



# **Tiempo y ocio. Videojuegos en un mundo feliz**

Autor: Jonathan Huerga Casal

Tutor: José Antonio Méndez Sanz

Universidad de Oviedo

Grado de Filosofía

Curso 2022/2023

22/06/2023

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. DISTINTOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS Y MODALIDADES INMERSIVAS.....	7
2.1. Videojuegos abiertos-determinados .....	8
2.2. Videojuegos abiertos en posibilidades .....	10
2.3. Videojuegos cortoplacistas .....	14
3. LA INCLUSIVIDAD EN LO VIRTUAL.....	19
4. LO NEGATIVO DE LA VIRTUALIDAD.....	23
4.1. La agresividad y el odio en los videojuegos.....	24
5. LO POSITIVO DE LA VIRTUALIDAD .....	28
6. REALIDAD VIRTUAL Y FUTURAS ENTREGAS .....	33
7. CONCLUSIONES: VIDEOJUEGOS EN UN MUNDO FELIZ .....	36
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
8.1. WEBGRAFÍA.....	40
9. APÉNDICE A.....	40
10. APÉNDICE B.....	41

## 1. INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en un mundo gobernado por el consumismo. La victoria que ha obtenido el capitalismo es irrefutable y podemos observarla desde varios lugares. Uno de ellos, además del consumismo, es el conformismo de los individuos. Compramos sin tener necesidad de hacerlo, solo por puro placer, sin pensar la proveniencia del objeto en cuestión. Nos han acostumbrado a tenerlo todo a nuestro alcance, desde aplicaciones que hacen llegar a nuestro domicilio el producto comprado, como Amazon, hasta incluso facilidades como la compra en línea. Grandes supermercados nos llevan el pedido a casa con tan solo hacer un par de clics. Los individuos, de esta forma, se vuelven más cómodos. Otros hacen el trabajo que tendría que hacer uno mismo.

Hemos pasado de la sociedad disciplinaria (Foucault, 1975)<sup>1</sup> a la sociedad del rendimiento (Han, 2012)<sup>2</sup>. Este gran cambio provoca una aceleración en el tiempo eliminando de alguna forma el futuro y convirtiendo la flecha del tiempo en un presente estirado. Cualquier acción humana ocupa un lugar y un tiempo determinados, así como los pensamientos también dependen del lugar y de la época en que sean pensados.

Muchas personas buscan evadirse de la realidad o, como veremos, adentrarse más a fondo en ella, a través de diversas sustancias o actividades. Las drogas son el ejemplo más directo, pero también la meditación, el deporte, la lectura; estas y muchas más acciones conllevan un escape (paradójico) de lo real para indagar en nuestro mundo, alejándonos finalmente de la misma realidad o adhiriéndonos aún más a ella.

En este trabajo voy a centrarme en una de esas aparentes vías de escape de lo real: los videojuegos. Muchos podrán pensar que los videojuegos son una pérdida de tiempo, una pérdida de realidad, incluso de sociabilidad. Entraremos en ello, pero primeramente debo decir que quienes así opinan están muy equivocados. Los videojuegos están determinados también por el tiempo y el espacio. Son un terreno creado desde lo real cuya creación termina por ser irreal, y esta irrealidad penetra en nosotros variando nuestra forma de ver lo real. Me explico, el juego es creado por personas reales y este juego físicamente también es real, pues ocupa un

---

<sup>1</sup> En *Vigilar y Castigar* (1975), M. Foucault desarrolla este término para referirse a las costumbres, dispositivos y prácticas sociales que caracterizan lo humano. La sociedad disciplinaria y su poder consiste en multiplicar las fuerzas para mejorar la producción a la vez que se endereza la conducta de los individuos.

<sup>2</sup> La sociedad del rendimiento es explicada por Byung-Chul Han en *La sociedad del cansancio* (2012). Actualmente, nos dice, los sujetos son incapaces de relacionarse con los otros sin que exista algún tipo de finalidad.

lugar y un espacio en lo que suele ser un disco, un CD o un formato diferente. Ahora bien, el contenido de este juego, real en cuanto a su composición, es irreal en el momento en el que nosotros lo jugamos.

La historia de un videojuego es creada, ya sea desde la idea y los elementos de algo en particular (otro videojuego, mitos, leyendas...) o desde la inspiración de un libro o una película. Esta historia, como si de un libro o una película se tratara, atraviesa nuestra realidad para transformarla. Pero tenemos que tener en cuenta que eso que traspasa nuestra realidad es, en su contenido, algo irreal. También, a la inversa, se hacen películas y series a partir de videojuegos. El ejemplo más reciente es la serie estadounidense *The last of us*<sup>3</sup> creada en 2023 por la plataforma HBO. Esta serie, muy fiel al videojuego del mismo título, narra la historia de una pandemia *zombie* a causa de los *cordyceps*, unos hongos que entran en los humanos y los controlan en su totalidad. La trama consiste en cómo Joel, el protagonista, saca a Ellie, una niña que no se contagia tras varias mordeduras, de la zona de cuarentena para que unos médicos puedan desarrollar una posible cura. Los videojuegos también aportan ideas brillantes, como otros tipos de entretenimiento.

La experiencia inmersiva que sufrimos al jugar a un videojuego es algo que afecta directamente a nuestra temporalidad y espacialidad. De esta forma, vivimos sumergidos en irrealidades sobre las que vamos flotando (Zubiri, 2005)<sup>4</sup>. Aunque no lo parezca a primera vista, esta irrealidad es aquello que nos hace sobrevivir en lo real, por lo que lo irreal pasa a ser un elemento necesario de nuestras vidas. Por tanto, lo irreal completa al sujeto, lo irreal ayuda a completar la realidad. Hay muchas formas de irrealidad, aunque solo nos centraremos en una: la de los videojuegos. Veremos cómo estos nos cambian como personas, nos enseñan, nos reprimen, afectan y refuerzan nuestras relaciones sociales, etc. Veremos también que, según el tipo de videojuego que sea, la irrealidad será de una forma u otra y, por consiguiente, la huella que dicha irrealidad deja en nuestra concepción de lo real será también de una manera u otra distinta.

Tras esta breve introducción, voy a detallar el camino que seguiré: comenzaré estableciendo una tipología personal de los videojuegos, que acompañaré de ejemplos. A

---

<sup>3</sup> El videojuego *The last of us* fue creado por la empresa estadounidense Naughty Dog en 2013. En este juego experimentamos una supervivencia sumada al terror al estar en un espacio apocalíptico a causa de una pandemia *zombie*.

<sup>4</sup> En este trabajo acudo constantemente a la distinción entre lo real y lo irreal planteada en la obra de X. Zubiri (2005). De alguna forma, lo irreal completa nuestra concepción de lo real, por lo que tenemos que atender a ello al igual que atendemos a la realidad en la que vivimos.

continuación, analizaré (de una forma que pretende ser objetiva) lo negativo y lo positivo de los mismos. Reconozco abiertamente que, en lo que a mí respecta, soy un amante de algunos tipos de videojuegos, pero esto no quiere decir que no me sienta en condiciones de analizar la parte negativa que estos presentan. Incluso, a mi parecer, es mejor un análisis desde dentro, a través de experiencias y vivencias personales.

Por último, realizaré una conclusión en la que intentaré tomar una posición y trataré la posibilidad de la existencia de algunos tipos de videojuegos del futuro en relación a cómo han avanzado estos desde hace veinte años hasta ahora. También veremos si esto puede ser bueno para la sociedad o si puede tener consecuencias nefastas. Todo esto y más será tratado a partir de ahora: se trata de un tema que está actualmente en auge, pues las tecnologías cada vez nos aportan más y nos pueden ofrecer mejores experiencias en cuanto a gráficos, velocidad y muchas otras cosas de un videojuego. Esto nos asombra, pero también nos atemoriza (Álvarez, 2017)<sup>5</sup>.

Trasversalmente, veremos cómo las empresas de videojuegos explotan a sus trabajadores a causa de querer competir en el mercado y lanzar un nuevo y mejor juego para ganar usuarios, fama y, sobre todo, dinero. Entraremos también en el papel que la mujer desempeña en los videojuegos, tanto en el interior de los mismos como en el exterior, tanto en la parte irreal como en la real. Los videojuegos tienen, en mi opinión, una faceta, un ámbito político en el que se da un juego de intereses, otra faceta o ámbito ligado a la moralidad y, por último, una tercera arista relacionada con la estética. Todos estos aspectos son importantes y cada uno cumple sus funciones.

Antes de comenzar, me gustaría hacer referencia al título. Según se avance en la lectura se comprenderán los dos sentidos del mismo. Por un lado, tomando el “mundo feliz” al pie de la letra, se podrá observar que los videojuegos nos aportan bastante felicidad en cuanto a que los jugadores juegan por gusto y se sienten realizados, pues ellos invierten un tiempo de su realidad y el juego, lo irreal, les devuelve esa inversión en términos de satisfacción. Por otro, tomándolo desde la ironía, obviamente es una alusión a la gran obra de Aldous Huxley<sup>6</sup> (Huxley, 1932) y a cómo la sociedad y los videojuegos han avanzado tanto que podrían ser

---

<sup>5</sup> En este artículo el autor expone el pensamiento sobre la tecnología de Arnold Pacey y de Carl Mitcham, incidiendo en la oscilación entre el miedo y el atractivo que esta nos suscita.

<sup>6</sup> Me refiero a la gran obra distópica de A. Huxley (1932) que muestra una tecnología tan avanzada que los humanos dejan de ser tan humanos: *Un mundo feliz*. Veremos que tiene mucha relación con lo que se comentará más adelante.

peligrosos para nuestras vidas reales. Ahora bien, antes de sacar conclusiones, pasemos por la exposición.



## 2. DISTINTOS TIPOS DE VIDEOJUEGOS Y MODALIDADES INMERSIVAS

Como se ha mencionado más arriba en la introducción, cada videojuego se crea en un espacio y un tiempo histórico determinados. Esto afecta tanto a lo real como a lo ficticio. El juego se desarrolla por personas que viven en un lugar y un tiempo determinados. Las empresas creadoras donde trabajan dichas personas también tienen unos valores que afectan al desarrollo de los videojuegos. Todo esto va acompañado del tiempo, la política y la moral que estas personas están viviendo. Independientemente del desarrollo, nos trasladamos al tiempo y a la localización del juego en lo ficticio. Por ejemplo, un juego puede ser desarrollado en China en el tiempo en el que se está escribiendo este artículo, pero en lo ficticio dicho juego puede ocurrir en Francia durante la Segunda Guerra Mundial. Solemos ver solo la segunda parte, pues es lo que el juego nos presenta directamente, pero lo real y lo irreal se comprenden mejor atendiendo también a la primera cuestión.

No hay un juego que sea igual a otro. No es fácil clasificar los videojuegos de una forma más compleja que dividiéndolos en juegos de guerra, de coches, de rol, de estrategia, de deportes particulares, etc. Propongo una distinción entre ciertos tipos de videojuegos, pero sin atender realmente a su contenido, sino atendiendo especialmente a la experiencia inmersiva y temporal que sentimos y vivimos al jugarlos. Junto a esto anterior también importan la política, la moral y la estética del juego en cuestión y las empresas que lo han desarrollado según sus intereses.

La clasificación que sugiero distingue cuatro tipos de videojuegos: cerrados<sup>7</sup>, abiertos-determinados, abiertos en posibilidades y cortoplacistas. Un ejemplo de cada uno de ellos, en orden: *Ucharted* (2007)<sup>8</sup>, *Howgarts Legacy* (2023)<sup>9</sup>, *Red Dead Redemption* (2018)<sup>10</sup> y *Call of Duty* (2023)<sup>11</sup>. Analicemos estos tres últimos explicando la clasificación y atendiendo a lo irreal

---

<sup>7</sup> De este tipo de videojuegos no hablaremos aquí. Son aquellos desarrollados hace años. Solo presentan una línea a seguir dentro del juego y no podemos tener elecciones más allá del recorrido de esa línea.

<sup>8</sup> Este saga consta de cinco títulos (desde 2007 hasta 2017) en los que apreciamos el avance de un caza tesoros bastante peculiar. La empresa desarrolladora es Naughty Dog, que desarrolla otro gran juego: *The last of Us*.

