



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN FILOSOFÍA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOSÓFICAS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**SOBREVIVIENDO EN *CAPITAL WASTELAND*: IMPLICACIONES ÉTICAS DE
*FALLOUT 3***

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN FILOSOFÍA

PRESENTA:
RITA SANTOYO VENEGAS

TUTOR: DR. ERNESTO PRIANI SAISÓ
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

MÉXICO, D. F., DICIEMBRE 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
¿Qué es <i>Fallout 3</i> ?.....	6
La historia de <i>Fallout 3</i>	7
CAPÍTULO 1.....	12
1.1 Concepto de juego.....	12
1.2 Breve historia de los videojuegos.....	21
1.3 Definición de videojuego.....	23
1.4 Los videojuegos como artefactos culturales.....	28
CAPÍTULO 2.....	33
2.1 Convirtiéndose en jugador.....	35
2.2 De ser jugador a ser <i>moral being</i>	44
CAPÍTULO 3.....	55
3.1 El carácter metafórico de la moralidad.....	55
3.2 La imaginación moral.....	58
3.3 Narrativas morales.....	62
3.4 <i>Moral being</i> y <i>moral imagination</i>	65
3.5 Metáforas y símbolos.....	67
CAPÍTULO 4.....	75
4.1 Los cuatro grandes conflictos morales de <i>Fallout 3</i>	79
4.2 Jugando con la moralidad: Implicaciones éticas de <i>Fallout 3</i>	89
CONCLUSIONES.....	96
BIBLIOGRAFÍA.....	101

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una forma de entretenimiento que ha existido por más de treinta años. Por décadas han estimulado la mente de los jugadores y su habilidad de solucionar problemas espaciales y de destreza. También han experimentado cambios muy marcados. Esto es claramente visible en los avances en diseño de videojuegos, con gráficas cada vez más realistas, y en todo lo que los videojuegos incorporan en la actualidad, como personajes más detallados y narrativas complejas que invitan al jugador a la reflexión sobre distintos temas sociales, políticos y culturales. Los videojuegos que salieron en este año no sólo utilizaron las mejores herramientas para desarrollar mundos virtuales altamente detallados y realistas, sino que también contaban con una buena historia que le diera soporte narrativo al juego. Sin embargo, los videojuegos son a menudo criticados por personas ajenas a ellos, que no conocen este particular sector de la cultura, por todos los prejuicios que existen en torno a ellos:

Videogames have always had something of an image problem. Among the common charges are that videogames are a pointless waste of time, are offensive, misogynistic, immature, addictive, encourage sedentary behavior and hence obesity, cause seizures, dumb children down, hype children up, keep them up late at nights, cause occupation overuse syndrome, destroy the culture of reading, involve players with the occult, lead to suicide pacts, and attack the moral fiber of our society.

And yet, videogames are also increasingly morally aware. Having often been the subject of ethical criticism, gaming is now showing signs of taking itself seriously as an art form with moral implications. [Gaming] puts the player in a position where they cannot help but ponder the morality of their actions.¹

Pese a todas las objeciones que existan contra los videojuegos, que no son de ninguna manera una verdad absoluta ni se dan en todos los videojugadores, en los últimos años, distintos investigadores han descubierto el potencial de los videojuegos como objeto de reflexiones multidisciplinares: hay investigadores que se dedican a analizar los videojuegos desde distintas perspectivas: estéticas, sociológicas, educativas, cognitivas y filosóficas. Los videojuegos transmiten distintos valores culturales y

¹ Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, Oxford, Wiley-Blackwell, 2009, p.9.

perpetúan distintas cosmovisiones. ¿Por qué valdría la pena reflexionar filosóficamente sobre este tipo de artefactos de entretenimiento?

En primer lugar, porque son un modo de entretenimiento que ha ido evolucionando desde el inicio. Más adelante haré una breve historia de los videojuegos, pero por ahora mencionaré que es muy diferente un juego de arcadia, cuando salieron los primeros videojuegos, que los juegos de consolas que podemos disfrutar en nuestra casa. Cambia el lugar físico en que jugamos y nuestra manera de relacionarnos con el juego. Además, son una industria de entretenimiento interactivo que se encuentra en constante evolución. Los videojuegos se reinventan a cada rato, cuando los diseñadores piensan en nuevas historias que añadir, nuevos modos de jugar, distintos retos que ofrecer y ambientes virtuales más sofisticados. Y el *hardware* para jugar también experimenta cambios profundos y mejoras continuas. En vísperas del lanzamiento del PlayStation 4, el Xbox One y la nueva consola de Steam, es importante que analicemos filosóficamente qué repercusiones tienen estas maneras de jugar para entender qué pueden aportar a las personas que se involucran de una manera profunda con estos juegos.

Los videojuegos están compuestos, primariamente de imágenes en movimiento que siempre transmiten un determinado mensaje. Constantemente interpretamos y procesamos información de las imágenes que vemos en la pantalla. Distintos autores hablan de imágenes dinámicas que son capaces de ser modificadas en cualquier momento y enfatizan la posibilidad de interacción por parte del espectador.² Pero también ofrecen un cambio en la noción de la imagen y del usuario. Los nuevos medios cambian nuestro concepto de lo que es una imagen porque nos permiten modificarla. Ya no sólo la comparamos con memorias de algo que hemos visto anteriormente o juzgamos su efecto en nosotros. Cuando surgieron los videojuegos, nos presentaron una nueva forma de jugar una historia que se desarrollaba en imágenes. Son el medio interactivo por

² Cf. Mark B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, MIT, Cambridge, 2004, p. 23, 39.

excelencia, ya que el jugador, a través de sus acciones y las decisiones que toma para resolver problemas, es el protagonista activo de una historia en un mundo virtual.

Los videojuegos no sólo han evolucionado en la manera en que nos presentan imágenes, que son más reales y en alta definición, ya que un videojuego es mucho más que la mera imagen, pues también tienen historias y personajes que hacen que el jugador se involucre de una manera profunda con la narrativa. Actualmente, no sólo nos ofrecen los retos cognoscitivos de los videojuegos de antaño, sino que varios videojuegos modernos incluso incorporan dilemas morales a sus narrativas que invitan al jugador a la reflexión sobre sus acciones en este mundo virtual. El jugador tiene la posibilidad de reflexionar sobre el impacto de sus acciones en el mundo del videojuego, y gracias a su naturaleza interactiva, el jugador se involucra de una manera inmersiva con la historia del juego. Por ello, los videojuegos ofrecen un gran potencial para explorar cómo actúan los seres humanos cuando se enfrentan a distintos dilemas éticos en un ambiente virtual.³ Este ambiente virtual del que forma parte el jugador mientras juega añade un toque de realismo a la experiencia, pues él puede ver cómo se mueve su personaje en vez de sólo imaginarlo. Puede estar involucrado con una historia que oye, que ve y que vive él mismo.

En esta investigación hablaré de *Fallout 3*, un videojuego muy innovador en aspectos técnicos y narrativos. La primera vez que jugué *Fallout 3* me di cuenta que era un videojuego diferente, ya que no era el típico videojuego donde el objetivo principal es eliminar enemigos solamente. Me atrajo su historia tan compleja y el énfasis que hace el juego en los diálogos y las relaciones que establece el personaje principal con otros personajes de la historia, los denominados NPC⁴. Pero lo que más me llamó la atención fue el gran peso que tienen las decisiones morales que va tomando el jugador mientras

³ Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 9.

⁴ *Non-player characters*. Son los personajes con los que interactúa el protagonista de la historia, y que son manejados por la computadora. Todos los personajes que conocerá en sus viajes por *Capital Wasteland*, y con los cuales interactúa y dialoga, son NPC.

avanza en la historia, y que determinan la manera en que el relato se desarrollará e incluso cómo será tratado el protagonista por otros personajes. Todos estos elementos me hicieron reflexionar sobre las cuestiones éticas que los videojuegos muestran e incorporan a sus historias, y el papel activo del jugador frente a estos dilemas éticos.

¿Qué es *Fallout 3*?

Es importante describir la historia del videojuego que causó que escribiera esto, a la manera en que *Bioshock* inspiró a Sicart a escribir su libro sobre ética y videojuegos. *Fallout 3* es un juego post-apocalíptico y retrofuturista diseñado por *Bethesda Game Studios* que salió a la venta a finales del 2008. Este videojuego es una combinación de dos géneros: RPG y FPS. Las primeras siglas significan *Role-playing game*, un tipo de juego en el cual el jugador puede escoger qué tipo de características tendrá su personaje, algunas habilidades, su género, su apariencia física y su nombre, pero lo más importante es que dicho personaje irá ganando experiencia con las distintas acciones que haga en el juego. Completar misiones es una característica típica de los RPG.⁵ Cuando el protagonista completa ciertas misiones, va adquiriendo XP (*experience points*), lo cual le permite subir niveles y con cada nivel adquirir nuevas habilidades. Las siglas FPS se refieren a *First-person shooter*. En este tipo de juegos, como su nombre lo indica, el jugador observa el mundo virtual del videojuego desde la perspectiva del protagonista. La cámara utilizada en este tipo de juegos es en primera persona, y se usa en juegos de acción para facilitar la puntería, ya que se dispara a los enemigos que se encuentran en el juego. Adicionalmente, la perspectiva en primera persona provoca una sensación más intensa de estar inmerso en el mundo ficticio del videojuego, por la perspectiva visual que se vive al explorar la realidad virtual con la que interactúa el jugador, con el campo visual abierto ante nuestros ojos.

⁵ Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 122, 123.

Fallout 3 combina de una manera muy equilibrada la acción propia de los FPS con el detalle de la narrativa, la interacción entre distintos personajes y las habilidades que adquiere el personaje conforme va ganando experiencia que son típicas de muchos RPG: Otra característica importante de este videojuego es que es un juego tipo *sandbox* u *open-ended*. Los juegos tipo *sandbox* son aquellos que representan un ambiente ficticio en el cual el jugador puede tomar distintos tipos de decisiones y la historia se puede desarrollar de distintas maneras, de acuerdo a las elecciones del jugador. En *Fallout 3*, por ejemplo, no hay un orden dado para avanzar en el relato. El protagonista es libre de explorar el mapa e ir a donde quiera, y si se encuentra con alguna misión puede decidir ignorarla o realizarla. Esto significa que el personaje no tiene que seguir un orden establecido para realizar las distintas misiones, pues la historia no es lineal; el jugador decide cuáles hace y cuándo las hace, y la narrativa se desarrolla de manera más libre, pues hay varias narrativas emergentes que se desprenden de la historia principal y que pueden o no ser descubiertas por el protagonista. Asimismo, el juego se moldea según las decisiones que tome el jugador, lo cual supone un aspecto muy innovador en la historia de los videojuegos: las decisiones morales tienen mucho peso en el desarrollo de la historia.⁶

La historia de *Fallout 3*

Como el nombre lo indica, *Fallout 3* es la tercera parte de la serie *Fallout*. Los primeros dos juegos ocurren en *Core Region*, lo que quedó de los que anteriormente eran los estados de California, Oregon y Nevada en Estados Unidos, país donde se desarrolla el relato. Una característica que se ha mantenido en todos los juegos de la serie *Fallout* es la riqueza narrativa y la importancia de las decisiones del jugador en el desarrollo del relato, así como los dilemas morales que el jugador tiene que enfrentar mientras juega.

⁶ Sobre este tema profundizaré en el capítulo cuatro.

Como ejemplo de riqueza narrativa, haré un breve resumen de la historia del tercer juego que se sitúa en el año 2277, doscientos años después de la Gran Guerra entre Estados Unidos y China. Esta guerra fue especialmente devastadora para Estados Unidos. La agresividad tan inusual de esta guerra se dio porque China destruyó el territorio estadounidense con varias bombas atómicas. El personaje principal vive en los restos de la capital de Estados Unidos, Washington, y el área circundante, Maryland y Virginia. Toda esta región será conocida aquí con el nombre de *Capital Wasteland*, nombre que hace alusión a lo que antes de la guerra era la capital del país, y el término *wasteland*, que es una palabra que evoca desolación y destrucción. Después de la guerra, la mayoría de las especies animales y vegetales fueron destruidas, y todos los mantos acuíferos y otros depósitos de agua del país se contaminaron con radiación.

La primera escena del juego es el nacimiento del protagonista, y consiste en que el jugador escoja la apariencia física (la complexión, raza, color de ojos y cabello, peinado, etc.), el género y el nombre de su personaje, logrando así una identificación incluso mayor con él (o ella). El personaje que crea el jugador es su avatar en la historia y a través del cual interactuará con otros personajes y con los distintos escenarios, y lo irá moldeando a lo largo de todo el juego, agregándole ciertas características que él considere son las mejores para su personaje. Desde que nace hasta que alcanza la mayoría de edad, el protagonista vive en *Vault 101*, uno de los varios refugios subterráneos construidos por el gobierno estadounidense para salvar a algunas personas de la devastación de la guerra.

La historia principal comienza cuando *Lone Wanderer*⁷ escapa de *Vault 101* porque James, su padre, huyó por causas hasta ese entonces desconocidas. Esto provoca muchos disturbios en la *Vault*, porque nadie podía salir de ella bajo ninguna

⁷ Ya que en realidad cada jugador nombra al protagonista como lo desee, se utiliza comúnmente este término para referirse al protagonista de la historia de *Fallout 3*. El nombre fue acuñado por uno de los personajes de esta historia, quien proporciona pistas al protagonista sobre el paradero de su padre en una de las misiones.

circunstancia, y otros personajes tratan de impedir que el protagonista deje la *Vault*. Desde este punto el jugador comienza a tomar decisiones que marcarán el desarrollo del resto de la historia, ya que decidirá si escapa de manera discreta y pacífica; o por el contrario, si amenaza y asesina a quienes le impidan salir de la *Vault*. Éste es el primer punto en el juego donde se manifiesta el carácter moral de las acciones del protagonista, y cuando el jugador empieza a reflexionar sobre el impacto de sus acciones en el mundo del videojuego, ya que puede decidir si escapa de la manera menos destructiva posible o si, por el contrario, no le importa matar a quien se interponga en su camino. Cada una de estas opciones supone que el jugador enfrentará las consecuencias de sus acciones más adelante, ya sean positivas o negativas. Lo que el personaje advierte cuando sale del refugio es que el mundo está devastado, ya no hay gobierno ni instituciones sociales, por lo cual no hay leyes ni policía, y la gente se ha agrupado en ciudades amuralladas o en asentamientos ocupando lo que quedó de las antiguas poblaciones para protegerse de otros moradores de *Capital Wasteland* que quisieran hacerles daño.

Bajo estas condiciones arduas y sin saber el mundo al que se enfrenta, *Lone Wanderer* empieza su búsqueda. El protagonista va preguntando por su padre en distintos poblados y puede interactuar con distintas personas y realizar distintas misiones.⁸ Finalmente, *Lone Wanderer* descubre la verdadera razón por la cual su padre escapó de la *Vault*: él trabajaba en *Project Purity*, un proyecto conjunto con otros científicos para purificar el agua contaminada por la radiación, mediante una planta especialmente construida para este propósito en el Monumento a Thomas Jefferson, a la cual se le tiene que añadir un dispositivo especial para lograr la potabilización de toda el agua en el río Potomac. Su padre escapó para completar el proyecto, pues no podía hacerlo en el refugio donde vivían, y no dijo nada a su hijo (o hija) porque no quería exponerlo a los

⁸ El juego está diseñado para enfrentar cuatro grandes conflictos morales, que analizaré ampliamente en el capítulo 4.

riesgos que había en el mundo exterior. Después de buscarlo por muchos lugares, el protagonista y su padre se reencuentran, sólo para que el primero vea como éste último es asesinado al intentar activar *Project Purity*, por detractores de este proyecto. Finalmente los científicos que habían estado trabajando con su padre arreglan el dispositivo y esto permite que pueda ser activado de nuevo en dicha planta. Lo único que no pudieron evitar es que, una vez activo el purificador de agua, los niveles de radiación sean demasiado altos en el cuarto donde dicho aparato se encuentra, y quien lo accione no podrá sobrevivir. Después de una cruenta batalla con aquellos que no quieren que el agua sea purificada, el dispositivo queda muy dañado y se destruirá si no se activa de inmediato. La decisión final del juego es quién va a ser el responsable de accionar el aparato, o simplemente no accionarlo.

Por su complejidad narrativa, este videojuego me hizo pensar en todo lo que los videojuegos nos hacen reflexionar y sentir. Gracias a ello, decidí empezar este proyecto, en el cual problematizo este videojuego en particular (aunque hay muchos más) como objeto de reflexión ética. *Fallout 3* es el ejemplo donde se ven reflejados los conceptos que expondré en este escrito. En esta investigación mostraré cómo los jugadores pueden tener una experiencia moral mientras juegan la historia de *Fallout 3*. Para ello, considerando que los videojuegos son, antes que nada, juegos, definiré qué es un juego y las principales diferencias entre juegos tradicionales y videojuegos, señalando las características que comparten y cómo estos últimos han innovado la actividad lúdica, incorporando elementos que los juegos no tienen. Después, explicaré el papel activo del jugador y la importancia de la interactividad con el videojuego, ya que los videojuegos son un medio netamente interactivo, ya que sin jugador, simplemente no hay videojuego. Definiré qué es un jugador de videojuegos para poder entender cómo se transforma en un *moral being* al jugar cierto tipo de videojuegos. Mostraré como un medio de entretenimiento electrónico es capaz de hacernos reflexionar sobre la moralidad de

nuestras acciones en un mundo virtual. Complemento el concepto de *moral being* con el concepto de *moral imagination* para mostrar cómo el jugador es capaz de imaginarse distintos escenarios de acción y diferentes decisiones que puede tomar para actuar de la manera más moralmente correcta de acuerdo con la situación que enfrenta y las posturas que asume en situaciones moralmente problemáticas. Este videojuego tiene una enorme relevancia ética por todos los dilemas a los que enfrenta al jugador y que hacen que se viva como un *moral being*, concepto que explicaré ampliamente en el segundo capítulo. Los jugadores no son seres pasivos mientras interactúan con un videojuego: realizan ciertas acciones en el mundo virtual del que forman parte mientras juegan. Ellos son los protagonistas de una historia, el relato se desarrolla de distintas maneras dependiendo de las elecciones que hagan los protagonistas, los jugadores se enfrentan a verdaderos dilemas éticos en el juego, y eso Finalmente, reflexionaré sobre el videojuego *Fallout 3* desde un punto de vista filosófico, analizando cómo el videojuego es una puesta en acción del *moral being*.

CAPÍTULO 1

El juego tiene un papel importante en la vida de los hombres, pues no sólo es una actividad fundamental cuando somos niños. Conforme vamos creciendo, seguimos dedicando algunos ratos a alguna actividad lúdica que no sólo nos proporciona entretenimiento, sino que nos relaja y estimula. Ya que los videojuegos son, antes que nada, juegos, es importante examinar el concepto de juego, que será fundamental para más adelante definir a los videojuegos y enumerar las características que comparten con los juegos tradicionales y aquellos aspectos en que se diferencian, ya que los videojuegos poseen particularidades que les son muy propias y ofrecen nuevas aportaciones al mundo del juego, por los medios audiovisuales de los que se valen para enriquecer la experiencia lúdica.

1.1 Concepto de juego

En primer lugar, retomaré las ideas de Johan Huizinga, investigador que dedica su libro *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* a estudiar el concepto de juego. Para ello, enumera las distintas características de esta actividad, y después se vale de ellas para formular una definición. El primer rasgo distintivo del juego es que es una actividad voluntaria. Es algo que se hace porque se desea hacer, y por ello, se disfruta mucho. El juego es, ante todo, una actividad libre cuya finalidad es el goce y el deleite. Asimismo, puede iniciarse cuando quiera, y dejar de hacerse en el momento en que uno lo desee.⁹ La segunda característica es que el juego no es la vida “ordinaria” o “real:” “[Play] is rather a stepping out of ‘real’ life into a temporary sphere of activity with a disposition all of its own.”¹⁰ Esto es lo que más adelante entenderemos con el concepto de

⁹ Cf. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, London, Routledge, 1949, p. 8.

¹⁰ *Ibidem*.

círculo mágico: los juegos se encuentran en una esfera que trasciende la vida ordinaria del sujeto común, tanto en lugar como en duración.

La tercera característica del juego es que siempre se realiza dentro de determinados límites, ya que ocurre en un cierto tiempo, tiene un inicio y también un final; se realiza en un lugar determinado y tiene una duración determinada. Por ejemplo, si uno quiere jugar palillos chinos, debe contar con una superficie adecuada para hacerlo y que permita el desarrollo del juego. Por otro lado, si uno desea jugar dominó, sabe que el juego durará hasta que alguno de los jugadores haya utilizado todas sus fichas. Huizinga incluso afirma que esta actividad adorna la vida, la amplifica y es necesaria tanto para el individuo como para la sociedad por el significado que puede llegar a tener y por su valor expresivo.¹¹

Todo juego debe seguir un orden determinado. No se puede realizar una actividad lúdica en desorden, ya que perdería todo sentido y carecería de estructura. Este aspecto del orden se ve reflejado en las reglas que todo juego tiene. Sin reglas no hay juego, pues ellas determinan lo que es posible y lo que no es posible hacer en el juego. Estas reglas son obligatorias y no están sujetas a discusión.¹² Si las reglas no son seguidas, no se puede continuar con el juego y éste acaba. El jugador sabe que al aceptar empezar el juego, se compromete a seguir las reglas, lo que asegurará que se tenga una experiencia lúdica plena. Hacer trampa en el juego supone, entonces, una perturbación en el desarrollo del juego, y esta alteración no permite que el juego fluya como estaba diseñado.

Agrupando estas características, Huizinga formula una definición de juego: *"[Play is] a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious,' but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with*

¹¹ Cf. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 9.

¹² Cf. *Ibid.*, p. 11.

*no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner.*¹³

Cualquier actividad que comparta estas características es considerada un juego. Es importante recalcar que dicha actividad absorbe al jugador de manera intensa, ya que un juego supone que pongamos atención en lo que estamos realizando. Esta característica será retomada más adelante cuando hablemos de inmersión.

Otra característica que contribuye a que el jugador se sienta comprometido con la actividad que realiza es que el juego cuenta con un espacio propio donde se lleva a cabo. El espacio sagrado del juego es denominado el “círculo mágico.”¹⁴ Este concepto explica que los jugadores se encuentran en un lugar particular, que tiene sus propias reglas y límites. Dentro de este círculo mágico del juego, que es una especie de mundo propio compuesto por los jugadores, las reglas y costumbres de la vida ordinaria no cuentan. Las reglas que cuentan son las del juego, y las experiencias que se viven dentro del círculo mágico no son las mismas que en la vida ordinaria. Incluso los mismos jugadores pueden ser personas diferentes. Hay un tipo de juego que me parece el ejemplo perfecto del círculo mágico: el juego de rol. Huizinga no lo conoció, ya que este tipo de juego surgió en los años setentas. Sin embargo, es un ejemplo de un juego moderno que muestra cómo los jugadores asumen identidades diferentes para poder participar en un mundo aparte del ordinario, para formar parte una historia que se desarrolla en un espacio y tiempo determinado, que no corresponde al del mundo real. Los jugadores ya no piensan como lo haría un estudiante de filosofía o un diseñador, sino que piensan como un elfo, como un mago, como un guerrero, según sea el caso y según la época y lugar en que se desarrolle el juego. Este cambio de “identidad” supone que el jugador se encuentra ya dentro del círculo mágico: ya no está en la vida ordinaria; está inmerso en el mundo del juego.

¹³ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 13.

¹⁴ Cf. *Ibid.*, p. 11.

Los juegos de rol se juegan con varios jugadores, y cada uno de ellos interpreta el papel de un determinado personaje fantástico, y juntos cuentan una historia, cuyo desenvolvimiento es expresamente marcado por cada uno de los jugadores. En 1974 fue lanzado el primer y más popular juego de rol, *Dungeons & Dragons*. Cada jugador crea un personaje propio, escogiendo una raza (humano, elfo, duende, gnomo), una clase u ocupación (guerrero, mago, bardo, druida), una alineación (el personaje puede ser “bueno” o “malo”) y distintas características, habilidades y poderes que tienen que ver con los rasgos del personaje creado. *Dungeons & Dragons* es un antecedente importante de lo que después serían los videojuegos de rol (RPG, por sus siglas en inglés, *Role Playing Game*) electrónicos, lo cual es relevante para esta investigación ya que es el tipo de género de *Fallout 3*.¹⁵ Menciono este ejemplo en este apartado porque me parece pertinente para ilustrar el ejemplo del círculo mágico que propone Huizinga.

