

*Videogames as an extension  
of human existence and realities*

*El videojuego como extensión  
de la existencia y realidades humanas*



ESTHER SÁNCHEZ GONZÁLEZ

*Revista Paideia 116 (2021),  
págs. 81-108. ISSN: 0214-7300*

RECIBIDO: ABRIL 2021  
APROBADO: MAYO 2021

## RESUMEN

La consideración del videojuego ha evolucionado desde el mero entretenimiento, de una dimensión única y estrechamente relacionada con el ocio; a reflexionarse desde una perspectiva que lo sitúa como extensión de las realidades y existencias humanas. La cotidianidad de las sociedades actuales sucede en planos puramente digitales, en los que el videojuego tiene un papel preponderante a través de las posibilidades que ofrece al jugador: poder, capacidad de decisión, elección del sistema de valores. Se torna necesario explorar, además, el fenómeno de la *gamificación* y el papel socializador de los videojuegos.

**Palabras clave:** Videojuegos, cuerpo-avatar, libertad, gamificación, sociedad digital.

## ABSTRACT

The way in which videogames have been regarded has evolved from a mere way of entertainment, an unique dimension strictly connected to leisure, to a phenomenon which is being reflected on as an extension of human existence and realities. Current societies' daily life goes by in purely digital environments, in which videogames play a leading role given all the possibilities they provide for the player: power, decision—making capabilities and choice of a value system. Moreover, it is necessary to explore the gamification phenomenon and the socializing role of videogames.

**Keywords:** Videogames, avatar—core, freedom, gamification, digital society.

## 1. Introducción<sup>1</sup>

La realidad actual<sup>2</sup> ha emergido tras una reconfiguración del mundo representada por los cambios a los que han sido sometidas las sociedades que se han convertido en *ciudades digitales* o informatizadas. Javier Echeverría (1999), en *Los Señores del aire*, afirma que a lo largo del siglo XX ha nacido y se ha extendido una nueva forma de organizar(se) las sociedades, cuyo resultado directo es la aparición de un nuevo tipo de ciudad que bautizaría como *telépolis*, que se extiende por todo el planeta y no tiene por qué corresponder con el concepto de ciudad en el sentido estricto del término, pues incluso la vuelta al mundo rural arrastra consigo el uso de las nuevas tecnologías. *Telépolis*, en términos generales, es un modelo cuyo pilar básico es un sistema económico<sup>3</sup> de rasgos también novedosos. En la época en que J. Echeverría escribió su ensayo, la televisión era el sustento de esta nueva forma de concebir la no ya tan tradicional *polis*. En la actualidad, es perentorio incluir el videojuego y por añadidura, lo diverso de sus dimensiones. El ser humano vivencia sus realidades a través de lo digital, más que de lo *puramente* tangible. Existimos en un plano cuyo crecimiento, progreso y límites son imparables. Echeverría, siguiendo a Platón en *La República*, entiende la sociedad como una suerte de “construcción filosófica, conceptual; un conglomerado de seres humanos interconectados que desarrollan una serie de actividades sujetas a una gobernanza” (El Cuaderno, 2017).

Es conveniente referirse a una serie de cuestiones de carácter previo, y hacerlo de la mano de Echeverría y sus reflexiones, para enmarcar el videojuego en la dimensión que une lo material con lo digital, al individuo físico con el que se *descorporeiza*. La teoría de los *tres entornos* es fundamental para sentar las bases de la consideración del videojuego como fenómeno de cambio social y del mismo modo, sustentar el porqué de los rasgos que lo han reconvertido. El videojuego ha pasado de ser una mera forma de ocio, a conformar ámbitos de la

---

<sup>1</sup> El presente artículo se ha gestado en las asignaturas Filosofía, Computación y Humanidades Digitales y Trabajo Fin de Máster del Máster Universitario en Filosofía Teórica y Práctica (Universidad Nacional de Educación a Distancia), bajo la dirección de los docentes José Francisco Álvarez Álvarez y María Jiménez Buedo

<sup>2</sup> La *sociedad digital*.

<sup>3</sup> *Telepolismo*.

vida humana —cotidiana— con total normalidad. Ha cobrado una importancia que hace tan sólo dos o tres décadas se hubiera clasificado entre *los imposibles*. Al trascender objetivos como el del ocio —y hasta la ociosidad—, el videojuego permite al individuo extender su existencia al mundo de lo digital, para vivir(-se) *allí* de modos inesperados, por lo enriquecedor de ellos en su ruptura con estereotipos y prejuicios. Los videojuegos han revolucionado, paralelamente, la economía, abriendo un mercado de beneficios incalculables.

J. Echeverría planteó su idea de *telépolis* en una época en la que el videojuego aún no había logrado la posición de la que goza hoy día. La década de los noventa no fue especialmente benevolente con las máquinas y los juegos digitales. La sociedad miraba con recelo aquel fenómeno que *atrapaba* y *enloquecía* a las nuevas generaciones. Así, el filósofo no incluye los videojuegos en el listado de tecnologías<sup>4</sup> que posibilitaban las realidades del *tercer entorno*.

El *primer entorno* puede entenderse como el ambiente natural al que el ser humano ha ido adaptándose. De ese proceso —evolutivo—, se derivan una serie de capacidades entre las que Echeverría destaca la consolidación de las *formas humanas*. Algunas de estas capacidades han saltado al plano digital, pues es *en él* donde llevamos a cabo un porcentaje importante de nuestras formas sociales y humanas, incluidas entre ellas las costumbres y la necesaria socialización, pues el hombre es un *zoon politikon*. Proyectamos la interioridad de nuestro cerebro hacia un exterior estrechamente relacionado con el mundo de lo digital.

El *segundo entorno* es “cultural y social, y puede ser denominado *entorno urbano*. Sus formas canónicas son los pueblos y las ciudades en las que viven la mayoría de los seres humanos” (Echeverría, 1999, p. 41). Los espacios urbanos relacionados con el *segundo entorno* han fomentado el desarrollo de formas sociales como la vestimenta, la familia, la persona, el dinero o los bancos, entre otras. Resulta importante esta afirmación por ser otra de las realidades que ha migrado al plano digital.

El *tercer entorno* es, sin duda alguna, el que más interesa en cuanto al análisis del videojuego se refiere. Posee el *tercer entorno* “un nivel de artificialidad mucho mayor, desligándose casi por completo de su origen natural. Los relés, los transistores, los chips y la fibra óptica son los materiales básicos para la construcción de E3” (Echeverría, 1999, p. 46). No obstante, y a pesar de la tipología de sus materiales, Echeverría advierte que no debemos considerar inmaterial

---

<sup>4</sup> El teléfono y la radio, pero también el dinero electrónico, las redes telemáticas, los multimedia y el hipertexto.

el *tercer entorno*. Las tecnologías y su avance han posibilitado “la construcción de un nuevo espacio social, que difiere del entorno urbano y del entorno natural” (Echeverría, 1999, p. 46). Este espacio se halla en una fase de construcción constante, lo que implica que “todas las consideraciones [...] habrán de ser matizadas y mejoradas conforme ese proceso de construcción avance” (Echeverría, 1999, p. 48). Las propiedades y características del *tercer entorno* no son estáticas, sino que existen en aras de su sometimiento a las modificaciones que implican esos avances científicos y tecnológicos. Esta realidad es compartida por el videojuego, que se redefine constantemente, al mismo tiempo que evolucionan sus formas y sus modos. Esta similitud es la que permite enmarcar el fenómeno del videojuego y su existencia en el *tercer entorno* descrito por Javier Echeverría. Con él y desde él, viajamos indiscutiblemente desde el *primer y segundo entorno* hasta el *tercero*.