<sup>9</sup> *Howgarts Legacy* es un videojuego de mundo abierto del cual trataremos más adelante. Fue creado en 2023 por la empresa estadounidense Avalanche Software y publicado por la famosa Warner Bros Games. En este título nos sumergimos en el mundo mágico de Harry Potter y en las hazañas escritas por J. K. Rowling.

<sup>10</sup> La desarrolladora neoyorquina Rockstar Games, más conocida por su saga *Grand Theft Auto*, fue la creadora de este otro título.

<sup>11</sup> *Call of Duty* cuenta con entregas desde 2003 hasta la actualidad y se siguen desarrollando más videojuegos por parte de varias compañías, todas ellas norteamericanas. Sus juegos varían bastante según el título y según la empresa que predomine en su desarrollo: Infinity Ward (Los Ángeles), Treyarch (California), Sledgehammer

de cada uno que entra en nuestra concepción de la realidad. Estos ejemplos son específicos, pero las características generales de cada uno se pueden observar en muchos otros juegos similares.

### 2.1. Videojuegos abiertos-determinados

Los videojuegos abiertos-determinados son aquellos que presentan un mundo abierto, aquellos en los que existe una relación entre los personajes, pero en los que, a pesar de esto, el juego permanece cerrado. Esto es, lo que realicemos en el mundo abierto no tiene nada que ver con el desarrollo y el propio final del juego. Lo que hagamos durante la experiencia de jugabilidad no afecta en nada al progreso de la historia. En cambio, como veremos más adelante, en el tipo abierto en posibilidades, teniendo también un mundo abierto, todo lo que hagamos afecta de forma negativa o positiva en la propia campaña o historia del juego.

*Hogwarts Legacy* llegó al mercado en febrero de este año 2023. Es un juego inspirado en el mundo mágico creado por J.K. Rowling: *Harry Potter*. La empresa que lo desarrolló es Avalanche Software (Salt Lake City, Utah). El juego llevaba realizándose más de cinco años por miles de personas de lugares distintos del globo. Es grandioso poder caminar por los interminables pasillos del castillo mágico, acudir a clases de magia, rescatar animales fantásticos... Para los seguidores y amantes de este mundo, *Hogwarts Legacy* es un juego extraordinario.

Lo que pretendo ahora no es llevar a cabo una crítica al videojuego, sino un análisis objetivo, pues este juego, como el mundo mágico, me atrae sustancialmente. A pesar de todas las misiones principales y secundarias que nos ofrece, además de desafíos independientes de la trama, nada de lo que hagamos puede alterar el juego. Existen relaciones entre los jugadores, entre los propios personajes que nosotros manejamos o, mejor dicho, entre el yo de nuestro videojuego y los *NPCs* (*non-player characters*). Los *NPCs* son los personajes virtuales del juego que interactúan con nuestro yo irreal. No obstante, estas relaciones están determinadas, siguen un patrón y no podemos hacer nada para alterarlas.

La estética en este juego está clara: la magia y su atractivo, el castillo amado por muchas personas hecho prácticamente a escala real, el gran mundo y los viajes que podemos realizar,

sus gráficos... La política también la detectamos enseguida. Se siguen unas reglas en el castillo, existe una jerarquía entre profesores y alumnos y entre las distintas clases de la escuela. No obstante, el juego no cuenta con una moralidad como tal. Sí que nos aporta sensaciones y nos hace sentir más o menos honestos con nosotros mismos dependiendo de lo que juguemos, pero de nuevo, eso ya estaba determinado, es parte de la historia. Pero no existe un sistema de moralidad real. Da igual que seamos unos jugadores fieles a nuestros principios en el juego o unos jugadores más flexibles con ambición de hacer todo tipo de cosas malas en el mismo, pues los *NPCs* nos van a seguir tratando de la misma forma.

Esta es una de las cosas más criticadas de *Hogwarts Legacy*<sup>12</sup>, sobre todo por una cuestión política: en el mundo mágico existen tres hechizos imperdonables, el de torturar, el que hace que alguien te obedezca y el mortal. Aquel que los utilice tendrá que ir a la cárcel mágica. En el juego se hace alusión a este castigo, pero nuestro yo virtual puede ir asesinando a la gente y todos nos van a seguir tratando de la misma forma que antes. No hay castigo dentro del juego. No hay una adaptación hacia cómo el jugador responde ante el videojuego.

Este tipo abierto-determinado es menos agobiante que el abierto en posibilidades y el cortoplacista por razones que luego veremos. En este tipo, al contar con historias casi lineales, con excepciones de que podemos ir a conocer el mundo, nos aporta tranquilidad. Siempre sabemos en el lugar virtual en el que estamos y en el punto determinado de la campaña o historia en que nos encontramos. No hay pérdidas. Mientras avanza nuestro tiempo real, el tiempo ficticio de esta clase de videojuegos está parado. Podemos pasar un año de nuestras vidas y volver a encender la consola para seguir donde lo habíamos dejado.

Esta característica la comparte con los juegos abiertos en posibilidades, no con los cortoplacistas. El tiempo de lo real y de lo irreal están separados. Es habitual buscar un juego por Internet y que las preguntas frecuentes suelen tratar las horas que nos llevaría pasarnos la historia. Estas horas se miden en tiempo real, pero en el plano ficticio de la historia del videojuego ese tiempo está completamente alterado. En *Hogwarts Legacy* (2023) podemos elegir la opción de dormir para cambiar de la noche a la mañana y viceversa, pues hay misiones que solo podemos hacer según haya luz o no. En otros juegos cada segundo real es un minuto

---

<sup>12</sup> Como comentaremos más abajo, las comunidades de jugadores crean foros en los que discuten distintas características de los videojuegos. Para esta entrega, en especial, existe una web afiliada a los desarrolladores donde se pueden criticar aspectos del juego, apelar a la empresa para que mejoren algún error... Concretamente, la URL es: <https://wizardingworld.com>.

ficticio. En los cortoplacistas, como veremos, ambos tiempos, real y ficticio, van a la par. Son el mismo. “¿Dónde está el límite entre la virtualidad y la realidad?”<sup>13</sup>.

## 2.2. Videojuegos abiertos en posibilidades

Los videojuegos abiertos en posibilidades también tienen un mundo abierto por el cual podemos disfrutar moviéndonos sin muchas restricciones, pero son aún más abiertos que los anteriores. Estos videojuegos se caracterizan por la libre elección y por la cantidad de misiones aleatorias que pueden aparecer en función de cómo el yo virtual se relaciona con el juego y cómo el juego se va relacionando también con ese yo virtual. Estos juegos, en contra de los cortoplacistas, son a largo plazo. Son para disfrutarlos con paciencia, prestando atención a cada detalle.

La apertura hacia la posibilidad que estos juegos permiten deja al jugador ir más allá de ser un simple espectador y convertirse realmente un actor. En el anterior tipo de juegos no es que el sujeto fuese un espectador como tal, pero al poder únicamente avanzar por una vía se restringe la capacidad de actuación. En este nuevo marco de posibilidades, el jugador, el yo virtual, puede realmente elegir qué camino desea tomar en su videojuego. Esto quiere decir que dentro de un juego hay múltiples juegos, pues según las acciones que se vayan tomando habrá un desarrollo u otro, un final u otro. Podemos recordar las acciones realizadas y volver a jugar el título desde el principio cambiando las elecciones que hemos tomado y parecerá que estamos en un juego completamente distinto.

Aquí los *NPCs* tienen una función diferente, mucho más compleja. En juegos anteriores y en otro tipo de juegos, los *non-player characters* solían repetir siempre lo mismo, ejecutar los mismos movimientos y tener bastantes defectos como parte de la irrealidad. Hoy en día, en los nuevos títulos, gracias al avance tecnológico y a las nuevas generaciones de consolas con más potencial, los *NPCs* son mucho más importantes. Antes simplemente estaban ahí. Ahora son parte de la irrealidad que penetra en nuestra realidad. Son personajes que se adaptan a nuestro yo virtual. Tienen sentimientos, obligaciones y quehaceres dentro del juego.

En el *Red Dead Redemption 2 (RDR2, 2018)*, del cual hablaremos ahora, hemos comprobado que los *NPCs* tienen vida propia. Con nuestro yo virtual podemos seguirlos y

---

<sup>13</sup> Álvarez (2017).

descubrir que van al trabajo, unas horas después van a la taberna a tomar un whisky, se pelean con otro *NPC* lugareño y, posteriormente, se van a casa a cenar con la familia. Si le esperamos durante la noche delante de su casa, cuando amanezca veremos salir a la persona, y quizás esta vez no va al trabajo, sino a la tienda, al médico... Un juego hoy es mucho más que un juego, es un universo completo lleno de posibilidades.

El *RDR2*, el gran juego de Rockstar Games, es uno de estos juegos que se empiezan y nuestro yo real se pregunta si alguna vez en la vida será posible terminar ese dichoso título. El yo virtual es un forajido, Arthur Morgan, que escapa de la justicia junto a su banda. Está ambientado en la Norteamérica de 1899, cuando las fuerzas de la ley tenían como objetivo exterminar a los pocos forajidos que quedaban. Nos adentramos en un mundo del salvaje oeste como pistoleros, ladrones y asesinos, pero con una moral complejísima. Dentro de ser los malos y los perseguidos, en todo momento el yo virtual irreal entra en nuestro yo real sabiendo que el primero es un sujeto bueno, sometido a múltiples injusticias, viviendo por y para la supervivencia. El dinero que gana nuestro yo virtual está destinado en su mayoría para el campamento y la manutención de su banda.

El mundo de *RDR2* es inmenso. Allá por donde nos movamos sucede algo, hay gente cazando, talando árboles, practicando puntería con su revolver, dando de comer a sus caballos, pidiendo unas monedas en la calle... El juego tiene unas misiones principales. Las misiones en sí son siempre las mismas, pero varían los diálogos que mantenemos con nuestros compañeros en función de cuándo y cómo las hagamos y dependiendo de lo que hayamos hecho ya o lo que nos quede por hacer. Hay también misiones secundarias, misiones específicas con algún miembro de tu banda, misiones de extraños que nos encontramos por el mapa, encuentros fortuitos que aparecen y nos pueden aportar algo, búsquedas de tesoro, asaltos a diligencias, etc. No hay tiempo para aburrirnos. El mundo completo está a nuestra disposición.

Excepto las misiones principales obligatorias contando con sus posibles cambios según lo que ya hayamos jugado, el resto son misiones opcionales. Dependiendo las que emprendamos o no, la historia tomará un rumbo u otro. Lo más impactante de todo esto aparece con la moralidad del juego. En este caso, la política también está clara: forajidos perseguidos por la ley, un juego a mundo abierto de Rockstar Games que nos induce a estar en contra de esa misma ley y del sistema, como ocurre con su famoso *Grand Theft Auto (GTA)*<sup>14</sup>, pero a un

---

<sup>14</sup> El primer *GTA* se lanzó al mercado en 1997 por Rockstar Games (Nueva York, 1998). Actualmente, están trabajando en el *GTA VI*, juego de nueva generación. Estos juegos se caracterizan por las ilegalidades que podemos cometer. Nuestro yo virtual suele ser un personaje perteneciente a una banda, un asesino, un ladrón... El *GTA V*

nivel menos radical y criminal. La estética del *RDR2* también la apreciamos a primera vista. El paisaje, las aldeas del salvaje oeste, las tabernas, las vestimentas, los estilos de vida y mucho más que nos transporta y lleva a nuestro yo real, a través del yo virtual, a un pasado en cierta medida envidiable.

Pero el sistema de moralidad es mucho más complejo que todo esto. Las acciones que realicemos en el mundo virtual cuentan. Existe un rango de honor, una línea difusa y cambiante que nos etiqueta como personas buenas o malas. Todo es decisivo para forjar la moral de nuestro yo virtual: las decisiones, las misiones, detalles mínimos que pasamos por alto... En función de cómo se comporte el yo virtual con el mundo, el mundo se comportará con el yo virtual de una forma diferente.

El caballo de nuestro yo del videojuego es un elemento esencial. Con él podemos crear un vínculo de hasta cuatro niveles, confiando cada vez más el uno en el otro. Ese vínculo trasciende lo virtual y trastoca nuestra realidad. En ocasiones podemos salvarlo, pero a menudo le disparan en un tiroteo, tropezamos con una roca o caemos por un acantilado y nuestro caballo se muere. Ese es el momento de guardar la partida, apagar la consola y estar depresivo un par de días. No hay más ganas de jugar. Han o hemos matado a nuestro caballo. Lo irreal afecta en lo real de una forma que no nos podemos imaginar. El vínculo que se había forjado entre el yo virtual y el caballo en la irrealidad llegó hasta nuestra realidad.