Otro autor que me ayudará en mi reflexión sobre el juego es Roger Caillois, quien escribió un libro llamado *Los juegos y los hombres*. Este estudio es reconocido por la clasificación de los juegos que propone¹⁶, la cual después será retomada por autores como Jesper Juul, quien reflexionará sobre algunas de las ideas de este autor para exponer sus ideas sobre conceptualización de videojuegos. Caillois coincide con Huizinga en decir que los juegos son actividades que divierten, que no tienen consecuencias para la vida real, se oponen al carácter “serio” de la vida ordinaria y se oponen al trabajo; es decir, se ven como una actividad libre y voluntaria. Estas características son especialmente importantes, ya que Caillois afirma que lo que se realiza en el “círculo

¹⁵ Los videojuegos tipo RPG son una adaptación moderna de los antiguos juegos de rol.

¹⁶ Roger Caillois clasifica los juegos en cuatro categorías: *agôn* (o los juegos de competencia), *alea* (los juegos de azar), *mimicry* (las simulaciones o make-believe), e *ilinx* (juegos extremos donde se experimenta vértigo).

mágico” (recordando el concepto de Huizinga), se queda en ese ámbito. Las acciones que uno realice mientras juega no son trasladadas a la vida real.¹⁷

Para que alguien pueda jugar, debe de contar con un espacio y tiempo para ello. El espacio varía según el juego que se trate, ya que para jugar fútbol necesitamos un espacio amplio, mientras que para jugar dominó basta una mesa de tamaño razonable. El tiempo que se emplea para el juego es el tiempo libre, pues que esta actividad no es remunerada ni se entiende como un trabajo.¹⁸ Este aspecto es muy interesante, ya que hay casos de personas que dedican una gran cantidad de tiempo o esfuerzo en una actividad por el simple gusto de hacerlo y porque es algo que les produce una gran satisfacción. Para disfrutar del juego, se necesita tiempo para el ocio. Las tres funciones principales del tiempo libre son: “1) el relajamiento o descanso de la fatiga acumulada; 2) la diversión o entretenimiento; 3) el desarrollo de la personalidad.”¹⁹ Los juegos cumplen la segunda función del tiempo libre, que se entiende como algo separado al trabajo. Como no es una actividad que tenga consecuencias en la vida real ni suponga un esfuerzo pagado, uno se entrega despreocupadamente al juego.

El concepto “juego” evoca las ideas de límites (expresados en reglas) y libertad (en tanto actividad voluntaria). Los juegos son una actividad libremente realizada, pero siempre se encuentran dentro de los límites de las reglas. Recordemos que todo juego es un sistema de reglas.²⁰ Las reglas son condición de posibilidad del mismo juego, pues si no se siguiesen, simplemente no se podría jugar; no habría un desarrollo ordenado de la actividad. Como Huizinga ya lo había señalado, las reglas son lo que definen lo que está permitido y lo que está prohibido cuando uno juega. Estas reglas deben ser aceptadas por todos los jugadores antes de jugar, y no están sujetas a discusión. Como las reglas

¹⁷ Sobre este punto profundizaré en los siguientes capítulos, cuando hable de las relaciones simbólicas existentes en los videojuegos.

¹⁸ Cf. Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986, p. 7.

¹⁹ Román Gubern, *El eros electrónico*, México, Taurus, 2000, p. 16.

²⁰ Cf. Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, p. 11.

aseguran que los jugadores disfrutarán la experiencia lúdica, ellos están dispuestos a seguirlas y a respetarlas. Asimismo, Caillois es quizá uno de los primeros investigadores que afirma que los juegos favorecen el desarrollo de ciertas capacidades, como las de sortear obstáculos y hacer frente a distintas dificultades,²¹ que es especialmente cierto en el caso de los videojuegos.

Caillois toma como libro base a *Homo Ludens*, diciendo que es un libro discutible en la mayoría de sus afirmaciones, pero sin duda un texto innovador en su época que abrió nuevos caminos a la investigación y reflexión sobre el concepto de juego y su impacto en la vida de las personas. Huizinga fue el primero que nos ofreció una definición de juego y señaló el impacto que tenía en el desarrollo de la civilización y la cultura. Caillois reformula la definición de juego de Huizinga, que enfatiza el carácter del juego como una actividad libre y voluntaria, que además nos proporciona alegría y diversión. Nadie es obligado a participar en un juego, y parece que ahí justamente es donde reside su deleite y su dedicación. El juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y de hecho lo hacen. Eso implica también que el juego puede ser detenido en cuanto los jugadores así lo deseen.

Resumiendo, las características del juego que Caillois retoma del pensamiento de Huizinga son:

1. El juego es una actividad libre, lo cual lo hace una actividad atractiva y alegre;
2. está separado, circunscrito en límites de espacio y tiempo precisos y determinados;
3. es una actividad incierta, cuyo desarrollo no está del todo predeterminado ni el resultado dado de antemano, pues se deja al jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;
4. es, asimismo, una actividad improductiva, ya que no crea bienes ni riquezas; no está en el ámbito del negocio, sino del ocio;
5. tiene una legislación propia, y sus reglas internas son las únicas que cuentan;
6. tiene un elemento de ficción, ya que se juega en un nivel de conciencia distinto al de la realidad.²²

²¹ Cf. Roger Caillois, *Los juegos y los hombres.*, p. 18

²² *Ibid*, p. 37, 38.

Las ideas de Huizinga y Caillois sobre juegos tuvieron una gran influencia en las teorías modernas sobre los videojuegos. Jesper Juul es un importante investigador en este campo. En 2003 se doctora con la tesis *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* en la IT University of Copenhagen. En los primeros capítulos de dicho libro, Juul analiza el concepto de juego, lo cual le sirve de base para después conceptualizar los videojuegos. Como Caillois lo hizo, Juul enumera las características que debe de tener un juego, que evocan las propuestas por los autores expuestos anteriormente. Estas seis características son necesarias y suficientes para que algo pueda ser considerado como un juego, según Juul. Todo aquel artefacto o actividad que tenga estos rasgos constituye un juego.

1. A rule-based formal system;
2. with variable and quantifiable outcomes;
3. where different outcomes are assigned different values;
4. where the player exerts effort in order to influence the outcome;
5. the player feels emotionally attached to the outcome;
6. and the consequences of the activity are optional and negotiable.²³

Nuevamente se enfatiza la importancia de las reglas para asegurar una buena experiencia lúdica. Todos los juegos deben de contar con reglas, que definirán la manera en que el juego debe ser jugado, de una manera clara y precisa, y no están sujetas a discusión. Es claro si una determinada acción es permitida o no por el juego. Estas reglas se expresan en los videojuegos por medio de algoritmos, que son un conjunto establecido de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permite realizar una actividad mediante pasos sucesivos y bien establecidos. Es importante notar que en los videojuegos no hay manera de hacer trampa o de “saltarse” las reglas. Las reglas, especialmente en los videojuegos, siempre son respetadas, ya que el jugador no puede hacer algo que no esté programado. Todas las variables son dadas por los

²³ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005, loc. 93 of 2079.

programadores. Los videojuegos, al no permitir trampas, favorecen que los juegos fluyan de una manera más libre a los juegos tradicionales.

Juul destaca el concepto de ficción presente en muchos juegos, no sólo en los videojuegos. Sin embargo, la ficción no está presente en todos los juegos. Un juego de fútbol o de canicas no tiene una historia de fondo. Sin embargo, los juegos de rol son los primeros antecedentes de ficciones incorporadas en juegos, que después tendrán impacto en los videojuegos. En este tipo de juegos es en donde se empieza a manifestar la importancia de las ficciones narrativas (la historia) como parte significativa de los juegos, y que contribuyen a enriquecer la experiencia lúdica. Esta riqueza narrativa se aprecia en videojuegos que tienen historias complejas y cautivadoras, como *Fallout 3*.

Tomando en cuenta las características de los juegos que enumeré previamente, Juul plantea una nueva formulación de las características del juego, y que serán compartidas también por los videojuegos:

1. **Rules:** Games are rule-based.
2. **Variable, quantifiable outcome:** Games have variable, quantifiable outcomes.
3. **Valorization of outcome:** The different potential outcomes of the game are assigned different values, some positive and some negative.
4. **Player effort:** The player exerts effort in order to influence the outcome. Games are challenging.
5. **Player attached to outcome:** The player is emotionally attached to the outcome of the game in the sense that a player will be winner and “happy” in case of a positive outcome, but a loser and “unhappy” in case of a negative outcome.
6. **Negotiable consequences:** The same game (set of rules) can be played with or without real-life consequences.²⁴

A la manera de Huizinga, después de enumerar nuevamente y de una manera más detallada las características de los juegos, Jesper Juul nos ofrece su definición de juego: *“A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the*

²⁴ Jesper Juul, *Half-Real*, loc. 390-400 of 2079.

*consequences of the activity are negotiable.*²⁵ Juul sigue hablando de juegos en general, pero reconoce que todos los rasgos mencionados se encuentran en los videojuegos. Y además, añade un nuevo elemento: el jugador. Huizinga y Caillois lo intuían, pero no lo habían mencionado con claridad. Juul se da cuenta de que el jugador es un elemento clave en todo juego, pues si no hubiera gente interesada en jugarlos, simplemente no existirían y no gozarían de la popularidad que tienen hoy en día.²⁶ El jugador es quien realiza las acciones para que un juego se actualice, aunque es importante reconocer que el juego, como experiencia, es el medio por el cual el jugador se convierte en tal. Sin juegos no habría jugadores, y viceversa.

Cuando Juul afirma que los juegos ofrecen varios resultados posibles, habla de todas las posibilidades y diversas maneras de ganar en los juegos tradicionales. Pero también esto se refleja en los videojuegos modernos, en los cuales las decisiones del jugador van moldeando la historia. Por otro lado, también se refiere a las distintas maneras que los jugadores encuentran para sortear obstáculos y retos en los videojuegos. Los retos que conforman las distintas misiones en los videojuegos deben de corresponder a las habilidades de los jugadores, pues de otro modo éstos no podrían disfrutar de la actividad. No se puede disfrutar una actividad que no podemos realizar. Cuando Juul habla de asignar distintos valores a los diferentes resultados que pueden obtenerse de jugar el juego de diversas maneras, se refiere a la valoración que hace el juego de las acciones del jugador. Dependiendo de la manera en que un jugador haya resuelto un problema en el videojuego, puede ser recompensado con bonos adicionales o castigado con un camino más difícil por recorrer.

Recalcamos el papel activo del jugador en el juego. Él es totalmente responsable de la manera en que se desarrollará el juego. En el caso de los videojuegos, los

²⁵ Jesper Juul, *Half-Real*, loc. 401 of 2079.

²⁶ Cf. *Ibid.*, loc. 153 of 2079.

diseñadores crean los mundos virtuales, escriben la historia y proveen al jugador de distintos retos que deben resolver, plantean distintos objetivos y metas que debe alcanzar y delinear las opciones entre las cuales tendrán que escoger; pero finalmente es el jugador el motor del desarrollo del juego. Nada sucede hasta que éste juega. Por esto mismo, el jugador se siente muy satisfecho cuando logra pasar un reto especialmente difícil, y se sentirá frustrado si no lo logra y lo intenta muchas veces.

Antes de que ver cuáles son las características propias del videojuego, es importante hacer un esbozo de cómo empezaron los videojuegos y todos los cambios que han sufrido hasta ahora, para que se vea no sólo la manera en que evolucionaron en cuanto a tecnología y cómo se relacionan los jugadores con ellos.

1.2 Breve historia de los videojuegos

Los videojuegos son productos culturales significativos de nuestros tiempos, y son una forma de juego relativamente nueva. Juul afirma que parece haber una afinidad básica entre las computadoras (u otro tipo de consolas electrónicas, como el *PlayStation* o el *Wii*) y los juegos, ya que históricamente han promovido y posibilitan nuevas maneras de vivir la experiencia lúdica, pues las consolas nos permiten jugar antiguos juegos de nuevas maneras, y al mismo tiempo contar una historia, ya que el desarrollo de consolas con más memoria y con más potencial en cuanto a diseño de gráficas han favorecido la aparición de juegos cada vez más complejos, tanto en la interacción del jugador con la consola como en el tipo de decisiones que hay que tomar o las habilidades que habrán de desarrollarse. También ha aumentado el realismo tanto en las gráficas como en la complejidad de las historias. Esta riqueza narrativa es la que permitirá que el jugador tome distintas decisiones que harán que viva de manera diferente las historias del juego, y que en última instancia le ayudarán a desarrollar su razonamiento moral, por los distintos

problemas que presenta la historia y los distintos caminos que hay para avanzar en ella. Sin embargo, los videojuegos no siempre fueron así.

En 1958 William Higinbotham diseña *Tennis for Two*, el primer videojuego gráfico y antecedente de *Pong*. Este juego fue realizado para una computadora análoga, que simulaba un juego de tenis o de ping pong en un osciloscopio.²⁷ En la pantalla circular se veía un punto, que era la pelota, entre dos líneas blancas horizontales, que simbolizaban las raquetas o las paletas utilizadas en tenis y ping pong. El juego seguía las mismas reglas que tienen estos deportes: golpear la pelota para lanzarla a la cancha del contrario. La máquina con el juego estaba localizada en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, y servía para entretener a los investigadores en sus ratos libres.

Años más tarde, en 1972, Atari lanzó *Pong*, el primer videojuego accesible a todo público, pues salió en modo *arcade*,²⁸ y tenía el mismo *gameplay*²⁹ que su antecesor; es decir, el juego tenía las mismas líneas horizontales y el mismo punto, al cual se le debía pegar como si se tratara de un juego de ping pong. La principal diferencia entre ambos es que las máquinas donde se podía jugar *Pong* se encontraban en lugares concurridos y más accesibles al público. Éste fue el momento donde los videojuegos se erigieron como una nueva forma masiva de entretenimiento.

Los años 80 fueron una década de gran auge para la industria de los videojuegos. Varios de los títulos que después se volverían clásicos en la industria fueron desarrollados en este tiempo, como *Super Mario Bros*, *Pitfall!* y *Tetris*. También se lanzaron varias consolas clásicas, como *Atari*, *NES (Nintendo Entertainment System)*, y *Sega Master System*. También es importante recalcar que en 1984 se lanza *Ultima IV: Quest of the*

²⁷ Un osciloscopio es un aparato que representa las variaciones de tensión en la pantalla de un tubo de rayos catódicos.

²⁸ Los juegos en *arcade* son aquellos que se juegan en unas máquinas instaladas en lugares públicos a las cuales se les insertan monedas para poder jugar. Es lo que comúnmente conocemos como “maquinitas.”

²⁹ *Gameplay* se refiere a la interacción del jugador con el videojuego: aprender a usar el control de la consola, a mover el personaje en el mundo virtual, entre otras cosas.

Avatar, el primer juego tipo RPG en el cual se enfatiza la elección moral, pues el jugador es confrontado con distintos dilemas éticos.

Treinta años después, nos encontramos con un mundo de videojuegos totalmente cambiado, tanto en las gráficas que tienen ahora como en el *gameplay*, las historias y las plataformas para las cuales salen. La tecnología ha avanzado tanto que los diseñadores gráficos encargados de crear los ambientes virtuales en donde se desarrollará el juego son capaces de crear paisajes que semejan mucho a un paisaje natural, y las historias de los juegos son realmente complejas, como en cualquier gran novela.

1.3 Definición de videojuego

Los videojuegos reflejan ciertos valores e ideología de su tiempo, a través de los cuales uno puede convertirse en el protagonista de una historia y llevar a cabo misiones para alcanzar distintos objetivos y avanzar en el relato. En este sentido se compara a los videojuegos con las películas y las novelas, dado que los nuevos juegos tienen relatos muy ricos y recrean mundos muy complejos, y muchas veces el personaje tiene que enfrentarse a elecciones difíciles. Los videojuegos se definen desde tres perspectivas: 1) la lúdica, en la que se subraya el concepto de juego como tal; 2) la interactiva, que enfatiza la importancia del jugador en el desarrollo de la historia; 3) la narrativa, que problematiza los videojuegos como formas de narrar una historia.³⁰

Desde la perspectiva lúdica, estudiando a los videojuegos concretamente como juegos, se insiste en que jugar es muy diferente, cognitivamente hablando, de leer una novela o ver una película, pues el jugador no sólo está siguiendo una secuencia de eventos, sino que se asume como protagonista de una historia, cuyas acciones en el mundo virtual ponen en marcha esta historia, en la cual él tiene que resolver acertijos y

³⁰ Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 15.

distintos problemas para poder continuar con el relato.³¹ Todas las características que definen al juego se encuentran presentes en el videojuego.

Desde la perspectiva de la interacción, el jugador es quien controla ciertos eventos en el juego y la manera en que se desarrollarán los acontecimientos. El jugador se asume como habitante de ese mundo en el que se encuentra mientras juega y se enfrenta a distintos conflictos que tiene que resolver. Esta dimensión se define a partir del concepto de *inmersión*³², el cual nos dice que los jugadores se involucran tanto con el juego que se sienten prácticamente dentro de él. Y son los verdaderos protagonistas, ya que su avatar (el personaje que controla el jugador y quien es el personaje principal de la historia) es una extensión del jugador mismo: *"[The avatar is] a player character icon capable not only of single-minded combat, but also of exploration and problem solving. [...] It encourages thinking and mapping rather than thumb twitching, providing us with tools that enhance our abilities and offer multiple ways to complete our task."*³³

Este papel tan activo del jugador es crucial para entender cómo es la interacción con este artefacto lúdico. Los videojuegos se *juegan*, en vez de sólo verlos como los programas de televisión o las películas. Los jugadores se encuentran en un estado de constante interacción física y cognitiva con el juego, y adoptarán un determinado rol dentro de estos mundos virtuales. Los videojuegos, como otro tipo de juegos tradicionales, estimulan las mentes de los jugadores con distintos retos, y ya que los problemas presentados pueden resolverse de distintos modos, también estimulan la búsqueda de soluciones creativas a problemas complejos, como Caillois ya lo había notado.

³¹ Cf. Harry J. Brown, *Videogames and Education*, New York, M. E. Sharpe, 2008, p. 4.

³² Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 54

³³ Harry J. Brown, *Videogames and Education*, p. 26.

La mayoría de los videojuegos tienen narrativas³⁴, que son la representación de ciertos eventos que contribuyen al desenvolvimiento de una trama, que tiene un principio, un desarrollo y un final.³⁵ A través de las acciones y decisiones que debe tomar en momentos determinantes del juego, el jugador va desentrañando la trama. En los videojuegos actuales las narrativas son complejas, y el desarrollo de la historia se basa en las decisiones que toma el jugador. Por ejemplo, *Fallout 3* es un videojuego cuyo mundo virtual es un escenario post-apocalíptico, en el cual una guerra nuclear causó gran devastación y destruyó todas las instituciones sociales. Los hombres se agrupan en ciudades amuralladas para defenderse unos de otros. En este mundo tan hostil, el protagonista decide si quiere actuar de una manera ética o no; y elegir uno u otro modo de actuar tendrá ciertos beneficios y ciertos perjuicios. La presencia de las narrativas es un elemento muy importante en los videojuegos modernos, ya que combinan un buen *gameplay*, retos desafiantes y una historia atractiva para cautivar al jugador. Jesper Juul afirma que la mayoría de los videojuegos modernos son narrativas interactivas³⁶, esto es, historias donde el jugador decide la manera en que el relato se desarrollará. Él se refiere al concepto de *quest*, que son las misiones que tiene que completar el jugador en un videojuego.

Además de las características que ya mencionamos, Jesper Juul menciona algo que es propio de los videojuegos y que los separa de los juegos tradicionales. Los videojuegos son juegos que él denomina *transmedial*,³⁷ es decir, combinan varios medios para enriquecer la experiencia lúdica del jugador. Estos elementos son gráficas cada vez más reales, música que acompaña el relato que se desarrolla, narrativas más

³⁴ Videojuegos como *Tetris* o *Pac-Man*, o incluso los videojuegos de deportes, son ejemplos de videojuegos que no tienen narrativa, pero sí tienen los elementos lúdico e interactivo que mencionamos con anterioridad.

³⁵ Cf. Harry J. Brown, *Videogames and Education*, p. 20.

³⁶ Cf. Jesper Juul, *Half-Real.*, loc. 1497 of 2079.

³⁷ Cf. *Ibid*, loc. 519 of 2079.

sofisticadas, *cut-scenes* que aporten más elementos a la historia y diálogos e interacciones más profundas con los otros personajes que conforman la historia, aspectos que los juegos tradicionales no pueden tener, y que son innovaciones introducidas por los juegos de video. Los videojuegos incorporan estos elementos para proporcionarnos una experiencia lúdica muy distinta de los juegos tradicionales. Este carácter *transmedial* de los videojuegos es lo que hace que Denis Dyak, reconocido diseñador de videojuegos, afirme que los videojuegos señalan un profundo cambio en la conciencia cultural, por ser una síntesis de texto, imagen, sonido, video y participación activa por parte de la audiencia, resultando en una experiencia única por parte del jugador.³⁸

Los videojuegos son nuevas formas de jugar que ofrecen mundos virtuales que podemos ver y explorar a través de nuestro avatar: *“Virtual reality (VR) [is] where the human sensory apparatus is somehow technically extended and put into direct interface with a “space” or “world” created entirely out of data.”*³⁹ La realidad virtual es una experiencia inmersiva e interactiva creada por una computadora. Los mundos ficticios de los videojuegos son realidades virtuales creadas por los diseñadores para que sean el escenario en el cual se desarrollará un relato que se juega, no se ve simplemente. Los mundos virtuales del videojuego, aun cuando no tengan otro aparato que medie la experiencia, como unos lentes o un casco, nos permiten explorar un mundo que aunque esté mediado por una pantalla, nos ofrece una experiencia igualmente inmersiva. Esto es algo muy difícil de entender para aquellos que no son videojugadores, pero alguien que se ha topado con una historia que lo ha marcado profundamente entenderá este sentido de inmersión en una historia que exige nuestra participación activa y constante en un relato.

La realidad virtual de los videojuegos nos transporta a un mundo virtual, el cual podemos explorar y muchas veces modificar. Sin embargo, los videojuegos son mucho

³⁸ Cf. Harry J. Brown, *Videogames and Education*, p. 21.

³⁹ Mark B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, p.200.

más que secuencias de imágenes en una pantalla que se contemplan. Los jugadores no son espectadores pasivos que observan cómo se desarrolla un relato. La diferencia principal entre otras formas de narrativa (como novelas, en las cuales se sigue una narrativa escrita, y películas, en las cuales también se proyectan imágenes en una pantalla y ofrecen relatos a los espectadores) y los videojuegos es que en el juego el protagonista tiene el control sobre cómo se desarrollan los eventos en la historia, aunque él no haya sido parte del proceso de realización. El jugador se asume como el protagonista del relato, y son sus acciones directas las que permitirán que avance en el juego. El jugador tiene libertad de seguir esta historia diseñada de la manera en que él lo desee y explorar el mundo virtual como él quiera. Los videojuegos modernos más atractivos para muchos jugadores son aquellos cuyas elecciones proveen retos mentales para los jugadores, e incluso lo enfrentan con distintos dilemas morales. La toma de decisiones es el núcleo de los nuevos diseños de videojuegos. Los diseñadores crean distintas posibilidades para que el jugador elija y pueda avanzar de distintas maneras con la historia del juego. Con el tiempo, los teóricos de los videojuegos, nos dice Juul, esperan que se les acepte como verdaderos artefactos culturales que reflejan los valores y la cultura de una determinada época, para que se les tome con seriedad y no como una pérdida de tiempo o como algo que hace violenta a la gente.

Todos los elementos mencionados anteriormente (la parte lúdica, la parte interactiva y la parte narrativa) forman un videojuego, el cual, siguiendo la definición propuesta por Grant Tavinor, *“is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule and objective gameplay or interactive fiction.”*⁴⁰ En esta definición, se sigue enfatizando el hecho de que el videojuego necesita un medio digital visual para ser considerado como tal. Como ya

⁴⁰ Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 26.

Juul lo había dicho, los videojuegos se valen de varios medios para proveer entretenimiento a la audiencia, y muchas veces, sumergirlos en una historia que les hace reflexionar sobre distintos temas.

