien a ese otro, incluso implementar el mejor tipo de cuidado hacia ese otro, y extender esa atención a otros, a pesar de reconocer que no podemos conocer al otro en su totalidad, por aquello de la indeterminación de la materia. Por tanto, la ética emerge en la misma acción del juego, cuando se juega responsablemente; no por valores, ni apuesta morales preexistentes o calculadas, como la misma moral lo indica, pues estas están fuera de la acción del juego. Por tanto, la ética es parte de la relación intra-activa del juego.

Esta apuesta ética asumida por el presente estudio enriquece la anterior perspectiva tradicional al comprenderla como una ética que va más allá de lo humano, pues si queremos prácticas humanas de cuidado y de preocupación no solo por lo humano sino también por lo otro no-humano, incluyendo a las máquinas (por ejemplo, el cuidado por mi avatar o por los objetos digitales que comprenden el mundo del videojuego), la idea humanista no es suficiente. Se asume, por tanto, la ética como un conjunto de acciones responsables hacia lo *otro*, surgidas en la dinámica intra-mundana y de manera *entreverada* (Barad, 2010). Esto quiere decir, que dada la dinámica de la intra-actividad infinita que tenemos con toda la materia de la realidad (incluidas las dicotomías tradicionales de animado e inanimado,

material e inmaterial, etc.), todos los individuos están en deuda con todos los demás, es decir, existe una deuda mutua entre lo material y lo inmaterial, y esa deuda, según Barad, es la condición de todas las posibles relaciones (es decir, lo que hacemos y nos hacen) que establecemos con los demás individuos. Barad (2010), propone una ética que es anterior a todo juicio, una ética que gira sobre lo que siempre toca al otro, es decir, es una ética relacional que se da en la responsabilidad por esa relación. Sin embargo, la ética no es un asunto de obligación o intencionalidad, ni un cálculo de valor o utilidad. La ética es la infinita responsabilidad que tenemos hacia aquello que no puede ser percibido<sup>70</sup>.

La ética es, pues, la capacidad de recurrir responsablemente a la vida no-humana y humana, como una especie de eco-ética que apunta a atender a los lazos más que humanos que sostienen una cultura material diversa. Sin embargo, el compromiso, la preocupación por la alteridad y el cuidado de los demás y de lo otro es anterior a la individualidad. Esto quiere decir que nada está intrínsecamente separado de cualquier otra cosa, a pesar de las individuciones que se hacen de manera temporal (corte agencial), con el propósito de examinar ese algo y así conocerlo un poco más. Por tanto, todos los individuos se deben mutuamente en esa dinámica de intra-actividad, lo cual es la condición de posibles entregas y recepciones responsables, es decir, de la ética.

En el juego de videojuegos existe, por tanto, una ética que emerge de la relación intra-activa entre jugador y máquina: el jugador debe aportar una acción física pues el juego lo exige. Debe presionar los botones del controlador para que se generen las acciones programadas en la máquina, logrando con ello que el jugador sea mucho más que

---

70 Ver: Barad (2010) *Quantum entanglements and hauntological relations of inheritance: Dis/continuities, space time enfoldings, and justice-to-come*.

un espectador, pues él lleva a cabo el acto de hacer, de manipular el controlador, conectándolo con el juego. Se constituye así la acción del juego, siempre y cuando exista la acción responsable tanto de la máquina como del jugador que, desde esta perspectiva, se podría comprender como una acción ética.

En otras palabras, la máquina demanda una acción, no una presencia o un sentimiento, ni un objeto como se ha venido diciendo. Es decir, si el cine es, en general, una ontología que representa la realidad, la máquina es, en general, una ética de la acción relacionada con el jugador, es decir, una acción maquínica diegética y no diegética entreverada con lo diegético y no diegético del jugador. Esta distinción es como la diferencia que existe entre un lenguaje y un cálculo. El primero opera en el nivel de descripción y referencia, su objetivo central es codificar –representar– el mundo. El cálculo, por otro lado, opera al nivel de computación y sus respectivos procesos, su objetivo central es *hacer* algo en el mundo. Con el cálculo, se habla de sistema de razonamiento, de una máquina ejecutable que puede resolver un problema paso a paso (algoritmo) (Galloway, 2012).

Jugar videojuegos es una acción ética en la medida en que se juega el videojuego. Es decir, Galloway (2012) argumenta que la computadora es una ética, en cuanto que es a través de la acción humana o *inputs* ejecutados desde un controlador o teclado (acción en el mundo), que se convierte en condición para la expresión del mundo del juego, en la medida en que cumple con las reglas que guían dicha acción, ofrecidas por la máquina a través del algoritmo. En otras palabras, la máquina es ética en cuanto que ofrece una serie de reglas algorítmicas que conducen la acción humana, es decir, que dirige la acción humana, para que, como en el caso de los videojuegos, la acción del juego se dé. Solo se puede entender la máquina como ética en la medida en que se entiende la acción humana como cumplidor de las reglas que

lo llevan a lo bueno, que es el éxito en el juego, o a lo contrario, lo malo, que es perder o transgredir las reglas.

Esta perspectiva sobre el juego de videojuego rompe con el esquema ontológico clásico de comprender dos realidades opuestas: máquina y jugador ya que es a través de la acción del jugador con relación intrínseca a la acción de la máquina, lo que se constituye y comprende como juego de videojuegos, como acción performativa.

En el esquema clásico la máquina posee dos funciones importantes: la primera es constituirse como una ventana a mundos irreales o virtuales, opuesta al mundo de lo real, lugar en el que se inscribe el jugador. Y la segunda, es la de representar algo tal y *como es*, es decir, ofrecer una copia lo más fiel y próxima a lo representado. La función del jugador, por su parte, sería —continuando con esta visión clásica—, la de ser un avatar sin agencia. La realidad del videojuego en este caso es la de ser una prótesis exterior al mundo del jugador, es decir, una acción accesoria que semeja el mundo del jugador, aunque puede ser diferente y ajeno a él, y de la que debe tener cuidado, pues puede influenciarlo, o generar efectos, sea negativos o positivos, como si el videojuego y el jugador fueran necesariamente elementos separados, donde uno de los dos, es necesariamente pasivo (sin agencia) mientras al otro se le atribuye toda la agencia.

## 2.6. El videojuego como realidad performativa: la intra-acción

Esa perspectiva clásica de comprender el videojuego ha llevado a que la mayoría de sus investigaciones centren su análisis sobre los efectos de sus representaciones en la población jugadora, es decir, en los efectos sobre los jugadores a través de sus imágenes violentas e historias

alienadas por ideologías militaristas o consumistas<sup>71</sup> según la oferta del mercado mediático visual, entre otros, al enfocarse exclusivamente en las representaciones. Estos estudios e investigaciones dejan de lado la comprensión y constitución del juego de videojuego como *acción*.

Comprender el juego de esta manera, es tomar distancia de los estudios que solo abordan los contenidos o representaciones del juego como la perspectiva *sine qua non* para la investigación de los videojuegos sin resaltar o tener en cuenta la dimensión *performativa* de lo digital. La representación se refiere a la creación de significado sobre el mundo a través de imágenes (o la lengua, o lo que sea), pretendiendo ser espejo fiel de la realidad y, por tanto, de verdad no mediada por el mundo<sup>72</sup>.

Se abre, por tanto, una propuesta alternativa y novedosa que se distancia de dichos estudios tradicionales, esto es, el juego de videojuegos como un acto esencialmente performativo que, por lo tanto, necesita de una comprensión desde la acción que incluya su dimensión ética, lo cual rompe con el enfoque de las representaciones de la acción del juego, para entenderlo ahora bajo sus prácticas constitutivas.

Ahora bien, para poder saber en dónde reside la capacidad de agencia moral en el juego de videojuego, esto se analiza desde esta nueva perspectiva, como se explicará en breve, entendida como un proceso de *intra-actividad* de los cuatro momentos de la acción como materialidad constitutiva del videojuego, que implica lógicamente, los dos agentes constitutivos de dicha acción, al jugador (la agencia moral del videojugador) y la máquina (la agencia moral del videojuego). Dicha *acción* del juego de videojuegos es la misma acción performativa del

---

71 Ver: Ver: Chappell *et al.*, 2006; Etxeberria 2009; Nagarajan, Allbeck, Sood, y Janssen, 2012; Balint, Allbeck y Hieb, 2015.

72 Ver: Galloway, 2004, 2006

juego, es decir, la acción del juego crea al videojuego. De acuerdo con lo anterior, para Barad (2007), el concepto de *intra-acción* supone que:

No existen entidades determinadas individualmente [...]. Introduzco el término «intra-acción» en el reconocimiento de su inseparabilidad ontológica, en contraste con la habitual «interacción», que se apoya en una metafísica del individualismo (en particular, la existencia previa de entidades separadamente determinadas) (p. 128).

Debemos comprender que el concepto empleado por Barad, implica adoptar una distancia frente a la noción de *interacción*, basada en la metafísica del individualismo, es decir, en la separación del sujeto y el objeto. La interactividad implica acción individual de agentes pre-existentes y auto contenidos, que es ejercida de uno sobre otro u otros en una sola dirección, quienes recíprocamente responden. Comúnmente, es desde esta óptica que las investigaciones especializadas sobre videojuegos llevadas a cabo en las últimas décadas soportan sus análisis y resultados, que son considerados incompletos porque no piensan que esa relación jugador/videojuego es intra-activa. Se limitan a asumir que esa relación es unidireccional, es decir, se limitan a comprender que el videojuego (objeto) es la causa de un efecto sobre el videojugador (sujeto), o lo mismo que decir, que este manipula al videojuego como artefacto pasivo, sin afectación alguna. En suma, en la intra-acción se da una relación que modifica los dos términos del juego (jugador/videojuego). Por lo tanto, las investigaciones especializadas sobre videojuegos actuales, en su mayoría, son marcos estrechos para pensar el fenómeno de los videojuegos desde una perspectiva más compleja.

Por el contrario, la *intra-actividad*, que es el término acuñado por Barad (2007), comprende que no existen entidades que surgen de la nada o que existen de manera individual o que sean preexistentes a la

materia. Los *in-dividuos* se materializan en la intra-actividad, que implica la acción de constitución mutua de la materia y de las agencias que componen el mundo.

Barad hace ver críticamente que la mente del ser humano obtiene su conocimiento a través, –en términos de la óptica geométrica– de la *reflexión*, que refiere o pretende la búsqueda de la semejanza, de la similitud o la correspondencia entre la mente y lo que llamamos realidad (representaciones mentales). Este ha sido el planteamiento de la epistemología moderna. Por esta razón el *representacionalismo* se convierte en el horizonte epistemológico y ontológico de la realidad: entre más parecidos sea lo que se tiene en la mente sobre la realidad, más veraz o acertado es el conocimiento. Sobre ese representacionalismo –en gran medida instaurado a través del lenguaje representativo–, se ha llegado a constituir las ciencias y los conocimientos que hemos naturalizado como “verdaderos” hasta hoy en día, sobre los cuales nuestra sociedad actual rige su quehacer, su cultura e investigación. Así las cosas, el quehacer científico e investigativo sería la búsqueda de la realidad y de sus fenómenos; o, en otras palabras, la ciencia moderna, y en ella, la investigación actual, es la explicación de los fenómenos de la realidad.

Por el contrario, la física cuántica, comprende que el conocimiento es un proceso de *difracción*, cuyo interés y principal preocupación son las *diferencias* y no las semejanzas como en el representacionalismo, de modo que el conocimiento se gesta a partir de las diferencias que *surgen dentro* de la misma realidad. En otras palabras, la teoría cuántica hace una afirmación ontológica y no solo epistemológica: la materia, constitutiva de la realidad, está formada por variadas y profundas diferencias –lo que es igual a plantear que la *indeterminación* es intrínseca a la materia– y no es el simple reflejo de nuestras limitadas habilidades de observación y/o resultados de nuestra medición. Esto

no significa que el mundo objetivo que habitamos sea una ilusión o una fantasía: lo que es cierto es que, desde la física cuántica, hay que admitir que el ámbito empírico en el que estamos inmersos no capta la *verdad per se* o *esencia* de la materia. Tras de ella, en sus minúsculas partículas y átomos, existe atracción, repulsión, desplazamiento de carga, etc., es decir, existe una dinámica constante de intra-acción. Esto nos hace pensar, en últimas, que la difracción son interferencias dinámicas de variado tipo que vive lo material y de igual manera como sucede en el mundo social y humano, con lo político y el ético, que buscan reorganizar el mundo.

En este sentido, se comprende en esta investigación que todas las dinámicas y entidades de la acción del juego, no existen de manera individual, se dan simultáneamente, pues todas ellos emergen y se actualizan a través de la intra-acción. Son elementos inseparables para que se dé la acción del juego. Es así como se comprende la acción del juego de videojuegos: como intra-actividad –entreveramiento de relaciones– entre las agencias de jugador y la máquina.

## 2.7. El *gameplay* ético

Es importante recordar que uno de los intereses claves del presente estudio, es comprender si la acción de jugar videojuegos puede considerarse como una acción ética. Al respecto, se ha afirmado que la juego/máquina no es una ética, en cuanto que no es su propósito ofrecerle al jugador una concepción de lo bueno o lo malo de la vida, sino el conjunto de reglas que guían lo que se puede o no puede hacer en el mundo del juego. Se entiende, por tanto, que lo bueno es el conjunto de acciones constitutivas de jugar bien, que implica ejecutar las reglas del juego que conducirán al éxito; y lo malo, por el contrario, serían todas aquellas acciones conducirán al *game over*.

El juego/máquina ofrece una ruta de acción de estrecha relación con una apuesta ética preestablecida en su algorítmico (sea esta puesta de manera premeditada o no por sus desarrolladores y/o la industria misma del videojuego), entendida esta apuesta ética como los códigos culturales de los desarrolladores que terminan siendo codificados en las gramáticas de acción (reglas) que presenta el algoritmo, bien sea consciente o inconscientemente. En otras palabras, esa ruta de acción preestablecida (gramáticas de acción), a través de los procesos programados de su algoritmo, buscan *persuadir* al jugador a llevar acciones según los diversos grupos de reglas (que llevan a ganar o a perder), que conforman el mundo del juego. La reflexión crítica sobre la apuesta ética ofrecida por la máquina, en palabras de Sicart (2009), es el llamado *gameplay ético* (p. 46).

Sin embargo, el término *gameplay ético* propuesto por Sicart, centra su atención en ver cómo los videojuegos representan la violencia (Sicart, 2009). Este autor descubre que los videojuegos oscilan entre dos realidades, “la promesa de entretenimiento más allá de nuestros sueños tecnológicos, y los riesgos morales de estas tecnologías” (Sicart, 2009, p. 46). Dicha dualidad promueve posibles efectos no éticos en sus jugadores, como es la *banalización de mal*, ya que el videojuego violento es un simulador de ese tipo de experiencias, que insensibilizan al jugador, quien, al ejercitarlas constantemente, naturaliza muchas acciones incorrectas. En oposición a este efecto negativo, Sicart propone el *gameplay ético*, que define como “una experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de mecánicas y reglas *requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral* que va más allá del cálculo de estrategias óptimas” (Sicart, 2009, p. 48. Énfasis propio). Esa reflexión moral del jugador, que se resalta en la definición de *gameplay ético* propuesta por Sicart, apunta a videojuegos desarrollados para un fin (*serious games*), es decir, va dirigido a juegos diseñados para que el jugador tenga una experiencia ética en la acción

del juego. Es una apuesta y un propósito ético que Sicart propone a la industria del videojuego. No lo es tanto para el jugador, pues él es quien está restringido por la mecánica del juego. En últimas, si se desean jugadores éticamente reflexivos, se necesitan juegos diseñados que puedan propiciar ese *tipo de reflexión moral*.

Esto, por tanto, hace que Sicart presente un enfoque representacionalista (no performativo), y por tanto, limitado para los intereses de esta investigación porque se enfoca en las representaciones de la violencia y no en la acción del juego. El *gameplay ético*, por tanto, para los propósitos de la presente investigación, adquiere otro sentido, uno que da cuenta de las elecciones que puede hacer el jugador en el mundo del juego, no solo a nivel de la historia (diegético), sino además del comportamiento o acciones no-diegéticas (los momentos de configuración, personalización del juego, creación de estrategias, de maneras de alcanzar los desafíos, etc.; como también en el análisis y comprensión de la mecánica, jugabilidad y búsqueda del alcance de los objetivos del juego). Con todo, el *gameplay ético* se comprende como una disposición que nace del cuerpo del jugador en un conocimiento encarnado que se expresa performativa y no racionalmente, que tiende a ejecutar acciones que buscan lo *bueno* del juego, con el fin de ganar el juego de la mejor manera posible, evitando lo *malo*, o aquellas acciones que lo incitan al *game over*; es parte de la intra-actividad de los momentos constitutivos de la acción de jugar.

## 2.8. El juego como acto de persuasión

La capacidad de *persuasión* que posee el juego/máquina en su algoritmo respecto al jugador, hacia acciones programadas, preestablecidas, según Bogost (2008), implica una visión amplia sobre el videojuego, que va más allá de comprenderlos como prácticas culturales, sociales, éticas o políticas; también invita a pensarlos más allá de ser *medios de*

*comunicación*, en donde los propios valores éticos y culturales pueden ser expresados de diversa manera —como la crítica, sátira, etc.— y con propósitos claros. Bogost (2008), invita a pensar al videojuego más allá de las representaciones para enfocarse en la retórica (forma), y en lo performativo (*la retórica procedimental*). Comprender los videojuegos de esta manera, es aprender a leerlos como expresiones deliberadas de perspectivas particulares que buscan persuadir a quienes juegan para que sean asumidas. En otras palabras, se podría interpretar que para Bogost (2008), el *gameplay ético* podría ser esa disposición que nace del cuerpo del jugador y del conocimiento encarnado que se expresa performativamente. Esto quiere decir, que los videojuegos, tienen la capacidad de *persuadir* al jugador para que los asuman, a través del conjunto de reglas ofrecidas en su algoritmo, que es el constitutivo de su *sistema retórico procedural*.

Continuando con Bogost (2008), *la retórica procedimental* corresponde a todos los procesos que constituyen el juego de videojuegos y que son usados de manera persuasiva, tal y como lo hace la retórica verbal a través de la práctica, o el uso de la oratoria persuasiva y la retórica visual con el uso de imágenes. Con esto se busca cambiar la opinión o la acción del jugador (pone las condiciones para la negociación), además de ser, también, una manera efectiva de transmitir ideas (Bogost, 2008). La retórica procedimental hace referencia a la práctica de escribir argumentos a través de todos los procesos del juego, (es decir, de todos los procesos que implican procedimientos, como las reglas del juego, sus objetivos, etc., y que a la vez corresponden a las acciones no diegéticas del juego. Y, los procesos de la narrativa, del tema e historia del juego, que corresponden a las acciones diegéticas del juego).

De acuerdo con lo anterior, los videojuegos no simplemente pretenden distraer o entretener con contenido vacío y sin sentido. Como ya se ha comentado, para Bogost (2008) los videojuegos hacen

afirmaciones sobre el mundo, pero cuando lo hacen, no solo es a través del habla, o la escritura o con las imágenes. Los videojuegos son propositivos en la medida que implementan ciertos procesos:

La retórica procedimental es la práctica de persuasión y expresión efectivas usando procesos. Dado que las reglas de ensamblaje para describir la función de los sistemas producen representación procesal, el ensamblaje de reglas particulares que sugieren una función particular de un sistema particular caracteriza la retórica procesal (Bogost, 2008, p. 125).

En últimas, los argumentos o ideas que constituyen la ética del videojuego violento no se construyen solamente con las palabras o imágenes en movimiento que presenta el videojuego y sus personajes, sino también a través de las reglas para el comportamiento de estos, que están predeterminados por los algoritmos, por la práctica incluida en la programación y que son ejecutados por la acción del jugador en el mundo del juego de la mejor manera posible.

Por tanto, el *gameplay ético* que se adaptó de los postulados de Sircart (2009), podría decirse que se articula con la *retórica procedimental* propuesta por Bogost (2007) en cuanto a que esta última persuade al jugador para que lleve a cabo acciones restringidas, pero que a la vez crea espacios de posibilidad que lo lleven a un *buen* juego, es decir, para que el jugador asuma las reglas y así gane, pero que solo se logra en la medida en que las asuma en su acción de juego.

## Capítulo 3

### Jugar videojuegos como acción encarnada

Una de las características más destacadas del estudio sobre los videojuegos es su carácter interdisciplinar. En este caso, entre campos de exploración como la filosofía, en su dimensión práctica como la ética, en específico con el análisis de la acción del juego como acción ética, junto con los estudios de medios y comunicación y subdisciplinas que la componen, como los llamados *games studies*, el diseño de videojuegos y la teoría de la acción del videojuego, el diálogo de estas disciplinas es lo característico para el abordaje del problema central de este libro.

En la acción del juego de videojuegos, hay un especial énfasis en la acción del jugador (diegético y no diegético), es decir, hay un énfasis en las acciones del jugador, dadas las características de su agencia como no prediseñada, en contraste con la agencia algorítmica, que es programada, prediseñada bajo parámetros lógicos y matemáticos.

A este respecto, la acción humana con relación a la acción de la máquina, es de donde emerge la teoría propuesta en el presente libro. Esto quiere decir, que la comprensión de la acción del juego de videojuegos como acto ético performativo, surge de la observación y del cuestionamiento de jugadores asiduos al juego de videojuegos violentos. Sobre esta población, puntualmente sobre sus experiencias y manera de jugar, junto con sus percepciones y puntos de vista relacionadas con su propio juego, sentido sobre lo que propone el juego,

emociones que surgen, “motivaciones, intenciones y expectativas” respecto al juego de dichos videojuegos y, sobre todo, en la acción del juego, se ha logrado “captar la realidad a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada” (Bonilla & Rodríguez, 1997, p. 40). Esa realidad captada directamente de la acción del jugador, la configura un conjunto de actos diegéticos y no diegéticos, comprendidos así:

*Acciones del personaje:* se refiere a los movimientos como correr, girar, disparar, golpear, saltar, conducir. También refiere a expresiones del personaje principal que lleva a cabo para la consecución de los objetivos propuestos por la mecánica del juego, como gritar, insultar, hablar.

*Ambiente o mundo del juego:* se refiere al contexto ofrecido por el juego, además de todas las acciones que acontecen en dicho contexto sin necesidad de su presencia, es decir, en las acciones que no dependen en absoluto de él para que exista el juego, como el paisaje que presenta, sus características con relación al espacio que lo compone, de su entorno. Tiene que ver con la atmósfera del juego y que se relaciona con la jugabilidad, con la calidad y diseño de las imágenes.

*Campo visual o mirada:* se refiere a la manera en que enfoca la mirada el jugador hacia la interfaz de la pantalla, llevando a cabo la acción que desea hacer en concordancia con el manejo del controlador.