Los encuentros fortuitos son quizás los que más influyen en nuestra moralidad. La relación anterior también se puede dar a la inversa: no solo el yo virtual penetra en el real, sino que las decisiones de nuestro yo real pueden influir, y de hecho influyen, en el yo virtual. Sufrimos encuentros viendo cómo unos ladrones escapan de la ley, vemos cómo algunos hombres asaltan a una mujer, vemos gente que pide limosna, personas atrapadas por una trampa y mucho más nos pone a menudo en dilemas importantes, a no ser que no nos importe la moralidad de nuestro yo virtual y prefiramos ser amoraless en el videojuego.

En caso contrario, como venimos comentando, tendremos que tomar decisiones. En el caso del asalto a una mujer está claro. Matamos a los individuos en cuestión y la línea de la moralidad nos sube. Si dejamos que ocurra, la línea nos baja. Si pasamos de alguien que necesite ayuda en el juego nos da un bajón en la línea. Si damos limosna a alguien, el juego nos recompensará, pero también nos ponemos en peligro, pues puede ser una trampa y de dar

---

(2013) es el único videojuego que ha sobrevivido a tres generaciones de consolas (PlayStation 3 de 2006, PlayStation 4 de 2013 y PlayStation 5 de 2020). A pesar de su antigüedad, sigue siendo uno de los títulos que está en el *top* de ventas anuales.

limosna podemos pasar a ser asesinados para que nos roben todo lo que teníamos. Menos mal que el yo virtual, de momento, puede reaparecer, resucitar, y que las vidas virtuales y reales no están del todo conectadas, recalco, de momento. En el caso de los ladrones que escapan de la ley podríamos pensar que lo “bueno” sería ayudar a los agentes y capturar a los ladrones, pero la moral aumenta al ayudar a escapar a los ladrones. No olvidemos que somos forajidos perseguidos y en el lugar en el que están ellos podríamos estar nosotros también, y en ese caso querríamos su ayuda.

Todo lo anterior está muy bien, pero la cima del *RDR2* (2018) está en cómo nos trata nuestra banda y los *NPCs* en las aldeas y en sus diversos establecimientos. Dependiendo de la moralidad que tengamos y de los actos que realicemos podrán tratarnos como reyes o como diablos. El yo virtual puede ser un ciudadano ejemplar, sin líos; entonces pasará más desapercibido. Puede ser reconocido como un héroe por sus diversas historias, por haber ayudado y salvado a tanta gente. O, al contrario, puede ser abucheado y escupido por diversos *NPCs* cuyos mensajes groseros nos recuerdan lo mal que lo hicimos.

Por ejemplo, en algunos contextos podemos decidir si matar o dejar marchar a alguien. Si lo dejamos marchar, nos lo acabaremos encontrando por el mundo y nos lo agradecerá sinceramente con una recompensa. Sin embargo, si decidimos matarlo, próximamente nos encontraremos con su hijo, su mujer o su amigo quejándose y viniendo a por nosotros gritando algo tal y como: “¡Tú lo mataste, asesino!”. El juego nos hace sentir fatal. De ahí en adelante vemos a la familia de quién asesinamos trabajando desconsoladamente, llorando a todas horas... De nuevo, lo irreal choca con lo real. Nuestros actos tienen consecuencias, y no de forma determinada como en el anterior tipo de videojuegos, sino por culpa de lo que hayamos decidido durante nuestras partidas.

Creo que la experiencia inmersiva de este juego ha quedado clara. El tiempo virtual es mucho más rápido que el tiempo real. Un día del juego es menos de una hora de la realidad. Aun así, ya existe un orden, ya tenemos una tarea: estar atentos al tiempo. Nos es necesario a la hora de ir a cazar, de ir a hablar con ciertas personas y para ciertas misiones. Como vemos con todo esto, en comparación con el tipo anterior, los juegos abiertos-determinados, este tipo abierto en posibilidades es mucho más agobiante. Los juegos abiertos en posibilidades nos abren un mundo tan amplio que, si no nos lo tomamos con calma, nuestro yo virtual y nuestro yo real se enredan en la locura. Debemos ir poco a poco y no querer hacerlo todo, sino disfrutar del juego tal y como ha sido creado, buscando distintas posibilidades. El problema actual es que el tiempo de la realidad va casi tan rápido como el tiempo del *RDR2*.

### 2.3. Videojuegos cortoplacistas

Los videojuegos cortoplacistas están actualmente de moda. Son aquellos que no presentan una historia ni una campaña. Son juegos repetitivos: se comienza una partida, pasa un tiempo, se termina y hay que volver a empezar. No se comienza totalmente de cero, pues hemos conseguido unos puntos de experiencia que influyen en nuestro nivel y diversas mejoras, pero en cuanto a la partida en cuestión todo vuelve al inicio. Más que para disfrutar de ellos son juegos orientados a mejorar personalmente. Son aquellos juegos de los cuales se hacen ligas y torneos que mueven millones de euros y donde los equipos participantes van fichando a los mejores jugadores del globo con contratos por unas cantidades muy elevadas. Incluso niños de alrededor de seis años son llamados por estos equipos gracias a su capacidad y a su gran destreza en el juego en cuestión, comprando a estos y a sus familias con contratos de unos cuantos millones al año.

Este tipo de juegos consta de muchas entregas cada poco tiempo, como es el caso del *Call of Duty (CoD)*<sup>15</sup>, del que hablaré después. Otros, sin embargo, cuentan con un solo título, pero este cambia su contenido cada poco tiempo a través de actualizaciones. Los *Battle Royales*, tales como el *Fortnite*<sup>16</sup> (2017) o el mismo *CoD*, son el ejemplo más rápido de juegos cortoplacistas. Consisten en saltar desde un avión a una isla y matarse entre todos los jugadores. Todos estos juegos son en línea, mientras que en los otros tipos existen partidas sin conexión además de algunas funciones también en línea, pero basadas en la historia principal. Para estos jugadores, cien en el caso de la isla del *Fortnite* y ciento cincuenta en el modo principal del *CoD*, existe un objetivo claro y sencillo: matar al resto. Solo uno (o un equipo de varios integrantes) sale victorioso y puede ser extraído de la isla de batalla. No hay más que eso. Es un ciclo repetitivo, comenzar y volver atrás para comenzar otra vez.

Los juegos cortoplacistas no son siempre de acción. Un ejemplo de estos juegos que no son de combate es el *Rocket League*<sup>17</sup>, un juego principalmente de fútbol un tanto peculiar, pues los que golpean al balón son coches en vez de personas. Podríamos pensar que el *FIFA*<sup>18</sup>,

---

<sup>15</sup> Desde 2003 las empresas que desarrollan los videojuegos de *Call of Duty* suelen lanzar un nuevo título cada año.

<sup>16</sup> Epic Games (Carolina del Norte, 1991) es la desarrolladora de *Fortnite*. Su lanzamiento tuvo lugar en 2017, pero hoy en día siguen actualizando el juego, mejorando la jugabilidad, cambiando detalles del mapa donde jugamos...

<sup>17</sup> En 2015 la empresa Psyonix (California, 2001) lanzó *Rocket League* al mercado.

<sup>18</sup> *EA Sports FIFA*, de forma abreviada *FIFA*, es el juego de fútbol por excelencia. La desarrolladora, EA Sports (California, 1991), lanzó la primera entrega en 1993. Cada año lanzan un nuevo *FIFA* acorde a la respectiva temporada de fútbol, conectando así el juego con la realidad. Actualmente, estos juegos siguen desarrollándose.

típico juego de fútbol normal que cada año saca una nueva entrega, es similar a este último. Ambos consisten en jugar un partido tras otro, ir mejorando personalmente e ir subiendo de niveles. Sin embargo, en el *FIFA* podemos ir comprando jugadores, realizar un equipo a nuestro gusto, mejorar la química entre sus integrantes... En el *Rocket League* solo podemos modificar nuestro coche, sus colores y sus accesorios; no tiene más misterio.

Otra gran diferencia entre el *FIFA* y el *Rocket League* es que el juego de fútbol con coches es gratis. Los otros tipos de juegos, los abiertos-determinados y los abiertos en posibilidades, son de pago, hay que comprarlos para poder disfrutarlos. Los juegos cortoplacistas comparten la característica de ser gratuitos, basta simplemente con acudir a la tienda virtual de la consola que utilicemos, buscar el título y descargarlos. De esta forma, todo el mundo puede jugar. Todos podemos disfrutar del juego y, al ser gratis, todos tendemos a probarlo, aunque finalmente no nos guste o no sea nuestro tipo de juego preferido. Que sean gratis es muy llamativo. Acudimos a ellos como quien acude a las rebajas. No obstante, los creadores de dichos videojuegos tienen que sacar beneficio de alguna forma, y aquí es donde entra lo interesante.

Los videojuegos cortoplacistas cuentan con un sistema que se ha expandido de forma abrumadora. Los juegos de los teléfonos inteligentes ofrecen el mismo mecanismo tras comprobar el triunfo que ha tenido esta idea. Me refiero a lo que se suele denominar el *pase de batalla*. Estos videojuegos funcionan por *temporadas*, más o menos de unos tres meses cada una. En los cortoplacistas, a diferencia de los otros tipos, el tiempo virtual del juego coincide con el tiempo real de nuestras vidas. La temporada de un juego puede empezar el uno de enero y finalizar el uno de abril, ligando ya de alguna forma lo virtual con lo real. Como hemos comentado, este tipo de juegos son de descarga gratuita. Lo que no es gratuito es el pase de batalla, este se compra dentro del propio juego. Además del pase de batalla podremos comprar diversos aspectos del personaje, armas, coches (dependiendo del juego) y muchas otras cosas que realmente no sirven para nada, simplemente son detalles estéticos que no nos van a ayudar en el transcurso de las partidas ni nos van a hacer mejores jugadores.

Con todo esto las empresas ya obtienen beneficios. Aunque el juego sea gratis, aquellos que quieran disfrutarlo al máximo tendrán que pagar. Además, mostrando aquí el cortoplacismo de dichos juegos, el hecho de comprar el pase de batalla no indica que lo vayamos a tener para siempre. Si compramos un juego de los dos anteriores tipos comentados, ya sea en formato físico o digital, ese juego lo tendremos siempre para nuestro uso y disfrute, a no ser que desgraciadamente se nos extravíe o se nos rompa el CD.

Ahora bien, los juegos cortoplacistas siguen otras normas. Comprar el pase de batalla nos obliga a jugar y a superar los desafíos para poder llegar al nivel máximo y así recuperar el dinero invertido para poder comprar el próximo pase, el de la siguiente temporada. En caso contrario, el dinero que hayamos ingresado en el videojuego no servirá de nada, pues al cabo de los tres meses que dura la temporada, este dinero se habrá evaporado. No hay forma de conseguirlo. Si queremos volver a tener el pase de batalla tendremos que pagar otra vez por él.

Esta obligación nos produce una angustia mucho mayor que en los tipos de juegos anteriores. Además, cada temporada sufre nuevas actualizaciones en las que se derrocha el contenido existente y se introduce uno nuevo. Esto significa que si no jugamos diariamente perderemos el hilo inexistente del juego, no podremos volver atrás en el mismo, tendremos que adaptarnos a lo que haya en ese momento. En estos juegos se produce una violencia desde lo irreal hacia lo real. Intentan que amoldemos nuestras vidas reales al tiempo del videojuego, pasan de ser un entretenimiento a casi una obligación.

No tenemos por qué jugarlos, obviamente, o podemos jugarlos sin comprar el pase de batalla para no perder nada. Aun así, el hecho de que se hayan promovido y hoy en día sean los juegos por excelencia es preocupante. Si los juegos en general pueden provocar adicciones severas, estos juegos cortoplacistas son la gota que colma el vaso. Además, son juegos bastante más simples que los otros tipos comentados. No obstante, por su fácil jugabilidad y simplicidad, añadiendo que son gratis, llaman nuestra atención más que otros y son más peligrosos en cuanto a la provocación de adicciones en los usuarios.