Un videojuego es, entonces, un artefacto lúdico, a través del cual los diseñadores buscan no sólo entretener, sino estimular las mentes de los jugadores con retos muchas veces difíciles de resolver; y como mostraré más adelante, también pueden funcionar como artefactos morales, por medio de los cuales el jugador puede expresar su moralidad. En el capítulo siguiente me concentraré en la parte interactiva (el concepto de jugador y cómo en su interacción con el juego se vive como un *moral being*) y en la parte narrativa, por medio de la cual la historia ofrece distintas elecciones que permiten al jugador entrenar nuestra imaginación moral.

1.4 Los videojuegos como artefactos culturales

Miguel Sicart es un filósofo que centra su análisis de los videojuegos en dos aspectos: el videojuego y los valores que éste transmite; y el jugador como *moral being*. Primero hace un énfasis en la principal diferencia entre un juego y un videojuego, que es precisamente la parte del “video,” de las imágenes. Los juegos de video necesitan una consola que esté conectada a una pantalla por medio de la cual se accede al mundo del videojuego, para mostrarnos los mundos virtuales que recrean y poder seguir la historia. Necesitamos la mediación de un *video display* para poder jugar. Howard Rheingold sostiene que "*at the heart of VR [virtual reality] is an experience—the experience of being in a virtual world or remote location.*"⁴¹ Los videojuegos ofrecen esta misma experiencia, de encontrarse en un mundo digital y ser el protagonista de la historia que se desarrolla en ese lugar virtual. La experiencia del videojuego está mediada, en primer lugar, por el control, que es nuestro

⁴¹ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT, Cambridge, 2000, p. 25.

acceso al mundo virtual que vemos en pantalla. Y en segundo lugar por el avatar, esa proyección de nosotros mismos en el mundo virtual y quien es nuestro acceso inmediato al mundo que exploramos de manera digital. Aunque mediado por una pantalla y un control que ofrecen acceso al mundo virtual, el jugador se siente parte de una historia que va desocultando con todas las acciones que realiza.

Miguel Sicart retoma esta idea de virtualidad y ofrece otra definición de videojuegos, que complementa las de Tavinor y Brown, y que añade nuevos elementos para comprender mejor esta experiencia lúdica: “*Computer games*⁴² are designed experiences in virtual environments with rules and properties that, in general, cannot be adapted or corrected by their users.”⁴³ Los videojuegos, entonces, son objetos diseñados para que el jugador interactúe con ellos, sabiendo que debe de seguir ciertas reglas que son las que permitirán la experiencia lúdica. En las reglas del juego, Sicart también toma en cuenta que éstas no sólo dictan lo que se puede y no hacer, lo que está bien o mal; también indican cómo el jugador puede manipular el mundo del videojuego y habitarlo. Por ejemplo, una parte de comprender las reglas en *Fallout 3* es saber que el jugador tendrá problemas si roba y mata a la gente del mundo virtual. O que morirá si cae de una gran altura. Para poder disfrutar la experiencia lúdica plenamente, debemos ser conscientes de las reglas del mundo virtual que habitamos mientras dura el juego.

Asimismo, Sicart comprende al videojuego como una experiencia que combina retos mentales, narrativas complejas, gráficos cada vez más reales, sonidos y música que añaden otro toque a la historia y diálogos que permiten interactuar con otros personajes. Todo esto nos permite tener una experiencia de juego totalmente distinta a la que tendríamos con los juegos tradicionales. A esto se le conoce como *hypermedia*, y es “an

⁴² Cabe aclarar que él se referirá a todo tipo de videojuegos como *computer games*, pues para efectos prácticos, un videojuego y un juego de computadora es básicamente lo mismo. La única diferencia es que la computadora supone una pantalla integrada a la consola donde se jugará el videojuego, y para otros sistemas, como *PlayStation* o *Xbox*, la pantalla no viene incluida.

⁴³ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, The MIT Press, 2009, p. 15.

*entirely new kind of media experience born from the marriage of TV and computer technologies. Its raw ingredients are images, sound, text, animation and video, which can be brought together in any combination.*⁴⁴ Los videojuegos, principalmente por esta parte del “video,” nos ofrecen experiencias que combinan distintos elementos mediáticos para brindar nuevas formas de jugar. El jugador es el protagonista de una historia que va descubriendo por medio de imágenes y sonidos ya diseñados, pero con los cuales puede interactuar, y que le presentan distintos retos y problemas que él mismo tiene que analizar y resolver de la mejor manera posible.

Sicart cita a Salen y Zimmerman, otros teóricos sobre videojuegos, quienes hablan de cuatro características que son propias de los videojuegos. En primer lugar, un videojuego reacciona inmediatamente al estímulo del jugador de maneras más amplias que otro tipo de juegos. Nuestras acciones como jugadores en el mundo virtual tienen repercusiones inmediatas y palpables. En segundo lugar, suponen muchas ventajas en el almacenamiento y manipulación de la información necesaria para que el videojuego funcione correctamente. Esto es especialmente interesante en vísperas del lanzamiento de nuevas consolas, que prometen tener motores gráficos más potentes y nuevas opciones de *gameplay* y modos de compartir información con otros jugadores. También señalan el hecho de que la consola es capaz de manipular esta información a altas velocidades y sin alterar la experiencia del usuario, lo cual permite los distintos tipos de géneros en los videojuegos, que cambian la percepción de los personajes y la experiencia de juego. Finalmente, las consolas permiten la interconexión de varias consolas, para que varios jugadores jueguen el mismo juego simultáneamente, como *World of Warcraft*, *Minecraft*, entre otros.⁴⁵ Así, permiten que los jugadores se involucren en el mismo juego,

⁴⁴ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, p. 34.

⁴⁵ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 26.

a pesar de vivir en lugares muy distantes, y que compartan experiencias de juego en tiempo real.

Después de ofrecer esta información adicional para definir los videojuegos, Miguel Sicart problematiza las cuestiones a las cuales nos exponen estas nuevas formas de jugar. Los videojuegos modernos reflejan la situación cultural de nuestros tiempos, y también nos permiten explorar distintas opciones éticas gracias a la interacción de los jugadores con la historia y al tipo de narrativas que muchos de ellos ofrecen. Por ello, es el primero en explicitar que los videojuegos pueden servir como artefactos morales, que son modificados por el jugador y que lo enfrentan a situaciones moralmente problemáticas. Sicart enfatiza no sólo el elemento narrativo o visual de los videojuegos, sino la simulación interactiva que ayuda a crear la experiencia lúdica y la reflexión ética que los jugadores deben realizar mientras juegan un videojuego y realizan ciertas acciones en este mundo virtual: *“Playing games is interacting with systems that have been created with the intention of encouraging their users to perform a number of actions to reach some predefined goals in pleasurable or engaging ways. As ethical beings, we have to be interested in what those actions and goals are.”*⁴⁶

Los videojuegos reflejan valores encontrados en el mundo “real.” Las reglas existen para fomentar comportamientos y premiar acciones. El énfasis en este trabajo es sobre las elecciones y restricciones que nos ofrece el juego, y lo que éstas significan: *“Ethically interesting games are those in which the existence of the rules predicts a game world in which ethical values can be deduced from the actual gameplay.”*⁴⁷ Las situaciones a las cuales nos enfrenta la historia del videojuego nos permiten ejercitar nuestro razonamiento ético al reflexionar sobre problemas morales interesantes. Los jugadores deben tomar distintas decisiones cuando experimentan con un videojuego para alcanzar

⁴⁶ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 24.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 37.

distintas metas. El juego presenta un número limitado de elecciones al jugador, quien tiene que encontrar distintas estrategias para alcanzar estas metas.

Sicart menciona que los artefactos pueden tener ciertas *affordances*. Un *affordance* es “*the perceived and actual properties of the thing, primarily those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used.*”⁴⁸ Él utiliza este concepto para enfatizar el hecho de que el diseño de un objeto es decisivo en la manera en que experimentamos el objeto. Los videojuegos pueden tener *affordances* éticos porque son diseñados y experimentados por agentes morales inmersos en situaciones y épocas culturales específicas. El diseñador es responsable por los valores que son reflejados en su diseño del videojuego y que jugarán determinado rol en la experiencia lúdica. Sin embargo, los jugadores son los responsables por la manera en que interactuarán con el juego y la forma en que lo experimentarán.

El diseñador no sólo implementa las reglas a seguir durante el juego, también debe crear el ambiente y debe predecir una serie de respuestas, estrategias y técnicas posibles que el jugador pueda utilizar para alcanzar una meta específica o para moverse en el mundo virtual del juego. Finalmente, Sicart nos dice que los juegos éticamente relevantes son aquellos en que la misma trama y reglas de la historia fuerzan al jugador a que enfrente distintos dilemas éticos, o las situaciones en las que se presenta hagan que el jugador mismo realice distintos cuestionamientos éticos.⁴⁹ Sicart afirma que la moralidad de los juegos de video está relacionada con la manera en que los jugadores viven la experiencia lúdica, y la reflexión moral que hacen sobre los dilemas éticos a los que se enfrentan en este mundo virtual. La manera en que algunos jugadores viven un videojuego es siendo un *moral being*, un ser capaz de reflexionar moralmente sobre sus acciones en el mundo del videojuego.

⁴⁸ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 41.

⁴⁹ Cf. *Ibid.*, p. 49.

CAPÍTULO 2

Tradicionalmente se cree que los videojuegos son una pérdida de tiempo, ya que se les percibe como una actividad no productiva, y los videojugadores no son bien vistos, ya que al realizar una actividad que supone una pérdida de tiempo, se les ve como personas de poco provecho.⁵⁰ Esta idea ha prevalecido durante mucho tiempo, y se debe, en parte, a la aparente simplicidad que tenían los primeros videojuegos; y por otro lado, debido al poco conocimiento que tiene la mayoría de las personas sobre los videojuegos y toda la cultura que hay alrededor de estos artefactos, que no sólo proporcionan entretenimiento y nos proveen con problemas complejos, sino que funcionan también como instrumentos de transmisión y difusión de ideas. Los videojuegos son artefactos culturales que transmiten una determinada representación de la realidad, y que generan distintos retos cognitivos, motrices y morales. No sólo favorecen que los jugadores desarrollen ciertas habilidades, como la resolución de acertijos mentales y espaciales, sino que en muchos casos invitan a los jugadores a la reflexión.

Sólo quienes gozan de esta actividad y están atentos a los nuevos lanzamientos en cuanto a títulos y a consolas saben lo mucho que ha evolucionado esta industria y lo complejos que se han vuelto los juegos, tanto en sus historias como en sus personajes. Este tipo de videojuegos es muy común ahora; *Deus Ex*, *Heavy Rain*, *The Walking Dead*, *Oblivion*, *Skyrim*, *Fable* e *Infamous* son sólo algunos de los muchos ejemplos de videojuegos modernos que combinan gráficas novedosas e historias complejas. En esta investigación me refiero a un videojuego innovador, tanto en su *gameplay* como en los dilemas morales al que se enfrenta el jugador: *Fallout 3*. Dicho juego combina no sólo gráficas realistas e impresionantes, sino una historia interesante y llena de retos. En este capítulo propondré una nueva idea de jugador: el que se encuentra inmerso y

⁵⁰ Cf. James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, "Is Playing Video Games a Waste of Time?," Palgrave MacMillan, 2004, p. 13-50.

comprometido con la historia del videojuego, gracias a lo cual, es capaz de reflexionar éticamente sobre la naturaleza de sus acciones en el mundo virtual del juego.

Han transcurrido 40 años desde que *Atari* lanzó *Pong*, y desde ese entonces los videojuegos han cambiando bastante. Lo que sí tienen en común los antiguos videojuegos y los videojuegos modernos es que ambos siempre han promovido la coordinación mano-ojo, al estar viendo en una pantalla lo que debe de hacerse y a la vez interactuando con el juego a través de los controles, que también se han vuelto más complejos. Los medios que nos permiten acceder a los mundos virtuales del videojuego han cambiado también. No es lo mismo jugar *Pong* con un control de *Atari* que tiene un botón y un joystick a jugar *Fallout 3* con los controles del *PlayStation 3* que tienen 12 botones y 2 joysticks. Coordinamos de manera diferente con controles y movimientos más complejos, y constantemente nuestro cuerpo se debe adaptar a distintas maneras de controlar un personaje y a cómo funciona cada juego. Además, cada videojuego nos presenta con retos cognitivos muy interesantes, desde analizar varias opciones para sortear un obstáculo hasta diseñar estrategias para ver cuál es la mejor manera de vencer tal o cual *boss* al final de un nivel.

En años recientes algunos autores han hablado de los modelos culturales y las visiones éticas que transmiten los videojuegos.⁵¹ Ya hay investigadores que estudian las distintas aportaciones que ofrecen este tipo de juegos a la vida moral del jugador. Y aquí me propongo explorar la idea de que los videojuegos pueden servir, además de ser objetos de entretenimiento, para invitar a los jugadores a la reflexión. Por eso es que ofrezco una idea diferente de jugador: no como un ser que se encuentra pasivo frente a los acontecimientos que suceden frente a una pantalla, sino como un ser reflexivo que puede pensar sobre la acción que lleva a cabo en ese mundo virtual y que se involucra de manera inmersiva en el juego. Los videojuegos tienen la posibilidad de ser objeto de

⁵¹ Ejemplo de ello son la mayoría de los libros, artículos y conferencias citados en la bibliografía.

reflexiones éticas por parte de los jugadores, quienes tienen la capacidad de vivirlos ya no como simples juegos, sino como simulaciones morales, por medio de los cuales el jugador puede pensar sobre su propia moralidad, y ésta es la idea que discutiré en este capítulo. En el capítulo anterior definí qué es un juego y qué es un videojuego. Ahora la reflexión estará centrada en el jugador, en su rol cuando juega un videojuego y cómo es su experiencia mientras habita estos mundos virtuales.

2.1 Convirtiéndose en jugador

Miguel Sicart es un filósofo que escribió un libro llamado *The Ethics of Computer Games*. En este libro sostiene la tesis que de los videojuegos⁵² son artefactos morales, ya que ciertos jugadores no sólo juegan el juego completando misiones para ganar, sino que los jugadores se viven como *moral beings* al tener la experiencia de un juego que muchas veces incorpora dilemas morales a su estructura narrativa. Los videojuegos son objetos culturales complejos que recrean mundos muy ricos, en los cuales el jugador se sumerge y en los cuales puede expresar su moralidad⁵³ a través de sus acciones en la historia. Ofrecen la posibilidad de que los jugadores exploren distintos modos de actuar y lo que pasaría si tomaran una u otra decisión. Como *moral beings*, usarán su razonamiento ético⁵⁴ para elegir en determinados juegos. Hay algunos videojuegos, como *Fallout 3*, que hacen que el jugador reflexione en el significado de sus acciones, y promueven la reflexión moral y la responsabilidad ética. En este libro, el autor analiza las experiencias éticas que tienen los jugadores mientras juegan videojuegos en los cuales la historia se desarrolla según las decisiones que tome el jugador. Él es responsable por sus acciones en el mundo del videojuego, las cuales tendrán consecuencias directas en el

⁵² Sicart utiliza el término *computer games*, aunque después aclara que se referirá a todo tipo de juegos de video, no sólo los que se juegan en una computadora, sino que incluye a los juegos de distintas plataformas (desde *Atari* hasta *PlayStation 3*).

⁵³ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 4.

⁵⁴ Término que retomaré más tarde al hablar del concepto de imaginación moral.

desenvolvimiento de los acontecimientos de la historia. Los jugadores ya no son criaturas morales pasivas o *zombies* morales: los videojuegos reflejan y transmiten ciertos valores, los cuales son identificados por el jugador, quien los confronta con su propia moralidad.

Antes de profundizar en el jugador como *moral being*, primero exploraré qué significa ser un jugador. ¿Qué es lo que hace que una persona se convierta en un videojugador? En primer lugar, después de haber insertado el disco en la consola y disponer de un espacio y tiempo para jugar, hay que familiarizarse con los controles, es decir, la manera en que se puede mover al personaje, qué botones sirven para qué acciones, qué sí puede hacer y qué no, qué reglas físicas sigue el juego, ya que es el primer paso para saber de qué manera se puede explorar este nuevo mundo. Como ya mencioné, empezar un videojuego supone un cambio de mentalidad, pues el jugador advierte que está adentrándose en el “círculo mágico” del que Huizinga nos había hablado. El mundo virtual del videojuego tiene ciertas reglas que hay que seguir, en cuanto a lo que se puede o no hacer, cómo mover al jugador, etc. El jugador se construye como tal cuando empieza a jugar el videojuego. Y el videojuego, por otro lado, se entiende como tal sólo cuando es jugado.

A medida que va avanzando en el juego, el jugador empieza a conocer las reglas: cómo se realizan los *quests* (misiones que hay que completar durante el juego), qué objetos y habilidades necesita conseguir o desarrollar para poder lograr una meta, las estrategias que habrá que desarrollar para alcanzar objetivos y se habituará con el mundo virtual en el que se encuentra inmerso. Esta idea de inmersión dentro del videojuego es lo que hace que nos interesen tanto nuestras acciones en estos mundos virtuales, y es un concepto fundamental que permite comprender por qué el jugador se convierte en *moral being*.

En cualquier videojuego, controlamos un personaje, quien es el protagonista de la historia, y que será el medio para interactuar y explorar el mundo virtual. A esto

comúnmente se le llama avatar. El avatar es nuestro modo de acceder al mundo virtual y de empezar a vivir la narrativa que nos ofrece el juego, y permite que los jugadores se sientan inmersos en el videojuego de una manera mucho más profunda que en otras formas de ficción porque es una proyección del ser del jugador en un mundo virtual.

My avatar is a projection of my consciousness into the virtual world. Like my mirror image, my doppelganger, or my soul, he is both my other and myself. I travel, talk, and trade through him, but he is stronger, more beautiful, and more menacing than I am. He conceals and reveals my personality. He may serve as a means to channel my instinctual aggression, acquisitiveness, or lust, but he gives me no sensible pleasure or pain. He is immune to death, and in this he is most desirable and most distant from me.⁵⁵

Es muy común oír a videojugadores que se expresan de su personaje como si fueran ellos mismos. No decimos “mi personaje está en Rivet City,” sino “ahora estoy en Rivet City.” El avatar es el jugador mismo, es una proyección digital del ser del jugador. Nuestro cuerpo y nuestra conciencia son remediadas a través del control, el medio que utilizamos para manipular al ser virtual que conocemos como avatar, que es a su vez otro medio de acceso, pero que ahora se encuentra dentro del mundo virtual del videojuego. En los RPG modernos, esta identificación con el personaje es aún mayor, ya que el jugador puede escoger el sexo, la apariencia, en algunos la raza (elfo, humano, troll, entre otros); y las características y habilidades que el personaje tendrá. Finalmente, el jugador le otorga un nombre al personaje, con lo cual lo hace aún más suyo. Esta elección de la apariencia física y las características intelectuales y físicas del personaje, así como asignarle un nombre que nos guste, favorece el proceso de inmersión, gracias a lo cual el jugador podrá vivirse como un *moral being* mientras juega un videojuego.

Jesper Juul define inmersión como ser transportado mentalmente a un mundo ficticio, pero matiza el concepto indicando que el jugador de hecho realiza una actividad, aunque esté totalmente absorto en ésta.⁵⁶ Es decir, mentalmente el jugador se coloca en el lugar del personaje, para ver la historia desde sus ojos, pero es innegable que mediante

⁵⁵ Harry J. Brown, *Videogames and Education*, p. xii.

⁵⁶ Cf. Jesper Juul, *Half-Real*, loc. 257.

el control de la consola (o el teclado, en el caso de los juegos de computadora) es como se mueve al avatar en el mundo virtual.⁵⁷ Retomo también la definición clásica de inmersión de Janet Murray, que la conceptualiza como *“the sensation of being surrounded by a completely other reality [...] that takes over all of our attention.”*⁵⁸ Como vemos, no es necesario contar con un casco de realidad virtual que haga que nuestro campo de visión resulte limitado al mundo virtual del videojuego para sentirnos inmersos en él: *“Thus, virtual reality is not only a head-mounted display and computer hardware and software; it is also the sum of the entertainment and training uses to which this hardware and software is put, and it is the institutional and entrepreneurial capital devoted to these uses.”*⁵⁹ Los ambientes virtuales interactivos que encontramos con los videojuegos son realidades virtuales que tienen la capacidad de absorber intensamente al jugador y captar toda su atención sin ninguna interrupción, sin importar si el jugador se encuentra en su cuarto o en una sala de estar en algún lugar de la casa. Y la inmersión se favorece, en primer lugar, porque somos nosotros mismos quienes realizamos una actividad: resolvemos problemas espaciales o acertijos lógicos utilizando a nuestro avatar, que es el puente entre nosotros y el mundo virtual.

Como jugadores, sentimos simpatía y empatía por nuestro personaje. Nos importa lo que le suceda, y nos enoja y frustra que pierda, muera o que no pueda pasar determinadas misiones. A pesar de que estamos conscientes de que se encuentra en un mundo virtual, que muchas de las situaciones vividas en el videojuego no tienen existencia fuera de la pantalla, aún así nos interesa cómo se desarrolle la historia y lo que hagamos ahí. Y nos sentimos responsables de las consecuencias de nuestros actos en el

⁵⁷ En esta investigación no menciono a los nuevos modos de jugar que ofrecen dispositivos como *Kinect*, que permiten prescindir de los controles y presentan nuevas formas de interacción con los juegos a través del cuerpo del jugador.

⁵⁸ Dominic Arsenault, *Dark Waters: Spotlight on Immersion*, Game On North America 2005 International Conference Proceedings, Ghent, Eurosis-ETI, 2005.

⁵⁹ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, p. 78.

mundo virtual porque nos encontramos inmersos en el mundo del videojuego y, por lo tanto, en su historia.

Otro aspecto que favorece la inmersión en los videojuegos es la narrativa. Habitualmente se subraya, al hablar de ciertos videojuegos, que son narrativas interactivas, que muchas veces ofrecen distintas opciones de diálogo para relacionarse con los otros personajes del juego (los NPC⁶⁰). Como también ya lo mencioné, es muy diferente ver una película o leer un libro a jugar un videojuego. Los niveles de interacción con el medio son distintos, pues en el videojuego nos encontramos en un estado constante de interacción física con el juego, a través de los controles, e interacción mental, al adoptar un determinado rol en esta historia, que va cambiando con las decisiones que vayamos tomando, por medio de nuestro avatar. Tenemos que analizar las situaciones en las que nos encontramos y ver cuál es la mejor manera de sortear obstáculos y alcanzar objetivos. La historia avanza gracias a las acciones del jugador.

Los videojuegos ofrecen una experiencia inmersiva, ya que el jugador piensa acerca de lo que el videojuego representa y simula.⁶¹ Es muy importante recalcar que el juego es una interpretación de la realidad, que la representa de cierto modo a través de una simulación. Un jugador se sitúa en un nivel cognitivo diferente mientras juega, ya que sabe que se encuentra en un mundo ficticio. Pero eso no impide que se sienta como si él mismo fuera el protagonista de la historia, ya que sus acciones desencadenan ciertos eventos. En condiciones normales, los jugadores son capaces de reconocer que la experiencia de jugar un videojuego es diferente a lo que pueden experimentar en el mundo. Hacemos esta aclaración ya que han sucedido casos en los cuales determinadas personas tratan de emular lo que hacen en el mundo de los videojuegos en la vida real. En este tipo de situaciones, ciertas personas sí confunden lo vivido en el mundo ficticio

⁶⁰ Non-player characters.

⁶¹ Cf. Lars Konzac, "Philosophical Game Design," *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 35.

con la realidad. Los casos más comunes son aquellos que relacionan actos violentos con la violencia vivida en los videojuegos.⁶²

El concepto de inmersión nos sirve, además, para aclarar que no es lo mismo jugar fútbol en el parque que jugar FIFA 2012 en el *PlayStation 3*. La primera actividad es realizada en el mundo real; en la segunda, el jugador se adentra en un mundo virtual. Los videojuegos nos ofrecen una hipermediación de los videojuegos tradicionales, ya que se valen de distintos medios para recrear otros juegos, u ofrecernos nuevas historias y experiencias lúdicas. Los mundos virtuales nos ofrecen una experiencia diferente de juego, porque se valen de distintos medios tecnológicos (gráficas, sonido, diseño de personajes, etc.) para ofrecernos una experiencia interactiva e inmersiva:

For example, the genre of computer games like *Myst* or *Doom* remediates cinema, and such games are sometimes called 'interactive films:'

The idea is that the players become characters in a cinematic narrative. They have some control over both the narrative itself and the stylistic realization of it, in the sense that they can decide where to go and what to do in an effort to dispatch villains (in *Doom*) or solve puzzles (in *Myst*). They can also decide where to look-where to direct their graphically realized points of view-so that in interactive film, the player is often both actor and director.⁶³

Nuevamente, vemos cómo los videojuegos son una forma de remediar distintos medios, como cine y televisión (imágenes en movimiento) si los vemos como una narrativa al estilo de las películas. Pero además ofrecen una experiencia de realidad virtual inmersiva, porque el jugador se siente como si de verdad estuviera en el mundo virtual del videojuego. Los videojuegos son aplicaciones hipermediáticas porque importan y remodelan otros medios,⁶⁴ y al hacerlo, ofrecen una experiencia interactiva de una manera más profunda que otros medios. A través de todos los medios que fusionan,

⁶² Craig A. Anderson es un psicólogo estadounidense que ha dedicado gran parte de su investigación a explorar los efectos que tienen los videojuegos violentos en niños y adolescentes. Ha conducido distintos estudios que exploran la falta de distinción entre la realidad y la fantasía. Sin embargo, eso no es el objeto de esta investigación, aunque es pertinente hacer esta aclaración.