*Comprensión de la trampa:* se refiere al empleo de la trampa o trucos que el jugador ejecuta en el juego, además de las opiniones sobre aquellos “atajos” o acciones propias de la máquina integradas al juego, pero que no son parte de la jugabilidad correcta.

*Comprensión sobre el personaje principal:* se refiere a la relación funcional y procedimental que establece el jugador con su personaje-avatar.

*Comprensión de la jugabilidad:* se refiere a la habilidad para jugar, cumplir las instrucciones y alcance de los objetivos, maniobrar en el mundo del juego; además de las opiniones que el jugador tiene sobre su propio juego.

*Comprensión del reto:* se refiere a la manera en que el jugador asume y afronta las dificultades y metas a alcanzar en el momento del juego; además de sus opiniones y valoraciones que sobre ellos.

*Comprensión del Game Over:* se refiere a la manera en que el jugador asume y afronta el perder, morir, además, de sus opiniones relacionadas con los momentos en que experimentaron perder ante los desafíos propuestos por la máquina.

*Condiciones materiales para la acción del juego:* se refiere a los recursos materiales mínimos que existieron que posibilitaron el juego en el aula de clase, tales como la proxémica del espacio en el que se llevó a cabo el juego, el factor tiempo con el que se contó, la conexión de los artefactos (TV y consolas), distribución de las sillas (y pupitres), etc.

*Configuración del juego:* se refiere al nivel y forma de personalización de la jugabilidad que la mecánica del juego le permite al jugador realizar. Se expresa en el nivel de dificultad (fácil, normal, difícil) y manera del juego: solo o *multiplayer* o en línea. Implica también, la iluminación y resolución de las imágenes, colores y sonido.

*Conocimiento del juego:* se refiere al saber y experiencia previa que tienen los jugadores sobre los juegos jugados.

*Preferencia por el videojuego violento:* se refiere a la disposición y disfrute del juego de videojuegos violentos, sea por sus historias, por su mecánica y jugabilidad o sus imágenes.

*Interés y concentración:* se refiere a las actitudes de completa disposición hacia el juego por parte de los jugadores.

*Manejo del controlador (joystick):* se refiere a la habilidad que tiene el jugador para utilizar el controlador, las combinaciones de los botones que sabe hacer, las tácticas que emplea para llevar la acción que desea llevar a cabo. Se refiere también, a la correlación que tiene el manejo del joystick y la mirada del jugador.

*Movimientos del jugador-jugar:* se refiere a la acción como tal del juego, relación con el controlador y la pantalla, posición de este frente a la pantalla, gestualidad y expresión de gusto y/o disgusto.

*Movimientos corporales del jugador:* se refiere al papel del cuerpo del jugador con relación al juego: manera o disposición para con el juego y palabras empleadas para la acción del juego.

*Movimientos y habilidades del avatar o personaje:* se refiere a la manera experta o no de los movimientos de desplazamiento, de orientación, de caminar o correr, de protegerse o matar.

*Posibilidad de decisión en el juego:* se refiere a la posibilidad por parte del jugador, de maniobrar de manera más libre en el mundo del juego, de optar por las posibilidades obvias u otras que ofrezca la mecánica del juego.

*Propuesta de juego violento de la máquina:* se refiere a las acciones violentas que se tienen que llevar a cabo, pues son ofrecidas y posibilitadas por la mecánica del juego para la consecución de los objetivos. Está relacionada con la categoría historia del videojuego.

*Relaciones del personaje principal con otros personajes del juego:* se refiere a las dinámicas sociales al interior del mundo del juego entre otros personajes y ambiente, en especial, aquella que establece el personaje principal con ellos.

*Reflexión a posteriori sobre la acción del juego:* se refiere a la capacidad de ponderación que tiene el jugador, sobre la propuesta de juego

de la máquina, las acciones ejecutadas –decisiones–, conocimiento y la preferencia por el videojuego de género violento.

*Relación jugador y personaje principal:* se refiere al vínculo afectivo que se establece entre el jugador y el avatar o personaje principal, que implica el concepto y valor que el jugador tiene sobre él.

Este conjunto de acciones que configuran lo diegético y lo no diegético del jugador y del videojuego/máquina, recogen lo observado, dialogado e interpretado sobre la experiencia efectiva del juego de videojuegos juegos violentos, que no implica que estén aislados o se pueda comprender como acciones independientes. Todo lo contrario, están integrados y son codependientes, pues, en su conjunto, tratan de dar cuenta de la acción de jugar videojuegos violentos como un acto ético performativo. Para este fin, esa integración, se da a través de las relaciones de afinidad y similitud, constituyendo los siguientes conceptos:

- › *La preferencia por el videojuego violento*
- › *El ambiente/mundo en el juego*
- › *El jugador y su personaje/avatar*
- › *El cuerpo y joystick como constitutivos del juego*
- › *El avatar como Yo-encarnado*
- › *La acción del juego como acto performativo*
- › *La acción del juego desde fuera de su ambiente/mundo*

### 3.1. La preferencia por el videojuego violento

Jugar videojuegos implica una experiencia de agrado, de satisfacción y de preferencia por hacerlo, similar como a quien le agrada y prefiere jugar fútbol o tenis; en este caso, la preferencia es por el videojuego violento (como acto diegético del jugador), precisamente porque es el impulso que motiva para que el jugador lo juegue. Por esto, hay jugadores que, a pesar de la pasión por los videojuegos, no tienen agrado por los del género violento. Esto hace que gran parte de la población jugadora tenga la preferencia o gusto por este tipo de videojuego, como un elemento central para que se constituya la acción de jugar.

El punto es que, la preferencia del jugador por el género de videojuegos violentos representa la aceptación de las coordenadas morales constitutivas y propias del mundo del juego. Esto es lo que hace que el jugador no tenga la necesidad de estar juzgando al videojuego violento desde un repertorio normativo de valores previos al juego (como bueno o malo) ni dentro ni fuera de su mundo. Simplemente lo prefiere y, por tanto, lo juega. Por ejemplo, un jugador explica:

**Entrevistador:**

¿Qué es lo que más les gusta del videojuego..., de ese videojuego? Refiriéndose al videojuego *Gears of War*.

**Jugador 1:**

Pues..., disparar y eso.

**Entrevistador:**

¿Solo estar disparando o algo más?

**Jugador 1:**

Asesinar también.

**Entrevistador:**

¿Qué opinan de ese tipo de juego para ustedes?, ¿lo hicieron con gusto o no lo hicieron con gusto?, ¿se sintieron culpables al estar matando al personaje?

**Jugador 2:**

Pero es que el juego ya nos identifica que los malos toca matarlos..., entonces ya uno, uno ya no se siente como culpable..., ya uno lo hace y ya. Conscientemente de que el juego sea así. ¡Pues como ahorita, como, digamos, un amigo, un compañero estaba matando a uno de los mismos, entonces ya se estaban revelando, no! Que no lo mate, porque es nuestro compañero, entonces ya uno se identifica que tiene que matar uno es solo a los malos (Gamer 1).

Según lo expresado por los jugadores, los videojuegos violentos están entre sus preferencias y gustos, lo que implica aceptar su lógica y actuar en consecuencia sin juicio moral hacia el juego. Es más, hay sorpresa en el jugador ante la pregunta si se siente culpable por estar matando personajes en el juego. Efectivamente no siente así, puesto que es precisamente eso lo que le gusta, disfruta y prefiere hacer, aunque no sobre cualquier personaje, solo a los malos, a aquellos a quienes la máquina le persuade e indica para matar: “*los malos toca matarlos*”, “*tiene que matar uno es solo a los malos*”.

En este sentido, la comprensión ofrecida por el jugador sobre la acción violenta del videojuego, no es una comprensión descalificadora ni “moralista”, como comúnmente se hace sobre este género de videojuegos, que catalogan como juegos peligrosos, poco éticos, o como videojuegos que posibilitan y promueven la “banalización del mal” (Sicart, 2009b, p. 192) o como simuladores que entrenan para generar un

*ethos* violento y por tanto, como una de las principales causas de los problemas sociales que vive nuestra actual cultura. Estas son lecturas hechas sobre los videojuegos violentos desde fuera del mundo del juego, desde la experiencia como espectador, como experto y conocedor de videojuegos, no como jugador, quien no hace dichas distinciones.

Por el contrario, desde una perspectiva no dualista, en el acto de jugar, el jugador ofrece una interpretación sobre el juego de videojuegos violentos en la que él no hace rupturas entre su yo y su avatar y, por tanto, cuando habla del videojuego lo hace desde la acción misma del juego, en el momento mismo del juego. En otras palabras, el jugador no habla como observador del juego, sino como aquel que está llevando a cabo la acción de jugar. En últimas, el jugador toma la posición del sujeto que lleva las acciones en el mundo del juego y, por tanto, se refiere y hace su discurso desde el juego mismo, desde el *interior* de la acción del juego, que es de donde hace la lectura de su *deber* para la acción.

### 3.2. El ambiente/mundo en el juego

El ambiente/mundo se comprende como un contexto de caos, consecuencia de la guerra, de tiroteos y muertes constantes (Figura A), pues la acción se lleva a cabo en ciudades en ruinas, destrozadas por los bombardeos. Precisamente por este ambiente/mundo, que es consecuente con la temática y lógica propuesta por el juego violento, no hay posibilidades, ni es pertinente ser y actuar de otra manera, que la de un personaje/avatar violento, que no busca hacer amigos, ni simpatizar con algún personaje del mundo del juego y menos si es enemigo, al quien simplemente ‘toca’ matarlo. Al hacer esto, se asume automáticamente las reglas del juego y, por tanto, la suspensión de las coordenadas morales que usualmente el jugador opera en su vida cotidiana.

Figura 1.  
Imágenes de ambiente bélico, de guerra y violencia  
de los juegos Gears of War y Halo

JUEGO 2 (GEARS OF WAR)



Imagen tomada de:  
<https://www.gamehackstudios.com/gears-of-war-free-download/>

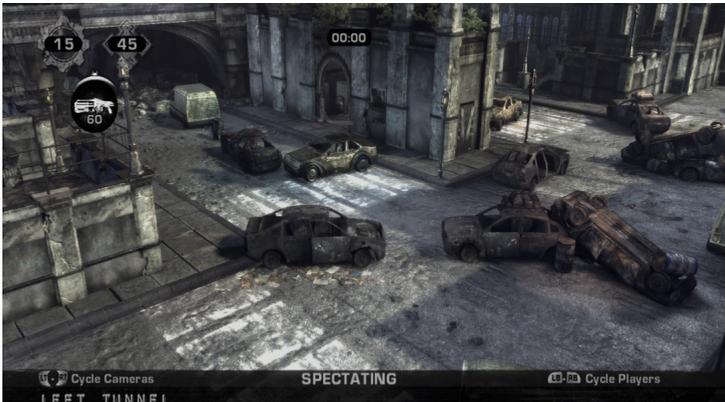


Imagen tomada de:  
[https://images.eurogamer.net/2013/articles/\\_a/1/7/6/2/5/6/7/360\\_002.bmp.jpg/EG11/quality/90/format/jpg](https://images.eurogamer.net/2013/articles/_a/1/7/6/2/5/6/7/360_002.bmp.jpg/EG11/quality/90/format/jpg)

JUEGO 3 (HALO 3)



Imagen tomada de:  
<https://www.halowaypoint.com/en-us/games/halo-3>

Nota: ejemplos del ambiente bélico y violento de los videojuegos

Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 1 se puede observar las acciones recurrentes en los juegos 2 y 3, que es disparar y matar a enemigos extraterrestres y, por tanto, dejar un paisaje en ruinas. Esto indica que el diseño del juego, sus imágenes escalofriantes, su ambiente post apocalíptico posee una propuesta de grandes desafíos para el jugador, a saber: liberar el planeta de invasores de enemigos extraterrestres. Sin embargo, para ello hay que ser un soldado violento, sanguinario y tener que, que no se debe intimidar en llevar acciones de este tipo contra el enemigo. Por tanto, ese ambiente o paisaje caótico, corresponde a aquello que llamaría Bogost (2007) la *retórica procedimental* del juego, es decir, la práctica persuasiva y expresiva que el videojuego, a través de sus imágenes, jugabilidad, mecánica le hace al jugador para que este lo

juegue con toda la responsabilidad ética posible. Respecto a esto, uno de los jugadores dice:

**Jugador 3:**

(juego 2) Es ‘un ambiente violento’ que posee una escenografía que va ambientado según la temática, que es algo en descomposición como un mundo, entre comillas, ‘post apocalíptico’. El principio básico en este juego es la supervivencia..., matar al otro para ganar. (Gamer 3).

Aquí la retórica procedimental propende porque ese jugador se convierta en ese soldado que pueda acabar con la invasión, que sería ganar el juego, al ofrecer imágenes hiperrealistas de un personaje fuerte y agresivo, junto con armamentos sofisticados, además de un ambiente en ruinas y una mecánica en primera persona que ayuda a crear la sensación de inmersión, de ser el jugador mismo quien está en esa guerra (juego 2); sumado a esto, el algoritmo ofrece enemigos muy agresivos, haciendo por tanto, que el jugador sea combativo así sea en defensa propia (juegos 2 y 3).

En suma, el ambiente, paisaje o mundo del juego, manifiesto en las imágenes que constituyen su interfaz, entran en la dinámica de intracción para la constitución de la acción de jugar y, por tanto, de la constitución de la agencia del jugador, la cual no puede pensarse por fuera de esa relación de intra-actividad con dicho ambiente/mundo. Además, el ambiente desvía o encamina la acción del jugador, ya que no es un contenedor pasivo para el jugador/avatar, sino se constituye un espacio de relaciones de fuerza (con agencia) que ‘pervierte’ en el sentido de que influencia la acción del jugador (Morton, 2010). En este sentido, el paisaje/mundo se convierte en uno de los recursos retóricos de persuasión por parte de la agencia algorítmica, proponiendo la supervivencia como el principio que guía la acción.

En contraste con el ambiente o mundo del juego 1 (*Grand Theft Auto (GTA) V*), se pudo hallar que, aunque cumple el mismo papel que en los juegos 2 y 3 (*Gear of War (GoW)* y *Halo*), vale la pena destacar, porque delimita la acción de juego de formas específicas. Al respecto, el Gamer 4 dice:

**Entrevistador:**

¿Qué opinan sobre el ambiente o mundo del juego, del juego 1?

**Jugador 4:**

Es un juego de suburbios, mostrando las zonas más, por decirlo así, donde más variedad para encontrar gente hay, desde clase alta, gente muy pacífica, relajada, hasta lo más bajo, gente violenta, gente de la calle, hasta también señoras de la vida alegre y pues que uno siendo el personaje principal puede hacer muchas cosas, desde, no sé, coger un carro de policía y hacer misiones de policía, misiones de un taxista, por ejemplo, hasta, no sé, hacer un negocio a gran escala (Gamer 4).

La diversidad de ambientes es constante en este juego, además de los elementos que lo compone como los autos, motos, lugares, casas y edificios. Como dice el jugador, según el sector de la ciudad en que se encuentre el personaje principal, así encontrará el tipo de personajes con los que se puede relacionar y otros objetos. Sin embargo, lo que más se destaca del juego es que el personaje principal puede hacer muchas cosas, es decir, posee un amplio abanico de posibilidades para la acción, según el ambiente en que se encuentre. Decir lo anterior queda, pues dependiendo del lugar en que se ubique al personaje/avatar y la acción que esté llevando a cabo, el mundo/ambiente le posibilita hacer gran variedad de acciones que puede y no puede hacer. En ese sentido cada ambiente es agentivo de forma diferencial.

En últimas, el jugador hace ver que cada videojuego con su escenografía, su variedad y tipología, además de sus elementos constitutivos, como en este caso, los paisajes citadinos detallados del juego 1, abren un horizonte de posibilidades para poder hacer y no poder hacer. Además, los ambientes/mundos de los videojuegos no solo contienen personajes sino objetos que posibilitan ciertas acciones, como armas, bombas, carros (Figura B).

Figura 2.  
Imagen del ambiente y mundo urbano citadino



Imagen tomada de:  
<https://apkpure.com/mod-rage-for-gta-4/com.gta.four.modskyteam>



Imagen tomada de:  
<https://www.mobipicker.com/gta-iv-news-updates-rockstar-releases-new-patch-6-years>



Imagen tomada de:  
<https://blognvaorang-gila-newagentp.blogspot.com/2015/12/gta-4-full-version-100-working.html>



Imagen tomada de:  
<https://www.elotrolado.net/hilo-hilo-oficial-gta-iv-1134343>

Nota: *Grand Theft Auto IV* donde se muestra el ambiente y mundo ciudadano en el que lleva acciones violentas su personaje principal, Niko Bellic

Fuente: Elaboración propia.

La Figura 2 muestra algunos de los paisajes del mundo del juego 1, que en contraste con los juegos 2 y 3, no propone una retórica visual de violencia explícita, de guerra y muerte. Por el contrario, presenta paisajes ciudadanos próximos a la realidad urbana de nuestras ciudades, con alto detalle en su resolución que hacen del gráfico un ambiente hiperrealista, que invita al jugador a explorarlo, a entrar en contacto

con él. Por consiguiente, la violencia en el juego hay que buscarla, de manera específica en aquello que decida hacer el jugador con su personaje/avatar, Niko Bellic<sup>73</sup>. Es decir, dadas estas características del paisaje/mundo del juego 1, junto con su mecánica de mundo abierto, implica a un personaje/avatar que debe buscar y hacer su camino para avanzar, es decir, debe crear su avance de manera no lineal como en los juegos 2 y 3, a través de sus elecciones y acciones, que implican explorar el paisaje, entrar en relación con él, transformarlo, además de establecer contactos con otros personajes (que en este caso son NPC<sup>74</sup>).

Por tanto, se puede decir que, el juego 1 exige una mayor responsabilidad al jugador para llevar a cabo las acciones exigidas y permitidas para el logro exitoso de las misiones; aunque no solo con este tipo de acciones, sino además con los otros (personajes y objetos) que no entran en la dinámica de ser enemigos o amigos como, por ejemplo, los transeúntes que circulan constantemente por las calles. Esto quiere decir, que el personaje/jugador asume un rol protagónico en la acción del juego, de transformador, de creador, de ser quién decide (en los límites que la agencia algorítmica establece) por el avance y consecución de los objetivos propuestos por el juego. El jugador/avatar en este juego 1, no es un ser pasivo, receptivo, limitado y determinado.

---

73 Es el protagonista principal del videojuego *Grand Theft Auto IV*, quien fue un soldado serbio en su pasado, lo que le generó muchos problemas. Para huir de ellos, se traslada a Liberty City, con la esperanza de poder alcanzar el “sueño americano”, persuadido por su primo Roman, quien está vinculado con la mafia y por consiguiente en un mundo lleno de problemas y situaciones violentas, que Niko, sin querer, le toca asumir para sobrevivir.

74 Por su sigla en inglés **Non-Player Character**, y refiere a los personajes que no son controlados por el jugador; es decir, son aquellos personajes que conforman el paisaje/mundo del juego, y por tanto correspondientes a la acción no diegética de la máquina. En el caso de la saga GTA, algunos personajes NPC, además de lo anterior, también funcionan como personajes violentos, que propician agresividad al personaje/avatar, cuando este entra en relación con ellos.

Por eso la responsabilidad de tomar las mejores decisiones posibles en el mundo y lógica del juego, para acciones consecuentes que le ayuden a avanzar en el alcance de los objetivos del juego.

Sin embargo, esa responsabilidad también es el resultado de una opción, de una decisión, que en algunos jugadores resulta ser una carga, por lo que desearían renunciar a ella, anhelando límites para su acción en el juego, tal y como el jugador 5 lo testimonia respecto al juego 1:

**Entrevistador:**

¿Qué es lo que más resalta, te llama la atención (del paisaje y ambiente del juego 1)? ¿Por qué?

**Jugador 5:**

La cantidad de cosas que hay que hacer que a veces como que, a uno como jugador a veces necesita que se le coloquen límites. (Gamer 5)

El jugador encuentra abrumador el cúmulo de posibilidades que este juego 1 le ofrece; tanto así, que desearía a renunciar a la libertad de escoger entre múltiples acciones, pues esta libertad le posibilita perderse en el mundo del juego, al dedicarse a actividades que, aunque del juego, lo mantienen lejos de avanzar para el alcance de sus objetivos.

### 3.3. El jugador y su personaje/avatar

De las relaciones y vínculos surgidos entre los códigos, la establecida por el jugador y personaje principal o en quien gira la acción del videojuego, fue fundamental, pues es en este personaje principal es

en quien el jugador establece la relación con el mundo del juego. Al respecto algunos jugadores opinaron:

**Entrevistador:**

¿Qué opinas de los personajes principales de los juegos que jugaste?

**Jugador 6:**

Trevor (juego 1) se hace parecer como una persona tranquila, pero cuando vemos los videos él es muy impulsivo. Y a veces promete mucho, pero no lo cumple. Y en *GoW* (juego 2), pues, en el sentido los humanos tienen una característica de supervivencia, fortaleza y mucha fe porque todo va a ir a favor de ellos. Y a los Locus, que son muy impulsivos, muy impulsivos y siempre a todo mal, a matar, nunca una solución que no fuera esa.

**Entrevistador:**

¿Cómo caracterizarías a los personajes de los dos juegos?

**Jugador 6:**

En general, no sería una comparación individual, sino como los dos, pues en general los dos son muy impulsivos. En *GoW*, Marcus, que es el personaje principal, como ya lo he dicho siempre, se empeña en la supervivencia, entonces con el grupo que tiene, los que están contra los Locus, entonces ellos siempre se ayudan para sobrevivir, y pues tratan es de eso, de que uno busque la manera de sobrevivir a cualquier modo

**Entrevistador:**

¿Cuál es el propósito central del personaje principal en los juegos que jugaron?

**Jugador 7:**

El objetivo es pues como supervivencia, y la verdad siempre uno quiere la victoria, ser el mejor de todos. Ese sería el objetivo para mi

**Jugador 8:**

El objetivo es llegar al final..., a costa de lo que sea que nos ponga el juego.

**Jugador 9:**

La gracia del juego es esa, si es de matar, pues, uno mata. Pero uno tiene muy claro, que eso en la vida real ya es malo (Gamers 6,7,8,9).

Los jugadores asumen de entrada la temática de violencia y, por consiguiente, las acciones que tienen que hacer (juegos 1, 2 y 3), como matar, robar, agredir, etc., es decir, se convierte en una competencia por la supervivencia. Esto evidencia la inmersión inmediata en el mundo del juego y la aceptación de sus condiciones. El jugador no hace escisiones con su realidad y con la del juego, pues su mundo, por su decisión de jugar, se constituye en la del mundo del juego. Esto quiere decir, que el jugador al jugar asume el mundo del juego, lo que implica que suspende el conjunto de sus valores con los que conduce su vida cotidianamente, sin dejar de ser él mismo, ni convertirse en un ser in-moral por hacerlo, pues el jugador sabe distinguir claramente qué es lo bueno o lo malo fuera del juego (juicio moral). Simplemente entra en otra lógica, la del juego, lo que no significa que pierda su referencia moral solo por jugar en el mundo amoral del videojuego violento, en el que su deber y acción correcta para sobrevivir es matar. Así lo confirma el testimonio de uno de los jugadores:

**Jugador 10:**

El objetivo del juego es eso, de podernos sentir como el personaje, como reencarnar en el avatar. Entonces el objetivo de los creadores de los videojuegos es, es que uno sienta lo que está sintiendo ese avatar. Por eso cuando, los hombres más que todo, matan, es porque ellos lo sienten, porque el personaje se lo hace sentir a ellos. Por eso debemos controlar eso pues puede afectar la mente de las personas, puede llegar a crear un psicópata en, en futuro (Gamer 10).