Análogamente a la noción de *telépolis* de J. Echeverría, puede hallarse en los estudios de Lee Rainie (2012) una perfecta definición de lo que las sociedades actuales —las digitales— son. Esta noción se recoge en el concepto de *individualismo en red*<sup>5</sup>. Esta idea gira en torno a la consideración de un *sistema operativo* de índole social, pues describe los modos en que la gente se conecta, comunica o intercambia información en el plano digital<sup>6</sup>. Es una idea que bien puede extrapolarse al mundo del videojuego y es que, ha progresado hasta el punto de, en la actualidad, erigirse como un fenómeno que abarca diversas dimensiones, incluida aquella que tiene que ver con las relaciones sociales. Buena parte del abanico de juegos incluyen conexión a Internet: para jugar *online*, es decir, interactuando con jugadores de cualquier parte del mundo; pero también para compartir información. Se generan, por ende, nuevos modos de socializar, de aportar a esta cultura actual que es la digital.

Las características del *sistema operativo social* que describen Rainie y Wellman (2012) están directa e íntimamente conectadas con los rasgos que caracterizan al videojuego como extensión de la existencia y realidades humanas. El videojuego *coloca* al individuo en el centro de un entorno —el *tercer entorno*— en el que las personas interactúan. Comparten el videojuego y el *sistema operativo*

---

<sup>5</sup> *Networked individualism*.

<sup>6</sup> “We call networked individualism an “operating system” because it describes the ways in which people connect, communicate, and exchange information. We also use the phrase because it underlines the fact that societies —like computer systems— have networked structures that provide opportunities and constraints, rules and procedures” (Rainie y Wellman, 2012, p. 12).

*social* otras características como la posibilidad de realizar diversas tareas de manera simultánea.

Conjuntamente, si el videojuego forma parte de este nuevo *sistema operativo*, es porque es capaz de abrir nuevos caminos para la resolución de problemas y la satisfacción de necesidades sociales. Por otra parte, la libertad que confiere al individuo nada tiene que ver con la que se dispone en la *vida real*. Según Rainie y Wellman, el margen de maniobra es mayor, al igual que la capacidad para actuar por cuenta ajena.

Jugamos porque queremos ser felices y la diversión nos permite serlo. Hay quien dice que se juega porque sí, pues el juego no produce ningún resultado material. Pero es que jugar es emocional. Entramos en los juegos para que conecten con nuestras emociones y generen otras nuevas. Para evadirnos, desfogarnos, sentirnos más valientes o más hábiles, o para simular fantasías sin riesgo. El producto resultante de jugar es sentir (Tost y Boira, 2015, p. 12).

Jugar es una actividad inherente —e innegable— al ser humano. Se trata de una práctica que comienza en nuestros albores, cuando ni siquiera sabemos hablar<sup>7</sup>. El objetivo primordial reside en la fundamentación de las razones que llevan a considerar el videojuego como parte integrante de las realidades humanas, hasta el punto de haberse convertido en una extensión de las mismas, *donde* somos capaces de proyectar nuestras existencias y enriquecernos. El imparable progreso en el ámbito de la tecnología ha aumentado la importancia de los videojuegos, pues estamos ante “la existencia de una creciente cultura del videojuego en las sociedades contemporáneas” (Muriel, 2018, p. 451).

## 2. La propuesta del cuerpo-avatar

El ser humano ha extendido las dimensiones de su existencia al plano digital, donde desarrolla una parte importante de su cotidianidad o rutina. El mundo digital nos permite trascender el propio cuerpo al convertirnos en *otro*. “Cada día con mayor frecuencia pasamos de habitar espacios físicos a habitar espacios digitales” señala Eurídice Cabañes (2021) para advertir de las implicaciones que

---

<sup>7</sup> “Los niños pequeños empiezan a jugar para relacionarse con el entorno cuando aún no saben hablar. De mayores, los juegos de cartas o de mesa nos ayudan a crear distensión y confianza en los demás” (Tost y Boira, 2015, p. 12).

tiene sobre la identidad, puesto que el individuo se *descorporeiza* y construye *identidades inesenciales* que trascienden las categorías establecidas sobre el cuerpo físico, “jugando a un simulacro constante que puede llegar a atravesar la pantalla y revelar la posibilidad de autotransformación” (Cabañes, 2021, p. 2).

El cuerpo-avataar puede definirse como “un constructo teórico nacido de la intención de dar respuesta o de plantear nuevas preguntas a los mecanismos de producción de la subjetividad en la sociedad tecnológicamente mediada” y “una figura que cobra sentido en la acción, en la praxis” (Cabañes y Rubio, 2013). Se trata de un nuevo modelo de corporalidad constituido por cuatro coordenadas: placer, poder, juego y experimentación. En el videojuego, el cuerpo-avataar emerge en la frontera establecida entre el hombre y la máquina, una frontera que hace tiempo comenzó a difuminarse. Cabañes y Rubio señalan que el cuerpo-avataar es un proceso psicológico, pero también un nuevo modo de concebir el cuerpo humano.

La existencia a través de la pantalla permite adentrarse en todo tipo de comunidades virtuales. Éste es un argumento que Turkle aplica al mundo de los *chats* y los foros en Internet, que enlaza a la perfección con la reconstrucción<sup>8</sup> de nosotros mismos que llevamos a cabo en los videojuegos; pues el espacio digital se nos presenta libre. Llegamos a un *lugar* donde no hay normas o categorías a la hora de experimentar con nuestra identidad. Al ejercer la tarea de jugador, el cuerpo biológico queda a un lado. Trascendemos el cuerpo: *ya no está*. Con el cuerpo biológico fuera de juego, nos despojamos de estereotipos y prejuicios, lo que “permite no ser juzgados por determinados rasgos físicos” (Cabañes, 2021, p. 3).

El *tercer entorno* del que hablaba Echeverría ofrece la atractiva posibilidad de crear, confeccionar identidades múltiples. La identidad del *primer entorno* es única. Respecto al *segundo*, brinda alguna que otra posibilidad de cambio más, a saber: utilización de seudónimos y cambios de nombre e incluso sexo o ciudadanías. No obstante, este reducido abanico de posibilidades sugiere que las posibilidades que nos ofrecen el *primer* y *segundo entorno* son bastante limitadas. El *tercer entorno*, sin embargo, está abierto a una multiplicidad de magnitudes maravillosas: “en la naturaleza y en el campo actuamos de cuerpo presente, cosa que no ocurre en E3. Por mismo es posible ir construyendo representaciones

---

<sup>8</sup> “Esta reconstrucción es nuestro trabajo cultural continuo” (Turkle, 1997, p. 225).

tecnológicas no sexuadas de uno mismo, como ya está sucediendo en Internet” (Echeverría, 1999, p. 68).

Del mismo modo que acudimos a nombres propios y/o imágenes que no denoten absolutamente nada sobre nuestro género, *nos damos* forma, nos reconstruimos de los modos y en las formas que deseemos; sin tener que corresponderse éstos con la *realidad real*. En este sentido, los videojuegos son una perfecta expresión de las realidades del *tercer entorno*. No todos los juegos siguen la misma mecánica, pero algunos de ellos permiten que el jugador diseñe su personaje —o *se diseñe a sí mismo*—. Creamos un avatar con los rasgos que deseemos: en ciertos casos podemos elegir partiendo de una batería de opciones preestablecidas; en otros, personalizar hasta el más mínimo detalle. *Los Sims* sean el mejor ejemplo: *todo* se puede personalizar, desde el color de ojos hasta el atuendo para cada momento del día o evento social. *Los Sims* otorgan una libertad absoluta al jugador, puesto que ofrece un amplio abanico de posibilidades, pero también herramientas de personalización. Así, podemos crear una réplica de nosotros mismos en el mundo digital o lanzarnos a ser como siempre hemos querido ser: dejando de lado esos rasgos físicos que nos incomodan porque, en la vida real, no se ajustan a los cánones; probando tonos de cabello que jamás podríamos experimentar por ajustarnos a cualquier normativa social y/o laboral.

