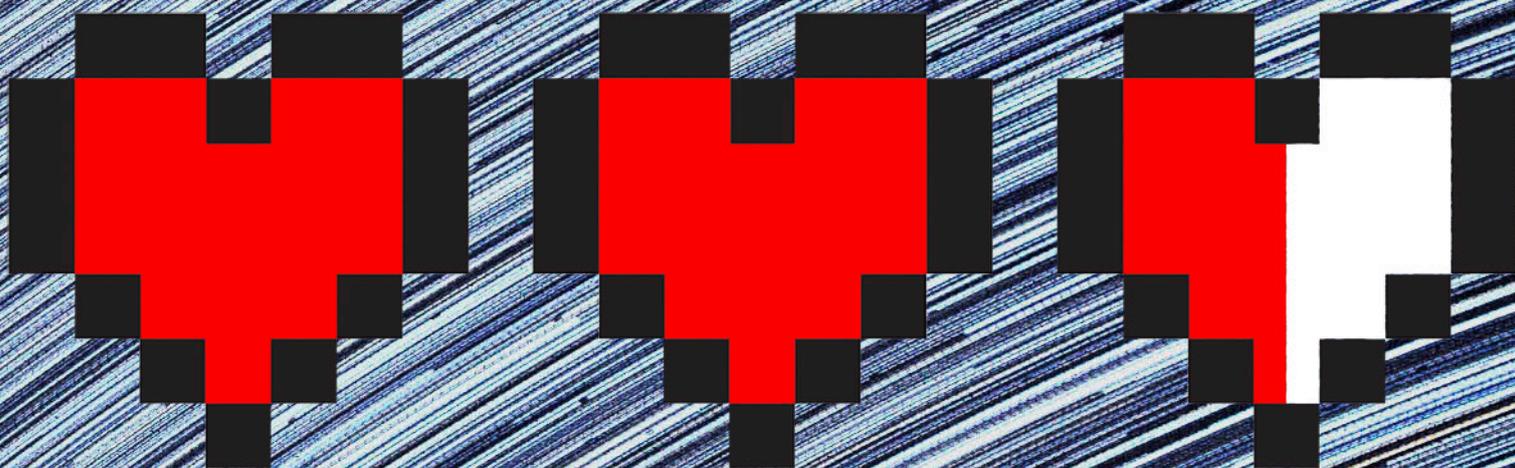


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Gloria Andrada de Gregorio, María Jesús Bernal Martín, Daniel Castillo Torres, Daniel Córdoba González de Chávez, Ruth García Martín, Fernando González García, Jorge González Sánchez, Yolanda López del Hoyo, Santiago López Díaz, Carmen Morán Rodríguez, Aníbal Monasterio Astobiza, Alberto Murcia, Daniel Muriel, Víctor Murillo Ligorred, Antonio José Planells de la Maza, Rubén Ramos Antón, Pau Damià Riera Muñoz, Mercedes Rivero Obra, Rosabel San Segundo Cachero, Elia Saneleuterio

DOSSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Córdón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastián Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook. DE CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ, PÁG. 13
- De la Transición a Twitter: la sátira como vehículo de identidades políticas y culturales. DE DANIEL CÓRDOBA GONZÁLEZ DE CHÁVEZ, PÁG. 65
- Perversión en la atribución de roles literarios: un enfoque didáctico integrador. DE ELIA SANELEUTERIO, PÁG. 100
- Repensando la estructura conceptual del contínuum filosofía-psicología: uso de Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología. DE ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA, PÁG. 126
- Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. DE RUBÉN RAMOS ANTÓN, GLORIA ANDRADA DE GREGORIO Y YOLANDA LÓPEZ DEL HOYO, PÁG. 156
- Corpus Notarial y Sintáctico del Asturiano Medieval (CoNSAM-XIII). DE ROSABEL SAN SEGUNDO-CACHERO, PÁG. 178
- La tergiversación del concepto de *index* en la fotografía digital: agencias y alteraciones en la imagen contemporánea. DE VÍCTOR MURILLO LIGORRED, PÁG. 207

Reseñas

- *Literatura con paradiña: hacia una crítica de la razón crítica*, de Javier García Rodríguez. POR SANTIAGO LÓPEZ DÍAZ, PÁG. 227
- *Pasolini after Dante. The “Divine Mimesis” and the Politics of Representation*, de Emanuela Patti. POR FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 233
- *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, de Daniel Escandell Montiel. POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 238

Dossier: Pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos

- El dilema del jugador. DE ALBERTO MURCIA, PÁG. 281
- Videojuegos y subalternidad, una introducción. DE RUTH GARCÍA MARTÍN, PÁG. 304
- El videojuego como experiencia. DE DANIEL MURIEL, PÁG. 335
- Videojuegos *queer* e identidad *gaymer*: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ, PÁG. 360
- La dramatización de un agente en entornos virtuales. DE MERCEDES RIVERO OBRA, PÁG. 389
- Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. DE DANIEL CASTILLO TORRES, PÁG. 407
- El sonido de Atari: identidad sonora en los primeros chips de sonido programables. DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 428
- La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. DE ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, PÁG. 450