El jugador expresa su experiencia de juego como un “*sentir como el personaje*”, “*reencarnar en el avatar*”, que es la aceptación de la propuesta que le hace el juego, y la inmersión necesaria para que exista el acto del juego, lo que no implica que el jugador se diluya o se pierda en ese mundo ofertado y aceptado. Su apreciación al respecto, fuera del juego, es que debe haber control por parte del jugador para no perderse en ese mundo.

Esa relación del jugador con el avatar o personaje principal inicia con la imagen que este presenta, ya que entre más hiperrealista sea y más semejanza tenga con el jugador, más identificación y compromiso se tiene en el juego.

**Entrevistador:**

¿Qué te parece el personaje del juego 1?

**Jugador 11:**

Sinceramente es muy feo, muy narizón. Me hubiera gustado, verdad, si se podía personalizar, y si se podía personalizar lo haría que se pareciera un poquito más a mí, con mejores características y no tanto como las que tiene predeterminadamente.

**Entrevistador:**

¿Únicamente para que se parezca a ti?

**Jugador 11:**

Sí, sí, pero también como para verse uno reflejado en la historia, es decir, como si uno estuviera dentro del juego, que ese creo es el objetivo que tienen todos los juegos. (Grupo jugadores, entrevista grupal, 4 octubre, 2017)

Esto que afirma el jugador 11 hace ver dos cosas: la primera, un afán por asumir con mayor responsabilidad (agencia ética) las acciones que el personaje debe llevar a cabo para cumplir con sus propósitos y con ello alcanzar los objetivos. Y la segunda, que las gráficas en los videojuegos se constituyen en la puerta de entrada y condición esencial para intra-actuar con el ambiente propuesto por el juego, establecida en la acción del juego, puesto que la “imagen habla y, pronunciándose, exige del recién llegado una reacción” (Bredekamp, 2017, p. 9). En los videojuegos existe precisamente un “flujo de imágenes” (Bredekamp, 2017, p. 7), que posibilitan e invitan a producir nuevas sensaciones y nuevos actos en aquel que juega. Por eso, se contempla la existencia de una estrecha relación entre las gráficas del juego para el jugador, su nivel de resolución (hiperrealismo) con los temas e historia de violencia, la acción de matar y la posibilidad del mundo abierto del juego.

Todos estos, son elementos importantes y constitutivos para el videojuego violento, lo cual hace inferir dos situaciones: (1) que, en la búsqueda por posibilitar videojuegos más atrayentes y medios más eficaces para la transmisión de posiciones ideológicas y culturales por parte de los desarrolladores y creadores de videojuegos, hay una apuesta por los temas e imágenes más verosímiles, donde el realismo tanto de los temas, ambientes, paisajes como la fisonomía de los

personajes, entran a ser “jugables”. Es decir, la imagen hiperrealista entra a persuadir al jugador (que se suma a la narración –historia– y a la jugabilidad) para vivir y experimentar la violencia y el terror. Esta es la oferta prediseñada y determinada del juego, y frente a ella, el jugador toma sus decisiones asumiendo libremente dicho ofrecimiento de violencia y terror, a través de los retos y las acciones que lo llevan a la consecución de los objetivos del juego. Y, (2) que la atracción de los jugadores por los gráficos con imágenes realistas, junto con acciones violentas y la libertad para “controlar” el juego, hacen que los jugadores vivan experiencias que solamente las podrán vivir ahí, como una manera de desdoblamiento y de ser quien, en otros contextos, fuera del juego, no pueden ser ni hacer. Esto lo corrobora el jugador 12 cuando afirma:

**Jugador 12:**

Pues, yo primeramente me meto en el ambiente del personaje y pues, hago lo que me gustaría hacer de verdad. Tal vez, hay algunos errores pues, por ejemplo en GTA IV, a mí me gusta mucho andar rápido, pero es que también a veces los frenos son largos y los giros muy cortos y pues a veces sinceramente se me escapa matar a alguien, o pues también a veces es que, en el juego como tal, también hay un movimiento en los peatones, que si digamos, si uno se acerca un poco o algo, ellos, pues se quitan primero, lo tratan mal en inglés, obviamente, les hacen una grosería con el dedo, entonces pues eso, a mí personalmente eso me da rabia, entonces ahí si yo cojo y, ¡Ah!, y los hago pagar. Y yo lo hago como yo mismo quiero hacer. En *GoW*, disparar de tal manera, pues porque eso es lo que yo haría principalmente. Yo, ahorita cuando estaba jugando con mi compañero [refiriéndose al taller de videojuegos], que estábamos jugando él y yo en contra, pues yo me escondía primero, él siempre me disparaba, yo

siempre esperaba a que él ya se le acabaran las balas y todo, y pues, yo hago lo que haría en la vida real: primero, esconderme, después cuando ya él esté medio calmado yo voy planeando lo que voy a hacer. Listo y tal movimiento lo hago, no lo hago efusivamente, cada detalle lo hago pensativamente y lo hago como si fuera yo. (Grupo jugadores, entrevista grupal, 4 octubre, 2017)

El jugador 12°, hace ver que, en la acción del juego de videojuego, su personaje (con imagen hiperrealista) no lo divide, es decir, no lo hace comprenderse como un sujeto real y uno virtual; por el contrario, “yo primeramente me meto en el ambiente del personaje” es decir, lo hace verse como es, en otro contexto, con una lógica diferente, a la que debe responder coherentemente o de lo contrario, pierde y con ello, salir del mundo del juego.

### 3.4. El cuerpo y joystick como constitutivos del juego

En el juego de videojuegos se pudo observar que los límites de sus momentos constitutivos (diegéticos y no diegéticos de jugador y máquina) fueron difusos y poco claros, ya que no ocurren linealmente. Es decir, no se supo con exactitud cuándo el jugador dejaba de llevar a cabo acciones diegéticas y entraba a los no diegéticas y/o cuándo con exactitud, se entraba al campo exclusivo de la acción de la máquina. Esto constata plenamente la complejidad y vínculo estrecho entre los momentos del juego; en este sentido, muchas de las acciones diegéticas y no diegéticas tanto de la máquina como del jugador se interpretaron como compartidas, aunque como ya se había indicado, para los fines de la presente investigación, hubo un especial énfasis en la acción del jugador, precisamente por el interés que se tiene con relación a su apuesta ética.

Lo observado en las acciones del juego realizadas por el jugador, fueron sus movimientos corporales, la posición corporal dirigida al lugar de la pantalla, el movimiento de sus manos con el manejo y manipulación del *joystick*, el direccionamiento de su mirada y campo visual de manera intensa a la pantalla. El cuerpo, por tanto, se dispuso espacial y actitudinalmente para jugar demostrando con esto, el rol central que cumple el cuerpo en y para el juego de videojuegos, pues siempre se mostró que sabía que iba a jugar, y se disponía para ello (Cabra, 2014).

El cuerpo, por consiguiente, se convierte en el indicador del interés y de la concentración que se necesita para jugar videojuegos. Además, de la completa implicación del jugador en el juego y, por tanto, del desvanecimiento de toda distancia entre jugador y mundo del juego y avatar. Esto corrobora una aproximación ética, entendida esta como acción encarnada (Barad, 2007); es decir, la ética como expresión en la disposición del cuerpo para responder al otro humano o no-humano en este caso. La ética se expresa como responsabilidad (y capacidad de responder), no como un compromiso que hace un sujeto con relación a un conjunto de valores ya predispuesto, sino como una relación encarnada que precede a la intencionalidad de la conciencia (Barad, 2007).

La disposición corporal para el acto de jugar: sus cuerpos y miradas así lo señalan. Están frente a pantallas de televisores y manipulan un controlador o *joystick*. Como parte de esa misma concentración mental y corporal hacia el juego, surgen además manifestaciones expresivas emocionales. Algunas de rabia, otras de disgusto y hasta de angustia; también tristeza y frustración o, por el contrario, alegría y felicidad con celebración intensa, todas ellas identificadas en el rostro, en los movimientos y disposiciones del cuerpo, y en las palabras dichas que el videojugador ofrece y escenifica (González, 2013).

Respecto al manejo del controlador (*Joystick*) como acto diegético del jugador, se pudo apreciar que el jugador lo hace de manera mecánica. Esto quiere decir que el sujeto no necesitó estar verificando y contrastando en cada momento si había correspondencia entre lo solicitado por el juego y el momento de la presión del botón del controlador, con lo que llevaba a cabo alguna acción el avatar o el objeto controlado en el juego. Simplemente se oprimía de manera indiscriminada los botones del *joystick*, logrando acciones diegéticas en el mundo del juego como golpes, movimientos o disparos que lograron y alcanzaron los objetivos de la circunstancia que se vivió en el juego. Los dos movimientos esenciales que los jugadores encontraron necesarios para el juego 2 fue apuntar y disparar. Los movimientos en el juego 1 se centraron en los comandos para explorar, caminar y correr. En los momentos de pelea, se oprimieron, al igual que en el juego 2, los botones de manera indiscriminada, sin orden ni direccionamiento alguno premeditado: solo se oprimían los botones efusivamente, logrando movimientos que ayudaron a la consecución de los propósitos del juego. De estos jugadores, hubo algunos que tuvieron más pericia en el manejo del controlador al maniobrar un auto en el momento de una persecución (juego 1) o de matar al enemigo con solo tiro (juego 2 y 3).

Se puede afirmar, por tanto, que el conocimiento y el manejo adecuado del controlador es la manera física material con la que el jugador se implica en el mundo del juego. Sin el controlador, emerge un espectador del juego, no un jugador. Al respecto, ellos consideraron que el manejo del controlador es un asunto que se reduce a la práctica y de aprender de memoria los *combos*<sup>75</sup>. Esto lo confirma el jugador 13, al preguntársele al respecto por su juego en consolas:

---

75 Es el término abreviado de **combinación**, y refiere precisamente al conjunto de acciones combinadas y en secuencia sobre los botones del comando (o teclas de computadora),

**Entrevistador:**

¿Encuentras mucha diferencia entre el joystick de Play Station y el Xbox?

**Jugador 13:**

¡Huy, sí claro! ¡Prefiero más el del Xbox!

**Entrevistador:**

¿Por qué? Cuenta.

**Jugador 13:**

Es que no tiene tanto cable. Es que uno se enreda mucho con tanto cablerío.

**Entrevistador:**

¿No confundes los botones cuando estas jugando con Play y luego con Xbox?

**Jugador 13:**

Yo no. Eso es cuestión de costumbre. Si se ha jugado mucho con Play y se pasa de una a Xbox, puede que sí se confunda, pero es rápido que se acostumbra.

**Entrevistador:**

¿Conoces combos? ¿cómo los conociste?

---

en un tiempo límite, que ayudan al jugador, ofreciéndole ventajas o beneficios, que fuera de esa combinación, no se serían posibles.

**Jugador 13:**

Jugando y buscando en Internet. (Gamer 13)

Lo planteado por el jugador 13, hace evidente que, para la acción del juego, se necesita del conocimiento (diferenciar, en este caso, si es del *Play Station* o el *Xbox*) y dominio del controlador, el cual se adquiere a través de la práctica ya que el controlador hace parte de las gramáticas de acción o de la ruta de acción preestablecida por los procesos programados de su algoritmo, en la medida en que es a través de él, en la ejecución de sus comandos o botones, que se da la información o acción diegética del jugador, para que así la máquina lo pueda leer y responda en consecuencia.

**3.5. El avatar como *Yo-encarnado***

En el juego 1, se pudo observar que muchos de los jugadores al tener plena libertad para accionar su personaje, en un primer momento no sabían qué hacer o por dónde comenzar. Luego de un breve tiempo, observaron que el juego ofrecía un mapa que se debía leer y seguir las instrucciones que los llevaba a la consecución del objetivo del nivel. Sin embargo, la misma mecánica del juego, les daba también la posibilidad de no seguir con esa instrucción, teniendo la posibilidad de explorar otros apartados del juego, otras situaciones u otros problemas que podía encontrar, según lo que decidiese hacer con el personaje. En este juego de mundo abierto no lineal, se abre un amplio abanico de posibilidades para que el jugador decida qué hacer como parte de la jugabilidad y para el alcance de los objetivos del juego; el acto de jugar posee un campo más en este caso, que en los juegos 2 y 3, es decir, cuando el mundo del juego es más amplio y abierto a las posibilidades de acción, la agencia del jugador se amplía también poniéndolo en situación de valorar (evaluar) qué acciones tomar.

La historia en el juego 1 entra a cumplir un papel fundamental, pues en la medida en que el jugador se compenetra en ella, va comprendiendo por qué hace lo que hace o qué debe hacer. Las acciones poseen un mayor sentido en la medida que se comprende la historia. Por eso las dificultades de los jugadores al comenzar el juego, pues era como si dejara a una persona en la mitad de una gran ciudad sin indicación alguna: “¿*Qué hay que hacer?*”, era la frase lógica y recurrente que se escuchaba, sobre todo en aquellos que no conocían muy bien el juego. Sin embargo, al recibir la instrucción por vía telefónica a través del personaje principal en el mundo del juego, este comienza a tener sentido, pues se da inicio a la construcción de una historia a un nuevo mundo.

Ahora bien, entrar a jugar significa entrar a participar activamente en ese nuevo mundo, lo que implica también encarnar su yo en un avatar, desde las posibilidades que el juego le ofrezca. En otras palabras, el jugador se implica en una estrecha relación y vínculo con su personaje/avatar, que va más allá de maniobrarlo y controlarlo a través del *joystick*. Surge en esa relación, una dinámica de identificación con el personaje/avatar, tal y como lo sugiere además el jugador 11:

**Entrevistador:**

¿Qué te parece el personaje del juego 1?

**Jugador 11:**

Sinceramente es muy feo, muy narizón. Me hubiera gustado, verdad, si se podía personalizar, y si se podía personalizar lo haría que se pareciera un poquito más a mi, con mejores características y no tanto como las que tiene predeterminadamente.

**Entrevistador:**

¿Únicamente para que se parezca a ti?

**Jugador 11:**

Sí, sí, pero también como para verse uno reflejado en la historia, es decir, como si uno estuviera dentro del juego, que ese creo es el objetivo que tienen todos los juegos.

El jugador 11 expresa un afán y un anhelo de identificación con el personaje, porque este en últimas, es una extensión, una prolongación del jugador mismo. En otras palabras, el avatar y jugador se constituyen en un mismo agente: la decisión del jugador se constata en lo que hace el personaje. Por eso, entre más próximo sea el avatar al jugador (correspondiente en género, edad, raza, fisonomía, etc.), este experimenta más simpatía y familiaridad con él/ella y, por tanto, más compromiso y responsabilidad ética por hacer lo que se debe hacer en el juego, es decir, por aceptar de manera libre y voluntaria la obligación, el deber de actuar como corresponda a su avatar, y así alcanzar de la mejor manera, los objetivos del mismo.

Esa identificación no es un constructo eminentemente imaginario o fantasioso. En el acto de jugar, el yo-jugador encarna al avatar, pues el jugador se involucra por completo en el personaje, en su ser y en su quehacer. Por eso, cuando pierde o muere el avatar, el jugador sufre, experimenta en todo su ser el acontecimiento promoviendo expresiones y emociones de frustración y dolor o, por el contrario, cuando se alcanza y supera un reto se experimenta emociones de alegría y felicidad. No hay dos realidades, es decir, no hay una que corresponde al mundo virtual que es interpretado como irreal y que implica al juego y otra, el mundo real, que es el mundo del jugador. Por tanto, esa identificación con el avatar es un salir de sí para ir fuera, hacia otro. Pero eso de afuera es el mundo del jugador, así como este es parte de ese mundo, y ambos forman una sola realidad o mundo, es decir, no hay una dicotomía o escisión en el sujeto.

Al aceptar la propuesta ofrecida por el mundo del juego 1, el jugador da inicio a la acción del juego y con ello a su constitución de agencia, a la relación y al vínculo intra-activo con la propuesta de juego, aunque con más opciones que los juegos 2 y 3, para cumplir con el objetivo del juego. Igual que en los juegos 2 y 3, el juego 1 ofrece un *ethos*, una forma de ser y de actuar que debe asumir el jugador para que exista la acción de jugar, y que, a la vez, harán válidas y justas éticamente, las acciones que lleve a cabo para la consecución de los objetivos del juego. Precisamente esta aceptación de las reglas que el algoritmo ofrece al jugador genera en este un compromiso y, por ende, una responsabilidad ética para con el juego, lo que quiere decir, que todas aquellas acciones que el jugador/avatar realice al interior del juego para alcanzar su objetivo, son éticamente correctas: si tienen que matar, debe matar; si tiene que robar, hay que robar; si tiene que traicionar, es su deber hacerlo, etc. Sin embargo, acciones no diegéticas del jugador como la consecución y empleo de trampas que interfieran en la lógica del juego, aunque es tema complejo y debatible, se opta por asumir la postura que al respecto tiene el jugador 14:

**Jugador 14:** (Sobre el juego 1).

Este juego se hizo para que yo lo juegue, yo no necesito ayudas, no necesito hacer trampa. ¡Yo mismo tengo que descubrir y me voy a sentir satisfecho cuando lo haga... y lo he logrado! El juego te reta y tú tienes que finalizarlo. (Gamer 14)

En otras palabras, el jugador 14 lo que se quiere dar a entender, es que este tipo de acciones, a pesar de cumplir con el objetivo del juego, que es ganarlo, no se hace en los términos y procedimientos lógicos que el algoritmo propone para que sea correcta la acción. Se transgrede esa responsabilidad, generando acciones éticamente incorrectas.

Por otro lado, otra particularidad ofrecida por el juego 1, fue que el jugador pudo de llevar a cabo acciones violentas que no estaban ancladas necesariamente o articuladas a la historia del juego o a los mismo objetivos y metas del mismo, como matar personas innecesariamente, robar carros sin propósito alguno, robar e insultar a cualquier transeúnte, etc. Los jugadores valoraron este tipo de acciones como divertidas, que se hacían con gusto (imagen 4). Al respecto el jugador 15 expresó lo siguiente:

**Entrevistador:**

¿Qué les pareció el juego 1? ¿Ya lo habían jugado, ¿cierto?

**Jugador 15:**

Ese juego es muy chévere porque en él se puede hacer, cosas que uno no puede hacer en la vida normal. Me explico, coger a un policía y pegarle un puño, por ejemplo, matar a una persona y que no pase nada (risas). Sobornar a un policía..., bueno, eso sí de pronto se puede hacer. Ir donde las..., las mujeres alegres, eh. No sé, hasta también hay la posibilidad de que uno pueda fundar su propia empresa honesta, mala o buena. Entonces hay muchas posibilidades (Gamer 15).

Esto confirma que el juego de mundo abierto extiende la agencia del jugador, es decir, amplía lo que puede hacer (acciones diégéticas del jugador), lo que implica que lo puede incitar a cometer acciones que le diviertan y que no necesariamente estén articuladas con la consecución de los objetivos del juego, como cometer crímenes similares al atropellar transeúntes o golpearlos, entre muchos otros, sin querer decir esto, que se sale del juego. Aunque sean acciones no articuladas con la historia son parte constitutiva de la lógica y mundo del juego.

Figura 3.  
Imagen de acciones violentas en GTA



Imagen tomada de:  
<https://i.ytimg.com/vi/ot3HoAEYrQY/maxresdefault.jpg>

Nota: Acción recurrente en la saga de *Grand Theft Auto* por parte de los jugadores, que consiste en el atropellamiento de peatones.

Fuente: Elaboración propia.

En esta Figura 3 se observa una de las acciones más recurrentes en los jugadores del juego 1, que es atropellar transeúntes de manera indiscriminada.

Al respecto se les preguntó el jugador 16 dice:

**Entrevistador:**

En el juego 1, ¿quién atropelló gente? (todos levantan la mano),.

¿quién atropelló a alguien solo por querer atropellarlo? ¿cuénteme por qué lo hicieron?

### **Jugador 16:**

es que salen volando muy chistoso (risas)

El jugador expresa que disfruta que su personaje/avatar lleve a cabo acciones criminales, pues como ya se advirtió, en ella se suspenden sus creencias morales al momento de encarnar a su personaje/avatar. Sin embargo, esas acciones no son acciones ciegas o involuntarias, ellas constituyen también la agencia del jugador/avatar; es decir, son acciones que son parte del mundo del juego, de su lógica violenta, del medio ambiente en el que está inmerso el jugador/avatar, no son moralmente ni buena ni malas puesto que hay suspensión de los valores éticos que rigen la vida del jugador, simplemente son acciones que se pueden hacer dada la mecánica que ofrece el juego; en algunos casos se ofrecen puntos extras para hacerlo. Ellas emergen solo cuando la acción del jugador las posibilita (agrede a alguien) u ofrece las condiciones para ello (por ejemplo, acercarse mucho a alguien o ir por un vecindario peligroso, posibilita que lo atraquen o lo quieran matar por robarle sus pertenencias) y al hacerlo el jugador/avatar debe responder por esas acciones, ya que al atacar innecesariamente a un policía este lo arresta y lo agrede físicamente, o cuando atropella a un transeúnte la policía lo persigue y de igual manera lo arresta, etc., lo cual lo puede hacer perder tiempo y puntos en el juego.

En últimas, en la acción del juego de videojuegos no hay una separación entre jugador y avatar; todo lo contrario, el yo del jugador se encarna en su personaje, emergiendo una relación de jugador/avatar, tal y como lo confirma el jugador 17:

**Jugador 17:**

El objetivo del juego es eso, de podernos sentir como el personaje, como reencarnar en el avatar. Entonces el objetivo de los creadores de los videojuegos es, es que uno sienta lo que está sintiendo ese avatar. Por eso cuando, los hombres más que todo, matan, es porque ellos lo sienten, porque el personaje se lo hace sentir a ellos. Por eso debemos controlar eso pues puede afectar la mente de las personas, puede llegar a crear un psicópata en, en futuro. (Gamer 17)

El jugador encarna en su personaje/avatar ser un criminal en la acción del juego. Por tanto, serlo de la mejor manera posible, será la *obligación ética* exigida por las reglas del juego (agencia algorítmica). Esto en la acción del juego se traduce en cumplir acertadamente y de la mejor manera posible, las misiones que le piden a los personajes principales, en las que deben llevar acciones de matar, robar, agredir, entre otras, pero que, a la vez, darán cumplimiento con la historia propuesta por el juego. En otras palabras, serían acciones violentas asumidas y ejecutadas para dar sentido al juego.