Cada vez que iniciamos un videojuego asumimos un pacto de ficción con nuestro avatar, podemos hacerlo cientos de veces, miles, esto es posible dado su carácter de contingencia ya que es un pacto que podemos asumir una y otra vez. La forma en la que opera este simulacro en las relaciones y significados del cuerpo del videojuego, ayuda a entender y poner de relieve que nuestro cuerpo orgánico fuera de la pantalla es un simulacro también. La reflexión sobre la contingencia del cuerpo-avatar podría llevarnos a una reflexión sobre la contingencia del cuerpo orgánico (Cabañes, 2021, p. 3).

### 3. Gamificación

La *gamificación*<sup>9</sup> o *ludificación* ha ganado terreno en los últimos años, siendo “un concepto cada vez más presente en distintos ámbitos de nuestras vidas” (Argilés, 2014, p. 13), a saber: educación<sup>10</sup>, marketing, salud e incluso en las

<sup>9</sup> Del inglés *gamification*.

<sup>10</sup> Uno de los ejemplos más significativos es la existencia de aplicaciones destinadas al aprendizaje de idiomas, como *Duolingo*, una de las más usadas.



tareas cotidianas. Tal vez sea esto último —las tareas cotidianas— uno de los aspectos más significativos, pues supone transferir las mecánicas del videojuego a la rutina de los individuos. *Ludificar* lo cotidiano supone que todo este tipo de actividades, no pocas veces pesadas según las apetencias del individuo, se ejecuten de manera totalmente voluntaria, algo que para Oriol Borrás es fundamental.

Según Argilés (2014), “la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” con el fin de involucrar a los usuarios y resolver problemas. A través de la gamificación, el individuo extiende las dimensiones del videojuego a su cotidianidad, acción que se ejecuta en doble dirección, proyectándonos en el mundo digital. En la actualidad, existe una infinidad de aplicaciones para *smartphones* que, a través de la mecánica —y en muchos casos, estética— de los videojuegos, ayudan al individuo a organizar su día a día, sumergiéndose incluso en ámbitos como el de la salud o el cuidado corporal<sup>11</sup>. Contamos con un interesante abanico de *apps* capaces de contar nuestros pasos y determinar lo saludable que es la cantidad de actividad física que realizamos. Algunas otras son un recordatorio para la necesaria ingesta de agua<sup>12</sup>.

La gamificación basa sus *modos de hacer* en las características que son propias de los juegos, sobre todo aquellas que hacen que sean más atractivos, otorgando el componente adictivo mediante la motivación y consecución de metas, puntos o la posibilidad de compartir los resultados en nuestras redes sociales. La motivación del individuo aumenta, a partes iguales, con los resultados óptimos y esa posibilidad de hacérselo saber al mundo.

Por otro lado, la gamificación está estrechamente relacionada con la diversión, que es fundamental para mantener la atención de los usuarios, siendo “uno de los elementos que se consideran en la definición de un sistema de gamificación” (Argilés, 2014, p. 38).

La estética es uno de los elementos fundamentales de los juegos digitales y clave para motivar las acciones de los usuarios. La estética es el rasgo más atractivo, lo que mantiene al jugador en el contexto del juego.

Análogamente, y sin lugar a dudas, el punto clave es el fomento de la motivación, cuyas pretensiones giran en torno a “condicionar o modificar actitudes,

---

<sup>11</sup> *Lady Pill Reminder* se ha diseñado para controlar la toma de la píldora anticonceptiva.

<sup>12</sup> Un ejemplo es *Water Your Body*.

acciones y conductas” (Argilés, 2014, p. 17). Argilés también se ha referido a la importancia del impacto de la motivación, pues “es el factor individual más importante en el aprendizaje y los cambios de comportamiento” (Argilés, 2014, p. 28). Los elementos que potencian la motivación son las ganas de avanzar y aprender, la posibilidad de socializar y trabajar en equipo o la asunción de roles.

Oriol Borrás (2015) se ha preguntado por qué es necesario gamificar, poniendo de manifiesto algunos de sus beneficios más notorios. La principal ventaja es la motivación por el aprendizaje, que se relaciona directamente con el fenómeno educativo<sup>13</sup>, pues es capaz de vincular de manera más exitosa al estudiante con el contenido y las tareas. Así, puede hablarse de un “aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo” (Argilés, 2015, p. 5).

#### 4. El jugador como sujeto poderoso: libertad y toma de decisiones

Un amplio catálogo de videojuegos ofrece al individuo vivencias que, al ser experimentadas, se conciben como reales. Hoy día es posible jugar títulos que brindan la suculenta oportunidad de decidir con una libertad de la que puede afirmarse que no se cuenta en la *realidad real*. Decidir es una acción que puede partir de nuestro sistema de valores o de su reconfiguración, actuando desde el *yo* o fingiendo(nos). Lee Rainie y Barry Wellman se han referido a ello desde su definición de *sistema operativo social*. Los individuos interconectados tienen el poder de crear sus propias identidades y pueden hacerlo en función de lo que son en la *vida real*<sup>14</sup>.

Desde sus albores, tanto la metodología como la consideración del videojuego han cambiado enormemente. Han evolucionado desde los meros píxeles a abrir un nuevo paradigma de consumo cultural que requiere la participación del jugador. Más allá de disparar a *zombies* o seres de ultratumba, hoy ofrecen la posibilidad sumergirse en una auténtica extensión del mundo real. Una realidad en la que pueden tomar parte activa y decidir.

---

<sup>13</sup> En la web de la universidad UNIR se explican algunas de las ventajas de la gamificación en el aula a través de diversas herramientas: <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

<sup>14</sup> “Moving among relationships and milieus, networked individuals can fashion their own complex identities depending on their passions, beliefs, lifestyles, professional associations, work interests, hobbies, or any number of the other personal characteristics” (Rainie y Wellman, 2021, p. 15).

Una de las características que más atraen de los videojuegos es la inmensa sensación de poder que emana de su práctica. Podemos ser grandes guerreros rescatando un reino de las sombras, valientes soldados que derrotan a todos sus enemigos, dirigentes que pueden controlar el destino de su pueblo, eminentes doctores/as que salvan las vidas de miles de pacientes o atletas capaces de saltar cinco veces su altura. Ya seamos bestias sanguinarias o héroes, el videojuego nos proporciona vívidas experiencias de poder (Cabañes y Rubio, 2013).

Los videojuegos de la *next gen*<sup>15</sup> han transformado el concepto de jugador —también sus tareas—, pues ya no es un mero espectador como ocurre en el caso de otras actividades culturales como el cine o la lectura. La realidad de los videojuegos invita a ser vivida en primera persona. Hay quienes consideran que el videojuego es arte interactivo precisamente por ello, gracias a la posibilidad de ser introducido en una historia que invita a vivirla, decidirla y reflexionarla. Los videojuegos promueven que la capacidad para tomar decisiones sea rápida, pero también eficaz.

A diferencia de los paradigmas de la enseñanza estándar, que tiene una solución específica para cada problema, en los videojuegos de acción las situaciones raramente se repiten de la misma manera, y por tanto son perfectos para entrenar estas áreas del cerebro (Tost y Boira, 2015, p. 26).