⁶³ Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, p. 50.

⁶⁴ Cf. *Ibid*, p. 51, 52.

ofrecen distintas visiones de realidad, a través que la critican y la subliman, para ofrecer al jugador un medio en el cual sus acciones determinan el curso de la historia.

Hay distintas actividades que pueden ser inmersivas porque resultan intelectualmente estimulantes, nos absorben mentalmente y que podrían provocar un involucramiento emocional con lo que está sucediendo.⁶⁵ Es el caso de novelas, películas, libros o incluso juegos tradicionales. En los videojuegos esta sensación es mayor por la hipermediación, esta combinación de distintos medios totalmente interactivos que maximizan la experiencia inmersiva. Podemos ver cómo nuestro personaje va explorando un mundo, conoce a distintas personas, escucha si se acercan enemigos, sostiene diálogos con otros personajes, sortea dificultades y muchas veces fracasa en las misiones que tiene que cumplir, y sin embargo, lo seguimos intentando hasta que lo logramos. Los sentimientos que experimenta el jugador mientras juega son totalmente reales y dependen de lo que está jugando en ese momento: siente ansiedad si ve que una horda de enemigos se le echa encima; desesperación si advierte que no tiene con qué defenderse; alivio si llega algún aliado a ayudarlo; frustración al no poder cumplir los objetivos impuestos por el juego; satisfacción al cumplir una misión especialmente difícil.

Cuando uno juega un videojuego, entra uno en un mundo complejo de interacciones simbólicas.⁶⁶ El mundo de los videojuegos es una interpretación del mundo ordinario, pero es distinto a él. Los videojuegos representan una alteración, ya que representan el mundo que vivimos, pero maximizando algunas de sus características y añadiendo elementos ficticios. En esta parte retomo el concepto de símbolo de Ernst Cassirer, que es “una realidad material que indica otra cosa. Es algo sensible que se hace portador de una significación universal, espiritual.”⁶⁷ Los videojuegos están llenos de

⁶⁵ Cf. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, 2003, p. 13.

⁶⁶ Cf. Jesper Juul, *Half-Real*, loc. 244.

⁶⁷ Ernst Cassirer, *Filosofía de las Formas Simbólicas*, México, FCE, 1988. Tomo 1, p. 36.

símbolos que reflejan el mundo ordinario.⁶⁸ Por ahora, sólo mencionaré que el videojuego evidentemente no es la realidad, pero la representa de cierta manera e interpreta de acuerdo a cierta ideología. La inmersión es un concepto moderno que complementa el concepto de “círculo mágico,” y que nos permite comprender el fenómeno que sucede cuando el jugador se adentra en un mundo virtual que es distinto del mundo cotidiano.

Ya había dicho que Huizinga utiliza el concepto de “círculo mágico” para definir la esfera en la que se vive el jugador mientras tiene la experiencia lúdica del juego. Los procesos cognitivos experimentados por el jugador cambian cuando éste entra al mundo del juego y se vive como jugador. Además, es capaz de reconocer que está jugando, está realizando un tipo de actividad particular, dentro de la cual actúa de manera muy diferente y sigue distintas reglas de acuerdo con el contexto del videojuego.⁶⁹ Los jugadores siempre siguen las reglas en el videojuego; éstas no pueden ser alteradas ni cambiadas. Los programadores proveen las características bajo las cuales se desarrollará el juego, es decir, las reglas, y crean los fantásticos mundos que habita el jugador a través de su avatar. Salen y Zimmerman, dos investigadores importantes de la teoría de los videojuegos, afirman al respecto: “*There is in fact something genuinely magical that happens when a game begins.*”⁷⁰ Y es que el jugador se adentra en un mundo distinto al que vive cotidianamente, en el cual tiene que actuar de maneras diferentes a las cotidianas y en el cual tiene que pensar como si viviera él mismo en esa realidad. Las reglas y las interacciones con las personas cambian, y es transportado a lugares muy vívidos; en el caso concreto de *Fallout 3*, el jugador ya no está en su sala o en su cuarto, verdaderamente es como si estuviera en las ruinas de la capital de Estados Unidos, *Capital Wasteland*.

⁶⁸ En el siguiente capítulo exploraré a profundidad esta noción, y en el cuarto capítulo analizaré algunos de los símbolos presentes en *Fallout 3*.

⁶⁹ Cf. Dominic Arsenault and Bernard Perron, “In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay,” *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, 2009, p. 112.

⁷⁰ *Ibidem*.

Es fascinante adentrarse en un mundo que nos ofrece varias posibilidades de acción, un vasto escenario para explorar, personajes con los cuales interactuar y cuyas historias descubrir. Esto es lo que Huizinga transmite con su concepto de círculo mágico: “All [play-grounds] are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.”⁷¹ Huizinga no estaba pensando en los videojuegos, evidentemente, pero retomo su idea de círculo mágico para enriquecer el concepto de inmersión, que muestra cómo el jugador se sumerge en otro mundo con sus propias reglas, tiempo y espacio mientras juega; y además fortalece la idea de *moral being* que expondremos más adelante: ya que si el jugador se encuentra inmerso en esta actividad, la cual lo absorbe por completo y parece transportarlo a otro mundo distinto al ordinario, podrá reflexionar sobre el significado de sus acciones en estos mundos, ya que es él mismo el protagonista de la historia y quien determina cómo se desencadenan los eventos.

La inmersión se refiere, entonces, al estado en el que se encuentran los jugadores al estar frente a una pantalla, explorando un mundo virtual y realizando un *quest*. Están tan absortos en lo que están haciendo que incluso llegan a perder el sentido del tiempo. Ponen toda su atención en esta actividad, que disfrutan y los cautiva absolutamente. Es como si se adentraran en estos mundos ficticios, ya que verdaderamente sienten como si estuvieran ahí. Y en un sentido lo están, a través de su avatar. Al entrar al juego, el jugador se “sumerge” en el mundo virtual. Ya no se encuentra en su cuarto o en su sala, está en *Megaton* o en *Oasis*.⁷² El jugador es, entonces, el ser que sale a la existencia en el momento de jugar un videojuego. Ser un jugador requiere compromiso con las reglas del juego, sin las cuales no se desarrolla de manera adecuada el juego como actividad, y

⁷¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 10.

⁷² Éstos son algunos de los lugares que puede uno visitar en el vasto mundo de *Fallout 3*.

con la misma experiencia lúdica. El concepto de inmersión es fundamental para comprender más adelante cómo el jugador se puede entender como *moral being*.

2.2 De ser jugador a ser *moral being*

Una vez que hemos señalado qué es un jugador y cómo es el proceso de inmersión en el mundo virtual del videojuego, expondré ahora el concepto de *moral being*. Ciertos videojuegos nos presentan con situaciones y dilemas éticos que nos invitan a la reflexión y a preguntarnos cómo actuaríamos si nos encontráramos bajo esas circunstancias. Y es en los videojuegos donde podemos explorar las repercusiones que tienen nuestras acciones en escenarios ficticios. Sid Meier, un reconocido programador y diseñador de varios videojuegos de estrategia, entre los cuales destaca la serie *Civilization*,⁷³ define a un buen videojuego como “*a series of interesting choices.*”⁷⁴ Las elecciones son el núcleo de los nuevos videojuegos. Es verdad que los jugadores no son totalmente libres para elegir en el juego, debido a que los diseñadores crean las posibilidades entre las cuales el jugador puede escoger, y no puede optar por algo que no se encuentre dentro de las opciones propuestas. Pero la manera en que se desarrolla la historia cambia según lo que elija el jugador: hay veces en que hay unas decisiones serán mejores para alcanzar el objetivo del juego, o habrá veces en que los caminos elegidos sólo sean diferentes (no necesariamente mejores ni peores) para alcanzar dichos objetivos.

Los videojuegos en los cuales la historia se desenvuelve según las decisiones que tome el jugador y las alternativas entre las que elija se conocen como *open-ended* o *sandbox*. Este término se refiere a que algunos videojuegos ya no siguen una historia lineal, en los cuales sólo hay un camino posible. Ahora encontramos varias sub-tramas

⁷³ *Civilization* es una serie de juegos de estrategia en los cuales el jugador construye ciudades e interactúa con poblados vecinos, y puede situarse en distintas épocas de la historia del ser humano.

⁷⁴ Citado por Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 42.

que el jugador puede ir descubriendo paulatinamente, y tienen varios finales, que dependen de las decisiones que haya tomado el jugador y que afectan la forma en que sigue la narrativa. Incluso el jugador puede elegir no hacer ciertas misiones o no explorar determinados lugares, lo cual provocará que no conozca a algunos personajes ni tenga otras experiencias. Hay distintas maneras de vivir la historia y muchos caminos que descubrir para llegar al final (o finales) del juego.

Debido a que existe esta nueva modalidad de juego, y a las nuevas narrativas que muestran los nuevos videojuegos, Sicart afirma que los jugadores tienen una experiencia ética mientras juegan un videojuego, y ése es un concepto clave en el argumento que sostendrá en su libro. Los jugadores están conscientes y pueden reflexionar sobre la naturaleza de sus actos dentro del mundo del videojuego. No sólo se concentran en los objetivos que tienen que alcanzar, sino que al asumirse como *moral beings*, sus acciones reflejan su propia moralidad. Uno de los usos que da Sicart al término *moral being* es describir a alguien que actúa con virtud tratando de ser una buena persona.⁷⁵ En el caso concreto de los videojuegos, los jugadores, según Sicart, construyen su subjetividad ética (su capacidad de interpretar éticamente el contenido y experiencia de un videojuego) sólo cuando son jugadores, cuando están experimentando un videojuego al jugarlo.⁷⁶ Al jugar nos adentramos en un mundo virtual para tener experiencias distintas a las que tenemos en el mundo de lo cotidiano. Sicart nos dice que jugar un videojuego es ponernos en el lugar de nuestro avatar, para experimentar el mundo virtual a través de sus ojos.⁷⁷ El jugador se identifica de cierta manera con su avatar y está inmerso en este mundo virtual y vive determinadas experiencias, y esto posibilita el que se pueda vivir como un *moral being*.

⁷⁵ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 63.

⁷⁶ Cf. *Ibid.*, p. 66.

⁷⁷ Cf. *Ibid.*, p. 79.

Como ya habíamos dicho, en los videojuegos toda la información ya está dada por los programadores, y los jugadores no pueden salir de eso. Ningún jugador puede hacer trampa en el juego, ya que todo está programado por algoritmos, y no es posible saltarse las reglas. Todo lo que se puede hacer en el mundo virtual está permitido por los programadores, y lo que no se puede hacer es simplemente impensable y no se puede llevar a cabo. El objetivo del juego es ganar, y como jugadores, el juego nos ofrece ciertas valoraciones para nuestras interacciones con él: nos premia o nos castiga ciertas acciones.⁷⁸

Para Sicart, el jugador se convierte en *moral being* ya que es capaz de reflexionar sobre su experiencia en el juego gracias a sus herramientas y parámetros morales. Para él, estos elementos son basados en la ética de Aristóteles. Ya que su idea de *moral being* se apoya en la ética aristotélica, afirma que el jugador refuerza su moralidad al realizar la actividad lúdica, la cual ofrece un soporte para que el jugador reflexione sobre la naturaleza ética de ser un jugador y los contenidos éticos presentes en el juego.⁷⁹ Esto no significa que el jugador no disfrute el juego como tal. Por supuesto que lo hace, pero además de vivirlo como un simple juego, la experiencia lúdica trasciende a una experiencia moralmente relevante en su vida.

Para Sicart, ser un *moral being* es ser un jugador bueno, lo cual a su vez significa ser un jugador virtuoso: *“A virtuous player is the one who engages in a game and enjoys its ludic experience, but it is also she who, in the face of a moral challenge, uses the practical wisdom acquired by playing that game, and all those games that form her repertoire, in order to make the most ethically informed choice.”*⁸⁰ En esta definición de jugador virtuoso, el autor enfatiza el hecho de que al jugar un videojuego, el jugador idealmente realiza una reflexión moral sobre las situaciones a las que se enfrenta, para

⁷⁸ Ejemplo de ello es una de las misiones de *Fallout 3* que describiré más adelante.

⁷⁹ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 88.

⁸⁰ *Ibid.*, p. 92.

después tomar una decisión de la manera más ética posible. El jugador virtuoso de Sicart nos remite al concepto de aristotélico de virtud. Virtud, en Aristóteles, “es el hábito que hace al hombre bueno y le permite hacer bien su propia tarea.”⁸¹ Este hábito permite ejercitar una elección deliberada determinada por la razón. Aplicado al concepto de *moral being*, Sicart define virtud como la capacidad del jugador de hacer una elección en el videojuego basada en la razón y en la virtud: “A virtuous player uses ethical reflection based on her virtues when playing a computer game.”⁸² Es en este punto donde difiero con Sicart, ya que él limita la definición de *moral being* a las virtudes aristotélicas, y no me parece que la experiencia ética que ofrecen los videojuegos pueda basarse solamente en las virtudes. La parte aristotélica me parece limitada para explorar lo que *moral being* significa para los jugadores de videojuegos, y es por ello que la complementaré en el siguiente capítulo, ya que mostraré que el *moral being* interactúa con el videojuego no sólo reflexionando sobre la moralidad de sus acciones, sino ejercitando su imaginación moral, un proceso por el cual exploramos distintas posibilidades de acción y la moralidad de cada una de estas opciones.

Lo que sí rescato del concepto, y la razón por la cual he decidido retomarlo en esta investigación, son otras reflexiones que nos ofrece Sicart y el hecho de que es uno de los primeros autores en problematizar la experiencia ética de los videojugadores a través de su concepto de *moral being*. Por ejemplo, el concepto *moral being* incluye no sólo al jugador virtuoso, sino tiene otros matices también: ser un *moral being* mientras jugamos un videojuego también significa que interpretamos el juego desde nuestro propio *background* cultural, interpretando los contenidos a la vez que los vamos viviendo. El jugador se enfrenta al juego de manera reflexiva, con su propia historia cultural como

⁸¹ Aristóteles, *Ética Nicomaquea*, libro II, capítulo 6, 1106a22.

⁸² Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 93.

jugador. Al jugar no nos desprendemos de nuestra ideología moral.⁸³ Sicart afirma de manera absoluta que el jugador, cuando juega, no se desprende de sus valores y su mentalidad ética, y por ello es que señala que los jugadores están moralmente conscientes de sus acciones en el juego y son capaces de reflexionar cómo estas acciones afectan los eventos que se desarrollarán en el mundo del videojuego.⁸⁴ Es decir, cuando se juegan determinados videojuegos (como *Fallout 3*), el jugador no sólo se centra en los objetivos y las metas que debe alcanzar, también puede reflexionar en el tipo de decisiones que debe tomar y ejercitar su razonamiento moral con los problemas éticos que le presenta el videojuego.

Ya que Miguel Sicart afirma que el jugador no puede desprenderse de su contexto cultural y de sus valores al jugar, señala que un jugador, cuando juega, lo hace siendo un *moral being*. La moralidad del jugador se reflejará, de cierto modo y quizá no en su totalidad, a través de su avatar en el mundo virtual. Eso es lo que significa ser un *moral being*: interpretar un juego desde la posición ética personal y los valores que tiene el jugador no sólo como tal, sino como ser humano. Según Sicart, como jugadores de videojuegos, tenemos la posibilidad de reflexionar de manera crítica en lo que hacemos en el mundo del videojuego; y es ésta capacidad de reflexión la que hace que podamos identificar problemas éticos presentes en los juegos.⁸⁵ El juego nos permite reflexionar sobre nuestro ser, no sólo como jugadores, sino también como personas y la ideología que conforma nuestra existencia en el mundo cotidiano. Sicart nos ayuda a desmentir la idea que se tiene del jugador como un elemento pasivo frente al juego, que sólo aprieta botones sin más. Tiene una participación activa en el desenvolvimiento de las acciones en el mundo del juego, y esta participación activa se hace más evidente con el hecho de que el jugador realiza reflexiones morales respecto a las acciones que realiza en el

⁸³ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 63.

⁸⁴ Cf. *Ibid.*, p. 61.

⁸⁵ Cf. *Ibid.*, p. 63.

videojuego. Este matiz del concepto de *moral being* nos ayuda a enunciar la posibilidad de que el jugador tenga una experiencia moral mientras juega un videojuego y por eso retomamos la noción de *moral being*.

Siguiendo a Sicart, un jugador que vive una experiencia moral mientras juega se asume como *moral being*, ya que utiliza su reflexión ética mientras juega un videojuego. Sin embargo, en vez de ser un jugador virtuoso, que siempre tome las decisiones más moralmente correctas en el videojuego, yo afirmo que algunos jugadores pueden ejercitar su razonamiento moral a través de los problemas éticos que enfrenta en la narrativa, y así puede explorar las distintas opciones que tiene para realizar las diversas misiones. El jugador puede reflexionar sobre el impacto que tendrán sus acciones en este mundo virtual, y cómo afectarán sus decisiones el desarrollo de la historia. *Fallout 3* es un ejemplo de un videojuego en el cual los diseñadores dieron mucha importancia a las elecciones morales y al razonamiento ético. Por ejemplo, el protagonista del videojuego llega a Megaton, una ciudad amurallada construida alrededor de una bomba atómica que nunca explotó. Una de las misiones más importantes en el juego es *The Power of the Atom*. El sheriff de la mencionada ciudad, Lucas Simms, le pide al protagonista (el jugador) que desarme la bomba nuclear. Por otro lado, el señor Burke quiere que detone la bomba, porque su jefe, Allistair Tenpenny (quien vive en un hotel al sur de la ciudad) así lo desea. Burke ofrece 500 caps⁸⁶ por la detonación de la bomba. Si desarma la bomba nuclear, el protagonista recibe como recompensa una casa en Megaton, la cual servirá como su refugio, para recuperar salud o guardar sus pertenencias. Además, obtendrá buen karma. Si detona la bomba, obtendrá mal karma y la ciudad de Megaton será destruida, pero Tenpenny le ofrecerá un cuarto en su torre, el cual servirá como su refugio.

⁸⁶ Las caps son corcholatas de refresco, que han sustituido al dinero como moneda de cambio.

Para medir el grado de bondad o maldad de un personaje en este juego, se retoma la idea oriental de karma. El concepto hindú de karma consiste en una fuerza en la cual las acciones buenas y malas traen beneficios y castigos en esta existencia o en una futura.⁸⁷ En el caso de *Fallout 3*, las repercusiones de los actos se viven a lo largo de la historia del personaje principal. Si el personaje realiza acciones buenas, ganará karma. Si, por el contrario, el jugador decide ejecutar actos malos, perderá karma. Ambos caminos, como vimos en el caso de una de las misiones de *Fallout 3*, tienen distintos beneficios y perjuicios. Este juego invita a que el jugador reflexione sobre el carácter moral de sus acciones y las consecuencias de las mismas.

Para Sicart, el jugador siempre elige comportamientos y prácticas deseables y virtuosas en la experiencia lúdica. Esto no es necesariamente cierto, ya que en muchos juegos el jugador tiene la opción de ser bueno o malo, como en la misión que describimos en el párrafo anterior. Cuando uno decide ser “malo,” las prácticas y los comportamientos no son castigados por *Fallout 3*, ya que simplemente se vive la historia desde otra perspectiva. Este juego es un caso especial, ya que habrá distintos personajes a quienes moleste que el jugador sea bueno o malo, y tendrá ciertos enemigos de acuerdo a su nivel de karma. En esta situación el concepto de jugador virtuoso no se mantendría, ya que el jugador puede actuar de maneras incorrectas, e incluso el juego no lo penalizará por ello. Lo que sí rescato de Sicart es el hecho de que enuncia esta capacidad de los jugadores de reflexionar sobre sus acciones en el mundo del videojuego. Es decir, el jugador decide asesinar o robar, reconociendo que estas acciones no son buenas. Lo elige hacer en el juego, pero es capaz de reconocer su maldad. No pensará, de ningún modo, que está bien hacer eso en el mundo ordinario, aunque quizá sea divertido o interesante hacerlo en el mundo del videojuego. Sicart considera que los videojuegos nos pueden servir para evaluar nuestra propia moralidad a través de las elecciones y decisiones que tomamos en

⁸⁷ *The Cambridge Dictionary of Philosophy*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001, p. 466.

el juego. Esta experiencia es, entonces, moralmente relevante para la formación ética del jugador.⁸⁸

El argumento central de Sicart es, entonces, que mientras el jugador juega un videojuego no se encuentra más allá de su moralidad; su eticidad no está suspendida en lo que él juega.⁸⁹ Reflexionará sobre esta experiencia siempre desde sus mismos valores. Y la experiencia se maximiza en videojuegos como *Fallout 3*, que nos enfrentan a distintos dilemas éticos que forman los ejes narrativos centrales. Jugar, en palabras de Sicart, es ponerse en la piel del jugador (que en este caso, es un personaje diseñado por uno mismo) y experimentar el mundo y el mundo del juego a través de esos ojos.⁹⁰

Finalmente, aunque decida ser “malo” en el juego, el jugador sigue utilizando su razonamiento moral, porque reconoce que las acciones que realiza son malas, son incorrectas. Hasta el mismo juego marca esta diferencia indicando, cuando el protagonista realiza acciones malas, que ha perdido karma, y sale la figura de un pequeño diablo para indicarlo. Nunca nos despegamos del razonamiento moral ni de la reflexión personal sobre las acciones que realizamos en el mundo del videojuego, y eso es uno de los aspectos más valiosos e importantes del concepto de *moral being*. El jugador tiene la posibilidad y la capacidad de reflexionar sobre sus acciones dentro del mundo del videojuego y de interpretarlas desde su *moral being*. En el caso concreto de *Fallout 3*, el juego no favorece ni que el jugador sea “bueno” ni que sea “malo.” Habrá ciertas ventajas y desventajas tanto en una como en otra manera de vivir el juego. Por esto, el videojuego permite explorar la misma narrativa desde distintas perspectivas, y con matices muy propios de cada una de ellas.

Sicart, asimismo, señala que los jugadores tienen distintas experiencias del juego. El videojuego no es un objeto, es una experiencia que necesita forzosamente del *input*

⁸⁸ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 89.

⁸⁹ Cf. *Ibid.*, p. 77.

⁹⁰ Cf. *Ibid.*, p. 79.

que el jugador pueda ofrecer. Jugar es interpretar nuestra situación ontológica como jugadores, situados en el mundo virtual del videojuego, y también nos permite reflexionar sobre nosotros mismos e interpretar nuestro ser jugador.⁹¹ El acto de jugar también incluye adoptar una mentalidad diferente y entender que se encuentra uno en un nivel de realidad distinto; y reflexionar sobre los actos que llevamos a cabo en este mundo virtual, no sólo disfrutar la experiencia lúdica. Este encontrarnos en una realidad distinta favorecerá, como veremos ulteriormente, que ejercitemos nuestra imaginación moral.

Las reflexiones de Miguel Sicart sobre los jugadores reflexivos que se asumen como *moral beings* permite explorar la posibilidad de crear nuevos tipos de videojuegos que sirvan como simuladores morales para ensayar distintos tipos de respuestas frente a problemas diversos y ver cómo reaccionaríamos en situaciones éticamente problemáticas. Si bien me parece que la ética aristotélica es limitada para entender la complejidad del concepto de *moral being* y por ello complementaré esta noción con la imaginación moral en el siguiente capítulo, sí rescato las ideas que nos dicen que parte de ser *moral being* significa que el jugador juega siempre desde su contexto ético y cultural, y que es capaz de reconocer las acciones realizadas en el mundo virtual del juego. Un jugador ejerce su reflexión ética aún cuando está jugando, y es capaz de reconocer y enfrentarse a los dilemas éticos que se le presentan.