Nuestras vidas reales están sumergidas en un tiempo agobiante, cortoplacista, de un presente efímero, rápido, con una memoria a corto plazo. Las empresas han adaptado los videojuegos a nuestro tiempo. Lo irreal que completa nuestra realidad se adapta más a lo real de lo que habíamos pensado. Lo mismo ocurre con el tema de la inclusión, que luego comentaremos. La sociedad actual cada vez es más inclusiva. Los videojuegos, como veremos, también lo son, ya sea por motivos reales o por intereses de las empresas, ya que estas saben que, cuanta más inclusividad, más público habrá y, por ende, más beneficio.

Antes de abordar esta cuestión de la inclusividad analizaremos el *Call of Duty* para cerrar la explicación del tipo de juegos cortoplacistas. Esta serie de videojuegos cuenta con entregas desde 2003 desarrolladas por varias empresas: Infinity Ward (fundada en 2002), Treyarch (que viene operando desde 1996), Sledgehammer Games (creada en 2009) y Raven Software (fundada en 1990), y son promovidos por la famosa empresa Activision Blizzard

(creada en California en 1979). Estos juegos han tocado todos los palos: desde guerras mundiales, guerrillas en zonas determinadas del mundo, guerras entre militares y terroristas, guerras en el espacio en un ambiente distópico del futuro...

Cada año suelen lanzar una entrega nueva. Hay mucha variedad dentro del mismo juego y esto es muy interesante, pues podemos elegir dependiendo de nuestro gusto y jugar al que más nos llame la atención. Lo malo de estos juegos de disparos en primera persona es la rapidez de su preparación, lo cual conlleva muchos fallos internos al juego, baja calidad de gráficos en algunos casos y la explotación por parte de las empresas a los trabajadores para que haya efectividad y al año siguiente puedan lanzar al mercado un nuevo título. Antes de que lancen un nuevo juego ya están otros tantos en desarrollo, ya existen ideas para videojuegos futuros.

El mayor logro del *CoD* ha sido su *battle royale*, lanzado sospechosamente justo a los inicios de la pandemia por la Covid-19. A los pocos días de estar reclusos en nuestras casas salieron noticias de un nuevo juego gratuito, cosa muy rara cuando hablamos de un *Call of Duty*. Este juego es el *Call of Duty: Warzone* (2020), del que actualmente ya existe una segunda parte. A los pocos días de su lanzamiento, el *Warzone*, denominado así comúnmente para abreviar, desbancó al *Fortnite*, juego del estilo *battle royale* por excelencia.

Es impresionante y, a su vez, preocupante, observar que en cada juego que entremos siempre se encuentran rápidamente partidas para jugar. Recordemos que en el *Fortnite* cada partida consta de cien jugadores y en el *Warzone* de ciento cincuenta. Siempre hay partidas disponibles, por lo que el número de jugadores que están conectados a la consola al mismo tiempo desde diferentes puntos del mundo es inmenso y preocupante. Millones y millones de personas conectadas al mismo tiempo matándose entre sí. A su vez, este también es un problema, pues en el momento en que otro juego mejor salga al mercado, los jugadores se repartirán y puede que no se encuentren partidas tan rápidamente, cosa que pone de muy mal humor a los jugadores.

El *CoD Warzone* (2020) sigue el esquema que hemos explicado del tipo de juegos cortoplacistas: es un juego gratuito que todo el mundo puede descargar y disfrutar. No obstante, dentro del juego aparece cada poco una pestaña publicitaria que promociona su pase de batalla. Esto es lo que cuesta dinero y lo que nos obliga a jugar diariamente durante la temporada para no perder aquello que invertimos. Además, para un amante de los juegos de guerra, perderse alguna actualización es algo inviable.

El juego nos atrapa, quiere que juguemos constantemente y que no nos perdamos el más mínimo detalle. Al cambiar la temporada, se cambian partes del mapa (de la isla a donde nos lanzamos desde el avión para matar y morir) o incluso se cambia el mapa entero. Todo esto se publica anteriormente dando mucha vida en las redes sociales, con *hackers* que descifran los códigos del juego y hacen filtraciones del futuro, comentarios de lo que a la gente le gustaría que cambiasen o que incluyesen, etc.

De este modo, lo real influye en la creación de la irrealidad, pero lo irreal trastoca y le quita el tiempo a la realidad. Es una relación un tanto tóxica y, como hemos mencionado, resulta ser bastante problemática y adictiva. Cuando en nuestras vidas tenemos cosas mucho más importantes que hacer, lo primero que se nos viene a la mente y de lo que nos preocupamos es que debemos jugar a esa irrealidad para no perder lo invertido ni perdernos ningún detalle. Los videojuegos tienen que ser secundarios, lo irreal es un complemento de lo real, pero en este caso parece que la irrealidad está por encima y nos es mucho más llamativa que la propia realidad.

### 3. LA INCLUSIVIDAD EN LO VIRTUAL

Las empresas hacen que los videojuegos se adapten a nuestros tiempos, como hemos mencionado más arriba. No obstante, puede que no lo hagan por placer, sino porque saben que es lo que les va a hacer obtener el mayor beneficio posible. Sea por gusto o sea por intereses, analicemos la cuestión de la inclusividad en los videojuegos.

El papel de la mujer en los videojuegos podemos abordarlo, siguiendo las coordenadas elegidas en este trabajo, desde dos perspectivas: desde lo real y desde lo irreal. Desde la realidad, y obviamente en términos generales, es más raro ver a las mujeres jugando a videoconsolas. Es mucho mayor el número de hombres que se sienten satisfechos con los videojuegos que el de mujeres, aunque últimamente esta distinción se va evaporando.

Cada vez entra más en juego lo femenino en la *comunidad de jugadores*. Al igual que, por ejemplo, el fútbol, los videojuegos son una especie de ritual en donde nos podemos juntar con nuestros camaradas para hablar y disfrutar de unas acciones específicas. Actualmente muchas mujeres sienten el mismo gusto por los videojuegos que los hombres, lo que ensancha el espectro del ritual. Las empresas están al corriente de esta información, y pueden usar esta baza a su favor.

En la otra perspectiva, desde la irrealidad, las mujeres se han dejado bastante de lado en cuanto al protagonismo en diversos videojuegos. Existen algunos, claramente, en que nuestro yo virtual es una mujer (por ejemplo, el *Tomb Raider*<sup>19</sup>), pero no es algo muy usual. Tenemos normalizado, a causa de nuestra sociedad patriarcal, que los héroes o villanos suelen ser hombres, ya sea en la vida real, en películas de ficción o en los videojuegos. No obstante, estas figuras están cambiando y es un paso adelante en cuanto a la inclusividad no solo en la ficción, sino en la propia realidad.

Atendamos a los videojuegos que hemos explicado. El *Hogwarts Legacy* (2023), el más reciente de todos ellos, a pesar de estar inspirado en las novelas y en las películas de Harry Potter, cuenta con una gran variedad de personajes en cuanto a sexos, sentimientos y nacionalidades. Hay personas transexuales en el videojuego que nos explican su malestar, hay negros que nos cuentan lo mal que lo han pasado en su infancia a causa de los blancos, hay

---

<sup>19</sup> *Tomb Raider* cuenta con entregas desde 2001 por parte de Core Design (Derby, Reino Unido, 1988). Las aventuras de Lara Croft, la protagonista, son comparables a las de Nathan Drake, el caza tesoros del videojuego *Uncharted*.

algunos alumnos que sienten más empatía por los animales que por las propias personas... El juego es una mezcla de personalidades. Podemos elegir casi todo de nuestro yo virtual: el sexo, el gusto, el color de piel, la cara, el pelo, la vestimenta, su medio de transporte, la casa a la que pertenece, los amigos... Podemos crear la propia personalidad de nuestro yo virtual tal y como queramos y relacionarnos con el amplio mundo a nuestra manera.

La inclusión de este juego me ha parecido fascinante, en muy pocos videojuegos se pueden ver personalidades tan distintas y, sobre todo, que no haya malos tratos entre las distintas concepciones de la realidad que cada cual presenta. Los creadores de este mundo imaginario han sabido jugar muy bien el papel que tenemos hoy en día en la sociedad y lo han plasmado de forma excelente en una irrealidad paralela donde podemos sentirnos más que identificados. La inclusión le da más magia al mundo mágico. Además, la aventura que podemos disfrutar en *Hogwarts Legacy* ocurre en un tiempo pasado respecto a la vida de Harry Potter, que ya acontece en el siglo XXI. Hoy en día se sigue luchando por la inclusividad. De alguna forma, desde la irrealidad han cambiado la realidad del pasado haciéndola utópicamente más inclusiva. Aunque sabemos que esto no era así, nos da una sensación de avance social que esperamos que se salga de lo irreal para penetrar nuestra realidad.

En el *Red Dead Redemption 2* (2018) ocurre algo parecido. Recordemos que el juego sucede en 1899, época en que la mujer aún no podía votar y estaba relegada mayoritariamente al ámbito doméstico. Nuestro yo virtual, en este caso, no podemos elegirlo. Es un hombre, Arthur Morgan, que ayuda a sobrevivir a su banda. Las mujeres y los niños del campamento ayudan a la elaboración de las tareas, al cuidado de los caballos y a otras actividades para la manutención del terreno. El que cocina en el campamento es Bill, un hombre un tanto desgastado al que se le da bien despellejar lo que los demás cazan para cocinarlo posteriormente. Realizamos algunas misiones con mujeres, podemos observar cómo usan sus conocimientos para robar a los demás, e incluso en muchas ocasiones nos vemos envueltos en algún tiroteo con ellas ayudándonos.

Lo que más me atrajo de este juego en relación con la inclusividad fue una misión en la que nos podemos unir a unas mujeres que van a la aldea a manifestarse en busca de la igualdad. Vemos como nuestro yo virtual se plantea si acompañarlas o no y, si tomamos la decisión finalmente de acompañarlas, acudiremos a una charla sobre el sufragio femenino. En ese momento varios hombres salen de la taberna más cercana para ir a gritar: “¡Las mujeres a vuestra casa que es dónde tenéis que estar!”. Nuestro yo virtual se enfrenta a ellos explicándoles

que tienen derecho a manifestarse y que lo están haciendo por una buena causa, dejándoles caer que los tiempos están cambiando y que hay que incluir a las mujeres en la sociedad.

En los videojuegos bélicos de la saga *Call of Duty* también vemos un gran avance en lo referente a la inclusión. En la vida real, las guerras han sido a causa de intereses de unos hombres por los cuales se mataban con otros hombres. Esto cambió con la Segunda Guerra Mundial. Hasta ella solo se mataban entre los soldados, pero desde ahí las guerras pasaron a ser guerras de exterminio, guerras que arrasaban con todo, con hombres, mujeres, niños, ciudades y todo lo que se pusiese por delante. Los desarrolladores de los videojuegos han plasmado muy bien esta realidad en el plano irreal del juego.

En las últimas entregas han incluido el papel femenino en muchos ámbitos. Las guerrilleras que luchan contra el terrorismo son nuestras aliadas, nuestra coronel es una mujer lidiando con todos sus compañeros masculinos, las villanas del videojuego son mujeres aterradoras... Cada vez tienen un papel más importante. En el *Warzone* (2020) podemos elegir el operador con el que queramos luchar, el yo virtual que se adapte a nuestro gusto. En esa selección aparecen muchas mujeres, cosa que en videojuegos antiguos no ocurría. Cada vez tienen más notoriedad, tanto en el plano real como en el irreal, y es un aspecto muy llamativo en sociedades tan patriarcales y en juegos tan masculinos.

Las empresas desarrolladoras de videojuegos cuentan con una política y una moralidad intrínseca que puede estar a favor o en contra de la inclusión en la realidad. No obstante, en la irrealidad de su videojuego, aunque sea un juego patriarcal como los anteriormente comentados (lejano oeste, disparos ...), les interesa que la inclusión tenga cabida en el mismo. La sociedad ha avanzado, en cierta medida, y quieren o no también tienen que adaptarse a ella tal y como lo hacen para que se adapten sus videojuegos. Me parece fascinante la entrada de la inclusión en esta irrealidad. Aporta mucho más realismo dentro de lo imaginario, más alternativas en la jugabilidad, más relaciones y más aprendizaje con nuestro yo virtual.