La sensación de sentirse poderoso —de dominio— en el videojuego, gira en torno a la idea de que quien controla el mando es el protagonista. Esta noción rompe definitivamente con el estatus tradicional asociado a un jugador que se entendía como observador —paciente, externo y lejano. “La mayoría de representaciones del jugador de videojuegos, por lo tanto, giran alrededor de la idea de que él es el protagonista, es quien está al cargo de manipular el flujo de lo que ocurre en la pantalla” (Muriel, 2018, ‘. 459). A través de ellos, los jugadores son capaces de experimentar sentimientos de dominio y poder<sup>16</sup>. Cabañes y Rubio (2013) señalan que este poder, directamente relacionado con el control y el sometimiento, “se ve multiplicado en los juegos online, donde [...] se dirige no sólo a personajes programados para ser sometidos, sino también a otros sujetos” (Cabañes y Rubio, 2013).

El pilar de los videojuegos de la *next gen* es implicar al jugador, convertirlo en un punto clave de la historia que se narra. Así, el individuo vivencia lo

---

<sup>15</sup> *Next gen* es un concepto que forma parte de la jerga propia del mundo del videojuego. Hace referencia a los sistemas de videojuegos y consolas, refiriéndose a todo lo que viene detrás de lo actual.

<sup>16</sup> D. Muriel añade que existen otros sentimientos como la frustración y la pérdida.

narrado en primera persona: no hay una clara distinción entre lo digital y lo tangible. Daniel Muriel define, en uno de sus trabajos, a los jugadores:

Como sujetos poderosos, que tienen la capacidad de controlar el resultado de sus acciones de un modo que sólo podrían imaginar en sus vidas cotidianas. Los videojuegos crean un entorno donde la agencia de los jugadores se sobredimensiona, promocionando un sentido de poder y logro. De un modo más o menos explícito, los videojuegos normalmente cuentan a los jugadores que ellos tienen la habilidad de afrontar y superar retos (Muriel, 2018, p. 459).

De acuerdo a Tost y Boira (2015), la génesis de toda acción es resultado de la decisión que se ha tomado en el momento previo, seamos o no conscientes de ello. La mente humana evalúa su entorno mediante el análisis de los costes y beneficios de los escenarios posibles, que se analizan en relación a las consecuencias que pudieran generarse. El proceso de decisión entendido como el resultado de analizar costes y beneficios —incluso de reparar en las consecuencias, por remotas que sean— se enlaza con el concepto de *racionalidad acotada*<sup>17</sup> surgido del trabajo de Herbert Simon, que “planteaba una conexión menos rígida entre la mente y el mundo” (Álvarez, 2009, p. 6). El reconocimiento de las capacidades limitadas de los seres humanos en el procesamiento de información, fue una de las razones que le llevó a proponer una racionalidad que se aplicara con realismo a nuestra conducta. Reconocer nuestra capacidad limitada supone que la racionalidad instrumental no puede ser sino limitada, acotada.

Un individuo toma infinidad de decisiones a lo largo de su vida. El proceso sigue una serie de pasos, que comienzan con la identificación de las alternativas. Es necesario analizar los resultados que podrían derivarse de cada acción tomada y así decantarse por la opción más eficiente. Una de las novedades que introduce Herbert Simon con su teoría radica en afirmar que nuestro modo de tomar decisiones es racional, pero solo parcialmente. La conducta humana incluye aspectos racionales, pero también los irracionales. Las limitaciones cognitivas conducen a que nunca sea posible tomar la mejor decisión, por lo utópico de enumerar la infinidad de consecuencias, por no estar capacitados para manejar ingentes cantidades de información y procesarla. “Los videojuegos se presentan llenos de oportunidades y decisiones que tomar, y la responsabilidad de actuar es depositada en el jugador: ¿Qué camino tomar? ¿Quién debería so-

---

<sup>17</sup> *Bounded rationality.*

brevivir? ¿Qué acción llevar a cabo? (Muriel, 2018, p. 452). En ninguno de estos casos dados en el plano del videojuego, disponemos —como jugadores— de toda la información necesaria. Del mismo modo puede decirse que no pueden procesarse todos los datos recopilados —si es que se han recopilado todos—. Una de las particularidades del videojuego es la posibilidad de retorno: cargar la partida desde el comienzo o jugarlo de nuevo. No obstante, hay juegos tan dinámicos como variables, capaces de mostrar al jugador una cara diferente en cada partida. Cualquier decisión, entonces, modifica el curso de la historia, aunque resulte insignificante. ¿Podemos pararnos a pensar qué podría pasar en cada hipotético caso? Siguiendo a Simon, no, pues estamos limitados cognitivamente.

En otros casos, el tiempo es el gran protagonista. Sobre Simon y su noción de racionalidad, J. Francisco Álvarez señala que los seres humanos “debemos tomar decisiones rápidamente a partir de una información escasa o limitada” (Álvarez, 2009, p. 7). Puede pensarse que tal argumento no puede extrapolarse al mundo del videojuego, por la posibilidad de volver atrás; pero caeríamos en un rápido error. Algunos títulos añaden una suerte de cronómetro al proceso de decisión. Obligan, así, al jugador a tomar una decisión no tan racional como se espera. El videojuego trata de emular las realidades de la vida humana y lo hace simulando la falta de tiempo para analizar *pros y contras* o las limitaciones a las que nuestras propias capacidades nos someten.

Partiendo de la experiencia como jugadora, uno de los títulos que mejor visibiliza la capacidad de decidir es *Life is Strange*. La historia narrada es una clara referencia a la *teoría del caos* o el *efecto mariposa*. Una de sus protagonistas descubre —de manera totalmente fortuita— que tiene el poder de rebobinar el tiempo, lo que le brinda la pronta oportunidad de cambiar cualquier decisión que haya tomado en el pasado. Puede hacerlo tantas veces como desee. Un poder de esa envergadura está asociado a tremendos costes: viajar al pasado para cambiar lo ya acontecido, *pone el mundo patas arriba*. Daniel Muriel se ha referido a ello en su artículo *El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: la noción de agencia en el liberalismo avanzado*, en el que menciona otros títulos como *Until Dawn*, la precuela y continuación de *Life is Strange* o *Heavy Rain* y *Beyond Two Souls*.

La importancia de los juegos citados radica tanto en su mecánica —posibilidad de tomar decisiones, lo que conlleva a la inmersión y participación activa— e historias enmarcadas en el análisis de problemáticas de vigencia actual. Esto

último resulta interesante de cara a la reflexión en los grupos más jóvenes de la sociedad, sobre todo adolescentes. Muriel considera que tomar decisiones en el plano digital —en los videojuegos— es interesante de acuerdo a dos enfoques. Por una parte, estaríamos ante la posibilidad de proyectarnos en el mismo juego, creando una extensión de nuestras existencias, pero también de los valores. En el marco del videojuego cabe la posibilidad de intentar actuar de acuerdo a otros valores. En ambos casos, el juego ofrece al individuo la posibilidad de valorar las consecuencias derivadas de cada acto, de cada elección tomada; algo vital para el aprendizaje. Podemos tomar la decisión de ayudar o no a una persona y posteriormente reflexionar sobre ello.

Es común decidir de acuerdo al elenco de valores de nuestra sociedad e instituciones —desde las familiares hasta las estatales—, es algo que se muestra asiduamente en las estadísticas de cada juego; y que para Herbert Simon no sería sino un rasgo más de esa *racionalidad acotada*, pues el juicio individual se ve afectado por las normas sociales, la ética comunitaria e incluso la presión ejercida por la familia u otros grupos. El razonamiento moral posee una enorme influencia sobre todas y cada una de nuestras acciones. Simon incide en que la moral humana también recibe la influencia innegable de la cultura. Por ello, es una tarea ardua separarse del *yo* del *mundo tangible* cuando nos vivimos en el plano digital. Tendemos a extrapolar nuestro sistema de valores y con ello, los prejuicios, aunque en el juego podamos fingir ser otro.

