

## ESCENARIOS DEL BIEN Y EL MAL

### Ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos

*Miguel Ángel Gutiérrez López*

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

El juego es un acto de creación que permite la aparición de nuevos significados y resignifica los existentes. Al jugar participamos en un proceso de construcción a partir de la imaginación en conjunto con el conocimiento que tenemos de nuestro mundo y nuestra realidad. En los videojuegos, por sus características particulares, nacen héroes, monstruos, villanos, y lo hacen en formas y relaciones que pueden ser inéditas.<sup>1</sup> Los videojuegos permiten poner en escena historias arquetípicas, pero dotándolas de nuevas narrativas y permitiéndonos protagonizarlas.

Más allá de las definiciones formales, los videojuegos pueden ser muchas cosas a la vez si consideramos sus contenidos, formatos, usos y las necesidades que cubren. Los videojuegos son, por ejemplo, una forma de expresión artística, aunque no siempre se les considere así. Los avances tecnológicos han permitido que sus medios expresivos sean cada vez más complejos y versátiles. En algunos casos pueden ser equiparables a los productos cinematográficos, con una propuesta visual, un argumento y un diseño musical y sonoro que son el resultado de un trabajo altamente especializado.<sup>2</sup> Los videojuegos cumplen también con una función socializadora. Los cambios en la forma de practicarlos han llevado, gracias a la tecnología, a la creación de grandes redes en las que los jugadores interactúan entre sí desde lugares remotos, incluso cuando concluye el juego. Además permiten las interacciones entre desconocidos que seguirán siéndolo después de un encuentro

<sup>1</sup> Véase Simone Belli y Cristian López Raventós, "Breve historia de los videojuegos", *Athena Digital: Revista de pensamiento e investigación social*, núm. 14, otoño de 2008, p. 161.

<sup>2</sup> *Idem*.

breve y tal vez irreplicable. En estas relaciones los jugadores pueden experimentar con diversas formas de presentación y pueden volver parte del juego la manera en la que quieren ser vistos por los demás.

Desde su surgimiento en los ámbitos académicos y experimentales a mediados del siglo xx y hasta los años noventa, los videojuegos fueron desarrollados por personas con buenas ideas, equipos básicos y un modesto capital inicial. Su realización no requería de personal creativo con una alta especialización para diseñar y programar. Hacia el final del siglo, con la masificación de la tecnología, las cosas cambiaron y empezaron a crearse juegos más complejos que requirieron programadores con una mayor preparación; esto ocurrió cuando cambió la relación entre *hardware* y *software*. Entre las décadas de 1980 y 1990 aparecieron compañías como Nintendo y Sega,<sup>3</sup> como un ejemplo de que el futuro sería dominado por las grandes empresas colocadas a la vanguardia tecnológica y con los recursos necesarios que requería la innovación en un medio cada vez más competitivo.

Con el paso del tiempo los videojuegos han pasado de estar circunscritos a un lugar identificado con la trivialidad para colocarse como algo que debe ser tratado con la “seriedad” que se le confiere a otros productos y actividades. Desde cierta perspectiva, podríamos hablar de una contradicción entre el sentido de libertad inherente al juego, como un escape de las actividades laborales reguladas, y el juego como un recurso para promover la conciencia social y estimular a los jugadores en el mundo real. Con esta perspectiva han surgido proyectos como *Serious Game Initiative* (SGI), que ha motivado a muchos académicos a respaldar los juegos “útiles” y “progresistas”. Esta es una apuesta por los juegos socialmente responsables.<sup>4</sup> Desde una perspectiva ideal, los videojuegos deberían integrar el interés propio de divertirse con el interés social de promover el desarrollo humano.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> Romina Paola Gala, “Aportes para pensar la producción de videojuegos desde la apropiación de tecnologías digitales”, en Susana Morales y Elizabeth Vidal (coords.), *¿Quién se apropia de qué? Tecnologías digitales en el capitalismo de plataformas*, Buenos Aires, Clacso, 2022, p. 96.

<sup>4</sup> Sarah Cameron Loyd Grey, “Dead Time: Aporias and Critical Videogaming”, *Symplok*, vol. 17, núm. 1-2, 2009, p. 231.

<sup>5</sup> Véase Florina Guadalupe Arredondo Trapero y José Carlos Vázquez Parra, “La responsabilidad social de la industria de los videojuegos: Una aproximación desde los contenidos”, *Ciencia y Sociedad*, vol. 42, núm. 4, 2017, p. 37.

No obstante, estos principios solo serían aplicables si existiera una regulación pública de todos los contenidos que pudiera ser aplicable por encima de los intereses privados de desarrolladores y empresas.

En un orden de ideas similar, así como podríamos adscribirnos a la SGI y plantear perspectivas teóricas y metodológicas para acercarnos a los aspectos positivos del lado serio de los videojuegos, también podríamos hacerlo para cuestionarnos sobre los usos y funciones que se les asignan con intenciones que no se explicitan porque son utilizados con fines eminentemente doctrinarios. Partir de la idea de que los videojuegos son algo más que una fuente de entretenimiento es una invitación a aceptar que también pueden convertirse en instrumentos de propaganda y de control social, con finalidades de muy diversa índole.