La empresa Tencent<sup>20</sup> tiene acciones en la mayoría de las empresas que ya hemos mencionado. Es la empresa de videojuegos líder en el mundo. Tiene millones de usuarios anuales a su disposición y cuenta con unas ganancias monetarias asombrosas. Manuel Castells afirma haber tenido una conversación con el jefe de esta empresa, el señor Ma, quien le explicaba la prioridad emergente por generar ganancias a corto plazo y la estrategia de incluir

---

<sup>20</sup> Esta empresa es una de las más importantes en la industria de los videojuegos. Nació en 2003 y su sede central se encuentra en Shenzhen, China.

a las mujeres, la ecología y los animales en los videojuegos para ampliar las actividades posibles en ellos y hacerlos llegar a más personas (Castells, 2023). Por esto digo que, más que por gusto, las empresas se adaptan al tiempo y hacen cambios en su política para ampliar el espectro de la irrealidad con el objetivo de multiplicar las ganancias.

De alguna forma, siento que es buena la inclusión de todos estos rasgos en los videojuegos, pero no puedo dejar de pensar que es una nueva forma de seguir utilizando a la naturaleza y a la mujer. Es por ello, un rasgo ambivalente. Desde hace miles de años la mujer ha estado al servicio del hombre en la realidad, y hoy, que esto está empezando a cambiar y cada vez va a mejor, lo utilizan para beneficio propio a través de la irrealidad. Es mucho más grave la dominación que ejerció el hombre en la realidad, pero en lo irreal se tendrían que llevar a cabo estas acciones por principios, porque sí, no por los intereses de algunas empresas. La utilización de la mujer se ha reducido, pero en la irrealidad están empezando a utilizarla.

#### 4. LO NEGATIVO DE LA VIRTUALIDAD

El gran avance de los videojuegos se debe, en gran medida, al gran avance de las tecnologías. Vivimos actualmente en un mundo digitalizado. A las nuevas generaciones nos cuesta mirar atrás y pensar que hacía unos 30 años todo era completamente distinto. Se produjo un cambio social a causa de la entrada de los nuevos medios de comunicación, de las nuevas tecnologías... ¿Cómo iba a pensar nuestro abuelo que su nieto estaría teniendo clases a través de un ordenador? ¿Qué es un ordenador? Se produjo un salto gigantesco. ¿Cómo iba a saber nuestro antepasado al que le gustaba el fútbol que nosotros íbamos a poder jugarlo en una consola? ¿Cómo iban a saber los combatientes de la Primera Guerra Mundial que íbamos a poder jugar creyéndonos ser ellos matando a destajo sin ningún tipo de preocupación?

La tecnología y los videojuegos han alterado la realidad. La tecnología avanza de una forma exponencial que queda lejos de nuestro control. Somos atraídos por ella en cuanto que satisface muchas de nuestras necesidades, nos hace la vida más fácil, en cierta medida. Pero también estamos al tanto y tenemos miedo de su novedad y su rapidez. La relación que tenemos los humanos con las máquinas ha sido, hasta ahora, dominada por los humanos. Esto puede dar la vuelta. Somos muy inteligentes en nuestra realidad, pero dotar de nuestra inteligencia a las máquinas puede hacer que estas nos acaben superando. Imaginemos un futuro distópico al estilo de George Orwell en su célebre *1984* (1949) o al estilo de Aldous Huxley en *Un mundo feliz* (1932). Las máquinas podrían hacernos retroceder mucho como humanos. Los valores se tuercen, hay un control absoluto sobre la ciudadanía. Todo es oído, captado y encriptado. Lo pueden usar contra nosotros. En ningún lugar estamos seguros.

Los videojuegos, aunque estén muy avanzados en temáticas como las que venimos hablando, todavía no tienen ese control sobre nosotros. Aun así, todo se queda guardado en nuestra cuenta: cuándo encendemos la consola, el tiempo que estamos jugando, los juegos a los que jugamos, nuestros logros y trofeos... Todo. Además, al estar en esa irrealidad virtual nos evadimos completamente de la realidad y no somos conscientes de esta situación: solo queremos jugar y disfrutar. Pero tenemos que ser escépticos. Muchas series, libros y películas nos narran la historia de un individuo que queda atrapado en un videojuego y tiene que superarlo para poder volver a la realidad. Hay que tener en cuenta tanto que las tecnologías podrían llegar a superarnos como que los videojuegos podrían llegar a evadirnos totalmente de lo real llevándonos eternamente a su mundo imaginario.

Otro problema que generan las tecnologías son las adicciones. Hoy en día, muchos usuarios son adictos al teléfono móvil, a la televisión, etc. Muy pocos son adictos a leer, y si lo son, tienen un libro electrónico. Las adicciones a los videojuegos son un tema sensible. Muchas personas se sienten más identificadas con su yo virtual que con su yo real, o están más felices y tranquilos en el mundo creado imaginariamente en vez de en el mundo original. Este escape voluntario de la realidad crea una adicción con la que luego puede ser difícil volverse cuerdo en la realidad y no pensar que seguimos en nuestro mundo creado artificialmente. Las adicciones pueden darse en todos los tipos de juegos, pero opino que en el tipo de juegos cortoplacistas es la peor que se puede dar. Entramos en un bucle del que nunca salimos. Acabamos y volvemos a empezar. Nada más importa, solamente ganar otra partida.

#### 4.1. La agresividad y el odio en los videojuegos

La mayoría de los videojuegos contienen un apartado de uso privado y otro de uso público. En el primero, nuestro yo virtual estará solo en la irrealidad lidiando con el juego en cuestión. En el segundo, compartimos la experiencia de nuestro yo irreal con otros sujetos irreales en línea. Esta interacción es muy interesante, pues mantenemos una relación irreal entre nuestros yoes virtuales, pero también podemos mantener una comunicación a través de los auriculares con las personas reales que manejan sus sujetos irreales. Por ejemplo, podemos jugar con nuestro amigo al *CoD* y mientras tanto mantener una conversación con él, pero lo que vamos a ver en la irrealidad es que nuestro amigo es un soldado que nos está ayudando a sobrevivir matando a aquellos que quieren matarnos.

Al igual que existen varios tipos de videojuegos, también existen varios tipos de jugadores. Las nuevas videoconsolas (como la *PlayStation 5*)<sup>21</sup>, nos preguntan directamente qué tipo de jugadores creemos que somos con el fin de aportarnos la mejor experiencia irreal posible. Por comentarlos por encima, existen jugadores sociales que aman jugar en línea con otras personas, jugadores mixtos que aman lo mismo pero que a veces recurren a la soledad del jugador para disfrutar de otra manera y jugadores que son reacios a la idea de jugar en línea y prefieren juegos con historias y campañas que puedan jugar y disfrutar ellos solos. Estos últimos no suponen ningún problema, pero los dos anteriores cuentan con aptitudes manifiestas en la realidad que se terminan mostrando en lo irreal a causa de lo irreal mismo.

---

<sup>21</sup> Videoconsola de novena generación desarrollada por Sony Interactive Entertainment y lanzada al mercado a finales de 2020.

El odio y la agresión que se produce en los videojuegos en línea parece ser natural. Tenemos un instinto de agresividad intrínseco a nuestra personalidad que se genera de forma espontánea. Es un comportamiento que si evitamos realizar nos quedamos intranquilos, nos es necesario, aunque sepamos que realmente no lo es (Lorenz, 1963). Jugando a videojuegos sin conexión en los que participan solamente nuestro yo virtual y nuestro yo real no hay tanto problema. Si nos enfadamos es con nosotros mismos o con el juego en cuestión. Quizás en un arrebato nos salga de forma natural estampar el mando de la videoconsola contra la pantalla y romper ambos aparatos, pero en ese caso solo nos perjudicaremos a nosotros mismos, al mando y a la pantalla.

El verdadero problema llega cuando esta naturaleza agresiva la expresamos en contextos en línea. En los *chats* de texto lo habitual es insultar al rival. En la propia comunicación verbal lo normal es gritar, insultar al enemigo, insinuar que es peor jugador que nosotros, en definitiva, hacerle sentir mal. Todos los jugadores somos conscientes de que esto ocurre, por lo que nos lo tomamos “bien” y no le damos mayor importancia. Que nos digan que somos malos o que nos van a matar no es más que un reflejo de lo que el yo real le dice al yo virtual para que este último se lo transmita a otro yo virtual y que llegue finalmente al yo real adversario.

No obstante, hay jugadores que quizás quieren jugar limpio y disfrutar del juego, mientras que si le empiezan a insultar ya le obligan a pasar un mal rato. Hay una pestaña habilitada para estos casos en la que podemos denunciar a los jugadores que se pasen de tono. No suele ocurrir nada, pero tras muchas denuncias pueden eliminar la cuenta de dicho jugador a modo de castigo. Al final no sirve de mucho, pues el usuario puede crearse una cuenta nueva y seguir jugando de la misma manera. Lo que le hace recapacitar es que todo el progreso que tenía en la anterior cuenta ya no lo tiene, debe empezar todo desde cero, por lo que para la próxima vez se pensará dos veces qué insultos emplear.

Podemos analizar, por otra parte, la idea de la agresividad en los juegos que hemos comentado. Tengamos en cuenta que existe una agresividad intrínseca al propio videojuego y otra agresividad externa provocada por el mismo, pero que se manifiesta en nuestro yo real. El *Hogwarts Legacy* (2023) no nos interesa demasiado en este contexto, pues no cuenta con funciones en línea, por lo que estamos solamente nuestro yo real y virtual disfrutando del videojuego. No obstante, podemos mostrar nuestro odio con ciertas personas o hacer ciertas cosas malignas, como la utilización de los hechizos imperdonables que hemos comentado, pero esto no tiene mayor importancia.

En el *RDR2* (2018) tenemos ambas partes a nuestra disposición. En la parte en la que jugamos sin conexión podemos mostrar nuestra agresividad olvidándonos momentáneamente del transcurso de la historia y eligiendo, sin más, disfrutar matando a personas, a agentes, a animales... Todo el mundo que ha jugado a este título se ha pasado unas horas realizando este tipo de actividades reprobables. Es un modo de satisfacción que lo podemos vivir con nuestro yo virtual, pues con nuestro yo real sabemos las consecuencias que tendríamos.

Obviamente, en la vida real no vamos a elegir un fusil e ir matando a todo lo que pase a nuestro alrededor, o al menos no es una acción ética. En el juego podemos elegir hacerlo. No quiero decir que en la irrealidad sea ético llevarlo a cabo, pero al no tener una aplicación real podemos desahogarnos haciéndolo. No obstante, lo que hacen muchos jugadores es guardar la partida principal y desde ahí realizar injusticias, pues recordemos que este juego precisa de un nivel de moralidad, de honor, y nadie quiere que este se vea afectado. Posteriormente, cuando ya estemos cómodos y hayamos disfrutado haciendo barbaridades, podemos volver atrás haciendo que todo lo ocurrido no haya existido. Se mantiene el recuerdo de lo hecho en nuestra realidad, pero en lo irreal queda suprimido para volver a estar en el punto que hemos guardado en nuestra historia.

En el *RDR2* en línea sí que podemos ir detrás de otros jugadores y mostrar nuestra agresividad ante ellos. En el juego tenemos una cuerda, y es muy habitual atar a personas y tirarlas por un puente, ahorcarlas, dejarlas en las vías del tren... Muy pocos eligen la opción de ser correctos y ayudar a los miembros de tu banda para que el campamento donde habitamos esté en buenas condiciones. Nos gusta más meternos en líos, matar a policías y luego huir. Trabajar lo podemos hacer en la vida real, pero todo lo anterior comentado, aun pudiendo hacerlo, es mucho mejor realizarlo en una irrealidad donde no tenga consecuencias.

En el *CoD* es fácil intuir cómo expresamos nuestro odio. Cogemos un arma y freímos a tiros a nuestro adversario. Además, mientras lo hacemos, le gritamos como si la adrenalina que provoca esta acción en la realidad la traspasásemos a nuestro yo virtual. No obstante, dejando esto de lado, una función muy interesante del *CoD Warzone* (2020) es que podemos escuchar a nuestros adversarios si están cerca de nosotros en el mapa. Solo podíamos comunicarnos verbalmente con nuestro equipo, pero esta nueva función ha habilitado la posibilidad de hablar con enemigos dentro del propio juego. Aquí es donde se produce la locura. Sabemos que tenemos un enemigo cerca, le tentamos para que caiga en nuestra trampa, le intentamos desmoralizar explicándole que no tiene nada que hacer contra nosotros, y todo esto rodeado de fuertes insultos. Si acabamos derrotando a nuestro enemigo comienzan las risas

y la desaprobación ante su modo de juego. Si nos derrotan ellos a nosotros, la primera opción no suele ser preguntarse qué hacer para mejorar, sino insultarles también e intentar quedar por encima aun habiendo perdido.