En el universo digital de *Life is Strange*, algunas decisiones son cruciales en la medida en que pueden cambiar completamente el curso de la historia que se narra. Por otra parte, y entrando ya en el videojuego como agente crítico para con las sociedades, se abordan cuestiones complejas e incómodas como el *bullying* en el ámbito académico. Uno de los personajes es una alumna que sufre acoso por parte de sus compañeros, hasta el punto de plantearse continuar o no con su vida. Nuestra intervención —la intervención del jugador— será de vital importancia: charlar o no con ella en su cuarto u otras estancias del campus e incluso tratar de persuadirla para que no acabe con su vida cuando se ha propuesto saltar desde la azotea. Si no hemos actuado *bien* en los dos primeros pasos (prestarle atención o mostrarle nuestro apoyo, visitarla en su cuarto y revisar algunas de sus pertenencias para saber más acerca de su realidad), saltará al vacío. Este aprendizaje es fundamental y debería tratarse más a menudo en los centros educativos. Resulta conveniente que los adolescentes enfrenten situaciones como ésta sin poner en peligro real la vida de nadie, con lo que el

videojuego es la mejor herramienta para poner en tela de juicio las realidades sociales que más incomodan a los individuos.

Otro enfoque a todas luces interesante es la posibilidad de volver a jugar la historia actuando de otro modo: podemos ser nosotros mismos, pero también actuar e interpretarnos desde otra personalidad. Una de las ventajas que ofrecen los videojuegos —y sobre todo aquellos cuya mecánica está basada en una interacción que se caracteriza por la toma de decisiones— es que son infinitos: podemos acudir a su mundo una y otra vez, disfrutando de la historia innumerables veces. Así, es posible jugar la misma historia, pero tomando diferentes decisiones: podemos jugar como una copia nuestra o crearnos al gusto.

Los títulos en los que prima la toma de decisiones finalizan cada capítulo —en otros casos, se puede acceder a esta opción una vez terminada la historia— con estadísticas referentes a cada decisión: *¿hablaste o no con un determinado personaje? ¿le ofreciste o no tu ayuda? ¿fuiste capaz de evitar el suicidio?* Cada pregunta arroja los porcentajes referentes al sí o al no. Los más elevados tienden a coincidir con las decisiones que encajan con la moral universal, saliéndose del redil pocos jugadores. Es habitual pensar que nos movemos con mayor soltura en el entorno digital, pero no siempre es posible *salir de nuestro cuerpo* para interpretar con éxito otro papel. Según H. Simon, el ser humano no es imparcial cuando analiza cuestiones que le afectan, en el grado que sea. Los sesgos de carácter cognitivo empañan el proceso de decidir, desembocando no pocas veces en decisiones que no son las más óptimas. *Life is Strange* es un buen modo de reflexionar sobre la *racionalidad acotada*, porque estamos continuamente expuestos a sesgos y prejuicios que se extienden más allá del juego, ya que también forman parte de nuestras sociedades *reales*.

El concepto de libertad —entendiendo la noción bastante cercana al pensamiento *sartriano*, es decir, como sinónimo de la responsabilidad y el deber— se perfila como clave para comprender la consideración de los videojuegos como extensión de la existencia y realidades humanas. Muriel afirma que “reproducen un esquema de libertad como piedra de toque que sostiene su estructura” y, además, “los jugadores sienten a menudo que pueden actuar sin restricciones dentro del universo del juego” (Muriel, 2018, p. 457). En este sentido, hay otro tipo de videojuegos que confieren aún más libertad que aquellos que dan a elegir entre unas cuantas opciones predeterminadas: los juegos de *mundo abierto*<sup>18</sup>,

---

<sup>18</sup> *World of Warcraft, Skyrim, Days Gone, Grand Theft Auto, Elder Scrolls, The Witcher o Fallout.*

directamente enlazados con el concepto de libre albedrío. Una de las características principales de éstos es que no siguen un guion que se haya establecido previamente ni tampoco historias lineales: el jugador puede elegir qué misiones cumplir y cuáles no, incluso hay algunos de ellos que contienen *minijuegos*.

## 5. El papel socializador de los videojuegos

Eurídice Cabañes y María Rubio (2013) han llevado a cabo una apasionante defensa del videojuego que parte de su capacidad como objetos culturales, de una habilidad que les permite reproducir el universo simbólico de las culturas humanas y crear nuevos símbolos y manifestaciones de éstos. Los videojuegos generan incluso su propio lenguaje, que progresa abiertamente hacia formas más complejas.

Para entender la fuerza del símbolo en nuestra relación con los videojuegos y la importancia que ello tiene desde la perspectiva del sujeto, podemos poner el ejemplo de *Tennis for Two* (1958), el primer videojuego de la historia. El enorme éxito de este videojuego no habría podido consumarse en horas y horas de diversión de no ser porque procuraba a los jugadores un entorno simulado donde el símbolo era totalmente efectivo: nadie dudaba de que allí se estaba jugando un partido de tenis, de que las dos barritas verticales eran raquetas y de que efectivamente una red dividía el terreno de juego. La primera relación del sujeto con el videojuego es, por tanto, una relación simbólica de comprensión y aceptación de una realidad en la que puede y deben habitar, al menos mientras dure la partida (Cabañes y Rubio, 2013).

La relación simbólica que refieren las autoras está estrechamente relacionada con la mencionada capacidad del videojuego, ésa que le permite “asumir el universo simbólico de sus creadores y jugadores y reproducirlo” (Cabañes y Rubio, 2013). Con cada jugador —con cada partida—, los símbolos se multiplican y crecen, nacen de las particularidades de cada *juego*, entendido como partida. Bastante similar es lo que acontece respecto a un lenguaje que se transforma y *es del juego*.

Muchos de los estudios realizados hasta hace un tiempo relativamente cercano —algunos de ellos perviven— se centraban en los aspectos perjudiciales del juego digital, pero la realidad se ha transformado. En la actualidad, diversas



investigaciones (de)muestran que la considerable cantidad de beneficios<sup>19</sup> que puede reportar jugar. Algunos de ellos están relacionados con la socialización, el sentirse parte de un grupo. *Tradicionalmente*, videojuegos y asociabilidad se han relacionado de manera estricta, pero la realidad muestra hechos diferentes. Durante largos años, el pensamiento popular ha girado en torno a la idea del jugador solitario, pero “las actividades compartidas con otras personas y más si hay opciones de agrupamiento, desde formar parte de un solo equipo hasta tener el mismo sistema de juego, permiten establecer vínculos de confianza y satisfacción” (Tost y Boira, 2015, p. 19). Rainie y Wellman (2012) inciden en la idea de que el *individualismo en red* no es sinónimo de debilitar los vínculos sociales vigentes. Pese a las creencias comúnmente defendidas, la *vida digital* no tiene por qué jugar en contra de la *vida tangible*, pues el *individualismo en red* no disminuye la confianza ni la cohesión social. Este fenómeno ha permitido romper con la inicial idea de soledad, potenciando que las personas sean capaces de comunicarse e interactuar de formas que hace un tiempo no se habrían imaginado.