En muchas discusiones sobre el papel formativo de los videojuegos son notorias las limitaciones en el análisis de sus contenidos. Debe problematizarse este aspecto, porque a los videojuegos se les asigna la posibilidad de desarrollar habilidades y competencias en sus usuarios, pero no se piensa en la formación moral o emocional de estos a partir de la experiencia lúdica. Por sus contenidos, y como veremos en algunos ejemplos, los videojuegos son utilizados como medios de adoctrinamiento y, por lo tanto, son un instrumento de reivindicación y propagación ideológicas.

#### VIGENCIA Y PERTINENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA ACTUAL

Los juegos pueden ser definidos por su naturaleza activa. La acción es la característica que distingue a los videojuegos de otros medios audiovisuales como el cine y la televisión. El jugador está involucrado a partir de lo que conoce del juego y debe estar alerta ante lo inesperado. Además, el acto de jugar combina destrezas físicas y mentales.<sup>6</sup> Esta acción, transformada en interacción, es quizá el principal atractivo que un mundo virtual ofrece a quienes tienen la disposición y capacidad de moverse en su interior. Los juegos electrónicos también tienen la capacidad de crear comunidades con características especiales. Estos grupos vinculan a personas con rasgos e intereses comunes que pueden crear sus propios universos, en los

<sup>6</sup> S. C. Loyd Grey, *op. cit.*, p. 241.

que integran personajes, historia, tradiciones y en algunos casos lenguajes propios.<sup>7</sup>

Desde la experiencia del jugador, los entornos virtuales emulan planos de realidad donde se experimentan en primera persona las emociones que se tendrían al estar ahí. Quienes crean este tipo de videojuegos tienen que situar a los jugadores en el “universo” donde se desarrollarán las acciones. La ambientación histórica y la recreación de un pasado o futuro posibles o de un presente paralelo son opciones frecuentes para generar un hilo discursivo que dé coherencia a la trama del juego. No obstante, aun cuando el entramado fuera absurdo, sería posible la jugabilidad, siempre y cuando el usuario asumiera el sinsentido del escenario y comprendiera los objetivos propuestos.<sup>8</sup>

La industria de los videojuegos ha incorporado ideales clásicos, temas universales y argumentos vitales de la filosofía y la literatura. Por lo general, el planteamiento del argumento se apoya en el tradicional maniqueísmo entre buenos y malos, héroes y villanos, defensores y atacantes. El concepto griego “virtud” es la base del héroe agónico que lucha por diversos motivos. Entre estos destacan: proteger, vengar, conquistar, explorar, liberar, rescatar, construir.<sup>9</sup> Todos estos atributos son utilizados para convertir al jugador en el protagonista de una historia que se ha construido, muchas veces, para mostrarle una perspectiva particular del mundo sin las limitaciones que le imponen la vida cotidiana y sus relaciones sociales. Además, los juegos digitales, como artefactos, articulan la producción cultural y de *software*. La creación de tecnologías digitales involucra saberes y conocimientos técnicos, científicos y prácticos que han sido apropiados por sus desarrolladores en otras instancias en las que participan.<sup>10</sup>

La industria del videojuego ha asumido ideales trascendentales que históricamente han servido como guía de una conducta deseable en momentos excepcionales. El rol asumido por el protagonista del juego, por lo general, es conducido por motivos ejemplares, justificados por una misión que puede

<sup>7</sup> Jesús Portillo Fernández, “Ontología, funciones y discurso en el videojuego”, *Humanidades*, vol. 7, núm. 1, 2017, p. 5.

<sup>8</sup> *Ibid.*, pp. 5-6.

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 8-9.

<sup>10</sup> R. P. Gala, *op. cit.*, pp. 95-96.

ser patriótica, religiosa o de supervivencia. Además, el videojuego ofrece la posibilidad de vivir experiencias vitales en entornos controlados en los que los daños quedan circunscritos a los mismos límites.<sup>11</sup>

La presentación de historias o discursos por medios visuales ofrece posibilidades para la *verosimilitud* con las que no cuenta la prosa. La literatura histórica y los textos académicos tienen recursos para justificar y documentar sus contenidos. La referencia a fuentes “confiables”, porque son rastreables y han sido sometidas a una crítica sistemática, garantiza ante el lector que los hechos, personajes o historias expuestos ocurrieron tal como se presentan, con un alto grado de certeza. Por su parte, las representaciones visuales, como el cine y los videojuegos, pueden reconstruir escenarios con un nivel de detalle suficiente para generar en el espectador la sensación de sumergirse en el terreno en el que ocurren u ocurrieron los hechos narrados. Los filmes pueden “mostrarnos” cómo fue la historia, mientras que los textos solo pueden “describirla” y contarnos cómo fue de maneras que nos parecen menos “vívidas”. La idea de hacer historia por medios fílmicos es controvertida y ha generado debates entre historiadores, cineastas y críticos cinematográficos.<sup>12</sup> En este espectro de posibilidades expresivas, los videojuegos aparecen como una de las alternativas de entretenimiento más versátiles porque a los recursos audiovisuales se suma la capacidad de interacción que los jugadores tienen con los contenidos y la forma en que están dispuestos. La “historia” del juego, aunque finita y preconcebida, es transitada por los usuarios a partir de sus habilidades y capacidades como jugadores.

Por otra parte, un aspecto relevante y que ayuda a entender el éxito de los videojuegos es su versatilidad. La amplia variedad presente en sus contenidos, formatos, presentaciones y *jugabilidad* les garantiza satisfacer a un público muy diverso. Además, con el paso del tiempo han adquirido una importancia que va más allá de la idea del simple entretenimiento y los ha convertido en recursos en ámbitos tan disímiles como la educación, el entretenimiento y la política.