### 3.6. La acción del juego como acto ético performativo

En los talleres no hubo *configuración del juego* por parte de los jugadores. El nivel de dificultad de los videojuegos fue ajustado y propuesto por el investigador debido a la dinámica de competencia entre ellos, que implicó igualdad de condiciones iniciales. Por tanto, el nivel de dificultad para todos fue el nivel “normal”. Sin embargo, la configuración para las características de imagen y sonido nadie las tuvo en cuenta. Tampoco se configuró el controlador simplemente se aceptó tal cual se les proporcionó a pesar de poder tener la opción de hacerlo. El punto es que, como se ha venido reiterando, al aceptar la propuesta

del videojuego el jugador asume responsablemente las condiciones que le impone para constituir la acción de jugar.

Sin embargo, no fue una aceptación ingenua e irrestricta porque los jugadores ya habían jugado los videojuegos seleccionados para los talleres y, por tanto, conocían la violencia expresa en los videojuegos, de modo que no representaba algo extraño para ellos. Es más, demostraron una comprensión particular de los actos violentos de los juegos, a saber, algo que trasciende a la violencia en sí misma, la posibilidad de la supervivencia. Esto lo corrobora la comprensión que expresaron sobre los personajes principales de los juegos, en quienes encontraron virtudes en sus acciones, a pesar de que fueran violentas, pues consideraron que eran acciones necesarias para sobrevivir.

**Entrevistador:**

Los militares del juego 2, ¿cómo los consideran?

**Jugador 18:**

Son personas malas. Aunque en un sentido son buenas, en el sentido de supervivencia, porque si no se deben dejar matar. (Gamer 18)

Con esta observación el jugador 18 expresa que las acciones de los militares del juego 2 son buenas, precisamente porque matan y no se dejan matar ya que “lo bueno” es sobrevivir. Esto nos dice que desde dentro del juego (y no desde afuera), es desde donde se debe entender la conducta ética que lleva a la buena acción (vivir). En otras palabras, lo malo es todo aquello que en el juego violento se ve y se enjuicia moralmente como tal desde fuera del juego, como espectador, generalmente configurado por la mayoría de sus componentes: las acciones violentas de los personajes, la historia de guerra o mafia (juego 2 y juego 1, respectivamente), la mecánica de golpes y tiros, etc. Y lo

bueno, es todo aquello que, dentro del mundo del juego de su lógica, el personaje tiene y debe hacer para alcanzar los objetivos trazados por la mecánica del juego.

Al respecto el jugador dice:

**Entrevistar:**

¿Cómo es el personaje del juego 1?

**Jugador 19:**

Pues yo creo que es un hombre muy inteligente y estratégico...

**Entrevistar:**

¿Por qué crees que es inteligente y estratégico?, ¿en qué cosas evidencias eso?

**Jugador 19:**

Pues no se, en la forma en que tiene que hacer las misiones, que tiene que pensar. No las hace a lo maldita sea.

**Entrevistador:**

¿Y tú qué dices? (señalando a otro jugador).

**Jugador 20:**

Yo lo defino ágil, con bastantes escrúpulos, pues hace las cosas sin pensar, pero lo que le ordenan lo cumple. (Gamers 19,20)

Las acciones violentas no son “malas” por sí mismas, sino que son válidas y justas dado el fin con que estas son llevadas a cabo. En el juego 1, para los jugadores las acciones violentas de su personaje principal (robar, matar, pelear) no son malas, pues sin ellas los personajes

morirían, no cumplirían sus objetivos, en últimas, no habría juego. Todo lo contrario, el jugador/avatar es, en palabras de los jugadores, “inteligente” y “estratégico”, además de “ágil” y cumplidor de las órdenes impartidas por el jefe de la mafia. En suma, el personaje principal del juego 1 es un *buen delincuente* cuando actúa con violencia e ingenio para acciones, desde fuera del juego, moralmente incorrectas. Otro jugador dice el respecto:

**Entrevistador:**

¿Qué opinas de los personajes principales de los juegos que jugaste?

**Jugador 21:**

Trevor (Juego 1), se hace parecer como una persona tranquila, pero cuando vemos los videos, él es muy impulsivo. Y a veces promete mucho, pero no lo cumple. Y en *GoW* (Juego 2), pues, en el sentido los humanos tienen una característica de supervivencia, fortaleza y mucha fe porque todo va a ir a favor de ellos. Y a los Locus (personaje enemigo en el juego), que son muy impulsivos, muy impulsivos y siempre a todo mal, a matar, nunca una solución que no fuera esa.

**Entrevistador:**

¿Cómo caracterizarías a los personajes de los dos juegos?

**Jugador 22:**

En general, no sería una comparación individual, sino como los dos, pues en general los dos son muy impulsivos. En *GoW*, Marcus, que es el personaje principal, como ya lo he dicho siempre, se empeña en la supervivencia, entonces con el grupo que tiene,

los que están contra los Locus, entonces ellos siempre se ayudan para sobrevivir, y pues tratan es de eso, de que uno busque la manera de sobrevivir a cualquier modo. (Gamers 21, 22)

A pesar de las actitudes de hostilidad y de agresividad que caracterizan a cada uno de los personajes principales de los juegos 1 y 2, que en gran manera, según los jugadores, es lo que lleva a la impulsividad de sus actos, que es la principal causa de muertes y acciones violentas, surge la necesidad de justificarlas, desde el principal valor en el mundo del juego (identificado por los jugadores) que es la supervivencia del personaje. Sin embargo, esa justificación de los actos violentos del personaje principal no hace que el jugador ignore los defectos que estos poseen, “(Trevor) él es muy impulsivo. Y a veces promete mucho, pero no lo cumple”; ni tampoco sus virtudes, “(Marcus) fortaleza y mucha fe porque todo va a ir a favor de ellos”, etc.

La relación que emerge entre el jugador y su personaje, por tanto, consiste en asumir la responsabilidad por encarnarlo, por asumir lo que es y lo que hace ese personaje/avatar. Por eso en la acción del juego de videojuegos, el jugador no se pone a cuestionar si lo que hace su personaje es bueno o malo, simplemente lo asume y actúa en consecuencia, es decir, juega. En ese acto de jugar, el jugador suspende sus códigos morales, aquellos que rigen su vida cotidiana porque que en el mundo del juego se vive desde otra lógica, que se rige por el valor supremo de la supervivencia a toda costa en un contexto de competencia y violencia. De ahí que no exista culpabilidad de acciones perversas, comprendidas así, fuera del mundo del juego. Al respecto el jugador 23 dice:

**Entrevistador:**

[...] ¿Se sintieron culpables al estar matando al personaje?

**Jugador 23:**

Pero es que el juego ya nos identifica que los malos toca matarlos..., entonces ya uno, uno ya no se siente como culpable..., ya uno lo hace y ya. Conscientemente de que el juego sea así. (Gamer 23)

Efectivamente, no hay sentido de culpa ni debe haberlo pues el jugador no está haciendo nada incorrecto, sino todo lo contrario, él está cumpliendo con su deber ético de matar al enemigo. Yendo más allá, el jugador ni siquiera piensa en ello, es decir, no se lleva a cabo un acto reflexivo para decidir si mata o no al enemigo, simplemente lo hace, lo cual no implica que no exista agencia en el jugador.

Aquí la agencia del jugador no emerge como un acto reflexivo o como un momento en que se pausa el juego para deliberar y luego seguir actuando en el juego; esto no se pudo evidenciar en ninguno de los jugadores en el momento del juego propuesto por los talleres. Se observaron a aquellos jugadores comprometidos, sumergidos completamente con el juego, buscando y explorando la mejor manera por alcanzar sus objetivos, gritando, saltando, manipulando efusivamente el controlador para poder ganar. La agencia ética del jugador, en este sentido, emerge como la acción responsable por alcanzar el propósito del juego, mediante acciones encarnadas en el avatar. De acuerdo con esto, la acción del juego es un acto ético performativo, además de poshumano, porque implica responsabilidad por la relación con no-humanos (Barad, 2007), que en este caso es el software de los personajes del juego.

Hasta este punto debemos considerar que lo éticamente correcto es ser y actuar violentamente según la mecánica del juego, pues es lo que exige y espera este del jugador, quien además se divierte al hacerlo. Efectivamente, el juego no espera que el jugador actúe como

lo haría en su vida cotidiana, ni tampoco es su propósito ya que le está ofreciendo al jugador una serie de reglas que solo encajan en la lógica y mundo del juego. De este modo, ejecutar las reglas ofrecidas por el algoritmo por parte del jugador es como se debe responder éticamente al juego, pues precisamente esa respuesta constituye la acción de jugar. Debido a esto, el juego de videojuegos es comprendido como un acto ético performativo, pues, no es un deber previo al juego, ni un resultado reflexivo ético *a posteriori* al mismo: es el acto responsable y comprometido de jugar.

Así las cosas, se puede afirmar que existe un acercamiento a la constitución de la agencia del jugador que emerge sí y solo si el jugador asume y ejecuta, libre y voluntariamente, el conjunto de reglas, pasos o momentos que le ofrece la agencia algorítmica para que se logre la acción de jugar. Esto quiere decir que:

3.6.1. El jugador su agencia emerge en la medida en que relaciona su acción (diegética y no diegética), o mejor, vincula su acción (*intra-actividad*), con la acción de la máquina (diegética y no diegética) en específico con la agencia algorítmica, que son dichas reglas, límites y potencialidades que ofrece el algoritmo.

3.6.2. Las reglas programadas en el algoritmo emergen cuando intra-actúan con las acciones del jugador, es decir, es en el acto del juego, cuando el jugador descubre dichos límites y potencialidades que ofrece el algoritmo en el mundo del juego. Por eso el jugador/avatar ensaya armas, movimientos, desplazamientos, golpes, prueba a su personaje hasta el límite para averiguar hasta dónde se permite llevar su acción diegética. Pero, además, el jugador se descubre así mismo en dichos límites y reglas; por ejemplo, se comprende como un jugador/avatar que no puede volar en el juego 1 o que si se expone al golpe de un auto con alta velocidad lo puede matar y con ello llevarlo al *game over*. En últimas, el punto es que no son dos agencias separadas

que se encuentran para constituir la acción del juego, sino que son un conjunto de dinámicas y acciones de un jugador (diegéticas y no diegéticas) y de una máquina/juego/avatar (diegéticas y no diegéticas), que al momento de jugar (entrar en intra-actividad), se constituyen como agentes del juego, uno humano y el otro algorítmico. La acción del jugar es, por tanto, un acto performativo.

3.6.3. Que la propuesta de juego que le ofrece la máquina al jugador, no son solo imágenes o una historia, o reglas entendibles y una mecánica de amplia libertad, entre otros componentes, de manera individual, sino que son un continuo, una propuesta compacta, integral; es decir, emerge un entreveramiento entre las imágenes con la historia, las reglas, la mecánica, etc., en la que una depende, apoya y consolida a la otra, siempre y cuando exista el jugador, quien al aceptar la interpelación y ofrecimiento de la máquina (agencia algorítmica), desarrolla la acción del juego. Sin embargo, esa acción del juego, en el marco de la metáfora de la negociación entre agencias, implica una oferta atrayente por parte del algoritmo que seduce, que persuade al jugador (Bogost, 2007), y quien se deja persuadir (por la historia, por las imágenes, por la mecánica, por su historia, etc.), para jugarlo con la promesa de tener una jugosa ganancia: descubrir otro mundo, otras situaciones, muchos desafíos y retos para afrontar. No hay resistencia en él, ni tampoco hay cuestionamiento. De hecho, el jugador no lo desea en la medida en que si se opone, no habría juego. El jugador simplemente se sumerge en el mundo del juego (en mente y cuerpo, con sus acciones diegéticas y no diegéticas). Sin embargo, ya en ese mundo el jugador asume libre y voluntariamente la gran responsabilidad ética de interpretarlo y de asumir todo lo que la mecánica del juego le exige hacer, para llevar a buen término los objetivos y metas del juego: matar todos los alienígenas posibles para salvar el mundo (juego 2 y 3), es decir, a ser fiel a quien es y a su destino, tal cual lo plantea la

historia de cada juego, llevando por tanto, a cabo todas las misiones pedidas de cualquier manera violenta, para poder lograr sobrevivir en el mundo de la delincuencia (juego 1).

### **3.6.7. La acción del juego desde fuera de su ambiente/mundo**

En las justificaciones y explicaciones ofrecidas por los jugadores en los grupos focales, *a posteriori* al juego, esto es fuera del mundo del juego, sobre sus acciones violentas llevadas a cabo en los talleres, se corroboró la distancia obvia entre el juego y el jugador, puesto que fuera del juego hay actividad de las creencias y valores éticos de los jugadores, siendo, por tanto, los referentes para los respectivos juicios éticos sobre los videojuegos violentos. El jugador 24 al respecto expresó:

**Entrevistador:**

¿Qué opinas de las acciones violentas que cometen los personajes principales de los juegos?

**Jugador 24:**

Es divertido matar, esconderse, matar a policías y eso. Pero uno pensando bien y reflexionando, en la vida real si se llega a hacer eso, sería un asesino, un psicópata, un sociópata, un loco. Por eso uno disfruta haciendo lo que se hace en los juegos, pues obviamente no se hace en la vida real. (Gamer 24)

El jugador 24 manifiesta el gusto y la diversión por las acciones violentas en el juego de videojuegos, a su vez que considera, que son acciones reprobables solo si son llevadas a cabo en “la vida real”. Emerge, por tanto, en la comprensión de este jugador la distinción tradicional entre lo real, que es su mundo, y lo irreal, que es el mundo del juego,

para justificar sus acciones reprobables en este último. Surge así, una aparente distancia del jugador sobre el mundo del juego, una lejanía que lo hace ver como no perteneciente a él pues no le implica, ya que es fantasioso e “irreal”, y por tanto, sin responsabilidad de aquello que pudo llevar a cabo el avatar con relación a acciones delictivas y violentas, que en últimas no sería capaz ni podría realizarlas en su mundo real, por las consecuencias sociales que ello le implicaría. Hay un *desencarnamiento* entre el jugador y el personaje/avatar.

Esa distancia creada por el jugador con relación al mundo del juego, a través de la distinción entre lo real y lo virtual, implica una distinción respecto a su acción como jugador y su acción en su vida cotidiana. Es decir, aunque efectivamente no existe una repercusión de ese actuar vivido en el mundo del juego sobre el mundo del jugador, este es quien de todas maneras las hace viables en el mundo del juego, en donde si existen repercusiones y consecuencias. En otras palabras, el jugador no se desdobra constituyendo un agente en su mundo cotidiano y otro agente contrario a él mismo, en el juego. Es el mismo agente en circunstancias diversas. Y esto es claro en el jugador, quien ni siquiera lo piensa, él solo actúa naturalmente, es decir, no tiene la necesidad de hacer explícito el ejercicio mental de contraste para identificar aquello que es propio del juego y lo que es propio de su mundo cotidiano. Simplemente el jugador es y actúa como es él con base en las distinciones y lógicas de ambos contextos.

Sin embargo, esa oposición entre lo real y lo virtual argumentada por el jugador, es la manera lógica en la que demuestra que no se hace responsable por lo llevado a cabo cuando es su avatar, porque una cosa es el mundo del juego, y otra, el mundo que él experimenta en su vida cotidiana, lo cual es la consecuencia esperada, precisamente por la *incidencia* de las herramientas de recolección de información. Esto quiere decir que: (1) los instrumentos materiales empleados para la investigación (el diseño y empleo de los talleres de videojuegos, y

las preguntas en los grupos focales), *perturbaron e interfirieron* en el fenómeno de la acción de jugar en cuanto que se volvieron parte de este (que pudo haber sido de otra manera sin la intervención de dichos instrumentos), con las formas discursivas expuestas por los jugadores, que dieron sentido a los datos.

Sin embargo, el instrumento de los grupos focales fue diseñado para que los jugadores reflexionaran desde afuera del juego, como el espectador y no como el avatar. (2) Lo anterior no quiere decir que lo expresado por los jugadores sea verdadero o falso, pues es lo que particularmente cada uno de ellos vivió. Además, al momento de la entrevista estaban fuera de la acción del juego, lo que implica que sus expresiones y argumentos están en esa lógica. De ahí el convencimiento y claridad que sienten tener ellos al afirmar que lo que se vive en el juego es fantasía, no es real y no tiene ningún impacto en el mundo “real”. Tanto así, que algunos jugadores llegan a comprender que los videojuegos son una manera de liberar situaciones de estrés o de deseos reprimidos, que solo son posibles y justificables en un mundo irreal, como el que ofrecen los videojuegos. Sobre esto último, algunos jugadores refieren que jugar videojuegos violentos es:

**Jugador 25:**

Una forma de destripar nuestros deseos internos. Porque todos hemos sentido ese odio hacia una persona, que queremos hacerle algo, por así decirlo. Yo creo que es la forma como de sacar eso y saber que es un juego y que lo está haciendo por eso. Si hay cosas malas en la cabeza de uno, pero uno lo hace de una buena forma; uno lo expresa bien.

**Jugador 26:**

Uno sale de la rutina, jugando, golpeando gente, como si se desquitara con el juego... Es como un saco de sparring

**Jugador 27:**

El objetivo del juego es eso, de podernos sentir como el personaje, como reencarnar en el avatar. Entonces el objetivo de los creadores de los videojuegos es, es que uno sienta lo que está sintiendo ese avatar. Por eso cuando, los hombres más que todo, matan, es porque ellos lo sienten, porque el personaje se lo hace sentir a ellos. Por eso debemos controlar eso pues puede afectar la mente de las personas, puede llegar a crear un psicópata en, en futuro.

Estas reflexiones realizadas por los jugadores, en donde se comprende el juego de videojuegos violentos como un escenario para la catarsis de emociones y deseos reprimidos sobre un mundo simulado de violencia, son los argumentos tradicionales que expresan la aparente inconsistencia ética, que muchos autores critican<sup>76</sup>. Sin embargo, dicha inconsistencia ética solo es tal, en la medida en que se le pide al jugador que reflexione sobre su acción como jugador, desde afuera del juego, desde los códigos morales que rigen su vida diaria y no desde la lógica del mundo del juego. Efectivamente, así las cosas, surge un conflicto lógico de valores éticos pues el juego propende antivalores de carácter violento, mientras el jugador puede poseer valores contrarios (Sicart, 2009). Esto hace ver que muchos de estos estudios tienen una aproximación incompleta respecto a lo ético, porque no abordan el punto de vista del jugador encarnado como avatar.

Por el contrario, se considera que el jugador en la acción de jugar está siendo él en otro contexto, asumiendo y viviendo la lógica del mundo del juego. Esto quiere decir que no está reflexionando moralmente por fuera del juego, para luego actuar consecuentemente dentro del juego, y así con cada acto diegético y no diegético de la acción

---

76 Ver: Funk *et al.* 2004, Carnagey *et al.* 2007; Brey, 1999; Wonderly, 2008.

de jugar. Esto sería imposible, no habría condiciones para jugar, dadas las innumerables interrupciones en la continuidad del juego. El juego se constituye en la medida en que se juega.

Sin embargo, desde los estudios que se aproximan al juego desde fuera de este, se comprende que el jugador acepta el mal simulado, implícito y explícito en la propuesta que ofrece el videojuego violento, sin la más mínima participación de su agencia; simplemente se somete al diseño que propone el sistema del juego, para así constituir en su *ethos*, procesos de naturalización de acciones éticamente reprochables, es decir, procesos de banalización del mal (Sicart, 2009b).

Comprender de esta manera incompleta los juegos de videojuegos violentos, hace que, ante los cuestionamientos sobre sus posibles *efectos* negativos en la ética del jugador, se pueda responsabilizar a la industria, a sus diseñadores y desarrolladores, y no tanto al jugador, pues este se convierte en víctima de un diseño algorítmico perverso que le limita su agencia ética. Es un jugador que queda sometido inexorablemente ante la propuesta del juego. Sicart (2009b) confirma esto al decir: “los agentes (jugador) en estos sistemas no perciben sus acciones como algo más que lo que se necesita para mantener el sistema funcionando de manera eficiente, y el sistema solo proporciona retroalimentación acerca de lo bien que está funcionando” (p. 192).

De acuerdo con lo anterior, Sicart cae en la visión tradicional para hacer su estudio, desde fuera del juego, pues descubre a un jugador coartado en su capacidad de agencia ética, condenado a llevar a cabo acciones éticamente reprochables de manera ciega. Así las cosas, el juego de videojuegos se constituye en una riesgosa manera de entretención.

Por consiguiente, surge la necesidad de comprender la ética desde *dentro* del juego, desde su acción misma. Esto quiere decir, una viable valoración o juicio ético sobre las acciones del jugador, (diegéticas y

no diegéticas) en intra-acción con las acciones de la máquina (diegéticas y no diegéticas); en otras palabras, *desde el acto de jugar*: este es el contexto donde es posible la valoración ética, en cuanto hacer el juicio sobre el deber ético del jugador, que es jugarlo de la mejor manera posible, desde y en la lógica y propuesta del juego.

Un ejemplo de ello es el expuesto por el jugador 7, cuando desde la lógica del juego, toma decisiones y actúa en consecuencia, específicamente cuando controvierte la dinámica violenta que le propone la agencia algorítmica. Esto se encontró en un pasaje del juego 1, donde se le ordena al personaje principal que debe matar a un pariente suyo para continuar con la tarea pedida por el jefe de la mafia. Sin embargo, el jugador 28 decide no hacerlo, como opción alternativa que ofrece la lógica del juego:

**Jugador 28:**

Yo no mataría a alguien de mi propia sangre. Niko siempre cuida de su pariente, que es su primo, entonces, ¿para qué matarlo ya al final?

Otro ejemplo que soporta la opción de jugar desde el juego o, lo que es lo mismo, desde intra-actividad de agencias o emergencia de la agencia del jugador ante la interpelación y oferta que la agencia algorítmica del videojuego violento, para la constitución del acto de jugar, es el ofrecido por el jugador 6:

**Entrevistador:**

En una de las escenas finales del GTA IV, Niko encuentra al sujeto que el jefe de la mafia le encargó matar. En realidad, no lo conoce ni sabe quién es él. El caso es que ya lo tiene acorralado y a punto de matarlo. Aquel le propone a Niko que no lo mate, ya que, si lo hace, la mafia también lo matará a él. El sujeto le

insiste en que no lo haga, y que mejor aparente haberlo hecho y que así se lo haga ver a la mafia. Como jugadores, ¿lo matan o lo dejan vivir? ¿Por qué?

**Jugador 29:**

Pues yo que lo rescaté... Yo lo maté.

**Entrevistador:**

¿Tu lo mataste? ¿Por qué?

**Jugador 29:**

Sí, pues porque él, él, todo el juego lo traicionó, casi todo el juego lo traicionó (el sujeto al personaje Niko)..., y yo lo tenía que matar (risas).

**Entrevistador:**

Lo mataste, ¿por qué?, principalmente.