La realidad ofrecida por los videojuegos es un metaverso que se presta a la exploración, que puede ser modificado mediante la interacción con otras personas. El sociólogo Daniel Muriel se refiere al impacto de los videojuegos sobre la realidad a partir de sus conversaciones y entrevistas con personas relacionadas con el mundo del videojuego. Éstos dicen que los videojuegos son capaces de hacer que la gente se reúna y proveer de un sentido de amistad. Fomentar el trabajo en equipo es vital, porque es una de las habilidades más importantes de cara al entorno laboral. Los videojuegos poseen la capacidad de distribuir tareas y alcanzar objetivos de manera satisfactoria cuando se trabaja conjuntamente.

El *tercer entorno* descrito por Echeverría es un “nuevo marco espacio-temporal para las interrelaciones sociales y humanas” (Echeverría, 1999, p. 147). La realidad actual de los videojuegos hace tiempo que superó los confines de las consolas y pantallas. Tienen el poder o la capacidad de extenderse e influir en las mecánicas sociales más allá del plano digital. Es posible transferir las habilidades aprendidas en el juego a situaciones de la vida cotidiana. Por otra parte,

---

<sup>19</sup> Otros beneficios a tener en cuenta son la reducción del estrés y la ansiedad, la coordinación mano-ojo, primera toma de contacto con la informática, mejora de la lectura, sentirse joven, recuperar movimientos o fomentar la creatividad.

el uso de videojuegos también fomenta las interacciones sociales, potenciando la colaboración colectiva y la resolución de problemas.

“La masa, en vez de aparecer como generadora de problemas, se presenta hoy como una fuente de inteligencia colectiva” (Álvarez, 2014). La conexión entre los individuos se ha visto abocada a una serie de transformaciones que, con el uso generalizado de las nuevas tecnologías, han sido de vital importancia. Los nuevos medios de interconexión traen consigo cambios en las capacidades de las masas “que se vienen ahora analizando como masas inteligentes [...], de las que parece emerger algo muy tangible y nada místico que podría caracterizarse como sabiduría colectiva” (Álvarez, 2014). Esa *sabiduría colectiva* a la que se refiere J. Francisco Álvarez está muy vigente en el mundo de los videojuegos: en sí mismos y en el que se extiende —y crece— a su alrededor gracias a las comunidades de jugadores, el modo de socializar y compartir información, etc. En la actualidad, la masa ya no es objetivo de críticas peyorativas y cierto deje de desprecio, sino que se la considera “fuente de conocimiento y sabiduría” (Álvarez, 2014): la dimensión de los videojuegos implica estructuración, colaboración masiva e innovación<sup>20</sup>. Los jugadores se organizan en torno a *clanes* y grupos que incluso, en algunas ocasiones, pasan del mundo digital al material. Comparten sus impresiones e información referente a juegos (consejos y trucos, guías de uso, reseñas, reflexiones, etc.) en foros y redes sociales, contribuyendo a su difusión. Esto “abre la posibilidad de generar soluciones inesperadas, eficientes, poco costosas y originales a los problemas complejos” (Álvarez, 2014), pero también es aplicable al ámbito de los juegos digitales.

Un ejemplo de *colaboración masiva* es la gran cantidad de páginas web dedicadas a los videojuegos: cómo jugarlos, consejos para principiantes —y no tan principiantes—, trucos y explicaciones detalladas. Cualquier jugador puede acceder a ellas de manera totalmente gratuita y leer una serie de consejos que le ayudarán a disfrutar más de su experiencia. *MeriStation* es ampliamente conocida y utilizada para encontrar recursos relacionados con los videojuegos. La mecánica de toda esta serie de foros evidencia el carácter socializador del videojuego y las acciones colaborativas.

El modo de juego ha variado enorme y notablemente desde los años noventa, que es cuando se empezaron a popularizar, aunque tímidamente. En la actualidad, la mayor parte de las consolas basan el sistema de juego en el

---

<sup>20</sup> “Se habla con frecuencia de la nueva *sociedad de la información*, o también *infocultura*” (Echeverría, 1999, p. 147).

cumplimiento de objetivos —lo que recuerda al fenómeno de la *gamificación*—. Cuando éstos se alcanzan, el sistema devuelve un trofeo —digital, claro está— al jugador. Muchas de las guías se centran en desentrañar los secretos y misterios para conseguir esos logros: pasos a seguir, actuaciones especiales, con qué personajes *hablar*, qué armamento o pociones utilizar en un momento determinado, etc. Para que esto sea posible, es necesario que otros jugadores compartan su experiencia públicamente con el resto, que tomen nota de todas y cada una de sus actuaciones en el mundo digital, para explicar al resto cómo hacerse con el logro. Los usuarios comparten sus experiencias, pero también sus modos de juego y cómo hacerlo, contribuyendo así al elenco de información que crece alrededor de los videojuegos.

## 6. Dilemas éticos

Puede y debe reflexionarse el videojuego desde el *yo*-jugador, pero también desde el *yo*-filosófico. Un alto porcentaje de títulos pertenecientes a la *next gen* giran en torno a la reflexión sobre la naturaleza humana. Parten de la premisa o argumento principal de un mundo asolado por una pandemia o una guerra, en el que los protagonistas han de luchar por su supervivencia. Las tramas distópicas obligan al jugador a proyectarse en realidades diferentes a las habituales, a construirse en un mundo del que no sabe nada. El individuo se ve atrapado en situaciones que modifican el sistema de valores inicial, tradicional. *The Last of Us* presenta unos Estados Unidos post-pandémicos, en los que los supervivientes luchan contra un hongo que, al mutar, convierte a los contagiados en una suerte de *zombies* que hasta entonces no se habían visto en el mundo del videojuego. El protagonista —o jugador— está sometido a un *continuum* de sacrificios de dimensiones cercanas a lo catastrófico. Asistimos sobrecogidos a un auténtico giro en cuanto a moral y ética se refiere. Recuerda esto, en cierto modo, al famoso dilema del tranvía, con la diferencia de que salvar a una persona supone condenar a la totalidad de humanidad.

Uno de los rasgos que juega a favor de la importancia de los videojuegos radican, entonces, en su innegable capacidad para ponernos en la tesitura de los dilemas morales, que siempre van a precisar de la intervención del jugador para ser resueltos. La libertad que nos confiere el juego nos obliga a decidir y decidir

acarrea la angustia de las consecuencias. Así, el videojuego bien puede ser una fuente inagotable de material para la reflexión sobre lo que el hombre es.

Por otro lado, el videojuego influye enormemente en el ámbito de la ética y la moral, propiciando la apertura de nuevas consideraciones o de cambios vitales en el sistema de valores. Hay realidades que sería prácticamente imposible vivir si no se desarrollaran en el plano digital. Del mismo modo, no todos vamos a tener que vernos obligados a tomar decisiones que marquen el curso de la humanidad. La posibilidad de asistir a decisiones trascendentales, vivenciar mundos y sociedades sometidas a la destrucción o salvar el mundo, puede ser tan didáctica como deseamos, si abordamos la cuestión desde un enfoque puramente filosófico. Podemos aprender de nosotros mismos, como individuos, pero también en aras de la humanidad, si analizamos lo que hemos proyectado en el plano digital.

Análogamente, el videojuego también existe como herramienta para el fomento del análisis de las sociedades, tomando como punto de partida la desigualdad o todas aquellas realidades que deben someterse a juicio. La saga *Life is Strange* probablemente sea una de las más adecuadas para acercarse al tratamiento de problemáticas sociales tan actuales como la identidad de los individuos en relación a su género y clase social; el racismo, que se trata desde el prisma estadounidense; la homofobia; o la aporofobia; cuestiones todas ellas íntimamente relacionadas con los estudios de Amartya Sen, pues son los temas centrales de su modelo de *elección social*. *Life is Strange* hace incluso un llamamiento a la responsabilidad del ser humano en cuanto a los problemas medioambientales<sup>21</sup> se refiere, en la línea defendida por Hans Jonas en *Técnica, libertad y deber*; que busca la acción responsable del ser humano, del mismo modo que el juego reclama responsabilidad y deber al jugador en todas y cada una de sus decisiones.