Asimismo, cada vez es más notorio que la importancia económica de los videojuegos va más allá de ser una industria que produce grandes beneficios

<sup>11</sup> J. Portillo Fernández, *op. cit.*, p. 10.

<sup>12</sup> Sobre el tema, véase: Michael Chopra-Gant, *Cinema and History: The Telling of Stories*, Gran Bretaña, Wallflowers, 2008, pp. 51-69.

monetarios a quienes la controlan. A su alrededor se han construido vastas redes de servicios que desde el inicio han demostrado su importancia por la enorme cantidad de personas, empresas e instituciones involucradas. Además, recientemente se empezó a reconocer la existencia de un nuevo ámbito laboral en el que ser un jugador (*gamer*) con habilidades excepcionales puede ser un trabajo rentable dentro de la industria del espectáculo. Esta *profesión* tiene características similares a la de los deportistas profesionales, que a partir de sus habilidades pueden acceder a mecanismos de movilidad social. Al mismo tiempo, su fama los convierte en personas de interés público y modelos que buscan ser imitados por grandes sectores sociales.

La vigencia de los videojuegos en las sociedades actuales se debe, en gran medida, a la cantidad de espacios en los que es notoria su presencia. Más allá de la industria del entretenimiento, integran ámbitos como las artes, la educación y la política. Sus usos resultan polémicos muchas veces debido al carácter de sus contenidos, principalmente los que son asociados con expresiones violentas. Este rasgo, si bien es discutible, es una parte fundamental sobre la que se ha construido esta industria.

#### LA VIOLENCIA COMO CARACTERÍSTICA DEL JUEGO

Un componente característico de gran parte de los videojuegos es la violencia. Al respecto, el crítico Simon Barkin señala:

El medio ha sido mortífero desde sus inicios. *Spacewar!*, protojuego de los laboratorios del MIT que se jugaba en el ordenador central de ciento veinte mil dólares a principios de los años sesenta, marcó el camino: un combate espacial en el que dos jugadores intentaban acabar primero con el otro. A partir de ese momento, la violencia fue el principal *leitmotiv* del medio.<sup>13</sup>

Barkin se preguntó por qué es tan descarada la violencia en los videojuegos y por qué las personas parecen tan fascinadas por la violencia virtual. En su respuesta plantea que la mayoría de los asesinatos virtuales no dejan secuelas porque no tienen ningún significado fuera de su contexto. El “asesino” de los videojuegos no siente remordimientos porque el crimen es ficticio y porque no tiene consecuencias más allá de los límites de la efímera realidad

<sup>13</sup> Simon Barkin, *Muerte por videojuego*, Madrid, Turner, 2015, p. 120.

IMAGEN 1. Arma disponible en el videojuego America's Army



Fuente: Wikimedia Commons, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Americasarmy-logo.svg>.

del juego. No obstante, acepta que a un espectador casual podría parecerle inquietante la sed de sangre del jugador por frívola e insaciable.<sup>14</sup>

A pesar de múltiples investigaciones, sigue sin haber una respuesta concluyente a la pregunta de si los videojuegos son una causa directa de acciones violentas. La tendencia actual se inclina a considerar que existen circunstancias mediadoras (personales y situacionales) que pueden explicar la relación entre videojuegos violentos, violencia y las variables relacionadas. No obstante, si se considera que los contenidos tienen un impacto, a veces difícil de medir, en las acciones y actitudes de los usuarios, debería concederse que un juego con elementos violentos podría favorecer conductas diferentes que un juego educativo o reflexivo.<sup>15</sup>

Desde la acusación de que el perpetrador de la masacre en Columbine High School, en Littleton, Colorado (EUA), en 1999, era un asiduo jugador de *DOOM* (FPS), se volvió común en diversos medios señalar una relación directa entre estas acciones criminales y el contenido violento de estos juegos. A propósito de entender este problema se han planteado diversas teorías,

<sup>14</sup> *Idem.*

<sup>15</sup> Al respecto, véase Martín Jiménez Toribio, "Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: Estado del debate", *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, vol. 4, núm. 1, 2019, p. 10.

aunque ninguna ha logrado ofrecer respuestas concluyentes.<sup>16</sup> Desde los estudios planteados en las neurociencias, la psicología y la psiquiatría hasta los enfoques sociológicos y antropológicos, se han ensayado respuestas para tratar de establecer si los videojuegos son una causa directa de comportamientos violentos en la sociedad.<sup>17</sup> Más allá de las posibles respuestas, lo que es evidente es que la atención está centrada en sus contenidos y en el reconocimiento de la influencia que tienen en sus usuarios, individual y colectivamente.