El odio que mostramos en los videojuegos es a menudo irritante. Al ser una vía de escape de lo real, en nuestra irrealidad podemos mostrar cosas que quizás en la realidad no mostramos. Otro problema de la sociedad actual que se expande hasta el ámbito de los videojuegos es la posverdad. Las mentiras organizadas políticamente se expanden a través de las redes sociales y en los nuevos medios de comunicación con el fin de engañarnos. En estos medios aparecen muchas noticias sobre los videojuegos, filtraciones, posibles actualizaciones futuras... No debemos fiarnos de todo lo que los usuarios publiquen. Debemos buscar los criterios de verdad y no dejarnos manipular por ciertas personas en cuestión.

Asimismo, la posverdad puede entrar dentro de la propia irrealidad a través de un videojuego en el que nos cuenten una mentira a modo de verdad. Imaginemos una campaña del *CoD* en la que nos cuentan algo sobre los soldados americanos. Tendemos a creerlo por estar jugando y porque nuestro yo virtual es uno de esos soldados; nos metemos tanto en el papel que nos olvidamos de lo real, pero tenemos que verificar la información para no ser manipulados.

Por último, otra de las cosas negativas de los videojuegos es la explotación que los empresarios ejercen sobre los trabajadores para acelerar el ritmo de producción en este mundo ya tan acelerado. Como vimos en el caso de Tencent, importan los beneficios a corto plazo, pero un videojuego no se crea en dos días. Se necesita un trabajo abismal: gráficos, personajes, música, controles, velocidad... Miles de horas de trabajo. ¿No existen ya demasiados videojuegos? ¿Por qué no tomarse los nuevos con más calma? Al estar los trabajadores explotados no tienen un rendimiento óptimo. Domina el cansancio. ¿No vale más hacer las cosas bien en la realidad para que se note en lo irreal? Muchos fallos y *bugs* de los videojuegos se deben a esta rapidez, por lo que el cortoplacismo solo hace que las cosas vayan a peor.

## 5. LO POSITIVO DE LA VIRTUALIDAD

Desde otra perspectiva, los juegos tienen cualidades muy positivas. De alguna forma los podemos asemejar a las redes sociales en las que podemos obtener múltiples beneficios siempre y cuando hagamos un buen uso de ellas. Además, los videojuegos producen en nuestro yo real una intriga, un deseo de saber. En el desarrollo de la historia nos podemos encontrar con datos que, siempre y cuando seamos curiosos, vamos a saber relacionarlos con otros que ya nos habíamos encontrado. Muchas veces la campaña es algo críptica en puntos determinados y tenemos que leer entre líneas. Debemos hacer uso de nuestro conocimiento y de nuestra imaginación.

(i) Muchos juegos presentan los denominados *Huevos de Pascua* o *Huevos Pintos*, los secretos más escondidos del mundo irreal creados por las empresas. Estos son muy difíciles de encontrar por casualidad o por simple vista. No obstante, los videojuegos llaman a nuestra curiosidad para que nos informemos de sus detalles y nos adentremos de lleno en los mejores escondrijos del juego. Además, generan también una emoción placentera cuando muchas veces vemos que va a salir al mercado un juego que nos gusta, cuando van a actualizar alguno o cuando simplemente comentan que un jugador ha descubierto un detalle hasta ahora nunca visto.

(ii) Más allá de esos sentimientos, los videojuegos también aportan cierta educación y generan un tipo de aprendizaje en el jugador. Podremos aprender hablando con otros jugadores que muchas veces no hablan nuestro idioma y desarrollando tácticas con ellos. Pero el conocimiento que nos aportan va más allá de lo social, pues el aprendizaje llega hasta nuestra individualidad del yo real. Con muchos videojuegos históricos aprendemos historia. Con juegos de guerra podemos ponernos en la piel de aquellas personas que realmente estuvieron en esa situación. Con juegos cortoplacistas podemos ponernos a prueba a nosotros mismos para mejorar. En muchas situaciones debemos de tener todos los sentidos pendientes para que no se nos pase nada por alto. Los videojuegos nos enseñan a tener percepción, a tener todas las posibles variables en cuenta y muchas veces a tener picardía para superar al rival, sea real o virtual.

(iii) Muchas veces son una vía de escape de la realidad y nos ayudan a lidiar con ciertos problemas. Lo más positivo que destacaría de los videojuegos es la gran capacidad que tienen para crear comunidades. Los tipos de jugadores se juntan. Los amantes de los mismos tipos de

juego se complementan. Existen foros virtuales, chats de grupos en aplicaciones como *WhatsApp*<sup>22</sup> o *Telegram*<sup>23</sup>, páginas web que nos aportan la información necesaria en caso de que tengamos alguna duda (como *HobbyConsolas*<sup>24</sup>), y todo esto en todos y en cada uno de los juegos existentes. De alguna manera, a través de los juegos encontramos una de las formas que tenemos para relacionarnos.

(iv) Como quedar para ir a tomar un café, juntarnos en un mundo irreal para disfrutar de un videojuego se ha convertido en un ritual contemporáneo. A través de la creatividad de los propios videojuegos más la que nosotros tenemos que aportar a la hora de jugarlos, creamos un sentido en un tiempo y un espacio determinados. En ellos, como ya hemos comentado, podemos expresar valores y emociones que probablemente no podemos manifestar en el ámbito real. Los insultos llevados a cabo también son de alguna forma insultos ritualistas, de rivalidad, no insultos reales que llegan a lo personal. No obstante, hay que saber tomárselo bien, entender la propia simbolización que los juegos nos ofrecen para extraer el máximo sentido de los mismos (Segalen, 2005).

Las películas, las series y los libros se asemejan a los videojuegos en cuanto que nos transportan a una irrealidad increíble en la que debemos utilizar nuestra imaginación para tener una experiencia inmersiva completa. Las emociones que desarrollamos gracias a o por culpa de estos géneros pueden llegar a ser muy fuertes. Todas estas sensaciones se comparten en comunidades de videojuegos.

En plataformas como *YouTube*<sup>25</sup>, *Twitch*<sup>26</sup> o *Discord*<sup>27</sup>, millones de usuarios suben contenidos acerca de videojuegos en los que analizan lo más profundo de estos. No nos quedamos con la superficialidad del juego, sino que vamos más allá. Intentamos desentrañar todos los secretos y misterios que nos presentan. Son millones los usuarios que ofrecen contenido, pero son aún más personas las que acuden a él y los que ofrecen comentarios,

---

<sup>22</sup> *WhatsApp Messenger* es una aplicación de mensajería mundialmente conocida lanzada en 2009. Actualmente es propiedad de Meta, una empresa estadounidense.

<sup>23</sup> *Telegram* es otra aplicación de mensajería, pero de origen ruso. Desde su lanzamiento en 2013 ha sido la competencia directa de la anterior aplicación, *WhatsApp*.

<sup>24</sup> La primera publicación de esta revista digital se registra en 1991. *HobbyConsolas* está especializada en los videojuegos, aunque también tiene publicaciones sobre otros tipos de entretenimientos: cine, cómics, series...

<sup>25</sup> El gran sitio *web* de origen americano fundado en 2005. En él podemos encontrar toda clase de vídeos subidos por millones de usuarios de todo el mundo.

<sup>26</sup> *Twitch* es una plataforma estadounidense perteneciente a Amazon en la que se realizan retransmisiones en directo mayoritariamente de videojuegos, aunque también hay música, conversaciones... Fue creada en 2008.

<sup>27</sup> En 2005 se lanzó *Discord*, un servicio de mensajería instantánea y de chat de voz. Es comúnmente utilizado para organizarse con otros usuarios y hablar con ellos a la vez que estamos jugando a diversos videojuegos.

creando así conversaciones virtuales sobre irrealidades que aportan más sentido al propio videojuego. Los videojuegos ya aportan un nuevo mundo irreal al mundo real, pero todo esto que va por detrás del propio juego y que es creado por la comunidad genera otro mundo irreal que complementa al mundo creado por las empresas.

Los conocidos *directos* de estas plataformas, usuarios que juegan habilitando una opción para que el resto puedan observarles a través de estos lugares virtuales, son un medio actual para ganar dinero. Muchas de estas personas que cuelgan sus experiencias irreales ganan fama por su creatividad e imaginación, acompañada de un valor monetario bastante elevado. Las personas que acuden a sus vídeos pueden realizar donaciones y suscribirse a sus canales por un precio determinado al mes. Los sujetos que realizan los directos están ganando dinero por estar jugando a la videoconsola, acción que suele gustar. No obstante, no es tan simple como parece. No vale con ser bueno en el videojuego en cuestión, lo cual ya es complicado, pues hay que destacar entre los que destacan. También hay que saber llamar al público, entretenerlos mientras ven tus vídeos, contestar a sus comentarios, hacerles que se sientan incluidos...

Estos vídeos quedan posteriormente colgados en la red para que todos puedan acudir a ellos cuando quieran. Estas comunidades funcionan muy bien y suelen ayudarse entre ellas en cuanto a los videojuegos y avisando de las horas en que se van a realizar los directos. Esta novedad es una gran ayuda para las personas que no precisen de una videoconsola o que quieran ver la historia de un juego que no tengan o que no quieran comprar. Con entrar en Internet y buscar el juego en cuestión podemos elegir el usuario que nos guste y ver cómo esa persona juega al videojuego que queremos ver. No es la misma experiencia que jugarlo nosotros, obviamente, pero es un medio perfecto para enterarnos de cómo es un juego, de si realmente merece la pena comprarlo y de tener una conexión con esa comunidad creada virtualmente.

Las páginas web que nos ayudan con los videojuegos se suman a los vídeos explicativos que nos orientan a la hora de encontrar los mayores secretos de estos o simplemente a superar una zona en la que estamos atrancados. Por ejemplo, en el *RDR2* existen múltiples *huevos pintos* que no solemos encontrar con el mero hecho de jugar. Tenemos que penetrar en lo más profundo del juego para hallarlos, y muchas veces estas páginas y vídeos nos ayudan a realizarlo. En esta aventura del lejano oeste, investigando a fondo, podemos encontrarnos con ciertos detalles que aportan mucho más contenido a su irrealidad. Uno de ellos es que nos podemos topar con un vampiro. En una ciudad del videojuego encontramos diversas pintadas en las paredes que son una especie de clave. Al no formar parte de ninguna misión, ni principal

ni secundaria, tenemos que investigar por nuestra cuenta qué significan dichas pintadas. Así nos enteramos de que reuniéndolas todas y acudiendo a un lugar y a una hora determinada del videojuego podemos encontrarnos a un vampiro succionando la sangre de una persona. También podemos escuchar, en un lugar distinto, a un lobo aullando de forma reconociblemente humana. Siguiendo el rastro, vemos que es un hombre lobo y tras lidiar con él encontramos un diario en el que nos cuenta su historia. En otro lugar damos con una casa pequeña encadenada por todas partes que tiene un agujero por donde podemos ver a una mujer *zombie*. En el mundo virtual encontramos unas pruebas raras que nos terminan llevando hasta el esqueleto de un *pie grande*. En una casa encantada encontramos una nota que nos dice críticamente un lugar al que ir y ver un *ovni* en el cielo. Todos estos detalles, independientes a la historia principal, nos hacen comprender mejor el juego, acercarnos más a la empresa desarrolladora y conocer más la irrealidad que han creado.

Las empresas suelen lanzar muchos guiños y avances de las futuras actualizaciones de los juegos o de las nuevas entregas a través de estos *huevos pintos*. Por ejemplo, en el *CoD Warzone* (2020) nos encontramos con detalles en el mapa como una bomba que estalla en una presa y que inunda parte del mismo y muchas otras cosas que nos avocinan un cambio en la irrealidad. Se crea un ambiente de tensión en las *comunidades de jugadores*. Se hacen comentarios, especulaciones, se filtran datos, todo el mundo está nervioso. Posteriormente la empresa lanza una actualización. Pocas veces la comunidad acierta al cien por cien los cambios que se van a producir. Las empresas también observan a las personas, escuchan lo que quieren, lo que creen que va a ser el futuro del juego. No obstante, no basta con darles aquello que esperaban, deben lucirse. Las comunidades son mundiales, entran jugadores, empresas, observadores... Es un mundo irreal tan grande y conectado como el mundo real.