La posibilidad de vivir riesgos que difícilmente podríamos asumir en nuestra vida diaria —a saber: un apocalipsis *zombie*, guerras de tinte futurista, invasiones alienígenas—, es uno de los rasgos más atractivos de los videojuegos. Morir en el plano digital<sup>22</sup> no supone un problema en el real. Romper o transgredir las normas, tampoco. Las vivencias en el videojuego, *legales* o *ilegales*, no conllevan a consecuencias punitivas. No hay castigos. Es ésa la caracterís-

---

<sup>21</sup> *Life is Strange* también somete a crítica y pone de manifiesto el calentamiento global.

<sup>22</sup> “La vida y la muerte no es lo que está en juego aquí, sino más bien la satisfacción personal tanto de seguir jugando, como de *pasarse* el juego, a ser posible con una buena puntuación” (Cabañes y Rubio, 2013). “Morir

tica primordial del videojuego, la que le otorga la esencia que lo identifica. Es precisamente por ello que el videojuego es un agente extensor de la existencia humana.

Como sujetos activos, con el mando en la mano o con ella sobre el *mouse*, podemos decidir y con ello crear un mundo con sus propias y únicas particularidades: *arriesgarse* a vivir como siempre se ha deseado, es posible; construirnos al margen de los estereotipos como señala Eurídice Cabañes en su artículo *Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado*. Las realidades vivencias en los videojuegos son muchísimo más reales que muchas otras, pero todo ha de tener un límite. Palmer Luckey<sup>23</sup> ha llegado a plantear(se) por qué no hay videojuegos que maten en la vida real, lo que obliga a plantearse dilemas éticos adicionales: ¿Hasta qué punto deseamos extender nuestra existencia en el plano digital? ¿Por qué convertir este entorno —digital— en *algo* tangible? ¿Es necesario acabar con esa realidad que nos ofrece una infinitud de posibilidades exentas de riesgos? El videojuego permite *vivir* sin correr riesgos reales, lo que dificulta enormemente la comprensión de un argumento tan *luciferino* como el argumento de P. Luckey.

Cabe también referirse a los problemas éticos que plantean las prácticas en el campo de la biotecnología, pues se vale del uso de organismos vivos para obtener bienes, servicios y productos de valor para el ser humano. En primera instancia, parece no tener que ver con el videojuego y sus dimensiones, pero el progreso tecnológico ha traído consigo nuevas mecánicas de juego tan asombrosas como las que se cristalizan en el concepto que engloba los *Juegos Bióticos*.

Uno de los principales dilemas que aparecen en el campo de la investigación biotecnológica, es el relacionado con el dolor y sufrimiento de especies animales. En el contexto de este debate, el *Juego Biótico* ofrece la posibilidad real de integrar seres vivos en dispositivos informáticos, lo que desemboca en una *desaparición* de los códigos éticos. Este tipo de juego está relacionado con investigaciones realizadas en la Universidad de Stanford, donde Ingmar Riedel —Kruse juega un papel preponderante e incide en la evidencia de que los microorganismos usados —unicelulares— no sienten dolor, lo que nos aleja de traspasar las fronteras de la ética. La presión originada por la ética, ha llevado a

---

puede ser muy satisfactorio y muy divertido también, cosa que no diríamos en otros contextos” (Cabañes y Rubio, 2013).

<sup>23</sup> Extraído de un artículo publicado en *MeriStation*, que puede consultarse en la URL: [https://as.com/meristation/2021/03/14/noticias/1615715258\\_800529.html?id\\_externo\\_rsoc=comp\\_tw](https://as.com/meristation/2021/03/14/noticias/1615715258_800529.html?id_externo_rsoc=comp_tw). Palmer F. Luckey es el fundador de *Oculus VR* y diseñador del *Oculus Rift*, que son gafas de realidad virtual.

plantearse nuevas praxis en las que los simuladores en tres dimensiones se han convertido en un modo óptimo para el aprendizaje, incluso del relacionado con procesos biológicos. Uno de estos juegos es *Pac-medium*, donde el jugador puede manejar microorganismos. Algunos otros ofrecen la posibilidad de combinar proteínas e incluso proponer distintas estructuras moleculares para cadenas de ADN.

El *Juego Biótico* ha llegado también a España, de la mano de eventos como Bilbao BBK Talent Home (2020), en el que el científico Ricardo Mutuberría ha jugado un papel importantísimo.

## 7. Conclusiones

El fenómeno del videojuego puede enmarcarse en un contexto filosófico que propicie la reflexión, dado el alcance y las dimensiones de sus características. Los videojuegos han de analizarse y reflexionarse tanto desde un enfoque que tenga en cuenta sus aspectos positivos o beneficiosos; como desde el prisma de lo negativo. Lo beneficioso y lo perjudicial son puntos clave a la hora de evaluar la *sociedad digital* y el cómo se está viviendo, ¿nos estamos proyectando en ella del mejor modo, tomamos las decisiones adecuadas?

Ceñirse a un enfoque filosófico supone centrar la atención en aquellos aspectos positivos de los videojuegos que fomentan la reflexión. En ese sentido, hay bastantes títulos que reflexionan acerca de la naturaleza humana, presentando tramas en las que los protagonistas, humanos, han de afrontar realidades distópicas y luchar contra su propio sistema de valores en aras del bien común o de los propios intereses. El videojuego también es una herramienta para buscar el sentido de la existencia humana. Potencian, además, el ejercicio del pensamiento —crítico, en buena parte de las ocasiones— gracias a la presentación de dilemas éticos.

Del mismo modo, es harto interesante partir de la consideración del videojuego como agente creador de mundos. El jugador se convierte en un sujeto poderoso, que tiene el poder de moldearse a gusto y actuar de acuerdo a las normas que considere adecuadas, sin tener que rendir cuentas en el plano de lo punitivo y los reproches. Puede ser el mismo que es en el mundo real o plantearse a sí mismo desde cero, para construirse en un sistema totalmente diferente y muchas veces disruptivo. Confeciona, de este modo, su *alter ego*:

“la posibilidad de experimentar con otras vidas, otros espacios quasimágicos, otros territorios a explorar, etc., es uno de los principales factores que atraen a las personas hacia los videojuegos” (Cabañes y Rubio, 2013).

El videojuego ofrece retos y ponen a prueba tanto hábil como mentalmente con la resolución de todo tipo de enigmas y puzzles. Enfrentarse a problemas supone construir representaciones mentales que van desde la identificación de las operaciones necesarias hasta la elaboración de estrategias. Del mismo modo que acontece en la *vida real*, en los videojuegos los métodos se basan en el conocimiento previo. La diferencia esencial —y más enriquecedora— es que “el riesgo es menor que en el plano real y, por tanto, se puede tantear más y arriesgar más” (Tost y Boira, 2015, p. 24).