En este artículo retomo este último elemento para destacar que, aunque no se les pueda asignar una responsabilidad directa en la manera en que los usuarios actúan en aspectos de su vida independientes del juego, es innegable que sus contenidos sí constituyen una parte esencial de la construcción de identidades y cosmovisiones individuales y colectivas. Además, al ver a los videojuegos como elementos activos en procesos de construcción social y cultural, es decir, como constituyentes de espacios donde se difunden, ensayan y reproducen relaciones de poder, podemos entender la importancia que se les concede y las preocupaciones que generan.<sup>18</sup>

A los videojuegos se les atribuye la trivialización y “normalización” de la violencia y la naturalización de la muerte. No obstante, aceptar o negar esta acusación no es tarea fácil porque existen otros productos a los que se les podrían adjudicar responsabilidades similares, como la literatura, el cine y la televisión, siempre que su contenido sea bélico o refleje alguna forma de violencia. Sin llegar al extremo de acusar a la industria de los videojuegos de ser la causante directa de muchas de las manifestaciones de violencia presentes en diversos ámbitos sociales, sí puede establecerse su papel como vehículos de propaganda de agendas políticas e ideológicas en las que el recurso de la violencia está justificado como forma de garantizar la reproducción de la hegemonía de los poderes instituidos.

<sup>16</sup> *Ibid.*, pp. 1-12.

<sup>17</sup> Debe señalarse que incluso cuando no se llega al extremo de considerarlos fuentes de violencia extrema en la sociedad, los videojuegos tienen el estigma de ser antisociales debido a que se les asocia con ciertas prácticas indeseables, como manifestaciones de diversos tipos de violencia simbólica o encubierta, sexismo, ociosidad, competitividad desmedida, disociación de la realidad, enajenación, etcétera.

<sup>18</sup> Véase Yolanda Aragón Carretero, “Desarmando el poder antisocial de los videojuegos”, *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 14, núm. 2, 2011, p. 100.

Por lo tanto, un aspecto en el que hay que profundizar es en la justificación de la violencia en ciertos juegos a partir de consideraciones ideológicas y morales. Al apelar a sentimientos identitarios de origen cultural, patriótico o religioso se justifica incluir la violencia para defender un ideal que se considera superior. Este tipo de violencia justificada es la que aparece en juegos que reproducen situaciones del mundo real donde se encuentran en disputa diversos conflictos ideológicos, como en las guerras y conquistas.<sup>19</sup>

#### IDEOLOGÍA Y MORAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS VIRTUALES

La importancia que han adquirido los videojuegos para las sociedades actuales los ha convertido en un objeto de interés para las ciencias sociales, las humanidades y las artes. En conjunto, y de manera particular, han sido abordados como fenómenos artísticos, comunicacionales, pedagógicos, lúdicos, comerciales, socializadores, tecnológicos, culturales, etc. En unas cuantas décadas se convirtieron en un elemento presente en diversos espacios sociales, públicos y privados. En muchos lugares del mundo, dependiendo del nivel de acceso a la tecnología, se han convertido incluso en un elemento esencial y cotidiano en los hogares. En estos casos conviven con o han desplazado otros recursos para el juego, el entretenimiento y la educación, como los juguetes, libros, revistas, juegos de mesa, artículos deportivos y otros similares.

Al invadir la cotidianidad de muchos hogares y otros espacios sociales, los videojuegos se han convertido en un factor para el fortalecimiento de vínculos identitarios. También son responsables de la aparición de nuevos códigos para el intercambio de experiencias lúdicas. Asimismo, propician la creación de grupos que reproducen, de forma ritualista, situaciones surgidas o relacionadas con los juegos de su interés.<sup>20</sup>

En el final del siglo xx y el inicio del XXI la ciencia política experimenta el llamado “giro visual”, que se caracteriza por una mayor atención a las

<sup>19</sup> Juegos como *Age of Empires* consisten en enfrentamientos de pueblos y civilizaciones en los que el objetivo final es colocarse por encima de un enemigo, muchas veces a través de su aniquilación total. Véase *Forgotten Empires, Age of Empires: Definitive Edition, STEAM*, [https://store.steampowered.com/app/1017900/Age\\_of\\_Empires\\_Definitive\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1017900/Age_of_Empires_Definitive_Edition/), consultado el 20 de febrero de 2023.

<sup>20</sup> Patricia M. Sato, “Violencia simbólica en videojuegos”, *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, vol. 38, núm. 11, 2010, p. 170.

imágenes en todos los contextos y en la cultura popular en particular. Esta perspectiva destaca el papel de las imágenes como constituyentes de las políticas en diferentes ámbitos y ha dado lugar a estudios que muestran su importancia y la de los medios visuales populares en problemas que van desde la enseñanza de la política en la educación formal hasta la comprensión de cómo los actores políticos usan los medios en un esfuerzo por influir en las audiencias. Este enfoque ha llevado a establecer que las imágenes son parte integral de la construcción cultural de la vida social, lo que implica que contribuyen directamente a constituir las dimensiones culturales de la política. Las imágenes no son representaciones neutras sino más bien una vía para la acción política y para reflexionar sobre las experiencias resultantes.<sup>21</sup>

Existen diversos enfoques en la manera en que se plantea el estudio de los videojuegos, pero podríamos hacer una primera distinción en dos grandes bloques. Por una parte, está una postura que alienta su consumo como estimulantes para el desarrollo intelectual de los usuarios, principalmente niños y jóvenes; en contraparte, están quienes los consideran una fuente del aislamiento social, de modificación indeseable de patrones de comportamiento y como incitadores de la violencia física.<sup>22</sup> Estas dos posturas podrían ser desglosadas en otras menos dicotómicas. Al mismo tiempo podríamos cuestionar las posibles motivaciones para adoptar o promover uno de estos enfoques.