**Jugador 29:**

Pues porque, él, él en el juego le hizo muchos errores a Niko, y él era el más malo y yo lo quería matar.

**Entrevistador:**

¿Le tenías ganas de matar?

**Jugador 29:**

Claro, sí (risas).

**Entrevistador:**

¿Por lo malo que fue contigo?

**Jugador 29:**

¡Sí, exacto!

En este caso, se infiere que para el jugador 29, el valor ético que dirige su acción violenta de matar es a lealtad. Es decir que, en el contexto del mundo del juego, la decisión del jugador 29 se llevó a cabo frente a dos posibilidades o alternativas que el juego le estaba permitiendo: matar al delincuente, que sería la acción lógica, pues es la orden que el jefe de la mafia le dio al personaje/avatar; o no matarlo, que fue la alternativa que el mismo sujeto a matar le propuso al personaje/avatar (esta posibilidad la da el juego por su carácter de mundo abierto).

Frente a ese aparente dilema, el ejercicio de la racionalidad práctica empleado por el jugador 29, para la posterior toma de su decisión y, por tanto, acción de matarlo, se sustenta en un valor ético que es la lealtad, aunque con el matiz propio del mundo delincriminal. Con esto se quiere poner en evidencia que el jugador 29 hace una evaluación de las acciones del sujeto a matar que considera incorrectas, traicioneras, y que contrasta con el valor de la lealtad, y frente a esto, a sabiendas de tener la posibilidad de no hacerlo, mata al sujeto desleal, siendo esta la mejor acción ética en el mundo del juego.

Esto confirma la emergencia de la agencia del jugador, quien en su acción diegética comprometida, sabe responder al juego según sus reglas, lógica y parámetros que le propone la agencia algorítmica, posibilitando así que la acción de jugar videojuegos violentos sea una acción ética performativa; pero, además porque el jugador en los muchos momentos y espacios en los que tiene que saber tomar decisiones (juego 1), actúa bajo parámetros éticos, que se traducen en la mejor decisión que considera para avanzar en el mundo el juego. En

contraste con los juegos 2 y 3, la agencia del jugador/avatar se restringe a una gramática acción más limitada, que es matar al enemigo y tratar de no morir que, en su fiel cumplimiento en el mundo del juego, se constituye en una verdadera acción virtuosa y comprometida.



# Capítulo < 4 >

## Jugar videojuegos violentos como acción responsable

*[T]he asymmetrical faith in our access to representations over things is a contingent fact of history and not a logical necessity; that is, it is simply a Cartesian habit of mind. It takes a healthy skepticism toward Cartesian doubt to be able to begin to see an alternative.*  
**(Barad, 2003)**

### 4.1. Discusión

Precisamente como apunta Barad (2003) en el epígrafe, el presente estudio, con características empíricas sobre un grupo de jugadores adolescentes, propone un sano escepticismo sobre la tradicional y dicotómica forma de comprender y estudiar los videojuegos en su dimensión ética, generalmente entendidas como medios con representaciones violentas que distorsionan la percepción de la realidad del jugador; esto ha promovido en el contexto académico, estudios con un interés especial sobre sus efectos, sean estos negativos o positivos, en aquel que los juega<sup>77</sup>.

---

<sup>77</sup> Ver: Anderson, Gentile & Buckley, 2007; Schutte, Malouff, Post-Gorden & Rodasta, 1988; Griffiths, M.D., 2000; Griffiths, M.D. y Nuyens, F., 2017; Mejía & Londoño, 2011.

A diferencia de aquellos estudios desde algunas disciplinas como la psicología, la sociología, la medicina, la educación, entre otras, el presente estudio indaga en cambio por la comprensión de la acción del juego como una acción ética, lo que significa que son dos aspectos diferentes sobre el estudio de videojuegos. Ninguno invalida al otro, simplemente se hace necesario y oportuno ir más allá, o mejor, dar otra mirada que atiende a la acción del juego como tal, lo que cuestiona a la vez el supuesto de estudios como los anteriores, sobre un sujeto/jugador pasivo ante la propuesta alienante y éticamente reprochable de los videojuegos.

Entre esas variadas aproximaciones relacionadas con el estudio de la dimensión ética del juego de los videojuegos violentos, dos perspectivas representativas en este campo, a saber, el *Gameplay ético* de Sicart (2009) y el *Dark Play* de Mortensen, Linderoth, & Brown (2015), ambas posturas ofrecen una estrecha proximidad al problema que le concierne a la presente propuesta, por lo cual se pretende llevar a cabo un diálogo crítico y propositivo con ellos, desde la perspectiva de la acción del juego como un acto ético performativo.

En virtud de lo anterior, a través de este estudio se buscó identificar y describir, desde la acción del juego, la constitución de la agencia del videojugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento, con el fin de comprender si la acción de jugar videojuegos puede considerarse como una acción ética. Dicho objetivo se focalizó en el acto mismo del juego, llevado a cabo sobre un grupo humano perfilado para tal fin, jóvenes adolescentes jugadores asiduos al juego de videojuegos, específicamente a los estudiantes de un colegio público de la ciudad de Bogotá. Se espera, por tanto, que esta propuesta contribuya a la construcción de nuevas preguntas y discusiones, en especial sobre la dimensión ética del juego de videojuegos violentos.

#### 4.1.1. La *gameplay* ético de Miguel Sicart

La agencia algorítmica ofrece al jugador/avatar las reglas constitutivas del juego para que este, al ejecutarlas a través de sus acciones dentro del mundo del juego, tenga la posibilidad de alcanzar los objetivos del mismo, lo que es igual a ganar; en otras palabras, las reglas llevan a un fin, que es ganar el juego. Sin embargo, esas reglas y los diferentes procesos formales propios del juego (mecánica, imágenes, historia, etc.), persuaden la acción del jugador/avatar para que se enactúen valores culturales y sociales (entre ellos éticos y políticos) que se cristalizan en el momento mismo del juego, posibilitados por los diferentes momentos de su diseño por los desarrolladores, que constituyen la retórica procedimental o capacidad persuasiva del videojuego sobre el jugador, para que este desentrañe y comprenda (en la acción del juego) los argumentos computacionales que los desarrolladores han creado (Bogost, 2007).

En ese sentido, los juegos de mundo abierto ofrecen bastantes posibilidades para la acción. Esto quiere decir que, en muchas ocasiones el jugador/avatar debe tomar decisiones complejas a través de tácticas violentas, que autores como Miguel Sicart (2009), las consideran cuestionables éticamente, aunque no exclusivamente por la acción que representa en el juego, sino, además, por los propósitos implícitos de los desarrolladores, es decir, por su retórica procedimental. Dichos propósitos implícitos en la industria del videojuego o de los diseñadores y desarrolladores de los videojuegos, es de gran importancia para el estudio de su dimensión ética, sin embargo, no es un tema que se aborde con la precisión y la profundidad que amerita en esta indagación, dado que se sale de sus propósitos.

Por tanto, la preocupación de Sicart (2009) se centra en cómo el juego de videojuegos puede propiciar experiencias éticas en sus

jugadores; o mejor, cómo el videojuego adquiere una condición moral. En ese orden de ideas, plantea que es a través de la relación que tiene el jugador con el juego, es decir, desde la experiencia lúdica que tiene el jugador sobre el sistema de reglas y sobre los espacios del mundo que el juego le propone. Pero también, en la experiencia relacionada con las subjetividades de los jugadores, es decir, con las relaciones y vínculos que se constituyen dentro de la comunidad de jugadores (Sicart, 2009a). Esto último no se detallará en la presente discusión ya que es un tema, aunque relevante, se encuentra fuera del alcance de este trabajo. Sicart (2005) asume la comprensión de juego propuesto por Juul (2004), quien los describe como:

Un sistema basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde diferentes resultados se asignan a diferentes valores, el jugador ejerce esfuerzo para influir en el resultado, el jugador se siente unido al resultado y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables (Juul, 2004, p. 30)

Y en cuanto a los videojuegos en específico, los comprende como “juegos que se juegan con el poder del ordenador, donde el ordenador mantiene las reglas del juego y el juego se juega con una pantalla de vídeo” (Juul, 2004, p. 1).

Lo que se resalta de la anterior comprensión asumida por Sicart sobre el juego en general y en los videojuegos en específico, es la relevancia de las reglas que son las que regulan y llevan al jugador al fin u objetivo propuesto por el juego. Por tanto, para Sicart (2009, a, b) saber jugar un juego es comprender las reglas, la mecánica del juego y la jugabilidad, todo lo cual hace que el jugador tenga que actuar como se exige en el juego; en otras palabras, jugar para Sicart (2009b) es tener el dominio sobre qué información es relevante dentro de la experiencia de juego, y cómo manipularla dentro de los límites indicados

(p. 194). En consecuencia, para Sicart (2009b) el videojuego es un *sistema de información* o *infoesfera*<sup>78</sup> en la que el jugador interactúa a través de la experiencia lúdica (p. 195). En efecto, según este autor, cuando se juega (experiencia lúdica) en la *infoesfera* (videojuego), se modifica, transforma o redirige la agencia del jugador, posibilitando en éste, conciencia ética, precisamente por la incidencia o efecto informacional que tiene el juego/máquina sobre su actuar. Esto es lo que hace que el jugador reflexione sobre el valor ético de esa acción asumida. Sobre esa incidencia o efecto del juego sobre el jugador, Sicart (2009, a, b) encuentra que existe un alto grado de responsabilidad ética por parte de los diseñadores de videojuegos, que como infoesfera o sistema de información que los constituye, no son neutras, es decir, están cargadas de valores, principios, pautas de comportamiento éticos.

De acuerdo con lo anterior, solo podemos determinar la información ética de un sistema de juego cuando lo experimentan los agentes y no solo por su diseño. Por lo tanto, debemos comprender el papel activo de los jugadores como agentes éticos en la configuración de la experiencia ética del juego. Así:

Los agentes ejercen sus capacidades éticas, que Floridi define como la administración creativa del *homo poieticus*, es decir, es un agente que «no se centra únicamente en el resultado final, sino en el proceso dinámico

78 Término relacionado con el enfoque de la *Ética de la Información* de Luciano Floridi (2002), y que se comprende como:

“*the whole international environment constituted by all informational entities (thus including informational agents as well), their properties, interactions, processes, and mutual relations*” (Floridi, 2007, p. 59).

En ese sentido, *la infoesfera* se puede interpretar “como una representación de la realidad como (eco)sistema informacional donde la información es estructura y relación, forma y contenido... en definitiva: Todo” (Echeverría Ezponda, J., & Almendros, L. S., 2020, p. 430).

del curso a través del cual se logra el resultado» (Floridi y Sanders, 2005). Los agentes dentro de una infoesfera no solo se encargan del intercambio de información, sino también de la preservación de la naturaleza del sistema, nutrir, proteger y producir interacciones significativas en y con ella. En los juegos, esto se traduce como la responsabilidad ética para jugar sin trampas, sin permitir que otros jugadores acosen a la comunidad, o el desarrollo de estrategias interesantes para ganar el juego. Jugadores como agentes éticos no son meros proveedores de insumos: *entienden la naturaleza de sus acciones dentro de la semántica de la infoesfera, y actúan sobre esa comprensión moral* (Sicart, 2009b, p. 195) (Énfasis añadido).

Según lo anterior, la agencia ética del jugador supone un grado de reflexión o de entendimiento del tipo de acción que ejecuta dentro del sentido que le ofrece la infoesfera, y con ello, comprender que la mecánica del juego puede ser alienante, por dar un ejemplo. Sin embargo, la experiencia de esas reglas, que se traduce como la jugabilidad, es donde la agencia del jugador se pone en manifiesto. En otras palabras, es en la experiencia del juego en donde se pueden encontrar mayores posibilidades de decisión, es decir de agencia moral, que implica capacidad de entender que se tiene la opción de entrar en la lógica de la infoesfera del videojuego y por tanto jugarlo. No obstante, el jugador no es neutro, empero, es parte de la infoesfera del juego porque también posee valores culturales que ayudan a comprender y a interpretar al videojuego, lo que significa que entra en relación con esas reglas, interactuando con ellas, ejecutándolas desde su reflexión ética. Esta capacidad reflexiva es lo que denomina Sicart (2009) como *gameplay* ético.

En últimas, Sicart apuesta por la capacidad de reflexión o *gameplay* ético que el jugador tiene sobre su propia acción y de sus decisiones en el juego, que implica su juicio ético sobre la propuesta ética representada e implícita en las reglas y mundo ficticio del juego, desde las

experiencias y códigos éticos previos y de la vida fuera del juego, es decir, desde el *ethos* moral del jugador.

El juego de videojuegos es una experiencia lúdica dentro de una infoesfera que comprende la interacción entre agencias mecánicas, propias del diseño del videojuego, y de agentes éticos que evalúan sus acciones mecánicas de entrada y salida dentro de la semántica de la *infoesfera*, y actúan consecuentemente sobre esa comprensión moral, que no está solo en función del resultado, sino en el proceso del juego que es el buen actuar como jugador, es decir, en llevar a cabo acciones y actitudes éticas correctas como el no hacer trampa, proteger y nutrir el sistema del juego, etc. (Sicart, 2009b).

#### 4.2. El juego como *potencia y acto*

Según lo anterior, el análisis de Sicart demuestra que el juego es un conjunto formal de reglas que crean un mundo ficticio dentro el cual el jugador tiene experiencias éticas. Esto quiere decir que el juego de videojuegos es una experiencia ética en la medida en que las limitaciones y los recursos que las reglas le impone al jugador contienen valores éticos incorporados (Winner, 1986; Norman, 2002 citados por Sicart, 2005). Con base en esto, la dimensión ética del jugador tiene relación con la capacidad de tomar distancia de su acción y de la experiencia en el mundo del juego. De esta manera, desde este *afuera posicional*, se puede elaborar una evaluación ética sobre el juego mismo.

En este orden de ideas, Sicart rescata la presencia del jugador y declara su importancia para con el juego; sin embargo, apuesta por un jugador ideal que dista mucho de la realidad del juego, tal y como se observó en los talleres y entrevistas, pues efectivamente es muy difícil constatar, dada la velocidad y mecánica del juego, ese gesto reflexivo y autoconsciente (pues implicaría algo así como, la suspensión parcial

de la acción de jugar, para luego activar el botón de pausa del controlador antes de tomar una decisión supuestamente ética), tal y como lo propone este autor. Pero, tampoco puede analizarse *a posteriori* al juego, puesto que, según el trabajo de campo, el jugador no hace revisión de su actuar en el juego desde el punto de vista ético de manera autónoma; solo revisa lo que pudo haber hecho y no llegó a hacer, o revive las mejores acciones logradas ante los retos ofrecidos por el juego; siempre desde la lógica del este.

El jugador hace esa reflexión ética que propone Sicart (2005) solo si se le interpela para que lo haga, tal y como se hizo en esta investigación, precisamente para que los jugadores hiciesen una valoración ética sobre las acciones violentas asumidas en el juego y que fue elaborada desde sus creencias y valores culturales, es decir, desde fuera del mundo del juego. Esto es igual a decir, que el jugador hace su reflexión ética desde la distancia exigida culturalmente sobre el mundo del videojuego violento y no desde la acción del jugador en el mundo del juego.

A diferencia de la propuesta de Sicart, en la acción del juego como acto ético performativo, el jugador experimenta una completa inmersión en la lógica y en el mundo del juego, constituyéndose a través de su acción como parte fundamental del mismo. Esto implica una suspensión de los valores y principios éticos de su vida cotidiana para asumir los propuestos por el juego. El jugador experimenta que su única obligación (moral) es jugar para ganar, según las reglas. Y efectivamente, el jugador sí reflexiona o piensa la jugada y calcula su actuar en algunos momentos en los que la mecánica del juego se lo exige, pero desde la lógica y los valores éticos propuestos por el juego. No los cuestiona, ni los contrasta, ni los evalúa desde los criterios lógicos y ni desde los principios de su ética personal, como lo propone Sicart, pues al hacerlo, se suspendería el juego.

En otras palabras, Sicart implícitamente hace ver que el jugador al momento de realización la acción de jugar carece de conciencia ética por estar asumiendo y personificando las malas acciones que su personaje/avatar tiene que hacer. Por eso la necesidad, que se infiere de su propuesta, de tomar distancia y evaluar la propuesta ética del juego y objetivada materialmente en las reglas. Para Sicart la ética está presente solo de manera, o *a priori*, y/o *a posteriori* a la acción del juego, pues su intención es evaluar y reflexionar sobre los actos cometidos en el juego, lógicamente desde creencias y parámetros morales pre-establecidos culturalmente; no tiene en cuenta que precisamente es en la acción de jugar en donde el jugador se constituye como agente ético, al encarnar responsablemente las reglas del juego en las acciones ejecutados por su avatar, *intra-actuando* con ellas, con la lógica y el mundo del juego, que emerge justamente por esos actos del jugador. Una comprensión performativa de la ética abre otra dimensión no explorada, para repensar una comprensión del *gameplay* como una acción ética.

Al respecto, Sicart (2005) comprende de manera similar que, “un juego solo existe cuando se juega” (p. 14), y para explicar esto se remite a Aristóteles, apoyándose en su metafísica del ser en *potencia* y del ser en *acto*, adaptándolo al juego; es decir, comprendiendo que el juego no son solo reglas, que corresponde al juego en potencia, sino también la experiencia del juego, que corresponde al acto de jugar. El juego, por tanto, “es tanto sus reglas como la existencia práctica de esas reglas” (Sicart, 2005, p. 15). En otras palabras, el conjunto de reglas (algoritmo) son las condiciones para que exista el juego; ellas, en sí mismas, contienen las diferentes formas en que se puede jugar el juego; sin embargo, solo con la presencia del jugador se activan dichas potencialidades, para convertirlas en un juego (Sicart, 2005).

Pero, Sicart va más allá con la propuesta metafísica aristotélica de *potencia* y *acto*, para dar una aproximación sobre qué es la dimensión ética de los videojuegos. Para ello, este autor se remite al diseñador del videojuego; en él encuentra un papel central con su quehacer: el diseñador fundamentalmente tiene como fin predecir el comportamiento del jugador, esto es, se encarga de diseñar la interacción de este con el sistema del juego y con ello provocar su jugabilidad. Esto implica que las reglas de juego están diseñadas con asequibilidad y restricciones que condicionan las elecciones de los jugadores. Por tanto, la *potencia* del juego es un sistema formal diseñado que predice una cierta experiencia, lo cual hace viable hacer un análisis ético de esas reglas porque constituyen la *potencia* de ese juego.

Sin embargo, las reglas del juego no son las que establecen su valor ético sino la experiencia de juego que se construye por la interacción del jugador con ese mundo, ya que es el jugador quien constituye el juego al ejecutar dichas reglas (vuelve *acto* la *potencia*), y por tanto, la propuesta ética del juego asumida en el jugador. Es así como Sicart hace inferir una dimensión performativa en su propuesta, puesto que encuentra que solo existe experiencia moral en el juego cuando se juega (Sicart, 2005).

No obstante, Sicart presupone en ese acto performativo del juego la preexistencia de dos agencias, la humana y la algorítmica (reglas), que, en su respectiva interacción, constituyen la experiencia moral, como él la llama. Sin embargo, esto implica que puede surgir interrelación entre estas agencias que posibilitan juego, pero no la experiencia moral (de hecho, esto es lo que denuncia y busca confrontar Sicart con su propuesta), promovido por videojuegos que no lo posibilitan o por la necesidad de formación ética en el jugador, ya que no hay reflexión ética sobre los supuestos éticos del juego y del jugador en esos casos.

Por el contrario, desde la concepción performativa que se propone acá (a diferencia de Sicart), no hay siquiera acción de jugar solo en el videojuego/máquina, ni en la sola intensión del jugador por jugar, es decir, no son dos elementos separados que entran en simple interacción. Desde este marco performativo (realismo agencial<sup>79</sup>) (Barad, 2007), no se concibe la existencia de un juego con agencias individuales; de hecho, no existen agencias previas (en potencia como lo describe Sicart, para luego llevarlas a acto). Solo cuando se pone en marcha todo el sistema informático (acciones diegéticas y no diegéticas de la máquina) en una relación entreverada con las acciones manuales del jugador a través del controlador (acciones diegéticas y no diegéticas del jugador), emerge el juego, y se genera la dinámica de constitución de agencias. Es decir, a partir de un campo abierto de fuerzas o agencias que se constituyen mutuamente.

Es en el acto del juego de donde emerge la posibilidad de agencia, que además no se puede señalar como perteneciente de manera exclusiva a uno u otro agente. Esta relación de intra-acción no presupone nada, ni reflexiones previas ni posteriores, solo se lleva el acto de jugar de manera excelente lo que equivale a ser un acto ético performativo, que aparentemente se aprecia como un acto irreflexivo que lo aleja de ser considerado ético. Sin embargo, hay que recordar que, por

---

79 Propuesta teórica de Karen Barad (2007), que caracteriza de la siguiente manera: "In particular, I propose "agential realism" as an epistemological-ontological-ethical framework that provides an understanding of the role of human and nonhuman, material and discursive, and natural and cultural factors in scientific and other social-material practices, thereby moving such considerations beyond the well-worn debates that pit constructivism against realism, agency against structure, and idealism against materialism. Indeed, the new philosophical framework that I propose entails a rethinking of fundamental concepts that support such binary thinking, including the notions of matter, discourse, causality, agency, power, identity, embodiment, objectivity, space, and time." (p. 26)

ese yo encarnado del jugador en su avatar, es que posibilita la existencia de un acto ético. Es decir, ese yo encarnado/avatar implica asumir por entero toda la propuesta y dimensión ética del juego, expresada en sus reglas en el mundo del juego y su lógica: todo esto lo asume el jugador sin pensarlo dos veces. Simplemente lo actúa, es decir, lo juega con todo lo que es y sabe hacer. Y, cuando lo hace de manera excelente, es un jugador *virtuoso*, aunque de otra manera a la empleada por Sicart, como se verá a continuación.

#### 4.2.1. *El jugador como agente ético virtuoso*

Desde esta perspectiva se establecen otras diferencias con la tesis de Sicart, como aquella en la que desconoce que un buen jugador sea aquel que obedece sin crítica alguna las reglas y usa su juicio solo para alcanzar los objetivos del juego, a pesar de considerar que un juego es un conjunto de reglas indiscutibles que el jugador tiene que aceptar para alcanzar los objetivos. Sicart encuentra que, considerar así al juego es acabar con el espíritu deportivo, es decir, con los valores de ser justo, respetuoso y honesto en el juego, por solo buscar el resultado y no al proceso mismo del juego. Por eso insiste en comprender que el juego es algo más que cumplir sus reglas; esto es, tener la capacidad de evaluar las acciones y decisiones que se toman en el juego. En palabras aristotélicas parafraseadas por Sicart (2005), es tener la virtud de la *phrónesis*<sup>80</sup>(p. 15) para cada acto llevado a cabo por el jugador en el

---

80 Término aristotélico que refiere a la virtud de la prudencia, al buen juicio, equilibrado y justo de las decisiones y acciones en la vida práctica.

juego. Esa virtud ética del jugador es lo que Sicart llamará el *gameplay ético*<sup>81</sup> en el juego de videojuegos.