Además de los puestos de trabajo en las empresas desarrolladoras, de los jugadores que cuelgan sus vídeos y hacen directos y de aquellos que son llamados para torneos mundiales, existe otro tipo de jugadores pagados que son los que prueban los videojuegos antes de su lanzamiento. Las empresas contactan con estos jugadores y les confían la versión *Alpha* del videojuego. Estos jugadores no solo tienen que jugar como cualquier otro, deben de ir esquina por esquina, observando todo, probar todo tipo de controles en busca del mínimo fallo y, en ese caso, avisar a la empresa para que lo solucionen. Es un trabajo complicado, pues nosotros nos metemos de lleno en una irrealidad ya creada, en una versión más tardía que la *Beta* (juego ya mejorado sin los errores de la versión *Alpha*), pero estos jugadores se enfrentan a un mundo virtual incompleto, lleno de fallos que ellos tienen que detectar. Posteriormente, con el juego

ya lanzado en su máximo esplendor, se crea otra comunidad de errores que los jugadores comunes encuentran, apelando a las empresas para que los solucionen a la mayor brevedad posible en futuras actualizaciones.

Hemos visto ciertas partes negativas y ciertas positivas de los videojuegos. Con ellos ingresamos en un mundo fantástico donde podemos disfrutar de forma externa a nuestra realidad y realizar cosas que en nuestra vida nos son imposibles de llevar a cabo. Podemos ser magos, miembros de una tribu, pistoleros, conductores de primera, piratas informáticos... Los videojuegos nos aportan personalidades distintas en una irrealidad paralela a lo real. Sin embargo, debemos tener cuidado y ser conscientes del peligro que conllevan estas irrealidades. No debemos ahogarnos en ellas, debemos utilizarlas con cautela y como forma de distracción y de entretenimiento, pero no como obligación ni como trabajo. Muchos usuarios que cuelgan vídeos narran su ansiedad por la rapidez, el trabajo que conllevan y la competencia existente. Hay millones de personas haciendo lo mismo y tienen que luchar para ser el que más destaque. Usemos los videojuegos como entretenimiento más que como forma de trabajo. El problema está en las nuevas generaciones que ven una salida laboral y una forma de ganar mucho dinero realizando esto último, pero es una forma muy complicada que probablemente no llegue a nada. Usemos las comunidades para ayudarnos, pero no para monetizar.

El capitalismo ha vuelto a triunfar. Muchos usuarios que cuelgan contenido en *Twitch* y han triunfado cuentan con un capital muy elevado, incluso muchos se han ido a países como Andorra para no tener que pagar la cantidad de impuestos que piden, por ejemplo, en España. No obstante, la que realmente sale ganando es la plataforma *Twitch*, que se queda con una parte de todos los usuarios y de todos los jugadores que cuelgan vídeos. Además, *Twitch* debe pagar por los derechos de los videojuegos, ya que estos se pueden ver en directo sin necesidad de comprarlos, por lo que los que finalmente salen victoriosos son las empresas. Los jugadores son un mero medio para el fin de que ciertas personas se vuelvan millonarias.



## 6. REALIDAD VIRTUAL Y FUTURAS ENTREGAS

Las videoconsolas habituales nos hacen saltar bruscamente de la realidad a lo irreal. Sin embargo, no tienen nada que hacer con su superior: la realidad virtual. El propio nombre ya nos indica que se han juntado los dos términos que en principio eran opuestos. Los videojuegos recientes, y los que quedan por venir, suelen tener un tipo especial de jugabilidad en la que podemos usar unas gafas virtuales y ver aquello que vería nuestro yo irreal. Lo irreal crece a pasos agigantados, y nosotros desde la realidad tenemos intriga por sus avances y queremos probar sus contenidos. Con la realidad virtual sentimos el videojuego mil veces más que si lo jugamos de forma habitual. El gran avance de lo tecnológico se está notando en la industria de los videojuegos.

Actualmente ya existen todo tipo de aparatos reales que tienen la función de convertir lo real en irreal. Desde volantes de coche hasta armas que son de plástico, pero con una tecnología en su interior que a la hora de jugar con las gafas virtuales dejamos de ver dicho material y nos vemos de repente en el interior de un coche y sujetando armas reales. Entiéndase reales en lo imaginario. La irrealidad ha mejorado tanto que cada vez la podemos diferenciar menos de lo real. Hay inventos más asombrosos como chalecos “antibalas” tecnológicos conectados a las consolas, que sueltan una vibración allí donde supuestamente la bala nos ha impactado.

La irrealidad quiere entrar en lo real, y nosotros desde lo real queremos escapar a la irrealidad. Cuando nos ponemos unas gafas virtuales toda nuestra concepción del mundo cambia. Si le sumamos a esto un arma de plástico y un chaleco antibalas tecnológico obtenemos una experiencia inmersiva excepcional. Nos evadimos del tiempo y del espacio como nunca antes, sentimos lo que estamos viendo como si nuestro yo irreal fuese nuestro mismo yo real.

Otra mejora significativa en la tecnología de los videojuegos ha sido la del mando con el que jugamos a la consola, específicamente el mando de la *PlayStation 5* (2020). Antiguamente, los mandos contaban con una función de vibración para momentos determinados del juego. El mando nuevo cuenta con esa vibración, pero de una forma mucho más avanzada. Dispone de un modo háptico inteligente que mide a través de sensores nuestros sentidos y hace que el mando se adapte a nuestra situación. Vibra en función de nuestros latidos. Nos ingresa mucho más que antes en la irrealidad. Los gatillos, además, dejan de ser simples botones. Por ejemplo, al disparar con armas, estos gatillos se ponen más o menos duros en

relación al arma que utilizemos. El mando ha pasado de ser un objeto que nos permitía jugar a la videoconsola a ser un alargamiento de nuestro cuerpo, una muestra de sensaciones que estamos viviendo en la irrealidad<sup>28</sup>.

A través de todas las irrealidades múltiples que generan los videojuegos, se abre también en el marco de la realidad la posibilidad de aparición de múltiples realidades paralelas. Tenemos muchas visiones sobre el mundo, sobre los objetos, sobre los otros. Al igual que películas, libros y otros entretenimientos, los videojuegos también nos determinan en cierta forma como personas. Las preguntas que nos debemos hacer son las siguientes: ¿Hasta dónde va a llegar esto? ¿Los videojuegos tienen un límite o seguirán creciendo según avance la tecnología? ¿Se adaptarán continuamente a la sociedad y al tiempo del momento? ¿Qué es lo siguiente de la realidad virtual?

Si hoy en día ya existe todo esto que venimos citando, incluso más, y muchos prototipos que estarán en desarrollo de los que nosotros no tenemos ninguna información, ¿qué va a ser lo siguiente? Si actualmente ya podemos ingresar nuestro yo real en la irrealidad a través de unas gafas virtuales y tener contacto con una realidad virtual, irreal, ¿qué más están desarrollando? Se siguen investigando métodos para una mejor refrigeración de las consolas, para tener mejores gráficos, más velocidad de carga y muchas otras cosas. Pero esto es en relación a las consolas. ¿Qué ocurrirá con los videojuegos?

Obviamente, no hay videojuego sin videoconsola (o sin un ordenador que soporte al juego, lo contamos también como una consola). Para el desarrollo de videojuegos futuros hará falta avanzar mucho más aún en la tecnología de las consolas. No obstante, siendo conscientes de lo que ya tenemos hoy, lo siguiente que aparecerá en nuestras vidas serán videojuegos en los que no se distinga lo irreal de lo real. Nosotros mismos, personas reales, seremos nuestros yo's virtuales en aquel lugar donde no podamos diferenciar videojuego de realidad. Esto no tiene por qué ser directamente una distopía si regulamos el uso y controlamos la situación, pero ciertamente puede llegar a serlo.

Un ejemplo de lo anterior podemos verlo en la película del director David Fincher *The Game* (1997). El protagonista del filme recibe un regalo por su cumpleaños de parte de su hermano. El presente en cuestión es un videojuego realista creado por una empresa. Tras aceptar, el protagonista se va a casa sin saber cuándo comenzará el juego. No obstante, el juego ya había empezado en el momento en que aceptó participar. En su vida real empezaron a pasar

---

<sup>28</sup> La relación existente entre máquina y organismo ya fue comentada por Ernst Kapp (1877).

cosas muy raras. El protagonista terminó rozando la locura, no sabía distinguir qué era real y qué era parte del juego. Ni siquiera sabía si había un juego. Se quedó sin dinero, sin casa, vio morir a su hermano... Finalmente todo era irreal. Un regalo de mal gusto, a mi parecer. Un juego que se escapa del alcance humano. Los desarrolladores, en este caso, sí que controlaban la situación, pero el jugador en cuestión no sabía ni que estaba jugando y, si lo estaba haciendo, desearía que el juego terminase y que todo esto nunca hubiese ocurrido.

Se pierde paulatinamente la relación real-irreal. Distinguir el momento en el que acaba una y empieza la otra terminará escapando de nuestra percepción. Otro ejemplo nos lo aporta la gran serie distópica británica que nos muestra el peligro de las tecnologías avanzadas: *Black Mirror*<sup>29</sup>. En un episodio, concretamente el llamado *Playtesting* de la tercera temporada, un individuo que busca trabajo termina encontrando uno que le apasiona. Como el propio nombre indica, este individuo acude a una empresa para ser el conejillo de Indias de un nuevo sistema de videojuegos. En este sistema, la ficción parece dejar de ser ficción y se convierte en pura realidad. El juego lleva al individuo a una casa en la que él mismo es el personaje, el yo real coincide con el yo virtual. Este juego de miedo acaba dejando sin aliento al individuo. Pierde totalmente la cabeza al ver dónde se ha metido. Cuando el juego termina, le extraen el *chip* que le habían incrustado donde se almacenaban los datos que permitían acceder al juego. La empresa había medido el tiempo de la prueba. Para el jugador, como para los espectadores, había transcurrido una eternidad. Al finalizar, vemos el reloj que indica que solo habían pasado unas milésimas de segundo desde el momento en que se inició el testeo del juego. La ficción había superado a la realidad, al espacio y al tiempo. Todo se había trastocado.

Los videojuegos pueden ser una opción muy buena para entretenerse. No obstante, como podemos observar, a través de los avances tecnológicos podrían llegar a ser distópicos. Una gran obra maestra, no lo vamos a negar, pero quizás nuestras mentes no están preparadas para esa alteración de lo real y de lo ficticio. Dejamos de tener el control de la situación. Ya no tendremos un mando con el que jugar, terminaremos moviendo nuestro yo irreal con nuestra propia mente real, sin saber siquiera si estamos jugando o si estamos viviendo esa situación.

---

<sup>29</sup> El primer episodio de esta serie distópica se remonta a 2011. En ella vemos lo oscuro de la tecnología y cómo esta puede llegar a provocar horribles consecuencias en la humanidad. Nos recuerda a *Vigilar y castigar* (1975) de Foucault, pues las tecnologías avanzan de manera que estamos encerrados y vigilados en todas partes por ellas, a modo de un panóptico mundial.

## 7. CONCLUSIONES: VIDEOJUEGOS EN UN MUNDO FELIZ

Como podemos comprobar, lo negativo y lo positivo de los videojuegos no están del todo separados y es difícil marcar un criterio de demarcación para asignar dichos valores. Si nos posicionamos más en la parte positiva de ellos tendremos una experiencia inmersiva que complementará nuestra realidad a través de la ficción, alcanzando ese *mundo feliz* del que hablamos en sentido literal, tomado al pie de la letra. Los videojuegos nos aportan mucho más de lo que creemos. Si jugamos con la ambición de aprender, no solo en cuanto al mejoramiento de las técnicas del videojuego en lo irreal sino también aprender como personas, obtendremos conocimientos verdaderamente interesantes de los videojuegos. Como hemos repetido en varias ocasiones, distintos entretenimientos aportan mucho a nuestra concepción de la realidad, ya sean videojuegos, libros, películas, series, etc.