En el primero de los casos, ver a los videojuegos como estimulantes del desarrollo de habilidades y capacidades mentales podría tener varios puntos de origen. En esta visión positiva podríamos colocar tanto al discurso que emana de una industria interesada en la promoción de sus productos como a la perspectiva de grupos de analistas y consumidores que quieren potenciar los aspectos significativos que ven en ellos y que proponen su uso en la educación y como opciones “constructivas” de entretenimiento. En el otro extremo pueden convivir posturas que parten de prejuicios hacia la tecnología, sus usos y posibles contenidos. También se expresan las preocupaciones de especialistas en diversas áreas del conocimiento social y médico que fundamentan sus análisis en los aspectos de los videojuegos que la evidencia permite calificar como negativos, como en el caso de las adicciones. Aquí

<sup>21</sup> Nick Robinson y Markus Schulzke, “Visualizing War? Towards a Visual Analysis of Videogames and Social Media”, *Perspectives on Politics*, vol. 14, núm. 4, 2016, p. 999.

<sup>22</sup> P. M. Sato, *op. cit.*, pp. 170-171.

también caben las posturas reduccionistas que consideran a estos productos como la causa directa de muchas manifestaciones de violencia por considerar que constituyen acciones en las que los usuarios llevaron a la vida real las experiencias del juego.

Una postura alternativa, que integra elementos de estas dos maneras de concebir y valorar los videojuegos, puede construirse a partir del análisis de las funciones que cumplen y que les son asignadas explícita o implícitamente. En este caso una calificación, positiva o negativa, de estos como fenómeno social debería ser el punto de llegada de los análisis y no una opinión preconcebida. Desde esta perspectiva, uno de los aspectos más discutidos es el de los contenidos y las motivaciones e intereses detrás de sus diseños. Después de todo, los videojuegos como obras de arte, productos comerciales o artículos para el entretenimiento son susceptibles de ser utilizados como medios de propaganda y difusión de ideologías de la más diversa índole. Esta característica los convierte en vías de comunicación de intenciones y agendas políticas muy eficaces.

Además, debe considerarse que los videojuegos se crean a partir de reglas y sistemas que reproducen, de alguna manera, los de nuestras experiencias en la vida real. Estas pautas pueden ser tan básicas como las del *Pong* (1972), un juego de tenis que en sus instrucciones indicaba que se obtenían puntos “dándole a la bola”, o tan complejas como las de *Grand Theft Auto* (2013), que se diseñó para recrear la ciudad de Los Ángeles, California, en lo geográfico, lo ambiental y lo sociopolítico.<sup>23</sup>

Independientemente de su complejidad, cada videojuego es un microcosmos, una realidad virtual, en el que se aplican reglas y sistemas con los que estamos familiarizados en la vida cotidiana. Lo particular es que al momento de imponer esos sistemas en los mundos virtuales los desarrolladores actúan como dioses omniscientes. Este poder de decisión creativa de los desarrolladores, evidentemente extensible a las empresas productoras, permite que los videojuegos puedan separarse de sensaciones y circunstancias mundanas para que los usuarios se coloquen en situaciones y sistemas que resultarían demasiado peligrosos y costosos en la realidad.<sup>24</sup> Esta capacidad

<sup>23</sup> S. Barkin, *op. cit.*, p. 63.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 64.

de simulación permite, además, ensayar realidades virtuales para colocar a los jugadores en escenarios en los que se pueden discutir visiones utópicas de la sociedad. Los mundos virtuales se convierten, por extensión, en arenas para la lucha ideológica y la confrontación de posturas políticas, religiosas, económicas, etcétera.

Si aceptamos que las sociedades contemporáneas son más diversas y heterogéneas en relación con las décadas precedentes, podría considerarse que la libre expresión y la producción cultural tienen el potencial de contribuir a la distribución de poder e innovación creativa. Sin embargo, mientras tanto, la industria de los videojuegos produce y reproduce relaciones de poder asimétricas, porque su lógica productiva implica la estandarización de los contenidos y la reproducción de estereotipos, ideologías y relaciones de desigualdad. Las tecnologías no son neutrales y, por lo tanto, en el desarrollo de los videojuegos están involucrados y se reflejan valores e ideas. En su condición de bienes culturales, y por lo tanto simbólicos, los juegos digitales socializan valores, ideologías y visiones estéticas al tiempo que promueven espacios de integración social y satisfacen necesidades de diverso tipo, como las del entretenimiento, informativas, educativas, expresivas, entre otras. Por esta razón, es indispensable contextualizar su estudio con el marco que representa el capitalismo contemporáneo, especialmente en lo que se refiere a los contextos sociales, políticos y culturales en los que se diseñan, producen, distribuyen y consumen este tipo de productos.<sup>25</sup>

#### IDEOLOGÍA Y MORAL EN JUEGO

Hacia el final del siglo xx, los medios de comunicación masiva audiovisual pasaron a constituirse como elementos fundamentales en una batalla discursiva que buscaba el predominio ideológico de Estados Unidos, mediante la producción de representaciones estratégicas que buscaron construir las amenazas emergentes de la posguerra fría. A partir de los atentados del 11 de septiembre de 2001 al complejo del World Trade Center, atribuidos a Al Qaeda, la lucha ideológica cobró un nuevo significado, con lo que se desplegó la ofensiva de un aparato de violencia y propaganda de alcance

<sup>25</sup> R. P. Gala, *op. cit.*, pp. 100-101.