Petición de contribuciones, PÁG. 473



DOSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA
IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS
DOSSIER: PRESS A TO CONTINUE. IDENTITY STUDIES IN
THE VIDEO GAMES

Coord. Alberto Murcia

EL DILEMA DEL JUGADOR

THE DILEMMA OF THE GAMER

ALBERTO MURCIA
UNIVERSIDAD CARLOS III

ARTÍCULO RECIBIDO: 01-12-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 04-04-2018

RESUMEN:

¿Por qué se suelen emitir juicios morales negativos cuando los videojuegos tratan temas escabrosos como la pornografía infantil mientras no suele suceder lo mismo con el asesinato ficcional? Una de las posiciones habituales al respecto dice que mientras la ficción no se traslade a la realidad y alguien sufra daño no se puede culpar a nadie de nada. Pero el argumento de la transferencia a la realidad resulta insuficiente: incluso sin daño real el disgusto moral se mantiene. El artículo plantea cómo se puede abordar este problema desde una perspectiva diferente a la de la ética normativa y el relativismo cultural. Se analiza cómo el ajuste emocional o la obligación de acatar una orden son condicionantes que perfilan la experiencia videolúdica.

ABSTRACT:

Why we are entitled to negative moral judgments when someone is playing games about child pornography, but this is not the case when someone acts as a fictional killer? Some moral standpoint claims that seem wrong uttering moral judgments to someone while the fiction is not transfer to reality by that person. But this is insufficient: even without committing real damage moral *awkwardness* remains. This paper approaches this topic from another standpoint to normative ethics o cultural relativism. I analyze how emotions adjustment or follow a command are conditions which we use to avoid or prescribe moral judgments.

PALABRAS CLAVE:

Videojuegos, ética normativa, moral, resistencia a imaginar, estética

KEYWORDS:

Video games, normative ethics, moral, imagining resistance, aesthetics

Alberto Murcia. Es doctor en Humanidades y director del máster en Guión de videojuegos en la Universidad Carlos III.

1. Introducción

Morgan Luck (2009) publicó una interesante reflexión sobre cómo actúan los juicios morales en la interacción videolúdica. Su argumento se puede resumir en que entre la realidad y la ficción existe una barrera que mientras no se traspase ciertos juicios acaban en suspenso. Sin embargo, señala Luck, esa aparente barrera que funciona bastante bien en los casos de asesinato ficcional se desdibuja con otros como el de la pornografía infantil. ¿Por qué nos parece mal jugar a ser pedófilos pero no matar a otros seres humanos si en ambos casos no se produce un daño real?

Luck cree que todos coincidiríamos en que asesinar a alguien está mal. Las excepciones suelen ser pocas en las que uno crea que asesinar es correcto desde un punto de vista moral. Asesinar se distingue aquí de matar, en tanto que matar puede ser involuntario (un accidente) mientras que asesinar implica intención por parte del asesino. Los que consideran que la pena de muerte debería ser una condena legítima quedan fuera de estas consideraciones; también deberíamos eliminar la “legítima defensa” cuyos problemas morales son bien diferentes.

Sin embargo, pocos de nosotros consideramos moralmente reprobable asesinar en espacios ficcionales, como es el caso de un videojuego. ¿Estaría alguien dispuesto a decirle a un jugador de *Nuclear Throne* (Vlambeer, 2015) que matar en esa ficción está mal? En este sentido, por tanto, existe una clara asimetría en los juicios de valor entre una acción en la realidad y una acción en un

videojuego. La ficción resulta una barrera eficiente porque no se daña a nadie en la vida real.¹

Aunque el peso intuitivo de estas afirmaciones es suficiente para comprender cómo la ficción permanece aislada en algunas ocasiones asesinar ha producido controversia o rechazo moral público. Un caso bastante conocido fue el de la misión “No Russian” en *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007). En esta parte del juego nos poníamos en el lugar de un agente encubierto infiltrado en una organización terrorista que busca desestabilizar las relaciones entre Rusia y los EE. UU. Para que esto suceda el comando terrorista prepara un atentado en un aeropuerto. Los terroristas entran en la terminal disparando indiscriminadamente sobre la población civil. La orden del jefe es “nada de ruso” (de ahí el nombre de esta parte del juego) para que nadie puede identificar su origen. Se entendió esto como un acto inmoral que traspasaba la frontera de la ficción: ¿Cómo es esto de que uno puede disparar sobre población civil que huye desarmada? Recuérdese que *Call of Duty 4* es anterior a los

¹ Luck señala también que el juicio moral se dispara en mayor medida cuando estamos ante una ficción fotorrealistas que ante un juego de mesa abstracto con peones sin forma humana como en el ajedrez. Sin embargo, el juego de mesa *Train* de Brenda Romero (2009) demuestra que existe una implicación moral profunda entre jugadores y juego cuando descubren qué representan los peones que tienen que mover en los trenes de carga. Es cierto que esto no invalida la idea de que “a más fotorrealismo más fácil emitir un juicio moral” pero lo interesante del caso de Romero es que son los propios jugadores los que se implican moralmente en la ficción y no simplemente de forma funcional. Del mismo modo en *Freedom: the underground railroad* (Brian Mayer 2012) uno debe tomar decisiones morales mientras uno está moviendo piezas abstractas.

atentados de DAESH por lo que dudo mucho que Activision se hubiera atrevido a publicarlo a día de hoy.