En este sentido, para Sicart (2005) la prudencia o *phrónesis*, consiste en asumir reflexiva y críticamente las reglas y el mundo del juego para su fin último, que es el disfrute lúdico. Por consiguiente, para este autor, es *prudente* “la suspensión voluntaria de la incredulidad” (p. 16), o acción de sumergirse sin crítica alguna en el mundo del juego, puesto que el jugador que lo hace es porque posee esa capacidad virtuosa moral de la *phrónesis*, que le permite discernir entre lo bueno y lo malo del juego; lo que es igual a ir más allá de querer solo ganar cumpliendo ciegamente las reglas, y si jugar de una manera justa, respetuosa con el juego y demás jugadores y honesta, sin trampas, lo que equivale a una actitud ética (Sicart, 2005).

En últimas, Sicart (2005, 2009) argumenta dos ideas centrales que tocan el mismo punto de interés del presente trabajo, aunque con perspectivas diversas; a saber, 1) los jugadores son realmente reflexivos y responsables de las decisiones que toman mientras juegan; 2) y que los videojuegos son objetos diseñados con asequibilidad que sugieren una experiencia determinada que es evaluada por el sentido moral de sus jugadores. Sin embargo, frente a ambos argumentos lo evidenciado en el trabajo de campo sugiere otra cosa, por lo menos con jugadores adolescentes. Esto quiere decir que Sicart hace su análisis bajo el supuesto que, dada la naturaleza humana, el jugador es reflexivo moralmente sobre lo que decide y hace en el acto del juego, desde sus creencias y códigos morales. Esto efectivamente sí se hace, pero no mientras juegan, como lo afirma Sicart. Es decir, se reflexiona

---

81 “La *gameplay* ética se puede definir como una experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de las mecánicas y las reglas requiere por parte del jugador, el tipo de reflexión moral que va más allá del cálculo de estrategias óptimas” (Sicart, 2009, p. 48)

con la lógica moral del jugador solo cuando este sale del juego, no en el acto del juego. En este, el jugador asume otro rol (sin dejar de ser él mismo), quien efectivamente reflexiona y *responde*, pero desde otra lógica, que es la del mundo del juego, suspende sus códigos morales para hacerlo, y lo hace sin pensarlo y sin estar “educado” para ello. Esa suspensión, solo emerge cuando entra en relación con el juego.

El jugador, por tanto, se constituye en agente éticamente responsable en la medida que su acción cumple con la propuesta de juego, lo que a la vez lleva al juego a considerarse como una experiencia ética ya que el jugador encarna en su avatar toda la propuesta ética del juego, sus valores y principios, obligaciones y restricciones que lo hacen virtuoso cuando son llevados a un excelente cumplimiento en el complejo ecosistema que comprende el mundo del juego. En suma, la ética es un asunto que se actúa, se vive y no que se piensa o se reflexiona antes o después del juego (o que se suponga que lo hace en el momento en que está jugando). La reflexión se realiza en medio de las acciones encarnadas del jugador/avatar en el mundo del juego, de ahí su carácter performativo, que en términos de Barad (2003) es una objeción sobre todas aquellas palabras y conceptos previos a la experiencia y que constituyen las verdades que conforman las maneras de comportamiento y de acción, o como la disciplina o problema filosófico ético; en otras palabras, “la performatividad es precisamente una impugnación del poder excesivo otorgado al lenguaje para determinar qué es real” (Barad, 2003, p. 802). En este sentido, la dimensión ética es enactuada, emerge en la acción del juego, no antes ni después de él, ni aparece en un supuesto momento reflexivo.

Lo anterior demuestra que Sicart comprende la dimensión ética del juego de videojuegos como el encuentro o la interacción de dos agencias morales previamente constituidas e independientes: la agencia moral humana y la agencia del juego o de las reglas algorítmicas. Esto

se compromete con una apuesta ontológica que se apoya en la metafísica del individualismo o en la existencia previa de entidades separadas, como la separación sujeto y objeto, que difiere de la presente propuesta o la acción del juego como acto ético performativo, pues la interactividad descrita por Sicart implica acción individual de agentes preexistentes y auto contenidos, que es ejercida de uno sobre otro en una sola dirección, del jugador al juego y viceversa. De ahí la posibilidad que Sicart encuentra en este tipo de reflexión moral, pues se hace fuera de la acción jugar, lo que implica una necesaria separación entre agencias distintas dada la independencia descrita entre las agencias constitutivas del juego.

Sin embargo, esa dualidad incluye hacer una escisión artificial entre esas dos agencias constitutivas del juego (jugador y juego/máquina), descritas y objetivadas a través de palabras y conceptos que constituyen la apuesta epistemológica en la que descansan muchas aproximaciones sobre el campo de estudio de los videojuegos, y que, por consiguiente, se asumen como los saberes y conocimientos aceptados por la comunidad académica y científica en este campo. Por tanto, esa distancia artificial entre jugador y juego/máquina, es la que promueve conflictos éticos sugerentes para las diversas perspectivas y disciplinas investigativas, pues cuando se asume, el investigador de videojuegos y el jugador se posicionan desde una perspectiva lejana y fuera del juego, por aquello de la objetividad en el primero (escisión artificial), y la de no responsabilidad de la acción en el juego, por parte del segundo.

Por tanto, la perspectiva en la que se apoya la propuesta de Sicart soporta su argumento en el binarismo moderno entre el yo y el no-yo, que es la óptica epistemológica desde la que usualmente se comprende el juego del videojuego y en gran medida sobre aquellos de género violento. Desde ella se espera que, para actuar moralmente bien,

el jugador debe rechazar jugar con un personaje moralmente malo (o tratarlo de manera prudente *-phrónesis-*, según la reflexión moral que se hace desde fuera del juego) y no llevar a cabo acciones malas en el juego. Esto es lo mismo a no jugar, pues desde la distancia del mundo del juego, de su lógica y reglas, lo único que se puede hacer es ser reflexivo sobre el videojuego, desde los supuestos éticos que constituyen al sujeto reflexivo, que además puede abordarlos sobre sus impactos, influencias, aportes, maneras de enseñar y educar, etc.

Este trabajo sostiene, en cambio, que la relación que emerge en la acción de jugar, entre el jugador y su personaje, es eminentemente ética pues se soporta desde la responsabilidad y obligación asumida libre y voluntariamente por el jugador encarnando las reglas del juego, desde lo que es y lo que hace ese personaje-avata. Por eso, en la acción del juego de videojuegos, el jugador no cuestiona si lo que hace su personaje es bueno o malo; no se encontraron evidencias de ese tipo de reflexión moral que Sicart supone se da en el momento del juego. El jugador simplemente asume el juego y todo lo que le implica y actúa en consecuencia de la mejor manera posible. Y no significa que esto no sea ético, pues está siendo *virtuoso*, aunque de otra forma, siendo un *buen* jugador en la acción del juego.

#### 4.2.3. El dark play

En los videojuegos de género violento hay una inclinación por incorporar temas controvertidos como la guerra, muertes, desastres, futuros postapocalípticos, la crueldad y la traición; incluso aquellos juegos de mundo abierto introducen situaciones en las que a los jugadores se les presentan difíciles dilemas éticos. En últimas, los videojuegos brindan la oportunidad de jugar como personajes éticamente reprochables, siendo asesinos, súper villanos, miembros de la mafia, ladrones,

criminales, etc. Esto ha suscitado en la sociedad un pánico moral, pues existe un entendimiento común sobre los videojuegos violentos, que sugiere que esos temas que trata, entendidos como *oscuros*, afectan al jugador de manera negativa (Karlsen, 2015). Como consecuencia, la atención se ha dirigido al trabajo de los desarrolladores y sobre algunos de los valores que reproducen los juegos, no solo en relación con dichos temas controvertidos, sino además porque también pueden diseñarse deliberadamente para alentar a los jugadores a engañarse y engañarse entre sí (Mortensen, 2015).

Es por esto que diferentes académicos exploran el llamado *Dark Play* o juego oscuro de los videojuegos desde variados aspectos, que junto con el estudio que hace al respecto Tori Mortensen, ofrecen aproximaciones interesantes que hacen ver la complejidad ética del juego de videojuegos. Según Mortensen (2015), el concepto *Dark Play* ha sido utilizado anteriormente por varios académicos del juego<sup>82</sup>, esto para indicar temas problemáticos detrás de las acciones ejecutadas en el juego y de los comportamientos de los personajes del juego, que son contenido desviado y controvertido. Por tanto, lo “oscuro” para Mortensen (2015) refiere al contenido, a temas y acciones jugables (que implica diversión, gusto, placer por hacerlo), a través de los personajes en el mundo del juego, que representan, para algunos contextos, aspectos problemáticos, subversivos, polémicos, poco éticos.

En este sentido, la cuestión sobre por qué es tan seductor el *juego oscuro* o simplemente por qué es altamente jugado en todo el mundo, abre un campo de investigación interesante, que no es abordado por el presente estudio, aunque investigadores como Mortensen (2015),

---

82 Ver: Schechner, 1988, 2013; Montola 2012; Stenros 2015; Stenros, Montola & Mäyrä 2007.

Sicart (2015) también, entre muchos otros, si ofrecen sus aportes, desde la dimensión ética del juego.

Mortensen considera que los videojuegos invitan a los jugadores a reflexionar sobre consideraciones éticas como parte de la jugabilidad, explorando opciones morales que los enfrentan al lado negativo del juego, es decir, a asumir acciones malas tal y como se demuestra en su investigación, a través del juego de rol multijugador masivo en línea *Star Wars: la Antigua República (SW: TOR)*, y mediante entrevistas con tres jugadores expertos adultos y las descripciones de misiones e historias. La investigación pudo constatar según Mortensen (2015) citando a Stevenson (2011) “cómo un «juego ético sistémico» (p. 41) invita a los jugadores a considerar opciones éticas y a tomar decisiones morales, y cómo el texto apoya una compleja interacción de la ética del juego y la moral del jugador” (p. 154).

Mortensen encuentra que el jugador logra esa experiencia ética a través de la suspensión de su incredulidad, la tensión entre la inmersión en el juego y una distancia analítica, lo cual es un punto de encuentro con Sicart, pues desde dicha suspensión de su incredulidad y en esa distancia que el jugador toma del juego, es donde hace su reflexión ética bajo sus parámetros morales preexistentes. Tanto Mortensen como Sicart tienen como principal preocupación demostrar que el jugador, frente a lógica, las reglas y al mundo poco ético del videojuego violento, tiene libertad y creatividad para expresar su dimensión ética a través del juego.

Lo anterior es un aspecto que también se comparte en este trabajo, aunque con matices diferentes, como comprender al jugador y al juego no como agentes opuestos, ni tampoco como aquel (juego/máquina) que determina el comportamiento y acción del jugador/avatar, quien trata a toda costa de ser libre o de creerlo, porque la mecánica del juego así se lo permite en algunos momentos del juego, en especial

aquellos de mundo abierto. Efectivamente el jugador solo si está en la acción del juego es libre y creativo para su acción ética en el mundo del juego, en la medida en que, desde las reglas del juego, su avatar lo es puesto que es su encarnación constituyendo como suya sus acciones, que desde fuera del mundo del juego y de su lógica, se comprende como éticamente incorrecto, reprochable, “oscuro”.

Sin embargo, frente a esto Mortensen (2015) analiza que jugar es un acto de equilibrio entre lo que es y aquello que podría ser. Es decir, un equilibrio entre los retos del juego y las competencias, conocimientos y capacidades que el jugador tiene para superarlos. El problema radica en que la jugabilidad (*playful*) que el jugador experimenta es ante temas problemáticos —*oscuros*— que los videojuegos violentos ofrecen, como el sadismo, racismo u homicidios. Pero no es una jugabilidad arbitraria o accidental; Mortensen (2015) considera que es una jugabilidad que es resultado de la negociación que surge entre el jugador (desde su personalidad, desde sus códigos morales y su capacidad de decidir en el juego), con las reglas del juego, sus objetivos y mecánica misma: todo esto lo promueve el mismo juego—o a través de, en palabras de Bogost (2008), la retórica procedimental—. Sin embargo, similar a Sicart, Mortensen hace ver cómo las experiencias de los jugadores no son simplemente los resultados de la estructura del juego. Los jugadores que ella investiga evidencian la suficiente libertad creativa para expresar sus valores morales y motivaciones a través de los juegos, actuando como asesinos, como miembros de la mafia, participando en carreras ilegales o encarnando héroes que asesinan multitudes. Estas acciones las lleva a cabo porque quiere y porque le genera el placer propio del juego (*playful*); además, porque les gusta, lo cual pone en evidencia “nuestras propias convenciones y suposiciones, mostrando las debilidades en lo que aceptamos sin cuestionar” (Mortensen, 2015).

En este sentido, Mortensen se aproxima a la comprensión del juego de videojuegos como acto ético performativo pues esa jugabilidad (*playful*) que implica el disfrute y gusto por parte del jugador cuando “actúa” según el avatar, es la misma acción encarnada que hace el jugador en su avatar. Por eso lo disfruta el jugador, le genera placer y gusto (*playful*), porque es él quien lo hace desde otra lógica y mundo, que difiere de su vida cotidiana. Sin embargo, Mortensen (2015) ve que el actuar del jugador encarnado en la figura del avatar, implícitamente emula una representación que se disfruta, una actuación, que implica una distancia y promueve la reflexión ética, similar a la propuesta por Sicart, de ahí la tensión y el estado de equilibrio al que se refiere Mortensen para definir el juego, que es básicamente ser capaz de jugar con contenido oscuros, problemáticos y al mismo tiempo, tener la misma capacidad de expresar sólidamente los valores éticos y políticos que constituyen al jugador (Mortensen, 2015). Esto, por tanto, difiere de la intra-actividad o entreveramiento entre jugador y avatar que se propone aquí, comprendido como la acción encarnada del jugador en su avatar.

En esta propuesta, ese tipo de equilibrio no es viable en la acción del juego como tal, precisamente por la distancia debe mantenerse para no “perderse” en los antivalores del juego; es decir, sería como un jugar y no jugar, o un jugar y detenerse para mantener la distancia sobre la propuesta ética del videojuego violento, lo que haría una jugabilidad (*playful*) algo aburrida y poco entretenida solo por mantener sólidamente los valores éticos y políticos del mundo cotidiano del jugador.

Por tanto, a pesar de ser una investigación empírica de corte etnográfico, la acción de jugar videojuegos es comprendida por Mortensen al igual que Sicart, que es desde la artificial escisión ontológica de objeto y sujeto, que, como se ha venido reiterando, implica una acción del

juego comprendida desde la interacción entre agencias individuales, autocontenidas y preestablecidas, que se alejan realmente de la acción performativa constitutiva del juego. De hecho, Mortensen comparte la apreciación de Sicart en la que afirma que los videojuegos poseen un horizonte moral que se encuentra codificada en su sistema, y que obligan al jugador a enfrentar diversos dilemas éticos (Sicart, 2009), es decir, que afectan la acción del jugador/avatar direccionándolo, según Mortensen (2015), a acciones inaceptables en la vida real, puesto que el avatar miente, roba, asesina, libera armas biológicas, arruina una economía, etc., por lo que es necesario que el jugador tome distancia de esas acciones, valorándolas éticamente promoviendo el equilibrio buscado y comprendido como la dimensión ética del juego. Mortensen no comprende que, precisamente, esa aceptación irreflexiva de dichas acciones inaceptables u *oscuras*, es lo que constituye la acción de jugar, pues ese entreveramiento entre jugador/avatar y juego/máquina, es que emerge la jugabilidad (*playful*) y se constituyan las agencias que la conforma.

Por el contrario, Mortensen (2015) enfatiza que en el videojuego se vive “la falacia de la inmersión” expuesta por Salen y Zimmerman (2003, p. 450-451 citados por Mortensen, 2015. p. 158) en la medida en que el jugador, así esté absorto en el juego y consciente de su jugada, no se confunde con la realidad; es decir, el jugador establece un equilibrio en el acto del juego cuando hace la distinción entre el mundo irreal —representado en los temas violentos—, y el mundo real del jugador. Dicha falacia se basa en el supuesto de que la inmersión borra la distinción entre el juego y la realidad, lo cual para esta autora no es posible, pues siempre en el jugador está presente el sentido de realidad que le ayuda a tomar la distancia para el juicio ético. En suma, para Mortensen el acto de jugar como acto ético performativo es un engaño ya que siempre existe una aparente consciencia del jugador en

el momento del juego, sobre la distinción entre lo irreal/virtual/juego y lo real/mundo del jugador.

Por tanto, el presente documento resultado de una investigación, se distancia de este análisis dualista y no performativo propuesto por Mortensen (2015); más aún, cuando esta autora considera que la experiencia ética propiciada en la acción de jugar es más que todo una “falacia de la inmersión ética” (Stevenson, 2011, p. 43), esto es, un engaño, pues no son reales las razones y los sentimientos experimentados en el juego relacionados con la culpabilidad que se vive por las elecciones que se hacen en él. Así, según lo expuesto, no es correcto que la experiencia ética vivida a través del videojuego se pueda confundir con la realidad. Al respecto afirma la autora:

Mientras que Adrián (experto videojugador adulto) juega a ser malvado y lo disfruta, también es muy consciente del hecho de que esto es solo un juego. Él no se siente culpable porque solo son bits y bytes, un mundo ficticio. En este punto, su obra confirma la falacia de la inmersión ética (Mortensen, 2015, p. 158)

Esta descripción, refleja que la propuesta de Mortensen se apoya en la dualidad tradicional con la que regularmente se comprende la acción de jugar videojuegos; de hecho, el mismo término *juego oscuro* asumido por ella, ya evidencia dicha dualidad pues expresa una distinción sobre el juego que connota un juicio valorativo provisto desde fuera de la acción del juego, de su lógica, de su mundo y de su apuesta axiológica; en otras palabras, desde las valoraciones y juicios del jugador en los momentos en que deja de serlo, es decir, cuando se convierte en un espectador reflexivo.

Finalmente, tanto Sicart como Mortensen, dan un aporte significativo al estudio de la ética del videojuego al rescatar el papel del jugador y con ello, experiencias y argumentos que soportan su consideración

ética. De ahí que, en palabras de Sicart (2009), se pretende comprender a quienes juegan videojuegos como “agentes epistémicos capaces de interpretar la experiencia del juego utilizando su repertorio y sus valores culturales y morales” (Sicart, 2009, p. 48). Estos autores ven en los videojuegos experiencias para cuestionar la dimensión ética de quienes juegan a través de mundos extraños y aparentemente imposibles, pero a la vez, como parte de la realidad del jugador y del mundo como producto cultural y tecnológico. Sin embargo, dada la perspectiva ontológica y epistemológica dualista en la que descansa cada una de sus respectivas propuestas, se distancian de la propuesta que aquí se ofrece, que es desde el juego de videojuegos como acto ético performativo.



## 5 Conclusiones

Comúnmente, como observador y espectador del juego de videojuegos violentos, no se puede evitar la pregunta por la consideración y validez ética de aquellas acciones violentas que el jugador debe asumir para su desarrollo. Es lógico encontrar que ese personaje/avatar que solo se dedica a matar y que además roba, atropella, insulta, entre otras acciones éticamente reprochables, no es el modelo para llevar a la vida real del jugador. Frente a esto surge la cuestión, ¿cómo entonces se constituye la agencia ética del jugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento?

Sobre esa interpelación se llega a la conclusión la cual afirma que es en la acción misma de jugar en donde emerge el jugador y el juego/máquina como agentes constitutivos de la dimensión ética del juego; o mejor, es en la relación entreverada (*intra-activa*) que se establece en el marco de la acción del videojuego/máquina (diegética y no diegética) y la acción del jugador/avatar (diegética y no diegética), que inicia desde el momento en que este último ejecuta el comando para que de la *gramática de acción* o respuesta dinámica a esa acción del jugador por el algoritmo. En otras palabras, es en la acción de jugar como acto performativo en donde emergen las agencias que constituyen la dimensión ética del juego. Esto quiere decir que el juego de videojuegos no emerge con la sola presencia del jugador, sino que este tiene que jugar accionando la máquina, pues es el acto de hacer, de manipular el *joystick* o controlador o teclado, lo que relaciona y vincula al jugador con el juego (Galloway, 2006).

La acción de jugar es performativa en el sentido en que la acción del jugador cambia la configuración del juego, y luego el juego mismo

cambia en relación con esa acción. Es decir, la acción de uno (jugador o juego/algorithm) modifica la disposición del otro (dinamismo agencial). En contraste con otros medios, como los masivos, los medios digitales son cibernéticos, es decir, están configurados para que exista un *input* que produzca un *output* en el sistema, retroalimentándolo y cambiándolo para el siguiente *input* que produce acciones dentro del juego. En este sentido, el juego de videojuegos es un lenguaje ejecutable (Galloway, 2012) y eso lo diferencia de otros lenguajes como los naturales. Sin embargo, estudios e investigaciones juzgan a los videojuegos violentos por sus contenidos, argumentando que producen sujetos violentos y sin ética. Por el contrario, lo que se propone como aporte al estudio del videojuego con el presente libro es que, desde la ontología relacional de Barad (2007), no se puede estudiar ni al jugador ni el videojuego como elementos separados, puesto que ambos se constituyen en la acción de jugar, y que por lo tanto deben estudiarse siempre dentro de esta relación y nunca desde afuera.

De ahí que la presente contribución por la investigación sobre el juego como acto performativo puede considerarse como una clara práctica ética, puesto que el agente humano, al jugar de manera comprometida y de la mejor manera posible, está constituyendo el juego como una acción responsable frente a la acción que la agencia algorítmica le ofrece. Es decir, la acción de jugar se constituye en un acto ético por la relación de responsabilidad entre lo humano y no humano que emerge dentro de la *intra-acción* de esas agencias constitutivas del juego; no antes, ni después, como las creencias y preceptos “morales” tradicionales que el sujeto elige para su obligatorio cumplimiento, ni la intensión de querer hacerlo que implica un cálculo. Es una ética performativa, pues es anterior a todo juicio, que gira sobre lo que siempre toca al otro y que se adquiere a través de la misma acción de jugar el videojuego.

En otras palabras, la acción de jugar videojuegos es un continuo agencial en el que la *intra-acción* entre juego y jugador reconfigura en cada momento la posibilidad de agencia, es decir, reconfigura lo que es posible y lo que no. Aquí la ética comprendida desde la postura de Barad, no es una normativa o como un conjunto de valores que orientan la acción; la ética aquí se convierte en una relación de responsabilidad para con el otro, que en este caso es con el no-humano que habita el mundo del videojuego; aunque también se constituye la responsabilidad como capacidad de responder al otro, con el que se cultiva relaciones éticas, no porque el videojuego enseñe valores o permita que el jugador ponga en juego los que tiene, sino porque el juego hace que el jugador se exponga al otro (humano/otros jugadores y no-humanos/objetos digitales), a negociar sus relaciones con el otro, desde un mundo simulado que le permite experimentar con esa alteridad. En últimas, es una ética posthumana, puesto que incluye a los otros no-humanos que componen el juego (Barad, 2007).