IMAGEN 2. Publicidad de reclutamiento del Ejército de Estados Unidos en la E3



Fuente: Wikimedia Commons, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Army\\_recruitment\\_sign\\_at\\_E3\\_\(148382595\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Army_recruitment_sign_at_E3_(148382595).jpg).

global bajo la doctrina de Espectro Amplio, en lo que se denominó la “guerra contra el terror”, impulsada por la administración republicana de George W. Bush (2001-2009).<sup>26</sup>

Esta guerra tuvo cuestionamientos en la administración de Barack Obama (2009-2017) debido a la crítica por los excesos cometidos, como los “daños colaterales” y los “asesinatos necesarios”, que llevaron a discutir la legitimidad de la estrategia. La administración de Obama respondió con un nuevo discurso que buscó privilegiar la prevención de conflictos en lugar de resolverlos por medios coercitivos. Para este fin se empleó una táctica denominada “Huella Ligera”,<sup>27</sup> que en términos prácticos podría considerarse como una adición a la política de Espectro Amplio.

<sup>26</sup> La estrategia de “Espectro Amplio” establece la búsqueda del dominio completo de uno o múltiples escenarios frente a cualquier tipo de contingencia. Para alcanzar este objetivo apela a la combinación de un cúmulo de elementos de seducción, disuasión o represión que pueden ser empleados simultáneamente o de manera aislada para mantener el control. Lucas Sebastián Melfi, “Videojuegos de guerra: La militarización de la imaginación (una primera aproximación desde la psicología del juego)”, en Ezequiel Ipar y Sergio Tonkonoff (eds.), Mariana Fernández y Martina Lassalle (coords.), *Teoría, política y sociedad: Reflexiones críticas desde América Latina*, Buenos Aires, Clacso, 2018, pp. 233-234.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 234.

Dentro de la táctica de “Huella Ligera” se apeló a un repertorio de planes y acciones públicas destinadas a incidir sobre la subjetividad de distintos segmentos poblacionales, en particular juveniles, a través de herramientas mediáticas para implementar acciones de guerra psicológica, como planes de educación militarizada y operaciones de propaganda.<sup>28</sup> La implementación de nuevas tecnologías, como las involucradas en los videojuegos, proporcionó nuevos soportes y escenarios a esta lucha ideológica.

En el contexto de la apertura de nuevos escenarios para la guerra, Al Qaeda ingresó en el sector del desarrollo de videojuegos en septiembre de 2006. Su primer lanzamiento fue *Quest for Bush*,<sup>29</sup> un juego gratuito disponible para cualquier usuario de internet. El contenido representó una campaña, con seis misiones, en la que los enemigos son las tropas estadounidenses y su líder George W. Bush. El juego fue desarrollado por Global Islamic Media Front como una versión modificada de un juego anterior, de 2003, *Quest for Saddam*, creado por Jesse Petrilla, miembro fundador del United American Committee, una organización ya desaparecida que se creó para hacer frente al extremismo islamista. En su propuesta, los programadores de Al Qaeda cambiaron las toscas representaciones de soldados árabes y la propaganda antiislámica por versiones igual de rústicas de los soldados estadounidenses. El sentido propagandístico del juego cambió de forma totalmente opuesta y atacó a la administración de Bush en la misma medida en que su contraparte lo había hecho originalmente.<sup>30</sup>

Ninguno de los dos juegos buscó la comprensión o interpretación del conflicto. No buscaban generar empatía. Su función era permitir a los bandos el dominio y el sometimiento virtuales del enemigo. Por el tratamiento tan directo del conflicto político e ideológico entre Estados Unidos y Al Qaeda, los juegos fueron polémicos y motivaron debates sobre la libertad de expresión, la libertad artística, la trascendencia de las referencias históricas y la ambientación en los videojuegos.<sup>31</sup> Al final de cuentas, estos juegos llevaron

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 235.

<sup>29</sup> “Quest for Bush”, Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Quest\\_for\\_Bush](https://en.wikipedia.org/wiki/Quest_for_Bush), consultado el 12 de febrero de 2023.

<sup>30</sup> S. Barkin, *op. cit.*, pp. 156-157.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 157.

a la virtualidad la guerra militar e ideológica que se desarrollaba en múltiples frentes y permitieron a los usuarios asumirse como combatientes directos.

En la misma época, pero en otro frente virtual, apareció *Tropico*, un juego en el que se ofreció a los usuarios la posibilidad de integrarse a una sociedad autocrática ambientada en un ecosistema tropical. Las imágenes elegidas para representar lúdicamente a América Latina son lo que Aparicio y Chávez-Silverman llaman “tropicalización hegemónica”, en la que:

Se establecen ciertos mecanismos discursivos para atribuir a un espacio, región, grupo o nación en particular una serie de características, imágenes y valores predefinidos para producir representaciones deformadas que contribuyen a la proyección de prejuicios y están intrínsecamente conectadas con determinadas tendencias políticas, económicas e ideológicas de gobiernos hegemónicos para facilitar la aceptación popular y la justificación de intervenciones y guerras de tipo imperialista.<sup>32</sup>

En *Tropico* se representa a un conjunto de “repúblicas bananeras” caracterizadas por la corrupción, el autoritarismo y la diversión. Las únicas posibilidades de desarrollo están en el turismo, de entretenimiento y sexual, y en la producción de materias primas y frutas para la exportación. A su vez, la información sobre las figuras históricas que se pueden seleccionar está esquematizada para presentar un menú de dictadores y autócratas centroamericanos, sudamericanos, africanos, asiáticos y europeos, como Anastasio Somoza, Manuel Noriega, Alfredo Stroessner, Augusto Pinochet, Benito Mussolini, Francisco Franco, Nicolae Ceaușescu, Mao Zedong, Ferdinand Marcos, entre otros. En el juego se enfatizan las referencias a Cuba y en la lista de gobernantes se puede escoger al Che y a Fidel Castro.