Pero la polémica tiene una parte que no fue considerada de manera adecuada. Resulta curioso que no haya tanta gente que sepa que puedes pasarte esa parte sin pegarle un tiro a un civil, cosa que demuestra que el diseño de la misión está pensado para resultar perturbador: como jugador debes hacerte cargo de la situación y apropiarte del sentido moral de lo que haces. Matar o no matar en un juego en el que la única interacción posible con el mundo se hace mediante un arma de fuego.

Casos similares se han dado con juegos como los de la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar). En estos juegos de mundo abierto solemos interpretar a un delincuente que se dedica a perpetrar actos en contra de la ley, desde el asesinato a la extorsión pasando por muchas otras situaciones bastante cuestionables. Por ejemplo, el jugador puede atropellar peatones con el coche, matar policías o golpear a las prostitutas después de haber tenido un intercambio sexual.

Al igual que en *Call of Duty*, el caso de *Grand Theft Auto* tiene más grises de los que una caricatura mediática puede hacer. Miguel Sicart (2011) considera que la saga GTA tiene un potente carácter moral. El hecho de que el diseño favorezca que el jugador se apropie del juego y deba decidir qué hacer resulta una experiencia moral mucho más profunda que, por ejemplo, la que sucede con las decisiones en *BioShock* (2K, 2007) o *Fallout 3* (Bethesda, 2008). Uno puede jugar al GTA y ser un ciudadano ejemplar porque el código del juego lo permite. Otra cosa es que esto resulte divertido.

La violencia en los videojuegos, por tanto, no resulta problemática en tanto en cuanto no se considere que traspase los

límites de la ficción. Si tu hijo va a ir pegando a prostitutas con un dildo (como podía hacerse en *Grand Theft Auto III: San Andreas*) después de jugar una partida es que de algún modo el valor pedagógico de los videojuegos traspasa la barrera de la ficción. En realidad, parece que queremos afirmar que mientras que nadie sufra daño real el daño ficcional está permitido desde un punto de vista moral.²

Por otra parte, todas estas controversias son marginales si las ponemos en orden dentro del contexto de los videojuegos. La mayor parte de los videojuegos tratan sobre hacer daño a otros seres y solo algunos han conseguido levantar polémica.³

Ahora bien, ¿Por qué sí que se tiende al juicio moral cuando en lugar de matar en el videojuego se abordan otros asuntos como la pedofilia, la violación o la tortura si al igual que con el asesinato nadie está sufriendo daño alguno? ¿La frontera ficcional es porosa, insuficiente, o es que aquí hay algo con lo que no

² De hecho, si seguimos cualquiera de las grandes corrientes de la ética normativa las tres podrían darnos la razón: La posición deontológica afirmaría que el daño está mal, pero si no se hace daño real nada impide que lo inflijamos; la consecuencialista no tendría una respuesta clara pues no considera suficientemente las preguntas formuladas con un “¿y si?” pero si estas acciones consiguen un bien (como que el jugador se sienta mejor consigo mismo) se considerarían como adecuadas; una ética de virtudes podría ver en el jugador a alguien virtuoso pues es capaz de diferenciar el daño ficcional del real en casos específicos y no ejercer el daño real... De hecho, podría decirse que el jugador aprende a diferenciar esto mediante la ficción.

³ Fue significativa la polémica que levantó *Wolfenstein 3D* (id Software 1992) debido a la cantidad de sangre de sus imágenes, así como el uso de iconografía nazi. Al respecto Kushner (2004).

estábamos contando?⁴ De hecho, no solo no es que levante prejuicios morales, sino que, directamente, nadie hace juegos sobre eso. Tal vez deberíamos estar hablando de que ciertas barreras ficcionales son difíciles de cruzar porque producen “resistencia a imaginar”, y parece que esa resistencia tiene que ver en cierta medida con cómo entiende una sociedad específica qué es y qué no es adecuado imaginar. De este modo mientras se diseñan todos los días juegos en los que uno puede mandar a morir a cientos de soldados para conquistar un país pero por el momento nadie (al menos en el circuito de distribución ordinario) ha creado un juego de gestión de recursos sobre pedófilos.