Sicart se pregunta si los jugadores siempre son *moral beings*. Yo pienso que esto no es así, ya que no todos los jugadores reflexionan sobre su experiencia lúdica. Para algunos, sólo están jugando un juego en el que tienen que alcanzar ciertos objetivos, y cuya máxima meta es ganar. Hay otros jugadores a quienes determinados juegos nos hacen reflexionar sobre nuestras acciones y las distintas situaciones que se presentan en el relato, y la carga cultural y ética que transmite la narrativa del videojuego. Para estos jugadores reflexivos, jugar un videojuego se convierte en un acto de reflexión moral, ya

⁹¹ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 86.

que el jugador no se separa de sus valores ni de su ser ético mientras se encuentra en esta experiencia lúdica. El jugador, en tanto *moral being*, reflexiona sobre sus acciones no sólo para saber si sí está cumpliendo con los objetivos del juego, sino que las interpreta en un sentido moral. Es capaz de analizar los problemas éticos propuestos, los dilemas a los que se enfrenta, las situaciones particulares que se encuentran dentro de un determinado videojuego y sobre el diseño del mismo juego que está jugando.⁹² Cuando jugamos, no nos desprendemos de nuestro ser moral. Como ya lo mencioné, jugamos teniendo detrás nuestros valores e ideología: *“Being a player is maintaining a part of what makes us moral beings in the real world as a reference.”*⁹³ A pesar de que podamos comportarnos de maneras poco éticas en el videojuego, nunca veremos estas acciones como correctas; aunque sabemos que al estar en un mundo ficticio, éstas no tendrán consecuencias como si estuviéramos en la vida real. Como jugadores, siempre nos entendemos, según Sicart, como seres morales y culturales. Aunque es importante apuntar que no todos los jugadores alcanzan este nivel de profundidad en el juego. Hay muchos que no se detienen a reflexionar sobre el valor de sus acciones en este mundo virtual. Pero hay otros que sí se detienen a pensar en este tipo de cuestiones éticas.

Entonces, hay ciertos jugadores que no son, como ya mencioné, *zombies* morales cuando juegan videojuegos. Tampoco son elementos pasivos, ya que están realizando una actividad, están interactuando con un aparato que les ofrece todo un mundo nuevo de posibilidades y de campos de acción y material de reflexión. Estos jugadores son seres moralmente conscientes que interactúan con las opciones de diálogo del juego (y con los demás personajes y misiones) reflexionando sobre la naturaleza ética de sus acciones. Pueden interpretar los contenidos de los juegos desde su propia moralidad, y sentirse

⁹² Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 101.

⁹³ *Ibid.*, p. 121.

responsables por sus acciones del juego, algo que también sucede porque se encuentran inmersos en esta actividad.

Los videojuegos son un tipo especial de juego, ya que pueden convertirse en experiencias éticas que permitan al sujeto colocarse en situaciones éticas hipotéticas, por medio de las cuales pueden ejercitar su imaginación moral. El jugador puede ser, entonces, un *moral being* capaz de ejercitar su razonamiento moral por medio de la experiencia lúdica en la cual está inmerso (en este caso, el videojuego). El jugador expresa su moralidad mientras juega, y es capaz de reflexionar éticamente sobre su presencia en el mundo virtual del videojuego.⁹⁴ Como Grant Tavinor lo menciona en las primeras páginas de su libro *The Art of Videogames*, los nuevos videojuegos, con sus narrativas tan ricas y la manera en que el jugador interactúa con la historia, hacen que el jugador se sienta parte de las situaciones morales que se le presentan, y que decida actuar de distintos modos.⁹⁵ Los videojuegos tienen un gran potencial para explorar distintos dilemas éticos y servir como simuladores morales, tomando en cuenta el elemento de inmersión del cual ya hablamos. Podemos ejercitar nuestra imaginación moral a través de ellos, ya que al actuar de determinadas maneras en estos mundos virtuales, nos podemos preguntar, en la medida de lo posible, cómo actuaríamos si esa situación (o alguna similar) se nos presentara en la vida real. Cuando los videojuegos son objeto de reflexión ética por parte de los jugadores se convierten en artefactos morales a través de los cuales vivimos nuestro *moral being* ejercitando nuestra imaginación moral.

⁹⁴ Cf. Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 17.

⁹⁵ Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 9.

CAPÍTULO 3

En este capítulo complementaré la noción de *moral being* que expuse en el apartado anterior con el concepto de imaginación moral que propone Mark Johnson. El concepto de *moral being* me parece valioso para explicar al jugador, quien no sólo es un espectador, sino que se vive como un participante activo en la historia del videojuego, y que además tiene la posibilidad de reflexionar éticamente sobre sus acciones en el mundo virtual donde se desenvuelve dicha historia. Miguel Sicart ofrece, como soporte ético a este concepto, la ética aristotélica. Sin embargo, en este capítulo propongo otra propuesta ética que enriquece y completa el concepto de *moral being* para entender al jugador como un ser capaz de reflexionar éticamente sobre sus acciones en el videojuego: el *moral being* activa su imaginación moral cuando juega un videojuego, al colocarse en distintas situaciones moralmente problemáticas que le exigen cuestionarse cómo actuaría si se encontrara en esas circunstancias.

3.1 El carácter metafórico de la moralidad

Mark Johnson señala la importancia de reconocer el papel tan fundamental que juega la imaginación en nuestro razonamiento moral, ya que gracias a la imaginación podemos discernir las maneras más moralmente relevantes para actuar en distintas situaciones, entender de manera empática cómo los demás perciben ciertas experiencias y visualizar las posibilidades que tenemos de actuar en casos particulares.⁹⁶ En su libro sobre imaginación moral, el autor expone esta idea a detalle, contrastándola con la tradición ética que hemos heredado culturalmente, que se enfoca más en la formulación de leyes morales que en el cultivo de la imaginación.⁹⁷ Es esta actividad imaginativa la que determinará nuestro actuar en los problemas cotidianos a los cuales nos enfrentamos en

⁹⁶ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, Chicago, The University of Chicago Press, 1993, p. ix.

⁹⁷ Cf. *Ibid.*, p. xii.

la vida diaria. Tradicionalmente, se entiende por imaginación moral el acto reflexivo que nos ayuda a ver cuál es el principio moral universal apropiado que nos dice cuál es la manera correcta de actuar en determinadas situaciones.⁹⁸ Esta visión perpetúa la tradición que señala que la ética es fundamentalmente el seguimiento de ciertas reglas que aseguran la moralidad de las acciones.

El giro que ofrece Johnson es afirmar que el razonamiento moral es una actividad imaginativa constructiva que se basa en dos cosas: nuestros conceptos morales fundamentales (como voluntad, libertad, deber, acción), que se definen de manera metafórica; y la manera en que conceptualizamos una situación particular, que depende del uso de otras metáforas conceptuales que forman nuestro entendimiento común como miembros de una cultura.⁹⁹ Es decir, todos los conceptos morales que tenemos se definen a través de metáforas. El uso de metáforas en nuestro razonamiento moral aún sufre de muchos prejuicios, ya que se piensa que las metáforas son figuras que sólo se utilizan en la poesía y la retórica para expresar emociones, o que son demasiado ambiguas y multivalentes. Sin embargo, estas metáforas se encuentran incluso en nuestra manera de hablar y referirnos a cosas cotidianas.

Johnson toma muchos ejemplos del idioma inglés, ya que con determinadas construcciones de esa lengua se comprende mejor este uso de metáforas: “*stay out of trouble*,” cuyo equivalente en español tiene el mismo significado: “No te metas en problemas.” Ambas frases conllevan la idea de no “adentrarse” en una dificultad. Otro ejemplo es “*being up*,” en inglés, que significa tener cierto grado de bienestar y salud, mientras que “*being down*” supone que la persona se encuentra en malas condiciones, tanto físicas como psicológicas. Esto también se ve en el uso de verbos como “enriquecer,” que no sólo tienen un significado monetario, sino algo que engrandece a una

⁹⁸ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 1.

⁹⁹ Cf. *Ibíd.*, p. 2.

persona, y que siempre implica el hecho de agregar un elemento a algo establecido. Con este verbo en particular, Johnson muestra el uso de metáforas en la expresión de interacciones morales: alguien que tiene una vida moralmente recta enriquece la vida de los demás, mientras que una vida inmoral empobrece a la persona.

Otra de las maneras en que las metáforas se insertan en nuestro razonamiento moral es a través de lo que conocemos como “lecciones de vida.”¹⁰⁰ Aprendemos de una experiencia pasada, o de algo que otra persona nos comparte, extendiendo este conocimiento, de manera metafórica, a nuestra situación presente, que no es la misma que vivimos en ocasiones anteriores ni es la misma que ha vivido otra persona. Podemos retomar elementos de nuestras experiencias pasadas, o elementos de la experiencia que alguien nos haya comunicado. El carácter metafórico de nuestro entendimiento moral es lo que nos permite realizar juicios morales apropiados.¹⁰¹ Si concedemos que nuestros conceptos morales fundamentales tienen un carácter metafórico, entonces podríamos pensar que sería imposible tener aplicaciones determinadas y unívocas de las reglas morales que lidien con tales conceptos. Sin embargo, la situación es exactamente la opuesta, ya que este carácter metafórico es precisamente lo que posibilita que hagamos juicios morales apropiados. Estas metáforas nos sirven para examinar las distintas posibilidades que tenemos para actuar en diferentes situaciones.

Hay tres maneras en las que las metáforas se insertan en nuestra deliberación moral: 1) diferentes modos de conceptualizar situaciones; 2) diferentes maneras de entender la naturaleza de la moralidad; 3) como base para hacer analogías y para movernos de casos prototípicos a casos nuevos.¹⁰² Todos los aspectos de nuestra moralidad son imaginativos, incluyendo a nuestros conceptos morales fundamentales, nuestro entendimiento de las situaciones y nuestro razonamiento sobre las situaciones que

¹⁰⁰ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 195.

¹⁰¹ Cf. *Ibid.*, p. 10.

¹⁰² Cf. *Ibidem*.

atravesamos. Constantemente reflexionamos en nuestra situación personal actual y en lo que es pertinente hacer cuando se nos presenta uno u otro problema. Particularmente me interesa el tercer caso, ya que el ejercicio de imaginación moral nos permite visualizar distintas posibilidades de acción y además concebir las consecuencias de cada una de ellas, cuando previamente entendimos y analizamos la situación particular en la que nos encontramos. En este caso, las metáforas se insertan en todos los escenarios posibles que imaginamos: “¿Qué pasaría si tomo este camino? ¿Qué pasaría, si por el contrario, tomo una decisión opuesta?” También en las analogías que podemos hacer entre los problemas actuales y los que hemos atravesado en distintas etapas de nuestra vida, o incluso en experiencias que compartan con nosotros otras personas. La vida del ser humano es muy compleja, y no sólo se compone de casos prototípicos o poco problemáticos. Los matices de los problemas que enfrenta cada individuo día a día son complejos y únicos.

3.2 La imaginación moral

El concepto de imaginación moral no excluye otras dimensiones del ser humano. Ofrece una visión holística del hombre en la que las pasiones y los sentimientos no se excluyen ni se niegan por considerar que el hombre es sólo razón. Ésa es una de las principales críticas de Johnson a la tradición ética, que se preocupa solamente por encasillar casos concretos bajo leyes morales y reglas que especifican la manera “correcta” de actuar en esos casos.¹⁰³ Bajo esta misma perspectiva, el ser humano se concibe en un estado de tensión entre sus pasiones, sus deseos y su razón. La razón es la que guía a la voluntad con leyes morales, que señalan lo que está permitido y lo que está prohibido: *“The core idea in our tradition is that human beings possess a universal reason which, when it functions correctly, gives us a system of moral principles and precepts that are supposed*

¹⁰³ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 4.

*to tell us how to act.*¹⁰⁴ Hemos heredado esta tradición ética en occidente principalmente por el legado que nos ofrece la tradición judeo-cristiana y la ética kantiana.¹⁰⁵ La tradición judeo-cristiana se basa en la revelación, que consiste en una moralidad que señala que los seres humanos deben seguir mandatos divinos dictados por una autoridad moral superior (en este caso, Dios).¹⁰⁶ Esta moralidad adquiere un carácter racional, porque esos mandatos divinos son leyes morales pueden ser entendidas por la razón humana. Por otro lado, el proyecto de Kant, según Johnson, busca dar un fundamento racional a la tradición ética judeo-cristiana, ya que el fundamento de la moral ya no es Dios, sino la Razón Pura. El principal problema con la ética kantiana que Johnson advierte es que el ser humano no es razón pura. Tiene sentimientos y pasiones, y negarlas nos dificulta una adecuada comprensión del ser humano y conduce a éticas que no son viables ni compatibles con la vida el ser humano.

Por esta razón, el concepto de imaginación moral como lo plantea Johnson es incluyente, ya toma en cuenta todas las dimensiones del ser humano: no sólo le reconoce como un ser biológico o como un ser meramente racional, sino que toma en cuenta sus fines, sus relaciones interpersonales, sus tradiciones culturales, sus compromisos y su contexto.¹⁰⁷ Y reconoce que todos estos elementos son importantes en nuestra toma de decisiones. No somos seres de razón pura, y no tomamos decisiones absolutamente racionales sin tomar en cuenta nuestras pasiones, nuestras emociones o nuestras relaciones con otras personas. Cuando nos enfrentamos a un problema determinado, analizamos todos los componentes del mismo, y muchas veces los problemas también implican a otras personas. Reflexionamos cómo se verán afectadas nuestras relaciones, cuál es el contexto en el cual tomamos la decisión, los distintos resultados que pueden

¹⁰⁴ Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 19.

¹⁰⁵ Cf. *Ibid.*, p. 13-31.

¹⁰⁶ Cf. *Ibid.*, p. 21.

¹⁰⁷ Cf. *Ibid.*, p. 150.

surgir de nuestro proceder, entre otros factores. No nos guiamos nada más por la razón, sino que tomamos en cuenta muchos elementos para nuestra toma de decisiones: cómo afectarán nuestras decisiones a otras personas, cómo cambia nuestro ser si tomamos uno u otro camino, qué es lo moralmente correcto en una situación problemática, etc.

Otra de las críticas de Johnson a la tradición ética es que la moralidad no se puede reducir a solamente seguir reglas, ya sea de manera consciente o por hábito.¹⁰⁸ Retoma a Dewey para hacer la importante distinción entre reglas y principios. Las reglas son preceptos fijos que tuvieron un origen en situaciones concretas y pretenden ser aplicados con nuevas situaciones. De este modo, las situaciones a las que se enfrenta una persona se quieren ajustar a las reglas dadas. Los principios, por otro lado, son concreciones de las reflexiones que surgen de las experiencias que aún viven las personas. Nos proveen de ideales que establecen maneras de considerar nuestras experiencias propias y las acciones que nos parece adecuado seguir en tal o cual situación.¹⁰⁹ Los principios ayudan más cuando queremos actuar de manera ética porque nos proveen de ideales imaginativos que nos ayudan a reflexionar en nuestras vidas. Los principios morales posibilitan que la persona, por sí misma, haga un análisis de los elementos buenos y malos en la situación particular en la que se encuentra para que tome una decisión informada y que tenga los elementos morales suficientes para resolver el problema. Sin embargo, no hay que confundir los principios con las reglas: los principios morales no nos dicen qué hacer en una determinada situación, no son las instrucciones que hay que seguir cuando nos enfrentamos con un problema, sino que son recordatorios de lo que otros han reflexionado cuando se han encontrado en situaciones pasadas que son similares a las nuestras, y que nos ofrecen cursos de acción que podemos seguir y las elecciones que hicieron otros. Son consejos que podemos o no seguir.

¹⁰⁸ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 105.

¹⁰⁹ Cf. *Ibidem*.

Es por esta inclusión de la imaginación en la toma de decisiones éticas que la moral no puede ser el mero acto de obedecer reglas restrictivas, porque actuar de manera moral requiere que realicemos actos de exploración imaginativa de las posibilidades que tenemos en situaciones moralmente problemáticas.¹¹⁰ Y esto es algo que cotidianamente hacemos cuando nos enfrentamos a una situación problemática: siempre imaginamos qué sucedería si tomáramos una decisión u otra, y hacemos una ponderación de las consecuencias que tendrán nuestros modos de actuar.

Nuestra imaginación moral es, entonces, la manera en que lidiamos con los problemas que se nos presentan día con día de manera crítica, creativa y sensitiva.¹¹¹ Ya que cada uno de nosotros se enfrenta a sus propios problemas desde su situación muy particular, con determinadas condiciones de vida, es necesario que contemos con las herramientas adecuadas para ello, y un adecuado ejercicio de nuestra imaginación moral es imperativo para este respecto.

La deliberación moral supone la exploración imaginativa y la transformación de experiencias.¹¹² Reflexionamos sobre situaciones que ya habíamos pasado, y tenemos la oportunidad de extraer modos de actuar que nos puedan servir en nuestra situación actual. En nuestra mente, podemos imaginar distintos campos de acción, distintos escenarios con distintas consecuencias de las soluciones que proponemos para nuestros propios problemas. La propuesta es, entonces, que cada individuo ejercite de manera crítica su imaginación moral para que cada uno delibere lo que es mejor hacer en su situación particular que tratar de encasillar los problemas morales bajo un conjunto de reglas fijas, que no toman en cuenta situaciones que salen de los casos prototípicos.

¹¹⁰ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 30.

¹¹¹ Cf. *Ibid.*, p. 77.

¹¹² Cf. *Ibid.*, p. 80.

Reflexionamos críticamente sobre nuestro actuar, y eso es lo que permite que haya una transformación creativa de una situación.¹¹³

La imaginación moral se define como "*an open-ended constructive process by which we explore values and possibilities for action that are latent within our present situation. [...] It is our moral imagination that permits us to rehearse dramatically various projected courses of action, so that we may investigate the morality of the options available to us within particular circumstances.*"¹¹⁴ La imaginación moral permite a cada persona contextualizar las situaciones que atraviesa y razonar sobre las decisiones que tomará, pero de manera imaginativa. Cada persona tiene la posibilidad de formular varios caminos que puede tomar y lo que sería más moralmente adecuado, según su situación particular. Es, ante todo, explorar las distintas posibilidades que se tienen para actuar en una situación moralmente problemática.¹¹⁵ Y esto es algo que, de hecho, hacemos de manera muy natural cuando queremos tomar nuestras decisiones de manera cotidiana: nos imaginamos qué camino sería mejor tomar, qué consecuencias traería una y otra manera de actuar, cuál es la manera más moralmente correcta de actuar en determinada situación, cómo reaccionarían otras personas ante nuestra decisión, etc. Incluso podemos imaginar qué pasaría si cambiáramos totalmente el curso de nuestras vidas, e imaginar los distintos papeles que podríamos eventualmente asumir en distintos contextos.

3.3 Narrativas morales

Para apoyar su idea de imaginación moral y la importancia que tiene en la vida del hombre, Johnson afirma que los seres humanos son animales imaginativos sintetizadores,¹¹⁶ ya que continuamente examinan sus vidas, lo que les hace tener

¹¹³ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 104.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 108.

¹¹⁵ Cf. *Ibid.*, p. 149.

¹¹⁶ Cf. *Ibid.*, p. 152.

experiencias coherentes y encontrar sentido a los acontecimientos del día a día. Este examen y reflexión que hace cada ser humano sobre su vida se realiza de por medio de la formulación de narrativas,¹¹⁷ lo cual nos provee un marco para nuestras deliberaciones. Construimos y representamos nuestra vida a través de narrativas, ya que recordamos los eventos pasados y tratamos de reconstruir en nuestras mentes distintos escenarios de decisiones que podríamos tomar en el futuro. Interpretamos lo que nos pasa y construimos nuestra identidad de manera imaginativa, a través de dichas narrativas.

Las metáforas gracias a las cuales, según Johnson, construimos nuestros conceptos de moralidad también se manifiestan en la manera en que los seres humanos ven su propia vida, a través de narrativas personales, que son historias que se desarrollan día con día y sobre las cuales tenemos cierto control, al menos al formar nuestro carácter y en las decisiones que tomamos. Jugamos distintos roles según nuestra situación particular, y convivimos con otros personajes que jugarán algún papel importante en nuestra vida. Construimos nuestras vidas narrativamente, y de ese modo dotamos de significado a nuestros principios morales y entendemos la manera en que éstos pueden ser relevantes en las situaciones particulares en las que nos encontramos.¹¹⁸

Y son estas narrativas las que nos permiten imaginar distintos escenarios en nuestra mente de los distintos modos que tenemos de actuar en tal o cual situación. Una narrativa personal nos permite visualizar lo que hemos hecho hasta el momento de tomar una decisión y nos permite también unificar la dimensión temporal e histórica de nuestra existencia, así como plantearnos propósitos, planes y metas para que nuestras vidas tengan cierta dirección, motivación y significado.¹¹⁹ En las narrativas que imaginamos, le damos cuerpo a nuestras ideas morales y nos dan la posibilidad de explorar posibles cursos de acción en situaciones cotidianas, que finalmente son las que forman nuestras

¹¹⁷ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 152

¹¹⁸ Cf. *Ibid.*, p. 12.

¹¹⁹ Cf. *Ibid.*, p. 170.

vidas. Nuestro razonamiento moral se ayuda de las narrativas que imaginamos en nuestra mente, que a su vez nos ayudan a pensar cómo vivir una vida significativa y llena de sentido.¹²⁰ La imaginación moral es lo que nos permite explorar las posibilidades que tenemos a nuestro alcance para realizar acciones constructivas en una situación determinada, e imaginamos estas posibilidades con la ayuda de las narrativas personales que construimos previamente y que seguimos imaginando al momento de contemplar los distintos caminos que podemos seguir. Imaginamos las posibilidades o los distintos cursos de acción que podemos tomar según nuestra situación actual, o dicho en otras palabras, reflexionamos varias narrativas que nos proponemos a nosotros mismos para ver cómo podemos actuar, cómo podría ser nuestra vida si tomáramos esos caminos: “*We project alternative stories trying to determine which of all these possibilities clarifies our situation best, increases meaning, and re-presents us in a manner that best expresses our sense of ourselves, or our ideal of what we might become.*”¹²¹

Tomando en cuenta que construimos nuestras vidas de manera narrativa, y que en las distintas narrativas que proyectamos podemos ejercitar nuestra imaginación moral de manera personal, Johnson apunta que podemos extender esta actividad con el uso de otro tipo de narrativas: las narrativas ficticias. John Gardner es citado por Johnson al respecto de la narrativa y la imaginación moral, y cómo los trabajos de ficción nos pueden ayudar a ejercitar nuestro razonamiento: “*Fiction is a laboratory in which we can explore in imagination the probable implications of people's character and choices.*”¹²² A este concepto se le conoce como *moral fiction*, que es un método por medio del cual una manifestación artística, que puede ser un cuento, una película o un videojuego, muestra argumentos y situaciones problemáticas sobre las cuales el espectador puede reflexionar. Desde luego, siempre se hace tomando en cuenta el contexto del personaje, sus

¹²⁰ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 180.

¹²¹ *Ibid.*, p. 181.

¹²² *Ibidem.*

circunstancias y particularidades específicas. Pero es una manera de ejercitar nuestra imaginación moral en un mundo ficticio que ofrece condiciones seguras para que podamos hacerlo sin consecuencias inevitables. Lo que sí podemos rescatar de esta noción es el hecho de que ejercitamos nuestra imaginación moral en el mundo ficticio en el que vive el personaje de la ficción. Y en determinados videojuegos, podemos hacer esto de manera activa, pues el jugador mismo es el protagonista de una historia.

3.4 Moral being y moral imagination

El *moral being* que expuse en el capítulo anterior adquiere un nuevo significado e interpretación si lo vemos bajo el concepto de imaginación moral, apoyado con la idea de las narrativas morales. El jugador, en tanto que es *moral being* cuando reflexiona éticamente sobre sus acciones en el videojuego, ejercita su imaginación moral al enfrentarse a los distintos problemas y dilemas éticos que le presenta el juego. A diferencia del *moral being*, entendido como un jugador virtuoso, ofrezco ahora una idea de jugador como *moral being* que ejercita su imaginación moral a través de las narrativas ofrecidas por algunos videojuegos.