El jugador de *Tropico* debe asumirse como presidente o dictador de una pequeña isla en el Caribe, de la que será el amo de vidas y haciendas. Durante el juego, y dependiendo de la figura autoritaria elegida, se podrá encarcelar o “eliminar” a los personajes que pudieran estar causando problemas al régimen del “presidente” elegido.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Frances Aparicio y Susana Chávez-Silverman, *Tropicalization: Transcultural Representations of Latinidad*, Hanover y Londres, University Press of New England, 1997. Daniel Chávez Landeros, “El coronel no tiene con quien jugar: Representaciones latinoamericanas en la literatura y el videojuego”, *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, vol. 14, 2010, pp. 165-166.

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp. 166-167, 169.

*Tropico* apareció originalmente en 2001<sup>34</sup> y en la actualidad es posible encontrar *Tropico 6*, lanzado en septiembre de 2019. En la publicidad se señala que las nuevas características del juego están enfocadas en que el usuario pueda ser el “mayor dictador del mundo”.<sup>35</sup> En diciembre de 2022 apareció *Tropico 6: New Frontiers*, donde el concepto original es ampliado para colocarlo en el espacio a través de la integración de misiones espaciales y la colonización de Marte; esta versión puede ser jugada en PC, PS4, PS5, XBOX y XBOXONE.<sup>36</sup> A lo largo de sus dos décadas de existencia, una característica de este juego ha sido la de familiarizar a los usuarios con una forma despótica de gobernar que está asociada con regímenes que se encuentran en conflicto con el modelo democrático promovido desde Estados Unidos y sus aliados. En este caso resulta significativo que el protagonismo del juego esté ligado con el ejercicio de prácticas e ideales indeseables, que tienen la finalidad de mostrar cómo la violencia ejercida carece de toda justificación más allá de los intereses particulares del “dictador”.

*America’s Army: Proving Grounds* es otra alternativa en la que los jugadores pueden adentrarse en escenarios de luchas políticas e ideológicas. Esta propuesta fue lanzada en octubre de 2015 para PC. Entre sus principales características ofrece jugar como un soldado del Ejército de Estados Unidos y contar con armas y capacitación táctica que corresponden con las usadas en las operaciones militares reales.<sup>37</sup> La primera versión apareció el 4 de julio de 2002, diseñada, desarrollada y distribuida por el Ejército de Estados Unidos. El juego original formó parte de un programa para elevar las tasas de reclutamiento después del descenso más pronunciado en treinta años.<sup>38</sup>

<sup>34</sup> Pop Top, *Tropico*, Nueva York, Gathering Developers, 2001, CD.

<sup>35</sup> “World’s Greatest Dictator”, en el portal de la compañía productora. Limbit Entertainment, “*Tropico 6: Standard Edition*”, *Kalypso*, <https://www.kalypsomedia.com/us/850/tropico-6-standard-edition/download-version/xboxone>, consultado el 15 de febrero de 2023.

<sup>36</sup> Realmforge Studios, “*Tropico 6: New Frontiers*”, *Kalypso*, <https://www.kalypsomedia.com/us/1222/tropico-6-new-frontiers/download-version/ps5>, consultado el 15 de febrero de 2023.

<sup>37</sup> U. S. Army, “*America’s Army: Proving Grounds*”, *STEAM*, [https://store.steampowered.com/app/203290/Americas\\_Army\\_Proving\\_Grounds/](https://store.steampowered.com/app/203290/Americas_Army_Proving_Grounds/), consultado el 17 de febrero de 2023.

<sup>38</sup> “*America’s Army*”, *Wikipedia*, [https://es.wikipedia.org/wiki/America%27s\\_Army](https://es.wikipedia.org/wiki/America%27s_Army), consultado el 17 de febrero de 2023.



IMAGEN 3. Logotipo del videojuego *America's Army*

Fuente: Wikimedia Commons, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Americasarmy-logo.svg>.

*Quest for Bush*, *Quest for Saddam*, *Tropico* y *America's Army* forman parte de un conjunto de juegos en los que las formas de violencia que se presentan en diversos escenarios bélicos y políticos son justificadas por consideraciones de orden ideológico y moral. En todos estos casos están claramente delimitados los bandos y previamente se ha establecido quiénes están colocados en cada lado de un espectro que solo distingue entre buenos y malos. Consideraciones ideológicas y políticas, que involucran creencias religiosas y partidistas, configuran una moral en la que la violencia está justificada si se utiliza para reducir, eliminar o evidenciar el mal.