Henry Shelvin considera que el texto de Luck tiene el problema de solo se siente rechazo cuando o bien se traspasa el daño ficcional al real por imitación y por eso es adecuado sentir rechazo

moral

<<http://schwitzsplinters.blogspot.com.es/2017/09/the-gamers-dilemma-guest-post-by-henry.html>>. Tampoco responde, añadido, a cómo es que los desarrolladores tampoco abordan estos temas como, por ejemplo, la literatura sí que ha hecho (no sin polémica como en *Lolita* de Nabokov). Si seguimos asentados en la idea de que el rechazo moral solo se debe producir cuando atraviesa el velo de la ficción o que exista el peligro de que esto ocurra estamos perdiendo algo.

4 Señala Luck que algunos vegetarianos o veganos (entiendo que los animalistas tendrán un problema similar, aunque no se especifica) han manifestado desagrado y/o rechazo moral en videojuegos donde se dañan a animales ficcionales. De nuevo sucede algo similar al punto de partida del texto de Luck: mientras que asesinar en la ficción queda un tanto en el aire, asesinar a un animal sí se ve como un problema moral, al menos desde el punto de vista del vegano. Al respecto Elton M. (2000).

Culpar específicamente a un medio de ser responsable de la traslación a lo real del daño trae problemas mucho mayores. Si fuese siempre cierto entonces todos seríamos asesinos en potencia, pero sí afirmamos que puede afectar a alguien y llevarlo a cabo, estamos apelando a ciertas condiciones de que un acontecimiento se dispare que son poco o nada específicas. Cuando se produjo la matanza del instituto Columbine en los EE. UU. en 1999 se dijo que los chicos eran jugadores habituales de juegos violentos como *Doom* (id Software 1993), pero también que escuchaban música rock (Marilyn Manson) o que les gustaban los comics o los juegos de rol. El caso es que ninguno de esos elementos por separado puede explicar lo que sucedió, pero tampoco lo pueden hacer si los agrupamos. No sabemos hasta qué punto el *Doom* es responsable de la matanza, o al menos si es más o menos responsable que ellos viviesen en familias desarticuladas, les rechazasen en el instituto o estuviesen en entornos donde la posesión de armas de fuego es un derecho constitucional inviolable.

Shelvin plantea que el dilema de Luck puede ampliarse a cualquier otro arte ficcional. Este dilema debería llamarse *el problema de los gustos estéticos perturbadores*. Pero Shelvin no tiene en cuenta que resulta muy complicado meter en el mismo saco cine, literatura o videojuegos. De manera intuitiva no es lo mismo el disgusto estético que le supone a alguien ver cómo se asesina a alguien en pantalla o se viola a un menor (como el caso de la película *A Serbian Film* de Srdjan Spasojevic) a tener que perpetrarlo uno mismo en un juego. Pese a que en ambos casos se pueda sentir rechazo moral o disgusto estético el videojuego, por su carácter interactivo, plantea un problema diferente. Si violo en un videojuego soy yo el que lo hace, aunque sea mediante un

avatar. Hablo desde primera persona (“yo hice X”) mientras que otras artes siempre van a permitir un distanciamiento adecuado.⁵

Se suele comparar el videojuego con otras artes pero se olvida que el diseño de artefactos lúdicos implica necesariamente que haya un compromiso mínimo entre jugador y juego: no existe juego sin jugador y ese compromiso pasa por controlar y ejercer la volición (aunque sea mínimamente) para cumplir ciertos objetivos.

Existe otro problema añadido: ¿Son las características morales el valor máximo que se le puede aplicar a una acción? Por ejemplo, si decimos «no matarás» es por algo más allá de un mandamiento religioso o una norma jurídica: hay algo que parece intrínsecamente malo en dañar a otro ser humano.

Esbozaré un par de respuestas desde otra perspectiva que, pese a estar relacionada con la faceta moral del problema, tratan de sortearla utilizando otras herramientas.

1.1. La imaginación en el umbral de la ficción

Apartémonos por un momento de las disputas morales y tratemos el problema de la porosidad de la ficción (o su ausencia) desde la Filosofía de la mente. El problema sigue siendo ¿cómo podemos tener respuestas diferentes ante un asesinato ficcional que ante la pornografía infantil en la ficción de un videojuego?

⁵ El caso del teatro plantea dudas similares a las de los videojuegos. No se suele reparar en que el teatro guarda mucha más relación con el videojuego que el cine, sin embargo, es este último el que se utiliza constantemente para referirse a los videojuegos.

Para entender esto es conveniente pararse a pensar qué hacemos cuando estamos ante una ficción.

Uno de los puntos de vista canónicos sobre la ficción es la de Kendall Walton (1990): tratar con la ficción es un ejercicio de imaginación. Cuando jugamos, vemos una película, escuchamos una canción o leemos un libro estamos practicando un ejercicio de imaginación en el que actuamos «como si». En el caso de los videojuegos es bastante evidente: actuamos como si fuésemos Lara Croft o como si fuésemos ese avatar que construimos en *Dark Souls* (FromSoftware, 2011).