Es conveniente referirse a los aspectos negativos que emergen de la existencia humana que se extiende, se proyecta, en el espacio digital correspondiente al videojuego. Se han considerado varios de sus rasgos, en un intenso debate, pues algunos de ellos, aunque positivos, desembocan en una serie de problemas que pueden afectar a diversos niveles. Tal vez sea la teoría del cuerpo-avata —por las posibilidades que ofrece al individuo— la que implique consecuencias más negativas y peligrosas. La teoría cuerpo-avata ofrece al jugador, a saber: la posibilidad de reconstruirse a sí mismo al margen de cualquier canon o estereotipo marcado por la sociedad, huir de los prejuicios físicos y *existir* de modos muy dispares, todos de ellos en desajuste a la *realidad real*. Confeccionarse al gusto y sin ningún tipo de justificación, de ajuste a la realidad de *ahí fuera*, puede y es adictivo. El descontento que producen el mundo real y sus normas, los estereotipos físicos, fuerzan al individuo a sentirse más cómodo en el plano digital que en el real. La vuelta a la vida cotidiana se torna, entonces, compleja e indeseada. Uno *se vive* con mayor intensidad en el plano que le permite ser quien quiere ser.

La reconstrucción física al margen de prejuicios y estereotipos produce una adicción similar a la libertad que ofrece el videojuego, en cuanto a decisiones y sistema de valores se refiere. La batuta del videojuego nos guía por una serie de cosmos digitales que existen en aras de sistemas normativos muy diferentes a los acostumbrados. El individuo puede acercarse a las decisiones y dilemas desde perspectivas muy diferentes, enfoques que en ocasiones chocan con el *yo* del plano tangible y material. No hay leyes que prohíban actuar de *tal* o *cual* manera; tampoco sanciones punitivas. Existe, el videojuego, en el más puro albedrío. Las conductas delictivas no son realmente juzgadas y en el caso de ser

perseguido por un agente de la ley digital, tanto da. El jugador puede apagar la consola o reiniciar la partida. Jugar desde el principio y tomar otras decisiones. Tampoco existe la dimensión del dolor y el sistema de valores no es un sistema, pues se desdibuja al gusto.

La ausencia de normas y castigos es adictiva del mismo modo que la reconstrucción idónea del cuerpo. Es habitual que el individuo —sobre todo en edades tempranas, pero también en la adolescencia— se sienta eclipsado por todo aquello que le ofrece el videojuego. Siente que no tiene por qué vivir encadenado a las normas impuestas, a los cánones de belleza e incluso de conducta. No tiene la necesidad de responder de sus actos, justificar las decisiones que ha tomado. La existencia digital atrapa. Sentirse en otra piel, también.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J.F: (2009). Elección racional y racionalidad limitada. En García Bermejo, J.C. (ed) *Sobre la Economía y sus métodos*. Ed. Trotta y CSIC. Madrid 2009, págs. 177-196 ISBN 9788400088477
- Álvarez, J. F. (2013, julio). Primeros pasos hacia una filosofía de la ciencia en una sociedad digital. *Cuadernos Hispanoamericanos*, 757.
- Álvarez, J. F. (2014). La irrupción de las masas y la sabiduría colectiva. *Investigación y Ciencia*. Álvarez, J. F. y Echeverría, J. (2008). Bounded rationality in the Social Sciences. *Epistemology and the Social*, 173-191.
- Álvarez, J. F. y Marrero, V. (2013, diciembre). La emergencia de una tercera cultura: la cultura digitalmente mediada. *Cuadernos Hispanoamericanos*, 761.
- Argilés, F. T. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC Business School.
- Batalla, P. (2017). Javier Echeverría: Vivimos en un nuevo feudalismo, pero no de la tierra, sino del aire. *El Cuaderno*. Consultado en: <https://elcuadernodigital.com/2017/12/18/javier-echeverria-vivimos-en-un-nuevo-feudalismo-pero-no-de-la-tierra-sino-del-aire/>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. GATE. Universidad Politécnica de Madrid. Consultado en: [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Cabañes, E. (2021). Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado. *Research Gate*. Consultado en: [https://www.researchgate.net/publication/343236718\\_Identidades\\_digiales\\_de\\_Lcuerpo-avatar\\_al\\_yo-cuantificado](https://www.researchgate.net/publication/343236718_Identidades_digiales_de_Lcuerpo-avatar_al_yo-cuantificado)
- Cabañes, E. y Carrasco-Conde, A. (2021). Detonar la realidad a través de los videojuegos. *ARSGAMES*. Consultado en: [https://arsgames.net/detonar-la-realidad-a-travesde-los-videojuegos2/?fbclid=IwAR1B6skUmDHo-LltcZ0rSqSrKwnSvyt\\_r6mH1Wj1nkG6jD85GV\\_83JkyCiVU](https://arsgames.net/detonar-la-realidad-a-travesde-los-videojuegos2/?fbclid=IwAR1B6skUmDHo-LltcZ0rSqSrKwnSvyt_r6mH1Wj1nkG6jD85GV_83JkyCiVU)
- Cabañes, E. y Rubio, M. (2011). Videojuegos como laboratorio para la construcción de la identidad sexual y de género. *Actas del XLVIII Congreso de Filosofía Joven*. Cabañes, E. y Rubio, M. (2013). *Gamestar(t): pedagogías libres*

en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos. ARSGAMES. Consultado en: [https://www.researchgate.net/publication/309238320\\_Gamemstart\\_Pedagogias\\_libres\\_en\\_la\\_interseccion\\_entre\\_el\\_arte\\_la\\_tecnologia\\_y\\_los\\_videojuegos](https://www.researchgate.net/publication/309238320_Gamemstart_Pedagogias_libres_en_la_interseccion_entre_el_arte_la_tecnologia_y_los_videojuegos)

Cabañes, E. y Rubio, M. (2013). Placer, Poder, Juego, Experimentación: Las coordenadas del Cuerpo.Avatar. Consultado en: [https://euridicecabanes.es.tl/Coordenadascuerpo\\_avatar.html](https://euridicecabanes.es.tl/Coordenadascuerpo_avatar.html)

Echeverría, J. (1999). Los Señores del aire: telépolis y el tercer entorno. Destino.

Echeverría, J. (2003). La revolución tecnocientífica. Madrid: FCE

Jonas, H. (2001). Técnica, libertad y deber. En Más cerca del perverso fin y otros ensayos, Catarata, Madrid, 2001, pp. 121-152.

Martínez, V. y Vélez, L. (2021). Ludo: Una historia sobre el valor social del videojuego presentada por outconsumer. ARSGAMES. Consultado en: [https://arsgames.net/ludo-una-historia-sobre-el-valor-social-del-videojuego-presentada-por-outconsumer/?fbclid=IwAR34agjk9JgL39IbYqyl\\_xf\\_B\\_JUaKjYz\\_CxjdQP0MoAcp2y6a8RYkOzw](https://arsgames.net/ludo-una-historia-sobre-el-valor-social-del-videojuego-presentada-por-outconsumer/?fbclid=IwAR34agjk9JgL39IbYqyl_xf_B_JUaKjYz_CxjdQP0MoAcp2y6a8RYkOzw)

Muriel, D. (2018). El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: La noción de agencia en el liberalismo avanzado. Revista Española de Sociología, 27, 451-467. Consultado en: <http://dx.doi.org/10.22325/fes/res.2018.19>

Muriel, D. (2018). Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. Lugar: Editorial.

Rainie, L. y Wellman, B. (2021). Networked. The New Social Operating System. The MIT Press.

Riedel-Kruse, I.H. et al. (2011). Design, Engineering, and Utility of Biotic Games, Lab on a Chip, 11(1), 14-22.

Simon, H. A. Naturaleza y límites de la razón humana. 1983, Reason and Human Affairs. Trans. Guerrero Tapia, Eduardo. México: F.C.E., 1989.

Simon, H. (1986). Rationality in Psychology and Economics. The Journal of Business, 59 (4):209-224.

Tost, G. y Boira, O. (2015). Vida extra. Los videojuegos como no los has visto nunca. Grijalbo.

Turkle, S. (1997). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós.