#### CONCLUSIONES

Al iniciar el siglo XXI, los juegos electrónicos eran percibidos, en gran medida, como una forma de entretenimiento. Múltiples factores, culturales, estéticos y tecnológicos, precipitaron la complejización de lo que ahora se entiende por videojuego. En las décadas recientes creció un conjunto de fenómenos separados aunque relacionados: “juegos independientes”, “juegos artísticos”, “juegos serios”, “juegos hágalo usted mismo (DIY)” y “juegos casuales”, así como la expansión de un sector más instrumental de “gamificación”.<sup>39</sup>

En este conjunto, cada vez más diverso, destacan aquellos productos que por su diseño y proyección originales han traspasado el ámbito estricto del juego, para colocarse como medios de producción cultural que difunden

<sup>39</sup> Patrick Jagoda, “Videogame Criticism and Games in the Twenty-First Century”, *American Literary History*, vol. 29, núm. 1, 2017, p. 207.

ideologías y constituyen identidades individuales y colectivas. Estas características han sido identificadas y explotadas por una industria que responde a intereses de todo tipo y en la que participan directa o indirectamente gobiernos, instituciones y empresas. En este texto se mostraron algunos ejemplos de videojuegos que ofrecen a sus usuarios la posibilidad de participar en la guerra ideológica actual. En los casos de *Quest for Bush*, *Quest for Saddam* y *America's Army* la identificación y asignación de los bandos es directa e incuestionable. En *Tropico* el “adoctrinamiento” se construye a partir de experimentar el ejercicio del autoritarismo como negación de los valores democráticos. En todos los casos la moral no es cuestionada porque la violencia se justifica como instrumento para la reivindicación de un bien superior.

En los casos mencionados el discurso de los videojuegos puede calificarse como maniqueo y simplista. Sin embargo, limitarnos a esta interpretación sería reduccionista y dejaría de lado el contexto en el que fueron creados y sus posibilidades como formadores de ideas e identidades. Como recurso expositivo, la división de los personajes en “buenos” y “malos”, “héroes” y “villanos” permite presentar de manera más clara y efectiva un relato en el que los contrastes son esenciales para resolver o para resaltar las diferencias. Esto es particularmente importante en contextos de polarización ideológica y política, como el que se vive en este momento en el escenario internacional.

Reducir la historia a un enfrentamiento entre personajes “buenos” y “malos” podría considerarse como una simplificación de la realidad, pero también puede ser visto como un recurso para exponer la contraposición entre valores, sentimientos e ideas, desde una posición en la que los creadores, desarrolladores y empresas hacen evidentes sus filiaciones ideológicas y políticas. Después de todo, las representaciones del bien y el mal son esenciales para la construcción de narrativas en las que es necesario colocar a los usuarios y asignarles una misión, obligándolos a tomar partido dentro y fuera del campo de juego.

Por último, no puede pasarse por alto que ver a los videojuegos desde la perspectiva de la función que cumplen como vehículos para el adoctrinamiento implica una contradicción con su supuesto carácter lúdico. La libertad y la creatividad que se consideran inherentes al juego son suplantadas

por una acción que circunscribe a los jugadores a la adopción de una ideología implícita en su narrativa. Muchos de los videojuegos bélicos están contruidos para que los participantes tomen partido y actúen en consecuencia, dentro de una historia en la que previamente se establecieron los bandos y se les asignaron valores positivos y negativos, deseables o indeseables. Sin embargo, también debe considerarse que los márgenes de acción dentro de un videojuego no siempre son perceptibles para los participantes, quienes viven en una fantasía de libertad que se construyó previamente para regular su experiencia.

Aquí cabría parafrasear a Sarah Cameron Loyd, quien alerta que si los videojuegos se diseñan para la intervención social directa y si sus significados se otorgan prefabricados, simplemente contribuirán a reforzar las doctrinas que impiden a las masas pensar por sí mismas. Si los individuos participan en juegos con los que se identifican fácilmente y sin problemas, no necesitarán pensar en su propia situación y podrán aceptar fácilmente la “verdad” que se les presenta. Ante esta perspectiva, propone que, en lugar de sofocar el pensamiento con programas ideológicos predeterminados, progresistas o no, los juegos podrían ser catalizadores para la contemplación al integrarnos en nuestras vidas de manera que nos provoquen y nos induzcan a despertar del estado de pasividad al que nos inducen los medios de comunicación masiva. De esta manera los juegos podrían ayudarnos a transformar nuestra experiencia lúdica y convertirla en una experiencia de exploración filosófica, en los sentidos social y estético.<sup>40</sup>

Los videojuegos, como el arte, se encuentran tanto dentro como fuera del mundo y deben recurrir a un programa filosófico que los dote de técnicas de interpretación de la forma en que se concibe la historia y se entienden la ideología, la economía, la política, la sociedad, etc. Algunos especialistas dividen el mundo del juego en dos categorías distintas. En un lado colocan a los juegos realistas, que pretenden recrear situaciones sociales para mostrar sus contradicciones, desigualdades e injusticias, con la intención de llamar a los jugadores a la acción dentro y fuera del juego. Como alternativa, plantean la necesidad de un “contrajuego”, como vanguardia, que perturbe la práctica normativa al utilizar experiencias descentralizadoras como la

<sup>40</sup> S. C. Loyd Grey, *op. cit.*, pp. 244-246.

intransitividad narrativa, el extrañamiento y la apertura para desestabilizar al jugador.<sup>41</sup> Más allá de cuál sea nuestra postura, es innegable que una forma de enriquecer y profundizar nuestra experiencia de juego es hacerla con plena conciencia de las posibilidades y limitaciones creativas que tendremos a nuestro alcance. Ø

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 241.