El formato donde se presenta el trabajo de ficción es un «apuntador» (*prompter*, que es una palabra que Walton usa en su acepción del teatro) mientras que los objetos utilizados para representar la ficción son utilería (*props*). Sucede que la ficción es un ejercicio de imaginación en la que estos objetos colaboran. De esta manera, al jugar a Tomb Raider lo que hacemos es imaginarnos que uno está escalando una loma mientras se es Lara Croft; si se ve Casablanca uno está imaginándose que ve un aeropuerto a Rick e Ilsa despidiéndose en una noche con niebla. La idea tras esto es que estamos viendo el truco del *prop* (vemos la pantalla de televisión, sabemos que Lara son polígonos animados, Rick es en realidad el actor Humphrey Bogart) y de manera simultánea “imaginamos que estamos viendo/escalando”. El ejemplo clásico de Walton es que cuando un niño juega con un caballo de madera sabe que es un caballo de madera y a la vez está imaginando que cabalga un caballo, pero nunca se confunden ambas cosas en la cabeza.

Dicho esto, si mezclamos la hipótesis de Walton con la «resistencia a imaginar» el resultado puede explicar parte del dilema del jugador de videojuegos.⁶

La resistencia a imaginar se da cuando «un sujeto encuentra problemático o dificultoso el implicarse en algún tipo de actividad imaginativa». Este término se utiliza para explicar qué sucede cuando una obra de ficción es incapaz de mantener su verosimilitud. Pero no siempre fue así y también se puede utilizar para hablar sobre la incapacidad para mezclarse con mundos ficcionales que uno considera perversos. El problema con esa versión es saber qué es eso de «perversos», porque esa expresión solo puede abordarse desde un punto de vista moral.

¿Qué hace que consideremos algo como rechazable desde esta posición de mundo ficcional perverso cuando hablamos de pedofilia y no cuando sucede una masacre de civiles para apaciguar una revuelta en un juego de simulación medieval? ¿Qué con esto tiene que ver la cultura en la que uno viva?

2. Convertir la violencia en algo bello

Muchas obras ficcionales han convertido la violencia en algo digerible mediante una ficcionalización estética de la muerte. Los videojuegos usan recursos similares para poder hacer tragar la píldora del daño para que no causen repulsión estética o «resistencia a imaginar».

⁶ Los argumentos de Walton tienen ciertos problemas que otros investigadores de la cultura han puesto sobre la mesa. Al respecto, Murcia (2016).

Los juegos de Rockstar, aunque no siempre lo logran o no quieren lograrlo, tienden a tirar de la violencia de tebeo para alejar el componente moral; *Hotline Miami* (Dennaton Games 2012) exagera la hiperviolencia para lograr lo mismo que en GTA aunque sabemos que *Hotline* es un caramelo envenenado, de ahí su importancia en la historia del videojuego; en Mario (Mario Bros., Nintendo 1983) la violencia es comparable a la que sucede en los dibujos animados. De hecho, la violencia de videojuego es una marca estilística que otros medios copian, fundamentalmente el cine de violencia hiperbólica que tiene más de cómic o de videojuego que de cine en su forma de expresarse.

Una forma de sortear el problema es mediante enemigos que se comportan como invasores. Además a estos enemigos se les representa como masas amorfas (aquí con el sentido tanto de «cuerpos informes» como de «grupo de gente despersonalizada») que carecen de características que permitan su individualización. De esta forma el juego permite su exterminio como si se tratase de una plaga de insectos.

The Division (2015), por ejemplo, lo utiliza. Estas palabras de David Polfeldt, director al cargo de Ubisoft Massive y jefe de desarrollo, dijo en Gamasutra <http://www.gamasutra.com/view/news/220208/Stepping_beyond_the_shooter_Developing_The_Division.php> son una forma torticera de explicar que el juego trata con un tipo de violencia sin mácula:

La violencia fotorrealista es problemática comparada con la violencia de píxeles de baja calidad, la cual es, obviamente, de juguete (...) Tienes que asumir que la gente es inteligente, hemos jugado ya durante décadas, así que puede que queramos saber «¿por qué estoy apretando el gatillo?, ¿por qué estoy disparando a esta persona exactamente?, ¿de verdad necesito matar a 1000 personas para alcanzar un objetivo?, ¿está

esto bien desde un punto de vista moral?» Tienes que asumir que los jugadores son así de listos (...) Pero si ves nuestro tráiler [del E3], el agente no dispara ni una sola bala. Su trabajo es salvar gente (...) detrás de eso hay una capa de «disparar no es la respuesta». Si los agentes pudieran elegir, no dispararían a nadie.⁷

Esto es, como poco, falso. *The Division* es estilizar la violencia para que esta resulte placentera y no repulsiva; te hace sentir que estás haciendo algo bueno y no tanto que estés salvando a alguien de algo. De hecho, pocas veces salvas a alguien de algo y es completamente marginal si lo comparamos con la cantidad de personas que uno asesina. *Destiny* (Bungie, 2014) hace lo mismo, pero cambia a los enemigos por «marcianitos», lo cual es mucho menos problemático; *Doom* lo hace con demonios y *Wolfenstein* (Bethesda, 2015) con los nazis. Pero incluso las nuevas encarnaciones de *Wolfenstein* también recurren a tapar las caras de los nazis que asesinas (excepto a los oficiales).