Todo esto lo evidenció el trabajo empírico que se efectuó en este trabajo investigativo y que se constituyó en un momento central, puesto que posibilitó un acercamiento al estudio de videojuegos no solo desde la reflexión teórica, sino además desde el contexto mismo del acto de jugar, lo cual suma, para ser considerado, como un aporte aproximado, no conclusivo, pero significativo, para el estudio sobre los videojuegos violentos, en específico sobre su dimensión ética. Sin embargo, este momento de la investigación también se convirtió en uno de las principales limitantes, dado el variado repertorio de dificultades que se presentaron, en gran medida centradas en las escasas condiciones materiales y temporales con las que se contó para llevar a cabo la recolección de información en el centro educativo. Esto debido a la difícil realidad financiera y administrativa de la educación pública colombiana, pero además porque la misma escuela aun no permite la

entrada formal de los videojuegos a sus aulas, es decir, aún hay reticencia por considerar a los videojuegos como parte de la vida de sus estudiantes, por lo que fomenta y mantiene una brecha entre el videojuego y la educación, y mucho más cuando son de género violento.

La presencia de los videojuegos en la vida de los niños y jóvenes de hoy es una realidad que no se puede ignorar ni banalizar; al respecto se pudo constatar el gran compromiso, gusto e interés que los jugadores tienen para con el juego, esmerándose por hacerlo de la mejor manera, experimentando variadas emociones, encarnando por completo el juego, viviendo el juego.

Esto, por tanto, genera aún más la necesidad de seguir indagando sobre variados aspectos videojuegos en el contexto colombiano desde bases empíricas, es decir, no solo desde la reflexión teórica, que es muy necesaria, sino además desde la acción de jugar los videojuegos como, por ejemplo, ¿cómo llevar el juego de videojuegos violentos como acto ético performativo al campo educativo? ¿esto es viable?

También, a pesar de ser un tema ya tratado en otras latitudes, se encontró que el juego de videojuegos violentos en las niñas no es de mucho agrado, esto fue evidenciado en los talleres de videojuegos. Muy pocas niñas lo hicieron. Esto generó cuestiones tales, ¿cuáles son las causas de ese poco gusto por la mayoría de niñas? ¿y aquellas que si prefieren este género de videojuegos, qué las motiva y en qué difieren con los motivos de los niños? Otro de los hallazgos muestra que uno de los elementos formales y constitutivos de los videojuegos violentos son las imágenes, que entre más hiperrealistas mejor, constituyéndose en la puerta de entrada para que muchos jugadores se interesen sobre este género, ¿cómo la imagen del videojuego violento entra en la dinámica performativa del juego de videojuegos y no simplemente en su dimensión de representación de la violencia?

### 5.1. Jugar como acción intra-activa

El juego de videojuegos es ante todo *acción* (Galloway, 2006), pero una acción que va más allá del simple accionar botones de un *joystick*, sin más trascendencia que eso. Es decir, es una acción que comprende que efectivamente el jugador mueve sus manos, su cuerpo, sus ojos y boca cuando juega a videojuegos, pero a la vez, en simultáneo, los juegos/máquinas también lo hacen, en respuesta, precisamente a las acciones del jugador y también de manera independiente de ellas. Esto lo vemos en la “gramática de acción” (Agre, 2003) o lectura que hace el algoritmo sobre la acción del jugador para delimitarla, darle las reglas a seguir para surja la acción del juego. Es la forma como las acciones del jugador están codificadas para la lectura sintáctica por parte los juegos/máquinas a través de procesos computacionales (Galloway, 2006). Y esto es dinámico y continuo, en la medida en que el jugador juega el videojuego, este va haciendo lectura de las acciones de aquel, y así durante el tiempo del juego.

Se concluye por tanto que, en contraste con lo que han mostrado investigaciones anteriores, una de las contribuciones de este trabajo, es poder adaptar el planteamiento de Barad (2007) en el campo ético del juego del videojuego, precisamente como una ética encarnada, que se expresa desde la disposición del cuerpo del jugador (en su capacidad de responder al otro humano o no-humano). Por tanto, la ética se expresa como responsabilidad (capacidad de responder), no como el compromiso que hace un sujeto con un conjunto de valores, sino como una relación encarnada que precede a la intencionalidad de la conciencia (Barad, 2007).

En relación con lo anterior, no se afirma ni tampoco se insinúa que los estudios sobre los efectos sean equivocados; lo equivocado es que sus análisis son incompletos, porque no consideran que esta

relación jugador/videojuego es *intra-activa* (por el contrario, asumen que esa relación es unidireccional: un objeto que es causa de un efecto en el sujeto como en los análisis de los efectos, o que el sujeto manipula un objeto que es pasivo, sin afectación). Es decir, en la *intra-acción* se da en una relación que modifica los dos términos de la relación (jugador/videojuego); por lo tanto, son marcos estrechos para pensar el fenómeno de los videojuegos desde una perspectiva más compleja y dinámica.

En este sentido, el presente estudio se enfocó en una acción performativa del juego, es decir, por una relación *intra-activa* entre sus dinámicas materiales constitutivas (acciones diegéticas y no diegéticas del jugador y del videojuego/máquina), con especial énfasis en las del jugador y su papel en la constitución del juego como una acción ética. Es una perspectiva que aporta de manera diferencial a los estudios de tipo representacional que solo consideran los contenidos de los videojuegos y la presumida lectura que hace el jugador o el investigador sobre ellas. Así, se considera que el presente documento es un valioso aporte alternativo en contraste con aquella valoración ética común que descalifica al videojuego violento, puntualmente por el desencuentro con lo hecho en el mundo del juego a la luz de una lectura fuera del mismo, que lo considera lógicamente, éticamente reprochable. Sin embargo, esta investigación propone que, precisamente, ese es el error epistemológico que se propone indagar, que es el hacer lectura y juicio ético desde fuera del juego. De tal modo, si se mira solo desde esa perspectiva representacional (los mundos conflictivos, violentos, que allí se representan) no se puede hallar ni leer una dimensión ética que, si existe, aunque de otra manera tal y como propone este estudio. Por eso, este trabajo ha buscado argumentar que, más allá de esas representaciones de violencia, el videojuego violento

implica a un sujeto ético que se constituye a sí mismo en la medida en que juega.

La acción de jugar videojuegos violentos desde esta perspectiva no divide al jugador entre una vida real y una irreal; simplemente lo implica en una acción lúdica y divertida, que lo constituye en una posición de sujeto, que le implica todo lo que es, con toda su mente y su cuerpo, con su historia, con su presente, con sus problemas y carencias, con su saber, dudas y certezas y, por consiguiente, su dimensión axiológica. Esto implica que, en la acción de jugar, cuando el jugar es encarnado en el jugador/avatar, surge, en las acciones violentas que debe llevar a cabo para la consecución de las metas propuesta por el juego, la responsabilidad por llevarlas a cabo de la mejor manera posible, lo cual se evidencia en la alegría que expresa el jugador cuando se alcanza el objetivo o supera un reto, o lo contrario, la frustración ante el *game over*.

De acuerdo con esto, se concluye que las acciones éticamente correctas son todas aquellas que, desde el marco restringido de posibilidades dadas por las reglas del juego, el personaje/avatar puede llevar a cabo de la mejor manera posible y en las situaciones propuestas por el juego, según gramática de acción y temática del mismo. La capacidad de tomar las mejores decisiones y de tener un buen juicio para llevar a cabo las acciones delictivas propuestas por el juego, son la expresión y capacidad de la agencia del personaje/avatar que le posibilitó y ofreció la agencia algorítmica. En otras palabras, jugar videojuegos es una acción compartida entre agencias (humana y algorítmica), en cuanto que, no existe la acción de jugar únicamente con las acciones del jugador (diegética y no diegética) o exclusivamente a través del conjunto de acciones del software y demás elementos de la máquina (diegética y no diegética); es más, no podrían existir esas agencias por separado de manera individual, puesto que la agencia

humana emerge en la medida en que inter-actúa (Barad, 2007) con la agencia algorítmica; dicho de otro modo, se crea un continuo agencial, en el que la intra-acción entre juego y jugador reconfigura en cada momento la posibilidad de agencia, es decir, lo que es posible y lo que no en el mundo del juego.

En este sentido jugar es una acción *performativa*, puesto que emerge en la medida en que se juega. Además, implica una inseparabilidad ontológica —entreveramiento— entre las agencias humanas y no-humanas que pone en escena el juego. La agencia, por tanto, es la posibilidad de acción en el mundo del juego que emerge de la intra-acción entre jugador/avatar y juego/máquina; no algo que alguien o algo tenga por sí mismo, o algo instanciado en la forma de un agente individual. Esto quiere decir, que es a través de las intra-acciones específicas que los límites y las propiedades del jugador y del juego/máquina, dentro del acto de jugar, se vuelven determinados (corte agencial) y las articulaciones materiales particulares del juego adquieren sentido. En otras palabras, estas agencias no existen por separado, ni previas ni preexistentes a la relación del juego, sino que esta relación de entreveramiento es la que las constituye.

En últimas, no es que no existan separaciones o diferenciaciones, sino que ellas se hacen, se constituyen, emergen dentro de las relaciones de intra-actividad, no fuera de ella. En otras palabras, la presente investigación propone una lectura desde la acción de jugar, que implica pensar en una continuidad entre las acciones que la constituyen (diegética y no diegética de jugador y máquina) que posibilita otra lectura sobre el videojuego. Es decir, una lectura ética y performativa sobre el juego de videojuegos, en especial los de género violento.

# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Imágenes de ambiente bélico, de guerra y violencia de los juegos Gears of War y Halo	131
Figura 2. Imagen del ambiente y mundo urbano ciudadano	135
Figura 3. Imagen de acciones violentas en GTA	153



# REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: methodological approaches to game analysis*. Digital Arts and Culture Conference Proceedings, RMIT University, Melbourne.
- Aarseth, E. (2005). *Doors and Perception: Fiction Vs. Simulation in Games*. Digital Arts and Culture Conference Proceedings, IT University of Copenhagen.
- Abella, L. E. & García, A. (2010) El uso de videojuegos para la enseñanza de las ciencias, nuevos desafíos al papel docente. En: Asociación Colombiana para la Investigación en Educación en Ciencias y Tecnología EDUCyT. Revista EDUCyT, 2010; Vol. 2, Junio Diciembre, ISSN: 2215-8227.
- Acevedo, J. (2009). Visualización en geometría: la rotación y la traslación en el videojuego, como práctica socialmente compartida. Comunicación presentada en 10º Encuentro Colombiano de Matemática Educativa (8 a 10 de octubre 2009). Pasto, Colombia.
- Agre, P. (2003) *Surveillance and Capture*. En: The New Media Reader, ed. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort (Cambridge: MIT Press)
- Aguilar, J. and Buckareff, A. (2015). *A Gradualist Metaphysics of Agency*. En: "Agency, Freedom, and Moral Responsibility". Andrei Buckareff; Carlos Moya and Sergi Rosell (Edits). London. PALGRAVE MACMILLAN.

- Anderson, C. & Ford, C. (1986). Effect of the game player: short term effects of highly and midly aggressive video games. En: *Personality and Social Psychology Bulletin*. Vol 12(4) 390-402. Houston.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C., Gentile, D., & Buckley, K. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford University Press.
- Apperley & Beavis (2013). A Model for Critical Games Literacy. *E-Learning and Digital Media*. Vol 10(1) Pp. 1-12
- Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., y Martínez, S. (coord.). (2016). *El videojuego en el punto de mira, la producción científica sobre el juego digital*. España: min Economía /Universitat Oberta de Catalunya.
- Aranda, D. (ed.) (2015). *Game & Play Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona. UOC Press.
- Arendt, H. (2006). *Eichmann in Jerusalem. A report on the banality of evil*. London: Penguin.
- Bajo-Iglesias, M. (2016) Psicología forense. Alienación. *Revista de Formación Profesional Aul@CEP*. Volumen 11. Recuperado de: [https://www.ce-policia.org/ftp/formacion\\_cep/revistas/11.pdf](https://www.ce-policia.org/ftp/formacion_cep/revistas/11.pdf)

- Balint, J., Allbeck, J., & Hieb, M. (2015). Automated Simulation Creation from Military Operations Documents. *Interservice/Industry Training, Simulation, and Education Conference (I/ITSEC)*. Paper No. 15227. pp. 1-12
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J. & Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10 (3), 161-167.
- Bandura, A. (1984). *Teoría del aprendizaje social*. Espasa-Calpe. Madrid.
- Barad, K. (2003). Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter. *Signs*, 28(3), 801-831.
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham, NC: Duke University Press.
- Barad, K. (2010). Quantum entanglements and hauntological relations of inheritance: Dis/continuities, space time enfoldings, and justice-to-come. *Derrida Today*, 3 (2), 240-268.
- Barad, K. (2012). Intra-active entanglements: An interview with Karen Barad. (with M. Juelskaer & N. Schwennesen). *Kvinder-kon & Forskning*, NR. 1-2, 2012. Pp.10-23.
- Barbancho, F; Moreno, J.; Tirado, F.; Hernández,L.; Santos, J, y Moreno, A (2005). Efectos de la televisión sobre la actividad física y el rendimiento escolar en niñas escolares. Estudio patrocinado por la Consejería de Sanidad y Consumo de la Junta de Extremadura. *Cultura de los Cuidados*. 17, pp. 88-93

- Basak, C., Boot, W., Voss, M. y Kramer, A. (2008). Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults? *Psychology and Aging*, 23(4), 765-777.
- Bavelier, D., Green, C., Hyun, D., Renshaw, P., Merzenich, M. & Gentile, D. (2011). Brains on video games. *Viewpoint. Nature Reviews Neuroscience*, 12(12), 763-768.
- Bavelier, D. (2012). *Your brains on action games*. Conferencia dada en la Universidad de Ginebra Switzerland. Disponible de: [http://www.ted.com/talks/lang/es/daphne\\_bavelier\\_your\\_brain\\_on\\_video\\_games.html](http://www.ted.com/talks/lang/es/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html)
- Beavis, C., Muspratt, S. & Thompson, R. (2015). Computer Games Can Get Your Brain Working: Student Experience and Perceptions of Digital Games in the Classroom. *Learning, Media and Technology*, 40(1), 21-42.
- Bejjanki, V; Zhang, R; Li, R; Pouget, A; Green, C; Lu, Z; Bavelier, D (2014) *Action video game play facilitates the development of better perceptual templates*. EN: Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America. 111: 16961-6. PMID 25385590 DOI: 10.1073/pnas.1417056111
- Bergeron, B. (2006). *Developing serious games*. Hingham, MA: Charles River Media.
- Bermejo, B. & Cabero, J. (1998) *Familia y medios de comunicación. Medios de comunicación y familia*. Disponible en (18.11.2017): <http://www.grupotecnologiaeducativa.es/images/bibliovir/53.pdf>
- Bernal-Merino, M. (2015). *Translation and Localisation in Video Games*. Making Entertainment Software Global. New York/London: Routledge.

- Billieux, J.; Maurage, P.; Lopez-Fernandez, O.; Kuss, D.; Griffiths, M.D. (2015). Can Disordered Mobile Phone Use Be Considered a Behavioral Addiction? An Update on Current Evidence and a Comprehensive Model for Future Research. *Springer International*, 2(2), 156–162.
- Bogost, I. (2008) *The Rhetoric of Video Games*. En: “The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning”. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 117–140. DOI: 10.1162/dmal.9780262693646.117
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bonilla-Castro, E. & Rodríguez, P. (1997) *Más allá del dilema de los métodos*. Bogotá: Ediciones Uniandes-Grupo Editorial Norma.
- Bragge, J. y Storgårds J. (2007), “Profiling Academic Research on Digital Games Using Text Mining Tools” (en línea), disponible en: <http://www.digra.org/dl/db/07311.26413.pdf>
- Bredenkamp, H. (2017) *Teoría del acto icónico*. Madrid-España. Ediciones Akal, S.A.
- Brey, P. (1999). The ethics of representation and action in virtual reality. *Ethics and Information Technology*, 1, 4–14.
- Bryce, J. y Rutter, J. (2006). An Introduction to Understanding Digital Games. En: Rutter, J. y Bryce, J. (eds.), *Understanding Digital Games* (1a. ed., pp. 75-92). Londres: SAGE Publications.

- Buckingham, D. (2005) *Educación en Medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Barcelona. Editorial Paidós.
- Buckingham, D. (2008) *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires. Editorial Manantial.
- Buckley, K., & Anderson, C. (2006). *A theoretical model of the effects and consequences of playing video games*. Chapter in P. Vorderer & J. Bryant (Eds.). *Playing Video Games—Motives, Responses, and Consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA.
- Cabra, N. (2014) *El cacharreo o aprendizaje salvaje en los videojuegos*. Universidad de Los Andes. Tesis doctoral sin publicar.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489–496.
- Castañeda; Salazar; González; Sierra; Menéndez (2015) *Juegos masivos multijugador en línea. Arquitecturas, identidades e hipermediación*. 1a ed. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Cooper, J. (2006) The digital divide: the special case of gender. *Journal of Computer Assisted Learning* 22, 320–334.
- Coeckelberg, M. (2007). Violent computer games, empathy, and cosmopolitanism. *Ethics and Information Technology*, 9, 219– 231.

- Cortina, A. (2003) *El quehacer público de la ética aplicada: Ética cívica transnacional*. En: Cortina, A. & García-Marza, D. (Edits.). *Razón pública y éticas aplicadas. Los caminos de la razón práctica en una sociedad pluralista* (págs. 13-44). Madrid: Tecnos.
- Cortina, A. (2011). *10 Palabras clave en ética*. 6ª Reimpresión. España. Ed: Verbo Divino.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M., & Griffiths, M. (2006). EverQuest—It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205–216.
- Davidson, R. & McEwen, B. (2012) Social influences on neuroplasticity: stress and interventions to promote well-being. *Nature Neurosci*, 15, 689–695.
- De Lisi, R. y Wolford, J. (2003). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of Genetic Psychology*, 163(3), 272-282.
- Douglas, A.; Gentile and Anderson, C. (2006). Violent Video Games: The Effects on Youth, and Public Policy Implications. En: Down, N; Singer, G.; & Wilson, R. (Eds.), 2006. *Handbook of Children, Culture, and Violence*. (pp. 225-246). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dorman, S. (1997). Video and computer games: Impact on children and implications for health education. *Journal of School Health*, 67(4), 133-138.
- Djaouti, D.; Alvarez, J.; Jessel, J-P. and Methel G. (2015) *Towards a classification of Video Games*. *International Journal of Computer Games Technology*.

- Echeverría Ezponda, J., & Almendros, L. S. (2020). Tecno-Estados, infoesfera y tecnopolítica ¿Cómo hackear las nubes? *Sociología Histórica*, (10), 427-446. <https://doi.org/10.6018/sh.452181>
- Egenfeldt-Nielsen, Heide & Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games*. The essential introduction. New York: Routledg.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 1(1), Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Esnaola, G. (2004). *La construcción de la identidad social y las nuevas tecnologías: un estudio sobre el aprendizaje y los videojuegos en la institución educativa*. Tesis de Doctorado publicada por la Universidad de Valencia (Servei de publicacions).
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento: ¿qué enseñan los videojuegos?* Buenos Aires: Alfagrama.
- Esnaola, G. & Levis D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), pp. 48-68.
- Esnaola, G. & Levis. (2009). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. *Comunicación*, 7(1), 265-279.
- Espinosa, V. (2015) *Formación ética. Educación para la paz y desarrollo moral*. Bogotá. Ed: Aula.

- Etzeberria, F. (2009) Videojuegos y educación. *Universidad del País Vasco. REVISTA ELECTRÓNICA–Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. pp. 1-22*
- Ferguson, C. (2008) *The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic?* Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling. *Investig. Psych. Offender Profil.* 5: 25–37.
- Ferrater, M. (1975). *Diccionario de filosofía*. Buenos Aires. Editorial Suramericana.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19, 545-553.
- Fischer, P, Greitemeyer, T., Morton, T., Kastenmüller, A, Postmes, T., FREY, D., Kubitzki, J. & Odenwälder J. (2009). *The racing-game effect: why do video racing games increase risktaking inclinations?* En *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(10), 1395-1409.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.
- Floridi, L. (1999). *Information ethics: On the theoretical foundations of computer ethics*. *Ethics and Information Technology*, 1(1), 37–56.
- Floridi., L. (2002). *On the intrinsic value of information objects and the infosphere*. *Ethics and Information Technology*, 4(4), 287–304.
- Floridi, L., & Sanders, J. W. (2005). Internet ethics. The constructionist values of Homo Poieticus. In R. J. Cavalier (Ed.), *The impact of the internet in our moral lives* (pp. 195–215). New York: SUNY.

- Floridi, L. (2007). A Look into the Future Impact of ITC on Our Live. *The Information Society*, vol. 23, nº 1, pp. 59-64. DOI: 10.1080/01972240601059094.
- Forero, A. (2011). *La constitución hermenéutica del agente: deliberación, razones para la acción y normatividad*. En: Reflexiones para la acción. Bogotá, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. Pp. 15-28.
- Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology Similitude and differences between (video)games and narrative*. Paarnasso. Helsinky. Disponible en: <https://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2004). *Videogames of the oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues*. En: First Person. New Media as Story, Performace, and Game. Ed. Noah and Pat Harrigan Wardrip-Fruin. London & Cambridge: The MIT Press, 2003. Pp. 85–94.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. MA thesis, School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology.
- Fuentes, F., L., & Pérez C., L. (2015). *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia)*. En: Opción, 31 (6), 318-328.
- Fuenzalida, V. (2008). *Identificación con la ficción televisiva*. Facultad de Comunicaciones Pontificia Universidad Católica de Chile. En: “Contrapuntos y Entrelíneas sobre Cultura, Comunicación y Discurso” del Valle C., Browne R., Nitrihual L., Mayorga J., Silva V. (editores) pp. 174-186.
- Funk, J., Baldacci, H., Pasold,T., and Baumgardner, J. (2004). *Violence Exposure in Reallife, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?* En: Journal of Adolescence, 27(1), 23–39.