El jugador, normalmente, ejercita su imaginación cuando juega el videojuego, porque tiene que encontrar diversas maneras de resolver acertijos o vencer distintos enemigos. Con juegos que funcionen como *moral fictions* interactivas, como en el caso de *Fallout 3*, el jugador además tiene la posibilidad de ejercitar su imaginación moral en estos trabajos de ficción. No se trata de una situación que se enfrente en la vida real, pero sí una que le posibilita el ejercicio de su razonamiento moral y le permite explorar distintas consecuencias de manera segura, porque sabe que si el camino que eligió no tiene los resultados que esperaba, siempre puede volver al último *checkpoint* o lugar donde guardó su juego por última vez e intentar algo nuevo, que tenga consecuencias más benévolas para el personaje.

Lo más significativo de las *moral fictions* es que nos dejan hacer exploraciones morales en un ambiente totalmente experimental¹²³ que está adaptado de acuerdo a las características y el marco de la ficción. En el caso del videojuego, nuestra imaginación moral se ejercita de una manera mucho más interactiva y más inmersiva que si leyéramos una novela o viéramos una película. Por las características que mencionamos en el segundo capítulo (interactividad e inmersión), los videojuegos son una excelente propuesta para desarrollar ficciones morales. Juegos como *Fallout 3* ofrecen al jugador una experiencia que le permite ejercitar su imaginación moral por la historia tan detallada y los complejos dilemas éticos a los que se enfrenta el protagonista del juego. Sin embargo, es importante recordar que el juego es un conjunto de algoritmos, una programación donde las condiciones ya están dadas, y tiene un número limitado de respuestas entre las cuales podemos escoger cómo vamos a actuar. No somos libres de imaginarnos cualquier posibilidad, ya que no nos podemos salir de lo que ya está programado en el juego. Pero puede servirnos, no obstante, para ejercitar nuestra imaginación moral.

La imaginación moral es un concepto pertinente al hablar de moralidad y videojuegos, ya que hay determinados videojuegos que, como señalamos en el capítulo anterior, nos ofrecen narrativas interactivas con complejos problemas éticos¹²⁴ que permiten al jugador imaginar qué haría si se encontrase en una situación similar. Hay que recalcar el adjetivo “similar,” pues es poco probable que alguno de nosotros llegue a vivir en un país devastado por el efecto de bombas nucleares, pero si nos podemos encontrar en situaciones en las que extraños nos pidan ayuda, en que alguna de nuestras acciones afecte a varias personas o enfrentarnos a dilemas morales bastante complejos en nuestra vida diaria.

¹²³ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 198.

¹²⁴ Como *Fallout 3*, cuya historia será narrada a detalle en el capítulo siguiente y en donde analizaré las situaciones moralmente problemáticas presentes en el videojuego.

El uso de *moral fictions* para ejercitar la imaginación moral es posible por el hecho de que los seres humanos piensan su vida como una narrativa, o como la metáfora más comúnmente usada, el viaje: “*Living a life is a long-term purposeful activity, so life can be understood metaphorically as a journey along an abstract metaphorical path toward a final destination.*”¹²⁵ La vida se entiende como un viaje que tiene una meta, y la manera en que representamos este viaje a nosotros mismos, y la manera en que recordamos eventos pasados es a través de las narrativas personales, que a su vez nos permiten tanto identificarnos con los personajes de otras narrativas que escuchamos, vemos, leemos o jugamos, como proyectar narrativas alternativas para cuando queremos tomar decisiones. Por eso las narrativas ficticias nos pueden ayudar a desarrollar nuestra sensibilidad moral y ejercitar nuestra imaginación moral, al explorar nuestra empatía con otros, lo que nosotros haríamos si en algún momento nos encontráramos en esa situación o en alguna similar.

El jugador se vive como *moral being* mientras juega un videojuego cuando reflexiona sobre los problemas éticos que le presenta la narrativa del mismo, y cuando analiza los distintos caminos que puede seguir para resolver el dilema moral al que se enfrenta. El *moral being* ejercita su imaginación moral cuando proyecta distintos caminos de acción y decide cuál sería el más correcto moralmente, y como es un jugador comprometido con el juego, considera seriamente las repercusiones que sus acciones tendrán en el mundo virtual el cual es parte mientras juega.

3.5 Metáforas y símbolos

Johnson construye sus reflexiones sobre la imaginación moral con ayuda del concepto de metáfora. Sin embargo, en este apartado introduciré el concepto de símbolo, que complementa y amplía la idea de metáfora, especialmente cuando hablamos del ejercicio

¹²⁵ Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 167.

de la imaginación moral utilizando ficciones morales interactivas, como en el caso de ciertos videojuegos. Los símbolos dan significado al ser y nos permiten hacer reflexiones más profundas sobre los distintos escenarios que nos proyectamos, reconocer los símbolos presentes en los videojuegos y además nos hacen ver cómo cambia el ser de la persona al tomar una u otra decisión. Cassirer define el símbolo como “una realidad material que indica otra cosa. Es algo sensible que se hace portador de una significación universal, espiritual.”¹²⁶ Asimismo, es “un contenido individual, sensible, que sin dejar de ser tal, adquiere el poder de representar algo universalmente válido para la conciencia.”¹²⁷ Cuando Johnson hace referencia a los principios, que no son reglas a seguir, sino sugerencias y modelos, hace una alusión a este carácter simbólico, por medio del cual a través de casos particulares se encuentra la expresión del principio universal.

Cassirer define al hombre como “animal simbólico”¹²⁸ ya que interpreta al mundo a través de símbolos que él mismo crea, estableciendo un universo de significados simbólicos, que posibilitan la creación y desarrollo de la cultura. Todos estos símbolos se expresan en la cotidianidad del hombre, y median lo que percibe y la manera en que lo entiende. Johnson decía que la moralidad era entendida de manera metafórica. Con ayuda de los símbolos podemos formular una nueva manera de entender la moralidad humana: cuando ejercitamos nuestra imaginación moral, lo hacemos con ayuda de símbolos, no sólo de metáforas. Estos escenarios que nos representamos a nosotros mismos están cargados de significados y de consecuencias sobre los cuales cuidadosamente reflexionamos para poder tomar la mejor decisión posible.

En las ficciones morales que mencioné anteriormente se encuentra una representación simbólica de la vida moral, ya que por medio de una historia, con personajes que simbolizan distintas características humanas, las personas pueden

¹²⁶ Ernst Cassirer, *Filosofía de las Formas Simbólicas*, México, FCE, 1988. Tomo 1, p. 36.

¹²⁷ *Ibid.*, p: 56.

¹²⁸ Ernst Cassirer, *Antropología Filosófica*, México, FCE, 1968, p. 27.

reflexionar sobre su propia moralidad, que se ve reflejada de algún modo en estas narrativas. Los seres humanos tienen la posibilidad de ejercitar su imaginación moral con ayuda de estos artefactos debido a que están llenas de símbolos que los espectadores reconocen. Y por ello es que pueden sentir empatía hacia el protagonista e identificarse con las distintas situaciones que atraviesa. O, por otro lado, despreciarlo porque reconocen la naturaleza vil de sus acciones, como en el caso de los antihéroes, que realizan conductas antiéticas. El caso de algunos videojuegos no es diferente. Pueden funcionar como artefactos morales (como las ficciones morales) al enfrentarnos con dilemas éticos presentes en la historia y que son importantes para el desarrollo del relato. Y por su carácter netamente interactivo, tienen más impacto en el jugador, que no se asume como un simple espectador, sino que es el verdadero protagonista de la historia.

Cuando se juega un videojuego, el jugador entra en un mundo complejo de interacciones simbólicas.¹²⁹ Esto se refiere tanto a los distintos símbolos presentes en los juegos de video como a las relaciones simbólicas presentes en el mundo virtual del juego. Los videojuegos ofrecen una cierta interpretación del mundo ordinario. Ofrecen una alteración, ya que representan el mundo que vivimos, pero maximizando algunas de sus características y añadiendo elementos ficticios que permiten conformar la historia del videojuego. El símbolo crea significado, y cada elemento que conforma el videojuego tiene un significado y una relación con el mundo real. Tomemos como ejemplo *Capital Wasteland*. El nombre que los diseñadores del juego eligen para el escenario donde la historia de *Fallout 3* se desenvuelve muestra, en primer lugar, las dos principales características del lugar: es la zona que solía ser la capital de Estados Unidos antes de la guerra que destruyó su territorio; y la palabra *wasteland*, que evoca una tierra desolada, yerma, contaminada e inhóspita. En segundo lugar, *Capital Wasteland* es una representación del mundo real, y muestra ciertas características de este mundo, llevadas

¹²⁹ Cf. Jesper Juul, *Half-Real*, loc. 244.

a un extremo mayor. En *Capital Wasteland* hay contaminación, producto de la gran guerra que hubo entre Estados Unidos y China. Este territorio, que fue destruido con bombas atómicas, presenta altos niveles de radiación, que afectaron a gran parte de la población. Además, provocó que muchas especies de plantas y animales murieran debido a la radiación, y que toda el agua se contaminara. En *Capital Wasteland* la mayoría de la población no tiene acceso a agua potable. Hay escasez de alimentos, y los seres humanos han vuelto a un estado primitivo en el que tienen que agruparse para defenderse unos de otros. Lo que importa a la mayoría de los habitantes de *Wasteland* es su propio beneficio, sin preocuparse de los demás. Éstas son sólo algunas de las características presentes en *Capital Wasteland* que hacen eco de situaciones que atravesamos en el mundo real. Por otro lado, el jugador también establece relaciones simbólicas dentro del juego. En el caso de *Fallout 3*, las relaciones del protagonista con otros personajes están fuertemente influenciadas por el nivel de karma que tenga el jugador.¹³⁰ Sobre este punto profundizaré en el siguiente capítulo, una vez que exponga a detalle la historia de *Fallout 3* y algunos de los símbolos presentes en él.

El concepto de formas simbólicas nos sirve, además, para hacer una importante distinción en la manera en que funciona la imaginación moral en la vida cotidiana y la imaginación moral que ejercita el *moral being* mientras juega un videojuego. Como ya mencioné, los videojuegos están compuestos de complejas relaciones simbólicas que sirven para representar ciertos aspectos de la realidad. Los videojuegos no son la realidad, pero la representan de una determinada manera. A su vez, están compuestos por otros símbolos como el que ya ejemplificamos. La distinción más importante entre las decisiones que tomamos en el mundo del videojuego y en el mundo real es que las acciones en el videojuego no afectan nuestro ser como lo hacen las acciones que

¹³⁰ Lo cual es, en sí mismo, otro símbolo que realiza una valoración de las acciones del personaje principal, midiendo su grado de bondad o maldad.

realizamos en la vida cotidiana. En el videojuego actuamos como si de verdad fuéramos el protagonista y como si nos encontráramos en las situaciones y problemas que él atraviesa. El videojuego funciona como un artefacto moral ya que nos ofrece un ambiente ficticio en el cual podemos explorar opciones moralmente relevantes. A diferencia del *moral being* virtuoso de Sicart, el *moral being* que ejercita su imaginación moral puede actuar de diversas maneras y tomar decisiones que no sean necesariamente moralmente correctas. Sin embargo, aunque el jugador asuma el papel de antihéroe, al desplegar características poco éticas en sus acciones, tanto el jugador como el juego mismo identifican estas acciones precisamente como poco éticas, como en el caso de *Fallout 3*. Si el jugador realiza acciones malas, tendrá un nivel de karma malo y los NPC lo tratarán con cautela y en muchas ocasiones con hostilidad. Los símbolos están presentes en los videojuegos del mismo modo en que están presentes en otras manifestaciones de la cultura.

Estos símbolos permean el desarrollo no sólo de la cultura del hombre, sino también su propio ser: "*In sculpturing the world of symbolic forms, man sculptures and forms his own soul. What he looks at in the variety of forms is his own inner life.*"¹³¹ Las formas simbólicas forman el universo en el que se desenvuelve el hombre, y además, reflejan su propio ser. El ser del hombre se expresa en los símbolos que él mismo crea. Y esta idea, vista en relación con la imaginación moral, significa que en esos escenarios imaginativos y simbólicos que el hombre imagina antes de tomar una decisión moral, el hombre se imagina siendo de cierta manera. La imaginación moral es una representación simbólica de la moralidad del hombre, por medio de la cual el hombre se representa las distintas posibilidades que existen para que tome una decisión u otra. La moralidad misma

¹³¹ Robert S. Hartman, 'Philosophy of Symbolic Forms,' in *Philosophy of Ernst Cassirer*, Paul Arthur Schilpp, George Banta Publishing Company, Wisconsin, 1949, p. 324.

se erige, entonces, como un símbolo, ya que las acciones siempre reflejan quién soy yo. El “yo” siempre se manifiesta en las acciones que realiza el ser humano.

He introducido la noción de símbolo para entender de una manera más completa el concepto de la imaginación moral. En nuestra vida moral interna nos enfrentamos con muchos símbolos, que son distintas situaciones por las que atravesamos en nuestra vida. Y la imaginación moral sirve no sólo para ver qué decisión tomaremos, sino también para ver cómo es afectado nuestro ser al tomar la decisión. Con cada decisión que tomamos, nuestro ser va cambiando y va siendo forjado por nuestras acciones: “*We all make choices in life, but in the end, our choices make us.*”¹³²

Entonces, la idea principal que conlleva el concepto de imaginación moral es que no necesitamos reglas que nos digan cómo actuar en determinadas situaciones; necesitamos una imaginación moral cultivada que nos permita examinar los problemas que atravesemos desde varias perspectivas que nos permitan explorar cómo distintas acciones afectan nuestra vida y las de los demás, y que finalmente nos permitan tomar una decisión significativa. Y esto es lo más valioso que nos ofrece el concepto de imaginación moral: la posibilidad de un ser autónomo que tenga el criterio suficiente para saber qué principios podría aplicar en qué situaciones, en tanto que recordemos que los principios nos ofrecen sugerencias de acción, pero jamás nos obligan a actuar de una manera determinada.

En los problemas cotidianos que enfrenta la mayoría de los seres humanos, necesitamos una imaginación moral desarrollada, que nos permita imaginarnos diferentes escenarios, en los cuales las distintas acciones que tomemos pueden alterar nuestra identidad, nuestros compromisos, relaciones y cómo las decisiones que tomemos pueden afectar las vidas de otras personas. Exploramos de manera imaginativa todas las posibilidades abiertas a nosotros y el impacto que tendrían no sólo en nuestras vidas, sino

¹³² Andrew Ryan, *Bioshock*, 2K Boston, 2007.

en las vidas de aquellos que conviven con nosotros. Y ejercitamos esta imaginación de manera crítica y profunda, para que tenga un papel significativo en la transformación de nuestras vidas. Esta noción de moralidad reconoce, además, que hay muchas maneras de actuar de manera ética, de ser moral.¹³³ Esta noción invita a la reflexión y al autoconocimiento, para discernir cuál es la mejor manera de actuar en una situación determinada.

Éstas son las aportaciones que ofrece esta nueva visión de moralidad. Como ya lo mencioné, esta noción de moralidad no nos da reglas morales que hay que seguir, pero sí nos ofrece una guía para nuestra vida, a través del conocimiento moral de nosotros mismos y de otras personas. Nos propone una manera diferente de reflexionar y de actuar, porque enfatiza la importancia del discernimiento moral, de imaginarnos distintos escenarios y las respuestas que otras personas tendrían ante esas acciones, así como imaginarse las distintas posibilidades que tienen para enfrentar distintas situaciones.

La imaginación moral apuesta por la reflexión personal y el conocimiento de sí mismo de cada individuo para discernir lo moralmente correcto que debe hacer la persona en situaciones moralmente problemáticas y cómo estas decisiones afectarán a la persona misma. Johnson incluso afirma que las teorías morales son exactamente como otro tipo de teorías. Su propósito no es, y tampoco podría serlo, decirnos cuál es el “camino correcto” que hay que seguir en una situación determinada.¹³⁴ Nos hablan de la naturaleza de los problemas morales y el razonamiento moral, pero no son recetas que hay que seguir. Johnson llama a fomentar el cultivo de la imaginación moral en cada individuo, para formar seres humanos que reflexionen críticamente sobre su vida y puedan encontrar la mejor solución a sus problemas, por medio del uso de una imaginación moral cultivada.

¹³³ Cf. Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 258.

¹³⁴ Cf. *Ibid.*, p. 188.

Finalmente, Johnson apunta que la educación moral y la madurez moral no consisten en aprender reglas morales, sino en el adecuado ejercicio de la imaginación moral:

We learn from experience and example. We develop our moral sense because of how people have treated us, what we have experienced, and the moral ideals and frames our culture supplies us. Our moral understanding is built up around the moral prototypes we have encountered and the meaning they have for us. We are inspired by the lives, either actual or fictional, of people who seem to us to be caring, sensitive, intelligent, courageous, and wise. We get a sense of what we might become and how we might live by observing how they live and by trying to act as they would in a given situation.¹³⁵

¹³⁵ Mark Johnson, *Moral Imagination*, p. 258.

CAPÍTULO 4

En las páginas anteriores, examiné los elementos que componen un juego, utilizando las ideas de Huizinga y Caillois, para después definir un videojuego y mostrar las características propias de este novedoso medio que ofrece nuevas posibilidades para ejercer una actividad lúdica. Gracias a estas características, sostuve que algunos videojuegos pueden funcionar como artefactos morales, a través de los cuales los jugadores no sólo están jugando, sino que experimentan el juego como *moral beings* al reflexionar sobre el impacto moral de sus acciones en el mundo del juego y entenderlo desde su propio *background* cultural y moral. Esta afirmación fue complementada con el concepto de imaginación moral, ya que los jugadores no sólo piensan en las consecuencias que tendrán sus acciones en el mundo del videojuego, sino que gracias a las ficciones narrativas presentes en algunos videojuegos, también son capaces de ejercitar su razonamiento moral para examinar cuál es la solución moralmente más correcta a un problema determinado. En este capítulo presentaré al videojuego *Fallout 3* de una manera analítica, reflexionando sobre los problemas filosóficos a los cuales nos enfrenta, y lo utilizaré para ejemplificar los conceptos antes expuestos.

Fallout 3 es un videojuego excepcional por la experiencia inmersiva que nos ofrece y por su historia, que se centra en la resolución de conflictos morales. La inmersión es importante para entender cómo se vive el jugador como *moral being*, como lo expliqué en el segundo capítulo, y sobre lo cual volveré más adelante. Asimismo, este particular videojuego nos presenta con una narrativa que está armada sobre problemas morales. La estructura del juego consiste en tomar una determinada postura frente a ellos para avanzar con el relato. Es muy importante el poder de elección que confiere *Fallout 3* al jugador, ya que la historia se amolda a sus decisiones y ofrece distintas posibilidades para vivir el relato desde perspectivas diferentes. En las páginas siguientes analizaré todos los

elementos que hacen de la visita a *Capital Wasteland* una experiencia no sólo lúdica, sino también moral.

El primer paso es el análisis de la forma en que personaliza cada jugador a su avatar, pues es el acto que inicia el proceso de inmersión en el juego y tiene un impacto personal en el jugador. El avatar es el medio que permite al jugador interactuar con el mundo virtual del videojuego, ya que a través de éste, el jugador explorará el escenario virtual y dialogará con los otros personajes que habitan este lugar. En ciertos RPG, como en *Fallout 3*, los jugadores personalizan su personaje, pues lo dotan de características que ellos mismos quisieran tener o de habilidades que ellos perciben como valiosas o útiles. El avatar personifica al jugador, ya que éste elige entre ciertas habilidades presentadas por los programadores y las transfiere a su personaje, seleccionando las características que considera más relevantes o necesarias para tener éxito en el juego y poder sortear los obstáculos y retos que se le presentan. No sólo se modifican las características físicas del personaje, sino que se agregan distintas habilidades que van configurando al avatar.

Los programadores en *Fallout 3*, por ejemplo, proponen siete atributos principales, de los cuales se desprenderán otras habilidades que el jugador podrá adquirir a lo largo del juego. Estos atributos son denominados *S.P.E.C.I.A.L.*: *Strength*, *Perception*, *Endurance*, *Charisma*, *Intelligence*, *Agility*, *Luck*. Esto quiere decir que el jugador puede decidir si su personaje va a ser carismático pero poco inteligente, o será ágil y tendrá mucha suerte. Éstas son las características principales que puede tener el protagonista y que después determinarán que otras habilidades puede adquirir. Por ejemplo, un personaje con una inteligencia muy alta tendrá mejores opciones de diálogo con otros personajes y le será más fácil acceder a información dentro del juego. Por otro lado, si el jugador asigna más puntos a la fuerza física de su avatar, su habilidad para manejar armas será mejor. Un carisma muy alto hace que los otros personajes del juego tengan

actitudes positivas ante el protagonista y sean más propensos a ofrecer ayuda. La suerte determina qué tantos *items* se encuentran en los escenarios.

El jugador recibe un número determinado de puntos y decide cuántos asignará a cada una de estas características. Hay ciertas habilidades que sólo se pueden tener si el personaje es muy fuerte, pero no adquirirá otras si su inteligencia no es muy alta. Esta asignación de puntos refleja la elección de las características que el jugador considera más importantes para tener éxito en el juego y tiene un impacto personal, pues moldeamos el avatar como nosotros queremos que sea, es decir, es una representación de nosotros en el mundo del videojuego. Es uno mismo quien anima al avatar y quien explora el mundo virtual por medio de él. Además, el avatar es un símbolo del héroe, que en el caso de *Fallout 3* presenta un matiz más complejo, pues también puede ser un héroe negativo, por los niveles de karma que maneja el juego y sobre los cuales profundizaremos más adelante.

Es interesante reflexionar sobre las habilidades que los jugadores prefieren y las opciones que les parecen más importantes, porque éste será el punto de partida para tener distintas experiencias de este videojuego. Hay jugadores a quienes sólo les interesa completar misiones, y hay otros quienes se sentirán verdaderamente comprometidos con la historia y se identificarán más con el personaje, lo cual provocará una experiencia inmersiva más intensa. En mi experiencia de juego, yo pensé que una inteligencia muy alta era más valiosa que la fuerza física, por lo cual la característica a la cual más puntos le asigné era precisamente la inteligencia, que me permitió tener muchas habilidades relacionadas, como *hackear* computadoras, la habilidad de leer libros y adquirir distintos conocimientos de estas lecturas, poder tener habilidades médicas que me permitían curarme cuando estaba herida sin tener que acudir a un doctor y acceder a opciones de diálogo más refinadas con otros personajes. Mi hermano, por el contrario, pensó en la manera más fácil en que podría vencer a los enemigos y ganar experiencia. Por ello

asignó la mayoría de puntos a la fuerza física, que le permitió tener más habilidad con las armas y poder cargar más equipo, lo cual le facilitó pasar ciertas partes del juego que requerían gran habilidad para derrotar enemigos y obtener *items*. Esta reflexión nos muestra no sólo el tipo de jugador que se enfrenta al juego, sino la relación que se establece entre uno mismo y el avatar. Como ya dije, parece que habría dos aspectos a considerar: la eficiencia como jugador, es decir, sortear obstáculos y ganar el juego sin más, y la identificación con el avatar, que nos permite tener una inmersión más profunda en el videojuego y por ende, una experiencia distinta. ¿Qué representa el avatar para el jugador?

La personalización del avatar y la relación que establecemos con éste favorece la inmersión en la historia del videojuego, ya que el jugador es quien crea a este avatar, le da existencia a un personaje gracias al cual experimentará una historia en un mundo virtual. Yo, como jugador, defino cómo será el protagonista del juego, pero además, estableceré una relación de representación con mi avatar, ya que a través de él podemos experimentar acontecimientos en el mundo virtual, sin olvidar que somos nosotros mismos quienes hacen que el personaje se mueva, explore, hable con otros personajes y tome determinadas posturas frente a distintos problemas. Vivir *Fallout 3* como *moral being* significa, por una parte, tener una cierta relación con el juego y con el avatar.¹³⁶ Hay jugadores que tienen una poderosa y profunda experiencia de inmersión, por lo que experimentan un alto grado de conexión con su avatar y se involucran intensamente con la historia presentada por el videojuego. Sin embargo, por la estructura del juego, todos los jugadores experimentarán el relato como *moral beings* al tomar una determinada

¹³⁶ Sobre este punto volveré más adelante, ya que el término *moral being* se puede entender de dos sentidos en *Fallout 3*: por un lado, el juego hace que todos se vivan como *moral beings* al tomar posturas frente a los dilemas morales; y por otro lado, otro aspecto de *moral being* es reflexionar sobre el impacto moral en nuestro ser de las acciones que realizamos en el mundo del videojuego.

postura frente a los distintos dilemas éticos sobre los cuales se construye la historia principal de este videojuego.