Pero, o bien hasta ahora nadie ha logrado convertir el canibalismo en algo bello o tratable desde el punto de vista del jugador. Encontramos a familias caníbales en *Resident Evil VII* (Capcom, 2017) que son tus enemigos o puedes comerte a tus víctimas en *Werewolves of London* (Viz Games, 1987) porque tú eres un monstruo y la finalidad del juego es dejar de hacerlo. Por supuesto otros temas de este tipo ni siquiera entran a ser considerados en el mundo de los videojuegos, posiblemente por la resistencia a imaginar que uno tiene la posibilidad de hacerlo o el rechazo estético que provoca. Tal vez la tortura sea el caso que más se haya utilizado y aún así los trucos para introducirla desde

⁷ Al respecto de este tema y del fascismo fascinante <<http://antihype.es/2016/03/15/tom-clancys-the-division-analisis/>>.

el lugar del jugador tratan de alejarle de ser el perpetrador de la acción, como en *The Walking Dead: Season 2* (Telltale, 2013).

3. Aprobación mayoritaria

Parece que existe una relación entre aprobación social (o que una norma valide tus actos) y que no haya rechazo moral o disgusto estético.

Hasta hace poco, y si el giro de Charleston en EE. UU. o el resurgimiento fascista en Europa no lo impide, acabar con los nazis esta bien visto. Un lugar común para poder ser violento sin sentir que uno hacia algo malo por quitarle la vida a otro ser humano. En ese sentido, la sociedad en casi todo su conjunto apoya que el nazi es el mal y acabar con el mal está bien.

Del mismo modo, acabar con demonios (mal puro radical), extraterrestres cabrones que vienen a invadirnos (*XCOM*), Infectados zombificados (*Dead Nation*, *Left 4 Dead*) y los orcos de corte tolkieniano (*Shadows of Mordor*) siempre se ve con buenos ojos.

¿Sucedería lo mismo si cambiamos el objetivo? ¿Se puede aplicar aquí el relativismo cultural? Sí, sin duda. Y tenemos ejemplos reales que lo avalan. En el documental *The Act of Killing* encontramos que los paramilitares que trabajan para el gobierno asesinaron a 2,5 millones de ciudadanos de Indonesia a los que se tachó de comunistas. Se pavonean en la televisión pública hablando de sus crímenes y se hacen ficciones en el país sobre lo adecuada que fue la masacre. Nadie se extrañaría que pudieran tener también un videojuego en donde puedes matar comunistas.

Pero ¿qué hay de la tortura o de la violación? En el caso de Indonesia parece que todo se mantendría igual; en tanto que la cultura lo permite, nadie se siente afligido o culpable. Se puede torturar o violar siempre y cuando el que la recibe es un enemigo.

Pero aquí surge una duda que traspasa la idea de que *todo es cultural*. En *The Act Of Killing* uno de los jefes de los comandos paramilitares que se encargaban de asesinar y torturar disidentes sufre una especie de ataque cuando se percata (mediante una ficción en la que él participa) de lo que estaba haciendo no estuvo bien. Y no se trata de *mal* desde un sentido cultural o que los juicios éticos particulares de Tailandia (pues, como hemos visto, el comunismo era el mal) si no de algo que parece trascender el relativismo cultural.

Esto nos lleva al siguiente punto.

4. Cumplir objetivos

Una forma de escaquearse de que se tiene responsabilidad consiste en decir que uno se limita a cumplir órdenes o que aplica lo que dice tal o cual norma. Uno de los casos que se usan como ejemplo es el de Adolf Eichmann, el teniente coronel de las SS que estuvo al cargo del servicio de trenes que llevaba a los judíos a los campos de exterminio.

El problema que plantea Eichmann es el de la lealtad a la norma y el del cumplimiento del deber que recogió Hannah Arendt en su *Eichman en Jerusalén*. Eichmann utiliza el argumento de que él solo hizo lo que tenía que hacer dado su trabajo: debía organizar el servicio de trenes desde Hungría a Polonia para que llegasen en el tiempo marcado. Si, según se entiende de esto, los alemanes hubiesen ganado la guerra, Eichmann hubiera sido

condecorado o ascendido por su trabajo y no juzgado por crímenes contra la humanidad. En realidad, él no mató a nadie, y en cierta medida tiene bastante razón con lo de que no se le puede responsabilizar por cumplir su trabajo. ¿Qué otra cosa podía hacer?