- Galloway, A. (2004). *Protocol. How Control Exists after Decentralization*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.
- Galloway, A. (2006). *Gamic Action, Four Moments*. En: *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. London University of Minnesota Press Minneapolis
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge, UK. Polity Press.
- Gentile, D.; Swing, E.; Lim, C. & Khoo, A. (2012). *Video Game Playing, Attention Problems, and Impulsiveness: Evidence of Bidirectional Causality*. *Psychology of Popular Media Culture*. Vol. 1, No. 1, Pp.: 62–70. Disponible en: <http://psycnet.apa.org/journals/ppm/1/1/62/>
- Gentile, D., Swing, E., Guan, C. (2012). *Video Game Playing, Attention Problems, and Impulsiveness: Evidence of Bidirectional Causality*. *Psychology of Popular Media Culture* 2012, Vol. 1, No. 1, 62–70
- Gibert-Galassi, J. (2009). *Entre el determinismo y el libre albedrío en el mundo social. El principio socioantrópico*. Eikasía. *Revista de Filosofía*, año IV, 26 (julio 2009).
- Giddings, S. (2007). *Playing With Non-Humans: Digital Games as Techno-Cultural Form*. En: De Castell & Jenson, J. 2007. *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. New York, Peter Lang Publishing.
- Gomes, R. (2009). *Narratologia & Ludologia: um novo round*. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment Rio de Janeiro, RJ.
- Gómez, S. (2014). ¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: una introducción a los serious games. Logroño: Editorial Universidad Internacional de La Rioja.

Gómez, L.F., Lucumí, D.I., Parra, D.C., Lobelo, F. (2008) *Niveles de urbanización, uso de televisión y video-juegos en niños Colombianos: Posibles Implicaciones en salud Pública*. En: Revista de Salud Publica, 10 (4), pp. 505-516.

González, J. (2013). *Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos: cognición en los bordes del tiempo irreversible*. Universidad del Valle, Cali Colombia. Tesis doctoral sin publicar.

Green, S. & Bavelier, D. (2004). *The Cognitive Neuroscience of Video Games*. En: "Digital Media: Transformations in Human Communication" Messaris & Humphreys, Eds. Peter Lang. International Academic Publishers.

Greenfield, P. (1984). *Mind and media: the effects of television, video games, and computers*. Harvard University Press.

Griffiths, M. D. & Wood, R. (2000). *Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet*. Journal of Gambling Studies, (16)2, pp.199-225.

Griffiths, M. D. (2000) Internet Addiction—Time to be Taken Seriously? *Addiction Research*, 8:5, 413-418, DOI: 10.3109/16066350009005587

Griffiths, M.D., Davies, M. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.

Griffiths, M. D. (2004). Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behavior*. Volume: 6 Issue 6: July 5, 2004.

- Griffiths, M. D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M.D. & Davies, M. (2005). Videogame addiction: does it exist? En: J. Goldstein and J. Raessens, eds., *Handbook of computer game studies*. Boston: MIT, pp. 359-368.
- Griffiths, M. D., Davies, M., y Chappell, D. (2006). Online gambling: massively multiplayer online role-playing. En S.e.: Dasgupta (Ed.), *Encyclopaedia of virtual communities and technologies* (pp. 349-353). Hershey: Idea Publishing.
- Griffiths, M.D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119-125.
- Griffiths, M.D., Kuss, D.J. & King, D.L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8, 308-318.
- Griffiths, M.D., Kuss, D.J. & Demetrovics, Z. (2014). Social networking addiction: An overview of preliminary findings. In K. Rosenberg & L. Feder (Eds.), *Behavioral Addictions: Criteria, evidence, and treatment* (pp. 119-141). Elsevier Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407724-9.00006-9>
- Griffiths, M.D. (2014). Gaming addiction in adolescence (revisited). *Education and Health*, 32, 125-129.
- Griffiths, M.D., King, D.L. & Delfabbro, P.H. (2014). The technological convergence of gambling and gaming practices. In Richard, D.C.S., Blaszczynski, A. & Nower, L. (Eds.). *The WileyBlackwell Handbook of Disordered Gambling* (pp. 327-346). Chichester: Wiley.

- Griffiths, M.D., Arcelus, J. & Bouman, W.P. (2016). Video gaming and gender dysphoria: Some case study evidence. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 34(2), 59-66.
- Griffiths, M.D. & Nuyens, F. (2017). An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing. *Current Addiction Reviews*. 4. 10.1007/s40429-017-0162-y.
- Hastings, E., Karas, T., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009) Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. En: *Issues in Mental Health Nursing*, nº Octubre (10), pp. 638-649.
- Hume, D. (2001). *Tratado de la Naturaleza Humana* (Traducción de Vicente Viqueira). Libros en la red. Edición Electrónica: Diputación de Albacete–Servicio de Publicaciones–Gabinete Técnico [www.dipualba.es/publicaciones](http://www.dipualba.es/publicaciones).
- Hendrix, M., Al-Sherbaz, A. & Bloom, V. (2016). Game Based Cyber Security Training: are Serious Games suitable for cyber security training? *International Journal of Serious Games*, volume 3 (1), pp. 52-61
- Hiwiler, Z. (2016) *Players Making Decisions: Game Design Essentials and the Art of Understanding Your Players*. USA: New Riders.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (6ª reimpresión). Madrid: Alianza.
- Introna, L. (2016). *Algorithms, Governance, and Governmentality: On Governing Academic Writing*. Lancaster University Management School, Lancaster University Science, Technology, & Human Values. 2016, Vol. 41(1) 17-49.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press.

- Iser, W. (1978). *The act of reading: a theory of aesthetic response*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jiménez, J.; Moreno, Í. & Rodríguez, (2016) (Coords.) *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. España. Colección Historia y Videojuegos nº 2.
- Jones, S. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Studies*. New York. Routledge.
- Juul, J. (2004). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Kant, I. (2012). *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*. Madrid: Alianza editorial.
- Kowert, R. (2014). *Video Games and Social Competence*. Routledge.
- Kozdras, D., Joseph, C., & Schneider, J. (2015). Reading games. Close viewing and guided playing of multimedia texts. *The Reading Teacher* 69, (3).
- Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2012). *Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research*. *Journal of Behavioural Addiction*, 1, 3-22. Disponible en:
- [https://www.academia.edu/1146881/Kuss\\_D.J.\\_and\\_Griffiths\\_M.D.\\_2012\\_.Online\\_gaming\\_addiction\\_in\\_adolescence\\_A\\_literature\\_review\\_of\\_empirical\\_research.\\_Journal\\_of\\_Behavioural\\_Addiction\\_1\\_3-22](https://www.academia.edu/1146881/Kuss_D.J._and_Griffiths_M.D._2012_.Online_gaming_addiction_in_adolescence_A_literature_review_of_empirical_research._Journal_of_Behavioural_Addiction_1_3-22).

- Lancheros Maldonado, M., Álvarez González, C., Baquero Buitrago, L., Amaya Mancilla, M., & Salazar Flórez, C. (2014). *Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años*. En: Educación Y Humanismo, 16(27), 15-26. Universidad Simón Bolívar, Barranquilla.
- Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. London: Addison-Wesley.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Linderoth, J. & Mortensen, T. (2015) En: *Dark Play The Aesthetics of Controversial Playfulness*. Mortensen, T. E.; Linderoth, J.; Brown, A. M. L. (2015). *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. New York and London: Routledge. Pp.: 3-12
- Londoño, F., & Castañeda, M. (2013) *Apropiación de TIC en bibliotecas, basados en entornos de videojuegos*. En: Kepes, (9), pp. 199-220.
- Luck, M. (2009). *The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia*. En: Springer. *Ethics and Information Technology* (2009) 11:31–36.
- Marcano, B. (2014). *Factores emocionales en el diseño y le ejecución de videojuegos y su valor informativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos*. Salamanca, España. Universidad de Salamanca.
- Martínez L, P., Betancourt O., D. y González G., A. (2013). *Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes*. En: *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.

- Mäyrä, F. (2007). *The Contextual Game Experience: On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play*. En: Hypermedia Laboratory FIN-33014 University of Tampere FINLAND.
- McCormick, M. (2001). *Is it wrong to play violent video games?* Ethics and Information Technology, 3(4), 277-287.
- Meades, A. F. (2015). *Understanding Counterplay in Video Games*. Londres: Routledge.
- Mejía, G. & Londoño, F (2011). Diseño de juegos para el cambio social. En: Revista KEPES Año 8 No. 7 enero-diciembre 2011, pp. 135-158.
- Méndiz A., Pindado, J., Ruíz J., & Pulido J., (2002). *Videojuegos y educación: Una revisión crítica de la investigación y la reflexión sobre la materia*. Ministerio de Educación y Ciencia de España. En: Videojuegos y educación. <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>
- Méndiz, A. (2006) *Los serious games: una alternativa a los juegos educativos (Cómo unir edutainment y rentabilidad comercial)* En: Martínez-Rodrigo (coord.) (2006) Interactividad digital. Nuevas estrategias en educación y comunicación. Madrid: EOS.
- Mojica, G. T., Poveda, J. G., Pinilla, M. I., & Lobelo, F. (2008). *Sobrepeso, inactividad física y baja condición física en un colegio de Bogotá, Colombia*. En: Archivos Latinoamericanos De Nutricion, 58(3), 265-273.
- Mortensen, T. E.; Linderoth, J.; Brown, A. M. L. (2015). *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. New York and London: Routledge

- Morton T (2010) *The Ecological Thought*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Mossle, T., Kleimann, M., Rehbein, F., & Pfeiffer, C. (2010). Media use and school achievement—boys at risk? *British Journal of Developmental Psychology*, 28 (Pt. 3), 699-725.
- Murray, Jh. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Nueva York: MIT Press.
- Muñoz-Cardona, J., & Henao-Gallo, O., & López-Herrera, J. (2013). *Sistema de Rehabilitación basado en el Uso de Análisis Biomecánico y Videojuegos mediante el Sensor Kinect*. En: TecnoLógicas, 43-54.
- Muñoz, J.E., Lopez, D.S., Lopez, J.F., Lopez, A. (2015) *Design and creation of a BCI videogame to train sustained attention in children with ADHD*. En: 2015 10th Colombian Computing Conference, 10CCC 2015, art. no. 7333431, pp. 194-199.
- Montola, M. (2012). *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games*. University of Tampere. Game Research Lab.
- Mosterín, J. & Torretti, R. (2002). *Diccionario de Lógica y filosofía de la ciencia*. Madrid. Alianza Editorial.
- Nagarajan, A; Allbeck, J; Sood, A; and Janssen, T (2012). *Exploring game design for cybersecurity training*. En: IEEE International Conference on Cyber Technology in Automation, Control, and Intelligent Systems (CYBER), Bangkok, 2012, pp. 256-262.

- Naranjo, L. (2010). *Tres modelos contemporáneos de agencia humana: un estudio sobre la motivación y deliberación moral*. Universidad Carlos III de Madrid. Tesis doctoral sin publicar.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London. Routledge.
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. London. Routledge.
- Olaya-Contreras, P., Bastidas, M., Arvidsson, D. (2015) *Colombian children with overweight and obesity need additional motivational support at school to perform health-enhancing physical activity*. En: *Journal of Physical Activity and Health*, 12 (5), pp. 604-609.
- Orozco, A.C., Muñoz, A.M., Velásquez, C.M., Uscátegui, R.M., Parra, M.V., Patiño, F.A., Manjarrés, L.M., Parra, B.E., Estrada, A., Agudelo, G.M. (2014) *Variant in CAPN10 gene and environmental factors show evidence of association with excess weight among young people in a Colombian population*. En: *Biomedica*, 34 (4), pp. 546-555.
- Ortiz, F. & Piña, C. (2018) Estrategia tecno-didáctica para la solución de problemas de genética en estudiantes de educación a distancia. En: *Revista Eureka*, 15 (2), art. no. 2301.
- Patricia, B., Novoa, M., Caycedo, C., & García, D. (2006). *Análisis funcional de casos de conductas de juego en niños y jóvenes de Bogotá, Colombia*. En: *Adicciones*, 18(1), 73-86.
- Paz, J. A. M. (2016). *Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán*. En: *Revista Científica*, 3(26), 3-11.

- Pérez, O. (2011) Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*. Vol. 28(1), 127-146
- Pérez, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona. Laertes S.A. de Ediciones
- Perron, B. & Wolf, M. (Eds.) (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. UK. Routledge
- Piñeros, M., Pardo, C. (2010) *Actividad física en adolescentes de cinco ciudades Colombianas: Resultados de la encuesta mundial de Salud a Escolares*. En: *Revista de Salud Pública*, 12 (6), pp. 903-914.
- Pontes H, Király O, Demetrovics Z, Griffiths M.D. (2014). The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test. *PLoS ONE*, 9(10): e110137.
- Prieto M., Díaz M., Monserrat, J. & Reyes. E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, (7) 2. Pp. 76-92
- Puerta-Cortés, D.X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017) *How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing*. En: *Computers in Human Behavior*, Volume 66, 2017, Pages 122-128, ISSN 0747-5632.
- Puerta-Cortes, D.X. (2014) *Uso de Internet y videojuegos: personalidad y rendimiento cognitivo*. Universitat Ramon Llull. Barcelona. Tesis doctoral sin publicar.

- Raessens, J. and Goldstein, J. (Eds.) (2005). *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press, Cambridge, MA, U.S.A.
- Revuelta, F. & Esnaola, G. (2013). *Videojuegos en redes sociales. Perspectivas del Edutainment y la pedagogía lúdica en el aula*. Barcelona. Laertes editorial.
- Rey, V., E.M. (2017) *Videojuegos. Perspectivas éticas y educativas*. Bogotá. Editorial Aula de Humanidades y Universidad San Buenaventura, Cali.
- Rodríguez, H. G. & Sandoval, M. (2011) *Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta*. En: Suma Psicológica, Vol. 18 No 2 Diciembre 2011, 99-110, Fundacion Universitaria Konrad Lorenz, Bogota.
- Rollings, A. & Morris, D. (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition*. USA. New Riders Publishing.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Ryan, M. (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, London. University of Nebraska Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play. Game design fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press.
- Scolari, C. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

- Scolari, C. (Ed.) (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona. Universitat Pompeu Fabra.
- Schechner, R. (1988). *Playing*. Chick, G. and Sutton-Smith, B., eds. Play and Culture. pp. 3-19.
- Schechner, R. (2013). *Performance Studies: an introduction*. New York. Routledge.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Carnegie Mellon University. Elsevier.
- Schrank, B. (2014). *Avant-Garde Videogames: Playing with Technoculture*. MIT Press.
- Schulzke, M. (2010). *Defending the morality of violent video games*. Ethics Inf Technol. 12:127-138.
- Schutte, N., Malouff, J., Post-Gorden, J., & Rodasta, A. (1988). Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454-460.
- Sicart, M. (2005.) Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games. *IRIE International Review of Information Ethics*, 4, pp. 13-18
- Sicart, M. (2009). *Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la gameplay ética*. Comunicación, (7)1, 45-61.
- Sicart, M. (2009a). *The Ethics of Computer Games*. London, England. The MIT Press Cambridge, Massachusetts

- Sicart, M. (2009b). *The banality of simulated evil: designing ethical gameplay*. *Ethics Inf Technol* (2009) 11:191–202
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Massachusetts. London, England. The MIT Press Cambridge.
- Sicart, M. (2015). *Darkly Playing Others*. En: Mortensen, T. E.; Linderoth, J.; Brown, A. M. L. (2015). *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. New York and London: Routledge.
- Smith, J.H. (2003). *Avatars You Can Trust—A Survey on the Issue of Trust and Communication in MMORPGs* [Electronic Version]. *Game Research*. Retrieved August 3, 2007 from <http://game-research.com/index.php/articles/avatars-you-can-trust-a-survey-on-the-issue-of-trust-and-communication-in-mmorpgs/>
- Smith, J.H. (2004). *Playing Dirty—Understanding Conflicts in Multiplayer Games*. Paper presented at the 5th annual conference of The Association of Internet Researchers, The University of Sussex.
- Smith, J.H. (2006). *The Games Economists Play: Implications of Economic Game Theory for the Study of Computer Games*. En: *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 6(1), Recuperado de: [http://gamestudies.org/0601/articles/heide\\_smith](http://gamestudies.org/0601/articles/heide_smith)
- Solano, C.A; Forero, G.A; Cavanzo, G. A; Pinilla, J. R. (2013) *Concepciones: videojuego educativo para la enseñanza del proceso de concepción humana*. En: *Tecnura* Vol. 17 Número Especial 2 pp. 90–99 diciembre de 2013, Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Stenros, J (2015). *Playfulness, Play, and Games A Constructionist Ludology Approach*. ACADEMIC DISSERTATION University of Tampere School of Information Sciences Finland.

Stenros, J.; Montola, M.; Mäyrä, M. (2007). *Pervasive Games in Ludic Society* Hypermedia Laboratory, University of Tampere FIN-33014 University of Tampere.

Stone J., Perry Z.W. & Darley J.M. (1997). 'White men can't jump': evidence for the perceptual confirmation of racial stereotypes following a basketball game. *Basic and Applied Social Psychology*, 19, 291–306.

Stevenson, J. (2011). *A framework for classification and criticism of ethical games*. En: K. Schrier & D. Gibson (Eds.), *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*. (pp. 36-55). Hershey, PA: IGI Global.

Stiegler, B. (2012) *El bien máspreciado en la era de las tecnologías sociales*. Traducido del francés (al inglés) por Patrice Riemens. Originalmente publicado en Bernard Stiegler (comp.) *Réseaux sociaux: Culture politique et ingénierie des réseaux sociaux*. Collection du Nouveau Monde Industriel, Limoges: FYP éditions, 2012. Traducido del inglés al castellano por Sebastián Touza.

Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. *Adicciones*, 13(4), 407-413.

Tejeiro, R., & Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601-1606.

Tejeiro, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez, J (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, (7)1, 235-250.

- Torres, C. (2015). *Videojuego crítico Diseño de simulaciones inmersivas como artefactos para la resistencia cultural*. Pontificia Universidad Javeriana. Tesis doctoral sin publicar.
- Trick, L., Jaspers-Fayer, F., y Sethi, L. (2005). *Multiple-object tracking in children: The Catch the Spies task*. En: *Cognitive Development*, nº 20 (3), pp. 373-387.
- Vaca, P. & Romero, D. (2007). *Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años*. *Acta colombiana de psicología* 10 (1): 35-48, 2007. Universidad de la Sabana (Bogotá, Colombia).
- Vallejo & Martín. (2013). *Desarrollo de Videojuegos: Arquitectura del Motor de Videojuegos*. LibroVirtual.org (Edición electrónica). España. Escuela Superior de la Informática. [http://www.cedv.es./descargas/M1\\_ArquitecturaMotor\\_2Ed.pdf](http://www.cedv.es./descargas/M1_ArquitecturaMotor_2Ed.pdf)
- Villegas, M. (2004). La acción moral. Contraste entre las explicaciones motivacionales dadas por la filosofía y la psicología. *Revista de estudios sociales*, 18, 27-35.
- Walsh, D. (2001). *Video Game Violence and Public Policy*. National Institute on Media and the Family.
- Wirman, H. (2010). *Sobre la productividad y los fans de los juegos* En: Aranda, D. & Sánchez-Navarro (eds.). *Aprovecha el tiempo y juega*. Barcelona. Editorial UOC. pp, 145-182.
- Wolf, M & Perron, B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. En *FORMATS Revista de Comunicación Audiovisual* No. 4. De 2005. Barcelona. Universitat Pompeu Fabra.

Wolf, M & Perron, B. eds. (2001). *Defining the Video Game*. En: The Medium of the video game. Austin: University of Texas Press, 2001.

Wonderly, M. (2008). *A humane approach to assessing the moral significance of ultraviolent video games*. Ethics and Information Technology, 10, 1–10.

Young, K.S. (1998). *Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York. John Wiley & Sons.

Zendle, D.; Kudenko, D.; Cairnsa, P. (2017). *Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games*. Entertainment Computing. Vol. 24, 21-29

### Enlaces:

Congreso de la República de Colombia. *Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*. Ley No. 1554, del 9 de julio de 2012. Disponible de: [https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1554\\_2012.htm](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1554_2012.htm)

Carta de derechos fundamentales de la Unión Europea. Artículo 8. “Protección de datos personales. Disponible en: <https://www.derechoshumanos.net/Convenio-Europeo-de-Derechos-Humanos-CEDH/articulo8CEDH.htm>

*ESRB Ratings* (s.f) Game On. Recuperado de; <https://www.game-onpr.com/esrb-ratings>

## Artículos periodísticos

Moreno, D. (13 de octubre de 2014). La ideología que se esconde tras los videojuegos bélicos. *elDiario.es*. Recuperado de: [https://www.eldiario.es/jugoreviews/reportajes/ideologia-esconde-videojuegos-beliccos\\_1\\_4583661.html](https://www.eldiario.es/jugoreviews/reportajes/ideologia-esconde-videojuegos-beliccos_1_4583661.html)

Rodríguez , M. (6 junio de 2016; actualizado 3 junio de 2017). ¿A favor o en contra de los videojuegos? *ABC Familia*. Recuperado de: [https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232\\_noticia.html](https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html)

Videojuegos y violencia: el caso del joven que mató a su familia revive un debate más complejo de lo que parece. (15 feb 2022). *UNIVISION*. Recuperado en: <https://www.univision.com/noticias/salud/videojuegos-violencia-adolescente-parricida>



El presente libro es el resultado de una investigación empírica, de corte cualitativo etnográfico, que busca ofrecer una visión y comprensión alternativa sobre la acción de jugar videojuegos, en este caso, de género violento de mundo abierto. Dicha propuesta o perspectiva alternativa se denomina acto ético performativa.

El acto ético performativo nos aleja de la visión clásica dualista (objeto-sujeto/real-virtual), de comprender el juego de videojuegos como un acto victimario creado y promovido por intereses ajenos y malintencionados, que crea víctimas por todo el mundo, específicamente aquellos que encuentran en este tipo de juegos, una forma lúdica de relacionarse con el mundo digital e informático. En este orden de ideas, el ‘mundo virtual’ —lo irreal— se convierte en una amenaza para el ‘mundo real’.

Según lo anterior, el videojuego tiene un poder determinista sobre aquel que juega, pero ¿esto es así?, ¿jugar videojuegos se da desde un accionar inconsciente e irreflexivo por parte de quien lo juega?, ¿qué pasa con la capacidad de voluntad y decisión —agencia— de aquel que juega?, ¿cómo se relaciona el jugador con la máquina en el momento del juego?, ¿qué tipo de relación sería esta? En otras palabras, el problema central que se abordó en la presente investigación se plantea de la siguiente manera: ¿cómo se constituye la agencia ética del jugador en el marco de la relación propuesta por la agencia algorítmica del videojuego violento?

Al respecto se concluye que es en la acción misma de jugar, en donde emerge el jugador y el juego/máquina como agentes constitutivos de la dimensión ética del juego; o mejor, es en la relación entreverada (intra-activa) que se establece en el marco de la acción del videojuego/-máquina (diegética y no diegética) y la acción del jugador/avataar (diegética y no diegética), que inicia desde el momento en que este último ejecuta el comando para que de la gramática de acción o respuesta dinámica a esa acción del jugador por el algoritmo. En otras palabras, es en la acción de jugar como acto performativo en donde emergen las agencias que constituyen la dimensión ética del juego.

Autor:

Elías Manaced Rey Vásquez, Ph.D



**UNIMINUTO**  
Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Educación de calidad al alcance de todos

Rectoría Bogotá - Presencial