4.1 Los cuatro grandes conflictos morales de *Fallout 3*

La creación del avatar marca el punto en el que comienza la inmersión del jugador en el complejo mundo de *Capital Wasteland*. Hay muchos videojuegos que cuentan con narrativas que tratan problemas morales. Sin embargo, *Fallout 3* nos enfrenta de manera explícita con cuatro grandes dilemas morales alrededor de los cuales no sólo se desenvuelve toda la historia, sino que obliga al jugador a que tome una determinada postura frente a ellos. De lo contrario, no se puede avanzar en el relato. La dinámica del juego, que consiste en tomar una determinada postura frente a estos dilemas morales, es la posibilidad del *moral being*. Ésta es una de las características de este particular videojuego que permite que los jugadores puedan tener una experiencia del juego como *moral beings*: siempre hay que tomar una posición frente al dilema moral. Lo interesante será ver cuáles son las decisiones que toman distintos jugadores al enfrentarse a estos problemas. Dichos dilemas están presentes en las misiones “*The Power of the Atom*”, “*Free Labor*,” “*Oasis*” y “*Take it Back!*” Éstos son los ejes sobre los cuales se mueve el videojuego, ya que además de ofrecer soporte a la narrativa, confrontan al jugador con una serie de decisiones de carácter moral. Frente a ellas, el jugador se puede guiar por sus principios morales para tomar la decisión que él considere la más correcta moralmente o la más incorrecta, según sea el caso. El juego permite “ser malo,” y el jugador puede explorar de manera práctica otros escenarios de acción y vivir la historia como el “villano” Los jugadores podemos experimentar este juego como un ejercicio moral, ya que nos permite explorar distintas posibilidades de nuestra vida moral. El poder de decisión está en el jugador y se refleja en el videojuego. ¿Cómo se vive el *moral being* en *Fallout 3*?

“*The Power of the Atom*” es la primera decisión moralmente importante en el juego, y es el punto de partida que determinará no sólo cómo se desarrolla la historia, sino la manera de ser del protagonista en el juego. El jugador tiene la opción de detonar o no una bomba nuclear que se encuentra en el centro de la ciudad de *Megaton*, la primera ciudad que visita cuando sale de *Vault 101*, el refugio subterráneo donde vivía. Si la desactiva, salva del peligro latente en el que vivían todos los habitantes de la ciudad. Si la detona, matará a todos aquellos que vivían ahí y hará un daño a personas que no le han perjudicado de ninguna manera, ya que ni siquiera los conocía antes de llegar a la ciudad. En el juego, como ya expliqué en otro capítulo, hay recompensa por cualquiera de las dos acciones: Si se desactiva la bomba, el sheriff de la ciudad le da al protagonista 500 *caps* y una casa en *Megaton*. Si la detona, el Sr. Tenpenny le da 1000 *caps* y una habitación en *Tenpenny Tower*, un antiguo hotel que ha sido acondicionado para que habiten ciertas personas de *Capital Wasteland*; además, ocasionalmente se encontrará algún sobreviviente de *Megaton*, quien lo atacará por la atrocidad cometida. Como vemos, tanto si la bomba es detonada como si no lo es, el jugador recibe un premio: dinero y un lugar donde vivir. A pesar de ello, el juego mismo valora esta acción como una de las más atroces, ya que si se detona la bomba, el jugador tendrá automáticamente el nivel de karma más bajo, es decir, el karma más malo. Pero como ya dije, no pierde el juego, simplemente lo jugará bajo otras condiciones.

En esta misión, el jugador se enfrenta con las consecuencias de detonar la bomba o no, y cómo esto afectará su avatar en el videojuego. Tiene que considerar qué pasará tanto si destruye esta ciudad como si no lo hace, y cómo será percibido por los demás personajes, ya que al detonar la bomba, tendrá unos enemigos; y si no lo hace, tendrá otros enemigos. Desde el punto de vista lúdico, el jugador obtendrá casi las mismas ventajas y desventajas si decide detonar o desactivar la bomba. Tomando esto en cuenta, pensemos en cómo se vive el *moral being* en esta misión. ¿Qué significa tener el poder

de activar una bomba atómica? El jugador asume la decisión de detonar o desactivar la bomba, y las consecuencias de una u otra acción. Más allá de lo que significa esta misión en términos de estrategia en el videojuego, el *moral being* tiene que tomar esta decisión tan difícil. Si detona la bomba, destruirá una ciudad, matando a unos y arruinando permanentemente las vidas de los sobrevivientes. La experiencia del *moral being* consiste en tener la conciencia de que yo tengo el poder de detonar una bomba atómica.

Esta misión simboliza la capacidad de destrucción del ser humano utilizando uno de los medios más potentes que conocemos: el poder atómico. Las bombas atómicas tienen un extraordinario poder destructivo, y se les utiliza como símbolo del aniquilamiento y exterminio. Un jugador comprometido con el juego pondría sus principios morales por encima del juego, y desactivaría la bomba para hacer un bien a todos los habitantes de la ciudad. Sin embargo, el jugador también puede decidir que todos mueran. Todas las consecuencias positivas o negativas recaerán en el jugador, y su avatar lo enfrentará en algún momento del juego. La detonación de la bomba significa no sólo que mucha gente morirá, sino también que los sobrevivientes tendrán enfermedades terminales debido a la radiación a la que fueron sometidos y además ya no tendrán un lugar donde vivir y sentirse seguros. Pero no sólo vemos las consecuencias en el mundo del juego, sino que el jugador se imagina cómo es tener el poder de destruir o matar a mucha gente. La experiencia del jugador cuando se enfrenta a este dilema ético le hace analizar el poder destructivo que tiene el ser humano, y que en cualquier momento, en cualquier parte del mundo, hay otros seres humanos que al presionar un simple botón (similar al de los controles de un videojuego), pueden destruir miles de vidas humanas. El jugador se enfrenta, aunque en un mundo ficticio, a esta sensación de que una de sus acciones puede resultar en la destrucción de otras vidas.

Además, la amenaza nuclear es un punto central del juego. El mismo nombre lo indica, ya que *fallout* es el polvo radioactivo que queda después de una explosión nuclear.

El mundo de *Fallout 3* está lleno de referencias a ello: radiación, destrucción, desolación, mutaciones, esterilidad. El juego nos remite a los efectos devastadores de la radiación en prácticamente todas las misiones del videojuego. El poder atómico es una fuerza atroz que puede tener consecuencias funestas cuando se le utiliza para dañar a otros seres. Y la gente de *Capital Wasteland* lo sufre cada día.

En la segunda misión mencionada, el jugador viaja a una región de Estados Unidos conocida como *The Pitt*, que se encuentra donde solía ser Pittsburgh antes de la Gran Guerra. Esa zona tiene más radiación que otras, y los esclavos que ahí trabajan sufren de cáncer y otros padecimientos a causa de estar expuestos todo el tiempo. Las personas que viven en la ciudad también sufren los estragos de esta enfermedad, pero en menor escala, ya que ellos no están expuestos tanto como los esclavos. El líder de esta zona, Ishmael Ashur, tiene una hija que es inmune a los efectos de la radiación y a la cual estudian para poder encontrar una cura para estas enfermedades. La misión "*Free Labor*" tiene dos partes: en primer lugar, el protagonista decide si ayuda a liberar a los esclavos o les deja en las condiciones opresoras en las que han vivido por algún tiempo. En segundo lugar, y dependiendo de lo que haya decidido anteriormente el jugador, tiene que ver si la niña de donde obtendrán la cura para las enfermedades provocadas por la radiación se va con los esclavos o se queda con los opresores, quienes continuarán buscando una cura, pero no la compartirán con los esclavos, quienes seguirán viviendo en las mismas condiciones, ya que no cambiará su situación.

Esta misión simboliza dos temas pertinentes en nuestros días: la esclavitud y la experimentación con personas o animales (en este caso, personas). El jugador debe tomar una posición, ya que en primer lugar, debe decidir si apoyará a los esclavos o a los opresores. El juego muestra cómo en esta época de devastación los fuertes vuelven a someter a los débiles, en un retroceso de la sociedad porque vuelven las prácticas esclavistas, para no pagar por el trabajo de los otros y que éstos vivan en condiciones

miserables. Gracias a las gráficas tan detalladas y a los diálogos que el jugador establece con los esclavos, el juego refleja de una manera muy vívida las condiciones en que viven y el abuso que sufren por parte de los que están en el poder, y así provee al jugador de todos los datos necesarios para que tome una decisión informada. ¿Puede el jugador simplemente ignorar el sufrimiento de los esclavos y tomar partido por los opresores? En la vida cotidiana, muchas personas lo hacen. La indiferencia es una actitud muy extendida en nuestra sociedad. En el mundo del videojuego, el jugador tiene el poder de impedir que las condiciones de vida de estos personajes cambien. Pero también tiene la facultad de ayudarles para que dejen de vivir en la miseria y en la opresión. A diferencia de la vida real, el jugador no puede ser indiferente a la situación de los esclavos. O ayuda a los esclavos o ayuda a los opresores, pero no puede optar por no tomar una postura, pues el juego simplemente se detiene.

La esclavitud consiste en ver a los seres humanos como simples medios y no ya como fines. El trabajo y el sufrimiento de unos permite que otros vivan en condiciones relativamente adecuadas, o lo mejor que se puede en un mundo destruido por la guerra y la radiación. Nuevamente, el juego invita al jugador a que reflexione sobre lo que significa ser un esclavo, en un mundo donde la única ley que vale es la del más fuerte. La esclavitud es un tema que sigue vigente en nuestros días, pese a que supuestamente fue abolida hace varias décadas. Hay innumerables casos de personas que trabajan arduamente la mayor parte del día y reciben una paga miserable por su esfuerzo. Los dueños de los medios de producción no se preocupan por el bienestar de sus trabajadores; sólo les interesa que sigan produciendo. Se explota a muchos para el bienestar de unos pocos, como sucede en *The Pitt*. En el juego, el *moral being* tiene que tomar una postura frente a este dilema, pues el porvenir de estas personas está en sus manos: o les ayuda a liberarse de los opresores y salir de la situación miserable en la que viven, o les deja en las mismas condiciones.

La segunda parte de esta misión trata el tema de la experimentación con seres humanos. La niña que es inmune a la radiación sólo se ve como un medio para obtener una cura para una enfermedad. El juego no da la opción de que la niña no sea usada para extraer una cura, ya que o la tienen los esclavos o la tienen los habitantes de la ciudad. Así que el *moral being* debe adoptar determinada postura, que finalmente dependerá del grupo que decidió apoyar: los esclavos o los opresores. Ambos buscan estudiarla y experimentar con ella para sacar algún tipo de cura. El jugador tendrá que tomar una decisión sobre la vida de esta niña, y además afrontar las posibles consecuencias de que sea utilizada por uno u otro grupo. La esclavitud y la experimentación con seres vivos presentan una problemática similar, ya que consisten en ver a otros seres como simples medios y no como fines. En ambas situaciones se abusa de seres que se perciben como inferiores para obtener de ellos algún beneficio, sin importar el bienestar del ser esclavizado o aquél que es objeto de experimento.

Ahora hablaré de la tercera misión, “Oasis.” El protagonista viaja a una pequeña población al norte de *Capital Wasteland*. Aquí sí hay vegetación y agua limpia, ya que por alguna razón la radiación no afectó este lugar, pero este sitio se mantiene aislado y sin contacto con otros habitantes de la región. Veneran a Harold, un hombre que sufrió de ciertas mutaciones antes de llegar a *Oasis* y ahí se fusionó con uno de los árboles. Por ende, él ahora también es un árbol y no se puede mover. Sólo puede hablar. Los habitantes de ese lugar, los *Treeminders*, lo veneran como si fuera un dios. Harold pide al protagonista que lo mate, pues ya no soporta vivir en ese estado, mutado con un árbol y sin poder moverse ni realizar actividad alguna. Los *Treeminders* ni siquiera hablan con él ni toman en cuenta sus deseos; están cerrados a lo que ellos creen es mejor para Harold. Para él, esa vida es insostenible, y como no puede suicidarse, necesita de alguien que le ayude a hacerlo. Hay dos maneras de matar a Harold: una de ellas es con un suero que detendrá su corazón y lo matará de manera indolora, y otra es prendiéndole fuego, una

manera muy cruel de matarlo. El juego otorga buen karma al jugador si mata a Harold de manera indolora, pero tendrá mal karma si lo mata de la manera dolorosa y horrible que lo hará sufrir. En esta misión, a diferencia de las otras que he mencionado, sí está la opción de no hacer nada, es decir, dejar a Harold en la misma situación en la que está. En este caso, no hacer nada es asumir una postura también, y supone un mal a Harold, ya que seguirá teniendo una existencia miserable en un estado insoportable.

Esta misión hace referencia a casos de suicidio asistido y eutanasia. Harold simboliza a aquellos pacientes que se encuentran en condiciones indignas de vida, pero que no pueden realizar directamente las acciones por medio de las cuales se quitaría la vida (como es su deseo). Harold pide ayuda a un sujeto ajeno a la situación para lograr su cometido, ya que él ha tomado la decisión de morir y ninguna de las personas a su alrededor parece comprender su deseo ni tiene intención de ayudarlo. Ésta es una situación muy común con pacientes terminales que desean terminar con una vida que ya no vale la pena vivir, dadas las condiciones deplorables y de sufrimiento intolerable en que se encuentran. Harold expresa un deseo claro de morir, aunque él no tiene las capacidades necesarias para llevar a cabo la acción por la cual perdería la vida.

Con esta misión, el jugador debe tomar una postura frente a las elecciones al final de la vida que enfrentan distintas personas. En el caso de pacientes con alguna enfermedad terminal, estas elecciones pueden incluir la aplicación de eutanasia o el suicidio asistido si la situación ya es intolerable. Estos casos se dan cuando se encuentra el paciente en un gran sufrimiento físico o emocional y cuando tiene la firme convicción de que, dadas las condiciones en las que se encuentra, su mejor opción es poner fin a su vida.¹³⁷ Harold no tiene una enfermedad terminal, pero su caso es similar al de pacientes tetraplégicos. Él no se puede mover; siempre se encuentra en el mismo lugar; no puede

¹³⁷ Cf. Asunción Álvarez del Río, "Elementos para un debate bioético de la eutanasia," *Eutanasia: hacia una muerte digna*, México, Foro Consultivo de Ciencia y Tecnología / Colegio de Bioética, A.C., 2008, p. 41.

realizar ninguna actividad debido a su condición, etc. Intenta hablar con las personas a su alrededor para exponerles su situación y manifestarles su deseo, pero como sucede con muchos parientes y amigos de pacientes terminales que desean morir, la gente decide ignorar su situación y el deseo del paciente para mantenerlo con vida a toda costa. Pensemos que nosotros podríamos encontrarnos en la situación de Harold: una vida que ya no vale la pena vivir por el gran sufrimiento que se padece. ¿Qué consideraciones querríamos que tuvieran los que se encuentran a nuestro alrededor si llegase este momento? ¿Cómo desearíamos que actuaran? Por otra parte, también nos podemos encontrar en el lugar de protagonista: ¿Qué decisión tomaríamos si una persona, ya sea un ser querido o un desconocido, nos pidiera ayuda en esta situación? ¿Sería más fácil hacerlo con un desconocido o con alguien que amamos? ¿Cuál sería la postura más moralmente correcta en estos casos?

La última misión del juego es *"Take it Back!"* e invita al jugador a que reflexione cómo sus acciones tendrán consecuencias para todos los habitantes de *Capital Wasteland*, al darles o negarles la posibilidad de tener acceso a agua pura. Esta misión enfatiza la importancia del agua para la vida: el agua es principio vital, es esencial para la supervivencia de los seres vivos en la tierra. La historia del videojuego gira en torno a los problemas que enfrenta una sociedad azotada por la contaminación radioactiva, que enfrenta a la falta de alimento y agua pura para la subsistencia, y todos los problemas que esto supone: hambre, enfermedades, mutaciones. Esta última misión es el culmen de una historia que se centra en la labor de un hombre por diseñar un dispositivo que permitiera que los habitantes de *Capital Wasteland* tuvieran acceso a agua pura y poder ofrecerles la esperanza de una vida mejor. Al final del juego y tomando en cuenta su karma, el jugador tiene tres opciones: 1) activar *Project Purity*, un dispositivo creado por su padre para purificar el agua; 2) agregar el virus FEV al depósito de agua, lo cual significa que el agua seguirá contaminada con radiación y además provoca que los que beban del agua

contaminada con el virus serán envenenados y morirán; 3) hacer nada, es decir, no activar *Project Purity*, lo cual ocasiona que, finalmente, este dispositivo sea destruido, y por lo tanto, no habrá ni agua pura ni agua contaminada con el FEV. Sólo habrá agua sucia y contaminada con radiación, como había antes, y es lo que la gente tendrá que seguir bebiendo. En esa última misión también está la opción de no hacer nada, de no tomar postura. Sin embargo, como en la anterior, el no tomar postura significa un mal para las partes afectadas. En este caso, los habitantes de *Capital Wasteland* serán privados de la única esperanza que tenían para poder beber agua potable, y seguirán viviendo en condiciones peligrosas e insalubres.

El acceso a agua limpia es fundamental para los seres vivos, y pese a ello hay muchos seres humanos que carecen de él en nuestros días. No es difícil imaginar que en un mundo post-apocalíptico, contaminado y devastado, nada tiene tanto valor como el agua. El agua siempre ha sido símbolo de vida, fundamental para la subsistencia, y la última misión consiste en dar esperanza de vida a los habitantes de *Capital Wasteland* o quitarles definitivamente la posibilidad de un futuro mejor, negándoles acceso al agua limpia, y por lo tanto, presagiar más muerte y dificultades. El final del juego versa sobre el proyecto al cual el padre del protagonista dedicó su vida: un dispositivo para contar con agua limpia y que fuera accesible a todos los habitantes de la región afectada. De esta manera, el juego nos hace reflexionar sobre el derecho que tienen las personas a tener acceso a agua limpia y lo importante que es esto para su calidad de vida, y con estos elementos toma una decisión en el juego. La última misión alude a la idea de un bien común, y el jugador tiene el poder de ayudar a una gran parte de la población, o también tiene la posibilidad de perjudicarlos más con las otras dos opciones que ofrece el juego. La última misión del juego nos enfrenta a esta difícil decisión, y el *moral being* pensará en el peso y las consecuencias futuras de esta decisión, pues como en la primera misión, esta acción tendrá repercusiones para muchas personas. En este caso, para todos los

habitantes de *Capital Wasteland*, y el jugador podrá ser, al final, el gran héroe o el gran villano de la historia.

Fallout 3 comienza y termina con misiones de gran peso moral que hacen que los jugadores se enfrenten a grandes dilemas éticos que no están solamente implícitos en este videojuego. Deben tomar una determinada posición frente a ellos, lo cual moldeará la historia que vive el jugador. Esta historia tiene distintas ramificaciones que pueden ser exploradas por el jugador cuando toma diferentes posturas ante estos problemas éticos. Estas misiones son símbolos de grandes dilemas éticos que nosotros podemos enfrentar alguna vez en la vida real. Lo innovador e impactante de *Fallout 3* es que el avatar se encuentra en situaciones donde se enfrenta a estos dilemas y tiene que tomar una decisión de inmediato. Las consecuencias de las decisiones que tome el jugador se verán reflejadas en el videojuego. Y no sólo eso: el jugador se imagina cómo es tener el poder de destruir una ciudad y matar a sus habitantes. Quizá muchos jugadores no se enfrenten a situaciones tan dramáticas en el curso de su vida. Pero podría ser que sí, como en la misión "Oasis." Como dije, alguna vez podríamos encontrarnos en la posición de Harold, o alguno de nuestros seres queridos podría ser Harold, en cuyo caso la decisión final podría recaer en nosotros. Pero en el videojuego, el jugador se enfrenta en ese preciso momento a la decisión. Gracias a que los videojuegos son poderosas experiencias inmersivas, los jugadores pueden experimentar diferentes sensaciones y emociones cuando se enfrentan a estos dilemas en el juego, y por esto es que el jugador puede experimentar este videojuego como un *moral being*. La misma estructura de *Fallout 3*, que nos hace tomar una postura frente a estos problemas morales, nos permite experimentar el juego como *moral beings*, aunque no todos los jugadores sean conscientes de esto. Habrá algunos jugadores que reflexionen seriamente sobre las consecuencias de sus actos y las implicaciones morales que van más allá del videojuego. Y éste es otro modo de entender

al *moral being*: un jugador moralmente reflexivo que piensa sobre el significado de sus acciones en el mundo del videojuego y el impacto moral que éstas tienen en su vida.

4.2 Jugando con la moralidad: Implicaciones éticas de *Fallout 3*

Fallout 3 es un videojuego muy interesante desde una perspectiva ética, ya que las decisiones del jugador son significativas y van modificando el desarrollo de la historia; asimismo, el protagonista se enfrenta a las consecuencias de sus elecciones en la misma historia del videojuego, cuya narrativa lo enfrenta con verdaderos dilemas morales:

Increasingly, videogames hope to express a morally serious point of view. *Fallout 3* and *BioShock* both attempt to provide a morally serious narrative, and are morally reflexive [...] *Fallout 3*, in particular, is resoundingly bleak in tone and it is hard not to think seriously about nuclear annihilation given the vividness with which it presents a post-apocalypse Washington, DC. *Fallout 3* presents a Hobbesian view of post-apocalyptic society as a war of all against all, where slavery is once again widely practised, and where the player has to make a sequence of morally difficult decisions about how to survive in the wasteland.¹³⁸

Fallout 3 es un juego muy innovador, ya que los dilemas morales son parte esencial de la narrativa, y al tomar postura frente a ellos, el jugador va desvelando una historia. Algunos autores designan a este tipo de videojuegos ficciones interactivas,¹³⁹ ya que el énfasis está en la historia y en las elecciones del jugador. Ya no se trata sólo de destruir cosas, matar a los malos y llegar a la meta. Las historias de muchos videojuegos modernos son ficciones complejas e interesantes, como el caso de *Fallout 3*. El jugador adopta un rol ficticio en un mundo virtual: es el protagonista de una historia.¹⁴⁰ El relato se desarrolla según las decisiones que tome y las acciones que realice. Y por la estructura del juego y todas las posibilidades que ofrece, el jugador puede explorar distintos escenarios de acción y ver cómo se desarrolla el relato si en vez de unas decisiones, toma otras. Lo que no puede evitar el jugador es enfrentarse a los dilemas morales que forman la estructura del juego.

¹³⁸ Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 168.

¹³⁹ Cf. *Ibid.*, p. 55.

¹⁴⁰ Cf. *Ibid.*, p. 65.

Ahora vuelvo al concepto de inmersión, porque es central para entender el concepto de *moral being* que se vive en este juego. Como lo mencioné en capítulos anteriores, la inmersión que experimentamos cuando jugamos un videojuego es muy intensa porque estamos realizando una actividad; no nos sentamos pasivamente frente a una pantalla. Los videojuegos se juegan; el jugador no se vive como mero espectador como en las películas y en los programas de televisión. Somos nosotros mismos quienes realizamos las acciones para desvelar una historia y tomamos decisiones para solucionar distintos problemas: *“With the advent of video games, the connection that an audience can have with a narrative can be deeper, causing them to invest more of themselves in the story and characters by controlling and interacting with the virtual world. The potential for this sort of immersion is greater than other media such as film or literature.”*¹⁴¹

La inmersión es, como ya lo había señalado, esta habilidad de adentrarse en este mundo ficticio¹⁴² tan rico y complejo que nos ofrecen los videojuegos, tanto en gráficas, es decir, la manera en que está diseñado el mundo virtual, como en las interacciones con los personajes y la narrativa. Hay jugadores que viven una experiencia de inmersión muy fuerte al jugar videojuegos como *Fallout 3* porque se involucran intensamente con la historia y se identifican profundamente con su avatar. Esto provoca que el juego se viva como una experiencia personal muy particular, ya que, como mencioné anteriormente, el jugador juega un papel activo en el desarrollo de la historia del videojuego: a través de su avatar, que lo representa y personifica en el mundo virtual del videojuego, puede vivir una compleja narrativa que lo enfrenta a dilemas morales. Los videojuegos son actividades lúdicas que están revestidas de experiencias personales: *“Players do not just engage in ready-made gameplay but also actively take part in the construction of these experiences:*

¹⁴¹ Sean Kennedy, “A Man Chooses; A Slave Obeys”—*Player Identity and Manipulation in Video Game Narrative*, The Philosophy of Computer Games Conference, Panteion University of Social and Political Sciences, Athens, April 2011.

¹⁴² Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 62.