Sin embargo, podemos tomar una posición más cercana a Jean-Paul Sartre y pensar que siempre existe una opción. En el caso de Eichmann nadie le estaba apuntando con un arma, por lo que pudo dejar el trabajo. Además, él sabía lo que hacían con los judíos, por lo que también pudo haber abandonado. De hecho, cuando En Ucrania cuando la shoah era por baleo muchos oficiales de las SS abandonaron sus puestos porque no podían soportarlo (Littel 2005). Es decir: al no hacerse responsable de su *libertad radical* Eichmann estaba delegando sus actos en la idea de que la norma era inquebrantable.

En este sentido, cuando nos encontramos con un juego en el que se utiliza la norma para justificar lo que hacemos estamos utilizando este recurso de adscribirse *a la norma* para no sentir un rechazo o disgusto estético. Se abre así un paréntesis moral. Pero, de nuevo, existen casos en los que el deber no exime al jugador. En *The Walking Dead: Season 1* (Telltale 2011) debemos enfrentarnos a situaciones controvertidas en las que se decida lo que se decida *algo* nos indica que las elecciones que el juego son siempre insatisfactorias. No podemos escudarnos en el deber como imperativo moral.

5. Ajustar emociones

Si hay algo que caracteriza a los juegos de otras formas artísticas es que poseen una paleta de emociones diferente

(Isbister, 2016). Difícilmente uno va a sentir remordimiento, culpa, celos o envidia viendo un cuadro o enganchándose a una película. Sin embargo, en la excitación emocional de un juego es habitual sentir cosas como el *orgullo* por pasarte un nivel muy complicado o la *compasión* hacia otro compañero de partida.

El ajuste emocional comparte muchas similitudes con lo que sucede en situaciones reales. De esta forma, se espera que uno sienta tanto rechazo por la pedofilia en la ficción como en la vida no-ficcional. La pregunta sería, ¿estamos ante algo cultural?

Pese a que desconozcamos a qué nos referimos exactamente con ajuste emocional sí que se da el caso de que reaccionamos con sospecha cuando alguien no siente una emoción específica en un contexto. Entonces dudamos de su integridad mental como de su intención o de la moralidad de sus actos.

El caso del camionero de Bernard Williams (1981), que se sitúa en la discusión sobre el consecuencialismo que comenzó con Philipa Foot (1978) y el “problema del tranvía”, consiste en en la siguiente situación: Un camionero está conduciendo cuando un niño sale a su encuentro sin que sin que este pueda evitar atropellarlo. El niño muere y el conductor se siente devastado. Le embargan todas las emocióne que *debería* sentir si él hubiese provocado el accidente: culpa, responsabilidad, remordimiento, vergüenza... en resumen, siente que hizo algo que estaba mal. Al estar todas estas emociones relacionadas con la moral se suele pensar que son productos culturales.

El caso es que no había manera de haber impedido el accidente y el camionero cumple todas las condiciones para no ser culpado moralmente. Son estos casos en los que se le dice a la persona, para consolarla, que «no se podía hacer nada». Sin embargo, según Williams, hay algo intrínsecamente equivocado

desde un punto de vista moral (y así lo juzgaríamos) si el camionero no sintiese que ha hecho algo malo, aunque objetivamente no lo haya hecho. Al menos podríamos decir que esa persona carece de emociones morales si no se comporta como si se sintiese mal. De esta manera Williams trasciende hasta cierto punto el problema de lo cultural, porque nadie está acusando al camionero de haber hecho algo malo: Debería sentirse mal porque una reacción natural ante el dolor de los demás. Pero si el camionero no siente esas emociones (no demuestra que se siente mal) la cultura sí que parece presionar en la dirección de que el camionero debería ajustar sus emociones.

El caso de Williams es sustancialmente diferente a otro que Henry Shelvin expone: «En una sociedad con una larga historia de canibalismo en la ficción, la gente debería carecer del mismo disgusto intenso que nosotros mostramos incluso aunque ellos tengan los mismos reparos morales ante esto». Según Shelvin la ficción nos muestra los tabús y fascinaciones de una cultura. Es probable que esto sea cierto, la cultura y sus artefactos suelen ser un buen termómetro de cómo se ve una cultura a sí misma, lo que prescribe o lo que prohíbe. Pero ¿y si el camionero siente que ha hecho algo malo como el sujeto de *The Act of Killing* que son dos casos en los que la cultura les exime de ser responsables morales?

El problema derivado de esto está cuando las normas morales que regulan las emociones son tan rígidas que uno se convierte en sospechoso simplemente por no comportarse como el resto. Supongamos que el camionero no siente nada por atropellar al niño porque «la culpa es del niño que se metió ahí». ¿Parece que hay ahí algo raro? Todos esperamos que se sienta mal y no que no sienta nada.