*they bring their desires, anticipations and previous experiences with them, and interpret and reflect the experience in that light.*¹⁴³ El jugador es el protagonista de la historia y quien experimenta todas las sensaciones que transmite el videojuego con la ayuda de las gráficas, los sonidos y los otros personajes para realizar el retrato de una sociedad devastada por la radiación.

El concepto de inmersión nos ayuda a entender por qué hay jugadores que se identifican con sus personajes y se sienten absortos en una historia, de la cual son protagonistas y gracias a cuyas decisiones se desarrolla un determinado relato. Por esta razón, y gracias a la misma estructura del videojuego, que se sostiene sobre cuatro grandes dilemas morales, existe la posibilidad de que el jugador experimente el videojuego como *moral being*. El concepto de *moral being* explica una cierta forma de jugar este videojuego, una manera particular de tomar las decisiones moralmente difíciles de la narrativa. El juego es la base lúdica del *moral being* porque permite que nos veamos a nosotros mismos tomando decisiones complejas y asumiendo las consecuencias de nuestros actos en algún punto del juego.

Una de las maneras en que el juego trata de medir simbólicamente cómo se expresa el *moral being* del jugador es su manera de evaluar la bondad o su maldad de las acciones que su avatar ejecuta en *Capital Wasteland*. El videojuego le dice directamente al jugador cuando ha ganado karma o lo ha perdido. Esto afecta cómo es el avatar y cómo es percibido por otros personajes y las opciones de acción que tendrá durante el juego, sin necesariamente recompensar a los buenos ni castigar a los malos. Como ya había señalado, el jugador añade distintas habilidades a su personaje conforme va subiendo de nivel; sin embargo, estas habilidades dependerán del karma del jugador. Es decir, el

¹⁴³ Laura Ermi and Frans Mäyrä, "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion," in S. de Castell & J. Jenson (eds.), *Changing Views: Worlds in Play*. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's (DiGRA) Second International Conference, 2005.

protagonista es personalizado por el jugador tomando en cuenta su karma, pues hay determinadas habilidades que el avatar no puede obtener si posee un mal karma. El jugador alcanzará un karma positivo dependiendo de las misiones que realice: hay misiones en las que ayudas o perjudicas a ciertos personajes. Además, las actitudes del protagonista hacia otros NPC¹⁴⁴ determinan el nivel de karma que tendrá. Acciones como robar siempre son vistas en el juego como malas, y si el jugador roba, aunque robe a personajes malos, perderá karma. Si el jugador asesina a personajes que no le han hecho daño, también pierde karma. El juego ofrece valoraciones para las acciones del personaje utilizando los símbolos clásicos del ángel para denotar acciones buenas y el diablo para marcar acciones malas.

El karma que tenga el jugador a lo largo de la historia afectará sus interacciones con otros personajes, sus opciones de diálogo y el final del juego. Algunas de las habilidades que puede adquirir el personaje durante el juego requieren ciertos niveles de karma para poder ser usados. En este juego, el hecho de que el protagonista ayude o perjudique a otros personajes afectará la manera en que éstos interactúan con el jugador. Si uno afecta a un personaje de manera positiva, sus amigos o la gente con la que convive tendrán una buena disposición a ayudar al protagonista y tratarlo bien. Por el contrario, si lastimas a un personaje, sus amigos también harán lo propio contigo.¹⁴⁵

Estos niveles de karma determinan el tipo de juego que tendrá cada jugador. Perder karma no significa perder el juego, sino que la historia sigue bajo diferentes condiciones. El protagonista tendrá ciertos beneficios y ciertos perjuicios tanto si tiene buen karma como si tiene mal karma. El juego no favorece que el jugador sea “bueno” o “malo.” El videojuego obliga al jugador a tomar una determinada posición dentro de la

¹⁴⁴ Non-Player Character: Todos aquellos personajes con los cuales interactúa el avatar, como Harold, de la misión “Oasis.”

¹⁴⁵Cf. Alex Games, “*Fallout 3: How Relationship-relevant Decisions craft Identities that Keep Bringing Us Back to Enjoy the Horrors of the Nuclear Wasteland,*” en *Well Played 3.0: Videogames, Value and Meaning*, Canada, ETC Press, 2011, loc. 1146 of 5798.

historia del juego, y con cada decisión que toma, moldea el relato de una cierta manera. Ambos tipos de karma nos ofrecen una experiencia de juego diferente, pues como ya dije, varían las relaciones con los otros personajes y las opciones de diálogo con uno u otro modo de jugar. Con esta opción de ser “malo” en el videojuego, vemos que el *moral being* que se expresa al jugar *Fallout 3* no corresponde al jugador virtuoso que proponía Sicart, sino que es un jugador que tiene la posibilidad de asumir diferentes posturas frente a estos dilemas éticos, y se imagina a sí mismo tomando estas decisiones difíciles y asumiendo las consecuencias. ¿Qué tipo de jugador juega *Fallout 3*? ¿Simplemente irá avanzando en las misiones, tomando los *items* que le sean más útiles? ¿Tomará decisiones en el juego que reflejen su propia moralidad?

En *Fallout 3*, como decía, las decisiones morales del jugador tienen un gran peso en el desarrollo de la historia. Esto hace que la experiencia del jugador en *Capital Wasteland* sea diferente de todos los videojuegos hasta ese momento diseñados. El *moral being* es una forma de inmersión, ya que la estructura del juego hace que cada jugador se viva de esta manera, esté consciente de ello o no. El mismo juego lo expresa con el karma que otorga al personaje principal. Además, la experiencia personal de cada jugador hará que cada uno lo viva como un laboratorio moral o que uno no asuma la naturaleza moral del juego. Sin embargo, todos deben tomar una postura, aunque no todos los que juegan *Fallout 3* entiendan que su moralidad está en juego. Los jugadores moralmente reflexivos podrán ir más allá de esta primera experiencia de *moral being* (tomar postura frente a los dilemas morales de *Fallout 3*) y experimentar otro modo de *moral being*: ejercitar su imaginación moral al reflexionar sobre los dilemas morales del juego: ¿Qué simboliza Harold? ¿Cómo actuaría si me encontrara en la misma situación en que está Harold? ¿Querría que alguien accediera a mi petición de ayudarme a morir?

La visita del jugador a *Capital Wasteland* es una experiencia moral, en primer lugar, porque es una experiencia inmersiva: el jugador se siente como si de verdad viviera

en las circunstancias en que vive su personaje. En segundo lugar, la estructura misma del juego permite que podamos experimentarlo como *moral beings*. El juego permite que nos veamos a nosotros mismos tomando decisiones difíciles y asumiendo las consecuencias. Pero algunos jugadores pueden ir más allá de este primer momento del *moral being*. La inmersión filosófica en el juego, otro aspecto del *moral being* que no todos los jugadores alcanzan, permite reflexionar sobre los dilemas morales serios que narran la historia de *Fallout 3*. Este *moral being* reflexiona sobre los cuatro dilemas morales, ejercitando de esta manera su imaginación moral. Esta característica tan inusual de este videojuego permite que pueda ser utilizado como un simulador moral, ya que los jugadores toman ciertas decisiones y pueden reflexionar sobre las posturas que asuman en cada una de las misiones antes mencionadas. Es probable que se crea que el jugador y sus principios coinciden con lo que se hace en el mundo de *Capital Wasteland*. Y puede ser así en algunos casos; sin embargo, el juego nos permite explorar distintas opciones de acción y sus consecuencias en un ambiente ficticio.

Fallout 3 es un videojuego que abre nuevas posibilidades para jugar, pues no sólo se trata de seguir una historia o de alcanzar determinados objetivos, sino que nos confronta a dilemas morales y nos permite reflexionar sobre nosotros mismos y nuestro actuar moral: “A single-player ethical game is the exploration of who we are as ethical players.”¹⁴⁶ Este juego nos ofrece una simulación por medio de la cual podemos ejercitar nuestra imaginación moral, cuando tomamos decisiones de peso moral en la historia y reflexionamos sobre lo que significa cada una de las misiones antes expuestas. El juego nos enfrenta, de manera simbólica, con situaciones problemáticas que son relevantes en nuestra vida moral. ¿Con qué estamos jugando en *Fallout 3*? Jugamos con las vidas de otras personas, con la posibilidad de aniquilar una ciudad, de liberar esclavos, de asesinar a Harold, de ayudar a que la población de *Capital Wasteland* tenga acceso a agua limpia.

¹⁴⁶ Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 163.

Dilemas éticos que pueden encontrarse latentes en nuestras vidas, y que de cierta manera vemos como lejanos, son la situación cotidiana en que viven los habitantes de este mundo post-apocalíptico. En el juego, no son algo que puede pasar; son algo que de hecho está pasando. El jugador se enfrenta con estos problemas en el preciso momento en que está jugando, y debe tomar una postura para poder avanzar en el relato. Los programadores ponen en escena determinados problemas morales para que el jugador pueda experimentar el juego como un *moral being*. *Fallout 3* es el videojuego donde se conjugan los conceptos de los cuales he hablado en esta tesis: juego, videojuego, inmersión, *moral being*, imaginación moral.

CONCLUSIONES

De *Pong* a *Fallout 3* advertimos muchos cambios que han revolucionado el mundo de los videojuegos. Y no sólo me refiero a las consolas, a las gráficas o al *gameplay*. Lo que empezó con *Pong* ha adquirido matices e historias mucho más complejas. Muchos videojuegos modernos presentan a los jugadores con gráficas vanguardistas, historias atractivas y situaciones que invitan a la reflexión. Los videojuegos ofrecen una experiencia inmersiva muy particular que sólo aquellos que son verdaderos videojugadores pueden realmente comprender. El jugador se involucra profundamente con el juego y adquiere una nueva identidad mientras está jugando. Muchos de los títulos que se estrenaron este año, y algunos más que todavía faltan, siguen esta tendencia: presentar complejas narrativas que inviten a la reflexión moral, gran énfasis en las elecciones del jugador para determinar el desarrollo de la historia principal y una particular visión de la humanidad.

Los videojuegos modernos nos invitan a reflexionar sobre los distintos temas que abordan y en nosotros mismos. Incluso, pueden cambiar nuestra visión del mundo y enfrentarnos a problemas comunes insertándolos en narrativas excepcionales. *Fallout 3* es un videojuego estupendo que nos permite reflexionar sobre situaciones morales complejas desde la seguridad y confort de nuestro sillón.¹⁴⁷ Por esta razón, videojuegos como éste pueden funcionar como artefactos morales, al confrontarnos con problemas que invitan a la reflexión moral en jugadores que son moralmente reflexivos y que experimenten el juego como *moral beings* al tomar posturas frente a los problemas éticos. Un buen videojuego que combine una historia atractiva y un *gameplay* entretenido puede inspirar reflexiones muy interesantes. Los videojuegos no sólo son un medio de entretenimiento, sino que muchos de ellos nos confrontan con nuestra propia moralidad y visión del mundo. Nos enfrentan a problemas morales sobre los cuales podemos

¹⁴⁷ Cf. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, p. 162.

reflexionar, y nos obligan a asumir una determinada postura frente a ellos. Con historias que incorporen decisiones de carácter moral, los videojuegos tienen un gran potencial para que podamos realizar experimentos morales con ellos, al colocar a los jugadores en situaciones éticamente problemáticas.

McLuhan afirmaba que los medios nos cambian.¹⁴⁸ Y eso que él murió cuando apenas la tecnología empezaba a avanzar a pasos agigantados, y no alcanzó a ver el auge del internet, los nuevos medios digitales, los *smart phones* y las consolas más nuevas de videojuegos. Sin embargo, empezó a vislumbrar el papel tan importante que tendrían los medios en la vida los hombres y cómo llegarían a modificar su ser. ¿Cómo cambiaría nuestra percepción del mundo si no tuviéramos acceso a internet y a toda la red de información? Los videojuegos, como artefactos que combinan varios medios, también tienen la posibilidad de cambiarnos. Acabar un buen videojuego nos deja con la misma sensación que acabar un buen libro: no sólo disfrutamos de una experiencia placentera, sino que tuvimos la oportunidad de enriquecer nuestra vida cultural y moral al enfrentarnos a varios problemas y pensar cómo podíamos sortear las dificultades que se nos presentaban.

Los videojuegos pueden hacernos reflexionar, incluso, sobre nosotros mismos, sobre nuestro rol en el mundo, sobre nuestra moralidad y nuestra identidad. Incluso, pueden impulsarnos a actuar, realizando cambios en nosotros mismos y en la sociedad. Los videojuegos, como un medio tecnológico importante de nuestro tiempo, ayudan a formar la identidad cultural y personal de las personas.¹⁴⁹ Constantemente nos redefinimos a nosotros mismos, y medios como los videojuegos nos ofrecen oportunidades para reflexionar en qué tipo de seres humanos somos y hacia dónde nos dirigimos.

¹⁴⁸ Citado por Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, p. 77.

¹⁴⁹ Cf. *Ibid*, p. 229.

Los videojuegos son producto y reflejo de la sociedad que los produce. Transmiten determinadas cosmovisiones que reflejan el espíritu cultural, moral, social y político de una época en particular: “*Games are powerful simulation tools that convey worldviews, messages, and values.*”¹⁵⁰ Asimismo, pueden funcionar como instrumentos de crítica social que denuncien situaciones problemáticas del mundo actual. En *Fallout 3* hay referencias no sólo a la moralidad de las personas y las consecuencias de sus acciones, también hay una crítica a una sociedad que se destruyó a sí misma con el poder más devastador que conoce el hombre. Hay referencias a la contaminación y a la destrucción de recursos, y a la tecnología que, al final, contribuyó a la aniquilación de *Capital Wasteland*. *Fallout 3* es un juego que nos muestra una sociedad destruida por las guerras y la ambición humana, una sociedad en la que las personas se ayudan y se destruyen unas a otras, donde el personaje principal puede optar por ser bueno o malo, por contribuir a la destrucción o hacer la diferencia en un mundo devastado y dividido. Vemos cómo distintos grupos de personas se agruparon de diversas maneras: vemos a los que formaron grupos para robar y matar, y quienes quisieron hacer un esfuerzo colectivo para sobrevivir en condiciones difíciles, formando sociedades en las que cada quien jugaba un rol muy específico que beneficiaba a todo el grupo. Para algunos jugadores, los videojuegos son medios que invitan a la reflexión sobre los distintos problemas que presentan, y pueden provocar fértiles discusiones sobre diversos temas filosóficos.

Sin embargo, podríamos preguntarnos qué consecuencias tiene, para la vida real del jugador, vivirse como *moral being* en el mundo virtual del videojuego. ¿Podría esto hacer que el jugador actuara de manera más moralmente correcta en la vida real? El *homo ludens* regresa a la realidad después de pasar un rato en el mundo de los juegos.¹⁵¹ ¿Tienen consecuencias palpables las decisiones que tomamos en el mundo virtual o

¹⁵⁰ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, p. 198.

¹⁵¹ Cf. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, p. 345.

cómo actuamos en el videojuego? ¿Cómo cambia nuestra percepción de nuestra vida y de nuestra realidad después de jugar un videojuego que nos haga cuestionarnos tantas cosas? ¿Qué se queda con nosotros cuando terminamos un videojuego? ¿Hay algo que hayamos aprendido de él que podamos incorporar a nuestra vida, en nuestro regreso a lo cotidiano? Y si los diseñadores tomaran todas estas preguntas en cuenta, ¿qué tipo de videojuegos se podrían crear en el futuro? Podríamos tener verdaderos simuladores morales, por medio de los cuales se enfrentara a la persona a dilemas éticos y después reflexionara sobre las decisiones que tomó y por qué llegó a ellas.

Huizinga afirma que toda la cultura está sostenida en el juego.¹⁵² Si esto es cierto, quienes jugamos videojuegos estaríamos creando una nueva cultura, lo cual no parece alejado de la realidad dado el impacto social y artístico que han tenido los videojuegos en nuestra cultura. La pregunta sería, entonces, ¿qué cultura creamos los que jugamos videojuegos? Algunos investigadores han escrito al respecto, sin que aún se haya llegado a una respuesta definitiva. Esta cultura es algo que seguimos construyendo y que tiene varias posibilidades: videojuegos que sirvan como difusores de reflexión filosófica, como instrumentos de crítica social, como promotores de activismo, que tengan un valor educativo, etc. Y además podemos preguntarnos: ¿Con qué estamos jugando en estos videojuegos modernos? Los videojuegos son actividades lúdicas que pretenden divertir y entretener a los jugadores. El objeto de esta diversión es, precisamente, la moralidad. En *Fallout 3*, jugamos con nuestra moralidad; nos permitimos hacer experimentos morales con una historia con la cual algunos de nosotros nos identificamos profundamente, que nos invita a la reflexión sobre dilemas éticos complejos y que nos obliga a tomar una postura en un mundo virtual, pero que a la vez puede ser extrapolado en situaciones a las que nos enfrentemos en la vida cotidiana.

¹⁵² Cf. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 4.

Los investigadores que se dedican a estudiar a los videojuegos esperan que se acepte como verdaderos artefactos culturales que reflejan los valores y el *Zeitgeist*¹⁵³ de una determinada época, y que se les tome como objetos serios de reflexión y no como una pérdida de tiempo o como algo que hace violenta a la gente. Los videojuegos marcan una nueva etapa de los juegos humanos. Ahora jugamos con dilemas morales. Esto muestra el potencial que tienen los videojuegos de ser artefactos morales que, además de tener una función lúdica, pueden ser utilizados como simuladores morales para explorar no sólo las distintas opciones de acción que se despliegan ante situaciones problemáticas, sino para favorecer la discusión de dilemas éticos vividos de manera práctica a través de un simulador moral. ¿Qué significa jugar con nuestros criterios morales? ¿Qué tipo de videojuegos podríamos crear que funcionaran como simuladores morales? ¿Cómo serían los jugadores que jugaran este tipo de videojuegos? ¿Qué tipo de impacto tendrían estos videojuegos en la manera en que entendemos y vivimos nuestra moralidad? *Fallout 3* nos muestra el futuro de los videojuegos y el gran potencial que tienen como instrumentos de reflexión filosófica. Se pueden crear historias que nos hagan pensar sobre grandes temas morales, nos obliguen a tomar posturas e incluso a justificarlas. Jugar con nuestra moralidad en mundos virtuales puede tener un impacto en nuestras acciones morales en el mundo real.

¹⁵³ Las ideas, creencias e intereses que comparten las personas en una época determinada y que se expresan a través de la cultura de ese periodo específico.

BIBLIOGRAFÍA

The Cambridge Dictionary of Philosophy, Cambridge, Cambridge University Press, 2001.

ÁLVAREZ, Asunción, "Elementos para un debate bioético de la eutanasia," *Eutanasia: hacia una muerte digna*, México, Foro Consultivo de Ciencia y Tecnología / Colegio de Bioética, A.C., 2008.

ANCHOR, Robert, "History and Play: Johan Huizinga and His Critics," *History and Theory*, Vol. 17, No 1 (Feb., 1978). [Consultado el 3 de septiembre de 2012]
<http://www.jstor.org/stable/2504901>

ARISTÓTELES, *Ética Nicomaquea*, Madrid, Gredos, 2003.

ARSENAULT, Dominic, *Dark Waters: Spotlight on Immersion*, Game On North America 2005 International Conference Proceedings, Ghent, Eurosis-ETI, 2005. [Consultado el 17 de octubre de 2011]
http://www.academia.edu/224757/Dark_Waters_Spotlight_on_Immersion

BOLTER, Jay David and GRUSIN, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT, Cambridge, 2000.

BROWN, Harry J., *Videogames and Education*, New York, M. E. Sharpe, 2008.

CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

CASSIRER, Ernst, *Antropología Filosófica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1968.

———, *Filosofía de las Formas Simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1988. Tomo 1: El lenguaje.

———, *Filosofía de las Formas Simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003. Tomo 2: El pensamiento mítico.

———, *Filosofía de las Formas Simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003. Tomo 3: Fenomenología del Reconocimiento.

COGBURN, Jon, and SILCOX, Mark, *Philosophy Through Video Games*, New York, Taylor & Francis, 2009.

DAVIDSON, Drew, *et. al.*, *Well Played 3.0: Videogames, Value and Meaning*, Canada, ETC Press, 2011.

DE LANDA, Manuel, *Philosophy and Simulation: The Emergence of Synthetic Reason*, 2011, Continuum International Publishing Group, London, 2011.

- DUNN, Jeff, *Virtual Worlds and Moral Evaluation*, The Philosophy of Computer Games Conference, Intermediae, Madrid, Enero 2012. [Consultado el 9 de enero de 2012]
<http://es.scribd.com/doc/86566716/Virtual-Worlds-and-Moral-Evaluation>
- ERMI, Laura and MÄYRÄ, Frans, "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion," in S. de Castell & J. Jenson (eds.), *Changing Views: Worlds in Play*. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's (DiGRA) Second International Conference. [Consultado el 17 de noviembre de 2012]
http://people.uta.fi/~tilima/gameplay_experience.pdf
- FRASCA, Gonzalo, *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*, (Master's Thesis), 2001, [Consultado el 13 de noviembre de 2011]
<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- GEE, James Paul, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, Palgrave MacMillan, 2003.
- , "Good Video Games and Good Learning," *Phi Kappa Phi Forum*, Vol. 85, No. 2. [Consultado el 31 de enero de 2012]
<http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>
- GRAU, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, 2003.
- GUBERN, Román, *El eros electrónico*, México, Taurus, 2000.
- , *El simio informatizado*, Madrid, Fundesco, 1987.
- , *Del bisonte a la realidad virtual: escena y laberinto*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1996.
- HANSEN, Mark B.N., *New Philosophy for New Media*, MIT, Cambridge, 2004.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, London, Routledge, 1949.
- JOHNSON, Mark, "Imagination in Moral Judgment," *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 46, No. 2 (Dec., 1985). [Consultado el 19 de octubre de 2011]
<http://www.jstor.org/stable/2107356>
- , Mark Johnson, *Moral Imagination*, Chicago, The University of Chicago Press, 1993,
- JUUL, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.
- KEMBER, Sarah, and ZYLINSKA, Joanna, *Life After New Media: Mediation as a Vital Process*, MIT Press, Cambridge, 2012.

- KENNEDY, Sean, "A Man Chooses; A Slave Obeys"—*Player Identity and Manipulation in Video Game Narrative*, The Philosophy of Computer Games Conference, Panteion University of Social and Political Sciences, Athens, April 2011. [Consultado el 13 de noviembre de 2011]
<http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/a-man-chooses.pdf>
- MAJ, Anna, and RIHA, Daniel (edit.), *The Real and the Virtual*, Oxford, Inter-Disciplinary Press, 2009.
- MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in the Cyberspace*, Massachusetts, The MIT Press, 1998.
- OLSON, Eric, *The Metaphysics of Avatars and their Relation to Players*, The Philosophy of Computer Games Conference, Panteion University of Social and Political Sciences, Athens, April 2011. [Consultado el 13 de noviembre de 2011]
<http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/olson.pdf>
- PERRON, Bernard, and WOLF, Mark J.P., *The Video Game Theory Reader 2*, London, Routledge, 2009.
- POOLE, Steven, *Trigger Happy: Video Games and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Publishing, 2000.
- REEDER, Sara, "Computer Game Ethics," *Compute!*, Issue 137, January 1992. [Consultado el 11 de agosto de 2011]
http://www.atarimagazines.com/compute/issue137/100_Computer_game_ethics.php
- REYNOLDS, Ren, "Playing a 'Good' Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games," *IGDA (International Game Developers Association)*, 2002. [Consultado el 15 de enero de 2012]
http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics
- , "Ethics and Practice in Virtual Worlds," *The Philosophy of Computer Games*, Dordrecht, Springer Netherlands, vol. VIII, 2012.
- SCHILLER, Friedrich, *Kallias: Cartas sobre la Educación Estética del Hombre*, Barcelona, Anthropos, 1990.
- SCHILPP, Paul Arthur, *Philosophy of Ernst Cassirer*, Wisconsin, George Banta Publishing Company, 1949.
- SCHULZKE, Markus, "Moral Decision Making in Fallout," *Game Studies*, vol. 9, issue 2, November 2009. [Consultado el 11 de noviembre de 2011]
<http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>
- SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, The MIT Press, 2009.
- , "Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games," in *IRIE (International Review of Information Ethics)*, Vol. 4 (Dec., 2005).

TAVINOR, Grant, *The Art of Videogames*, Oxford, Wiley-Blackwell, 2009.

Videojuego:

Bethesda Game Studios, *Fallout 3*. Bethesda Softworks, 2008.