Un caso de esta moral rígida podría ser *El extranjero* de Albert Camus. En la novela se celebra un juicio contra Meursault, el protagonista. Mató a un árabe en la playa por una disputa con un amigo; un asesinato bastante desapasionado, por otra parte. El caso es que durante el juicio las autoridades se refieren la mayor parte del tiempo a cómo actuó durante el funeral de su madre. Resulta que, entre otras cosas, Meursault parecía aburrido, se quedó dormido en el velatorio y se duda de que quisiera a su madre. Se comienza a juzgar a este hombre no por lo que ha hecho (matar a un hombre) sino porque no se está comportando como debería (sentir remordimiento, pena por su mamá muerta...).

El ajuste emocional ante lo desagradable en los videojuegos pasa por regularlo. En el caso de la violencia, hacerla divertida es parte de que no nos sintamos mal. Intuyo que la violencia no podría resultar simpática si se presentase con un ajuste emocional como el de la pedofilia o una violación. En un caso así, si el jugador continúa realizando barbarie sería él quien carecería de emociones morales, y no los desarrolladores.

6. Conclusiones

Aplicar valores a los videojuegos se convierte desde este punto de vista en un ejercicio del que los desarrolladores deben ser conscientes. ¿Cómo abordamos este asunto? ¿Debemos permitir esto sí y esto no? A diferencia de un cineasta el desarrollador debe plantearse estas preguntas de cara a la jugabilidad pues su juego, lo quiera o no, va a estar plagado de valores culturales que va a tener que apoyar, rechazar o construir

para que sea el jugador quien dé respuesta a las cuestiones morales del juego (Flanagan y Nissenbaum, 2014).

Un caso específico de todo esto es la versión digital del Problema del tranvía de Foot de Pipin Barr. Se trata de una variante de este caso de la ética normativa en la que se itera la situación 4 veces diferentes <<https://www.pippinbarr.com/games/trolleyproblem/TrolleyProblem.html>>. En la última iteración se te pide que designes a una de las personas que puede morir como si fuese uno de tus familiares o amigos cercanos. ¿Se sigue aplicando la lógica utilitarista?

Lo interesante del buen desarrollo es que los diseñadores te coloquen ante tu propio espejo. ¿Fuiste de los que abrieron fuego durante *Nada de ruso*? ¿Colaboraste en la masacre? En este caso uno no puede hacerse el Eichmann: sí había una alternativa.

7. Bibliografía

- Arendt, H. (1963). *Eichmann in Jerusalem*. Londres: Penguin.
- Camus, A. (1971). *El extranjero*. Madrid: Alianza.
- Elton M. (2000). “Should Vegetarians Play Video Games?” *Philosophical Papers* 29(1):21–42
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. Massachusetts: MIT Press.
- Foot, P. (1978). “The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect”. *Virtues and Vices and Other Essays in Moral Philosophy* <<https://philpapers.org/rec/FOOTPO-2>>.

- Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. Massachusetts: MIT Press.
- Kushner, D. (2004). *Masters of Doom: How two guys created an empire and transformed pop culture*. Nueva York: Random House Incorporated.
- Levy, N. (2002). "Virtual child pornography: The eroticization of inequality". *Ethics and Information Technology*, 4(4), 319-323.
- Littell, L. (2005) *Las benévolas*. Barcelona: RBA.
- Luck, M. (2009). "The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia". *Ethics and Information Technology*, 11(1), 31-36.
- Murcia, A. (2016). "Umbrales de transparencia en la imagen producida por artefactos de registro mecánico de la realidad". *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 39.
- Sicart, M. (2011). *The ethics of computer games*. Massachusetts: MIT Press.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Nueva York: Harvard University Press.
- Williams, B. (1981) *Moral Luck*. Nueva York: Cambridge University Press.

8. Ludografía

2K (2017). *BioShock*.

Activision (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

Bethesda (2008). *Fallout 3*.

Bethesda (2015). *Wolfenstein*.

Bungie (2014). *Destiny*.

Capcom (2017). *Resident Evil 7*.

Dennaton Games (2012). *Hotline Miami*.

Firaxis (2012). *XCOM*.

FromSoftware (2011). *Dark Souls*.

Housemarque (2010). *Dead Nation*.

id Software (1992). *Wolfenstein 3D*.

id Software (1993). *Doom*.

Mayer, Brian (2012). *Freedom: the underground railroad*.

Monolith (2014). *The Lord of the Rings: Shadows of Mordor*.

Nintendo (1983). *Mario Bros*.

Rockstar (2004). *Grand Theft Auto IV: San Andreas*.

Romero, Brenda (2009.) *Train*.

Telltale Games (2011). *The Walking Dead: Season 1*.

Telltale Games (2013). *The Walking Dead: Season 2*.

Ubisoft (2015). *Tom Clancy's: The Division*.

Valve (2008). *Left 4 Dead*.

Viz Games (1987). *Werevolves of London*.

Vlambeer (2015). *Nuclear Throne*.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/dilema>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 2, noviembre 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 30 de septiembre de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 2, November 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is September 30th, 2018** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2018. Volumen 7 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>