Manuel Castells puede incluirse en aquellos autores considerados optimistas frente a las tecnologías. Nosotros expandimos esto hasta el ámbito de los videojuegos. En relación a la esfera pública, comentada por Habermas (Habermas, 1962, 1981, 1998) y por Hannah Arendt (Arendt, 1958), entre muchos otros autores, las tecnologías, las redes sociales y los videojuegos (esto último lo añadimos nosotros) crean unas comunidades de diálogo y de deliberación (Valdivielso, 2022)<sup>30</sup>. En ellas no hay una jerarquía establecida, todo el mundo puede hablar y aportar detalles de los videojuegos teniendo el mismo rango de validez que cualquier otro comentario. En estas comunidades se forjan relaciones que van más allá de lo virtual. En el mundo en el que nos estamos moviendo, mundo digitalizado sumergido en el cortoplacismo, estas comunidades generan una nueva forma de organización en una esfera pública novedosa y virtual.

Sin embargo, también existen posturas pesimistas. Byung-Chul Han afirma que este nuevo tipo de esfera pública no es más que un intento de regresión a lo que verdaderamente fue la esfera pública en el pasado (Han, 2014). No obstante, la esfera pública virtual no tiene nada que ver con la esfera pública real. Según el autor, el ámbito privado se está expandiendo a zonas que no le corresponden, como podemos ver a través de las redes sociales e incluso en los videojuegos. En nuestro ámbito privado podemos ser jugadores, siempre y cuando juguemos sin conexión en juegos en los que solamente tengamos contacto con nuestro yo irreal

---

<sup>30</sup> Tomo también de Valdivieso *et al.* (2022) la distinción entre autores optimistas y pesimistas respecto a la tecnología.

y con el mundo virtual en cuestión. En el momento en el que jugamos en línea entramos en una esfera pública virtual que, como se ha argumentado, tiene tanto puntos positivos como negativos.

El gran avance de la tecnología y el uso que han hecho las empresas de los videojuegos gracias a ella para lanzar videoconsolas y juegos de nueva generación puede llegar a ser problemática. Como ya hemos analizado, surgen bastantes factores negativos, tales como la adicción, la evasión de lo real y el control por parte de las tecnologías. Dejemos de lado la hipótesis de que los videojuegos lleguen a dominar nuestra realidad hasta tal punto que no sepamos ni si estamos jugando. Aun así, el control que ejercen sobre nosotros a través de los videojuegos es claro. El dominio que poseen ciertas personas y empresas hace que nosotros estemos sometidos. No obstante, somos nosotros los que elegimos jugar y los que les estamos dando más y más dinero a esos dirigentes. Nos venden tan bien su producto que nosotros picamos sin hacer hincapié en todas estas cuestiones, cosa que todo el mundo debería realizar.

Por ello me refiero a la otra cara de la moneda, al mismo *mundo feliz* pero distópico e irónico, mundo feliz para esos dirigentes, no para nosotros, las personas comunes. Estamos condicionados y entrenados para consumir. Ellos llevan las riendas mientras nosotros jugamos a increíbles juegos, sí, pero a qué precio. Nos olvidamos de los verdaderos problemas de la realidad para fijarnos en lo virtual. El mayor “videojuego” de la historia está en desarrollo actualmente. Me refiero al *metaverso*, allí donde podremos hacer todo lo que queramos en un mundo virtual que es exactamente igual, o al menos esa intención tienen, que el mundo real. Como vimos con los ejemplos distópicos analizados en el tratado, la realidad y la ficción no están tan alejados el uno del otro. El metaverso es una forma de intentar juntarlos definitivamente, acción que como hemos visto podría tener consecuencias problemáticas.

En cuanto al tema de la inclusión y el papel de las mujeres en los videojuegos, he de decir que las empresas están utilizando esa carta a su favor para ganar un dinero a base de mentiras y de tramas sociales que ellos no defienden. Como he argumentado, me posiciono obviamente a favor de la inclusión de la mujer, de la naturaleza y de los animales tanto en la realidad como en la irrealidad, pero tal y cómo lo están haciendo no es más que otra forma de mostrar su dominio global y de cómo nosotros estamos sometidos. No es suficiente con crear valores virtuales para la inclusión, tienen que estar por encima los valores reales y, como vemos, estos no existen en determinados casos.

No obstante, después de toda esta crítica, me posiciono, como en la introducción, en la parte optimista de la tecnología y de los videojuegos. Como jugador habitual, me clasifico en aquellos mixtos que disfrutan de juegos en línea pero que muchas veces prefieren ser jugadores solitarios. Los juegos están llenos de buenas sensaciones y pueden ser maravillosos si los sabemos utilizar en su correcta medida. La comunidad que se crea a través de ellos da pie a interesarnos más por detalles de los juegos que antes no éramos capaces de ver por nuestra propia cuenta, así como también nos aportan un aprendizaje especial. Estoy de acuerdo con Manuel Castells, pero tampoco me desilusiona la visión pesimista de Byung-Chul Han. Ambos, a mi parecer, tienen cosas que destacar. He intentado hacer una síntesis. Vemos que las tecnologías y los videojuegos comparten acciones negativas y positivas, el problema está en saber a cuál de ambas visiones le damos preferencia.

Finalmente, aclaro que los juegos comentados aquí son simples ejemplos de un mundo infinito, virtual y real. Existen tantos videojuegos que sería imposible hacer una delimitación exacta. La clasificación llevada aquí, más que por los juegos, se realizó por la experiencia inmersiva y temporal que tenemos con ellos. Podíamos haber puesto cualquier otro ejemplo, pero me parecieron los más acertados para explicar la delimitación y las características de cada uno.

En conclusión, los videojuegos abren una brecha en nuestra realidad en la que nos podemos transportar hacia irrealidades con viajes de ida y vuelta. En estos viajes desarrollamos una información que aporta conocimientos nuevos a nuestro intelecto. La creatividad y la imaginación son factores fundamentales para estos viajes. Los videojuegos son una maravilla; eso sí, siempre y cuando se utilicen de manera adecuada. Tengamos todos estos factores en cuenta y no caigamos en un posible desastre tecnológico y jugabilístico a causa de ciertas personas y empresas. Recordemos que, en ese caso, aun siendo los sometidos, nosotros tendríamos parte de la culpa por haber llegado hasta esa situación.



## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, Carlos (2017). *La tecnología autómatas y su posibilidad en lo trágico*, Revista Filosofía UIS, 16 (1), 195-217, doi: <http://dx.doi.org/10.18273/revfil.v16n1-2017010>
- Arendt, Hannah (1958/2016). *La condición humana*, Barcelona: Paidós
- Castells, Manuel (2023). *Testimonio. Viviendo Historia*, Madrid: Alianza
- Enguita, Adrián (2019). *El tiempo digital. Comprendiendo los órdenes temporales*, Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza
- Foucault, Michel (1975/2012). *Vigilar y castigar*, Madrid: Siglo XXI de España
- Habermas, Jürgen (1962/1992). *The structural transformation of the public sphere*, Cambridge: Polity Press
- Habermas, Jürgen (1981/1998). *Teoría de la acción comunicativa*, Barcelona: Taurus
- Habermas, Jürgen (1998/2010). *Facticidad y validez*, Madrid: Trotta
- Han, Byung-Chul (2012/2022). *La sociedad del cansancio*, Barcelona: Herder
- Han, Byung-Chul (2014). *En el enjambre*, Barcelona: Herder
- Huxley, Aldous (1932/2022). *Un mundo feliz*, Barcelona: Penguin Random House
- Lorenz, Konrad (1963/2005). *Sobre la agresión: el pretendido mal*, Madrid: Siglo XXI de España
- McIntyre, Lee (2018). *Posverdad*, Madrid: Cátedra.
- Orwell, George (1949, 2018). *1984*, Barcelona: Penguin Random House
- Pérez Tapias, José Antonio (2022). *Imprescindible la verdad*, Barcelona: Herder
- Segalen, Martine (2005, 2014). *Ritos y rituales contemporáneos*, Madrid: Alianza
- Valdivielso, Joaquín *et al.* (2022). *Democracia en estado de alarma. Sujetos emergentes y esfera pública*, Madrid: Plaza y Valdés
- Zubiri, Xavier (2005). *El hombre: lo real y lo irreal*, Madrid: Alianza

## 8.1. WEBGRAFÍA

-Méndez, José Antonio (2021). *Ernst Kapp. Líneas fundamentales de una filosofía de la técnica. Acerca de la historia del surgimiento de la cultura desde nuevos puntos de vista*, Universidad de Oviedo, Formación IB, recuperado el 21 de junio de 2023 de <https://formacionib.org/noticias/?Lineas-fundamentales-de-una-filosofía-de-la-tecnica-Acerca-de-la-historia-del>

## 9. APÉNDICE A

-Otras páginas webs citadas no las incluyo en la webgrafía. No obstante, dejo por aquí sus direcciones:

<https://www.wizardingworld.com> (todo lo relacionado con el *Hogwarts Legacy* y el mundo mágico está aquí), visitada el 13 de marzo de 2023.

<https://hobyconsolas.com> (revista digital especialista en videojuegos), visitada el 26 de abril de 2023.

-Los juegos comentados durante el trabajo pertenecen a varias plataformas. Es decir, no se reducen únicamente a la consola PlayStation, sino que se amplía su jugabilidad a otras como por ejemplo la Xbox.

-Las edades recomendadas para jugar a las consolas y a los diversos juegos no están ciertamente determinadas. Esta gira en torno a los seis años: como ya explicamos, algunas empresas fichan a niños y niñas de dicha edad para jugar torneos internacionales. Aun así, hay juegos que quizás requieren más edad para jugarlos, ya sea por la agresividad, el lenguaje soez, el contenido del propio juego donde pueden aparecer drogas, asesinatos... No obstante, un niño puede ir a una tienda de videojuegos y comprarse el que quiera, no hay restricción de edad para la venta, por lo que los padres son los que tendrán que ocuparse de que juegue a contenidos acordes a su edad.

## 10. APÉNDICE B

-Los juegos tratados en este trabajo se han explicado según la forma y la experiencia temporal que nos transmiten. Hemos mencionado la trama de cada uno de forma escueta, así como los años de su lanzamiento y sus respectivas empresas desarrolladoras. No obstante, me gustaría, para completar la información de cara al lector, realizar una síntesis de los distintos tipos de videojuegos que presenta la saga *Call of Duty*. Hemos comentado la variedad que estos presentaban, pero no ahondamos en ella realmente:

-La saga *Call of Duty* cuenta con cuarenta y cinco entregas. Las últimas tienen relación con el *Warzone* (2020), el *battle royale* que hemos comentado. Dos años después se lanzó el *Warzone 2* (2022), por los mismos desarrolladores mencionados en el trabajo.

Independientemente del *Warzone*, la saga puede dividirse en dos grandes partes: *Call of Duty: Modern Warfare* y *Call of Duty: Black Ops*. Cada una de estas partes tiene distintos títulos numerados (I, II, III...). El primero de ellos tiene campañas más realistas, guerras de americanos e ingleses contra rusos, problemas con misiles nucleares... El segundo título presenta ideas más futuristas, algunas armas láser, naves espaciales, compañeros robots... Es muy difícil delimitar y clasificar estos juegos, pues no siguen una línea temporal entre ellos; cada año, y dependiendo de la desarrolladora principal, se juegan unos papeles u otros diferentes. Es cierto que hacen guiños entre juegos distintos, aparecen personajes antiguos en otros nuevos, etc. Aun así, es un imposible en lo real, pues vuelven a salir personajes que en juegos anteriores habían muerto. En la irrealidad han sabido utilizarlo para darle un sentimiento de nostalgia y un tipo de coherencia narrativa, aunque todos los jugadores sepamos que no podría ser de ese modo.

-Por último, me gustaría mencionar el *Red Dead Redemption 1* (2010). Hemos hablado del 2 (2018) sin hacer ningún tipo de referencia a su predecesor. Este primer título de la saga pertenece, según la distinción que hemos realizado, al tipo de juegos del que tampoco hemos hablado: los juegos cerrados. No soy reacio a ellos, simplemente no suministraban información valiosa para el desarrollo de este trabajo. Es un juego del mismo estilo que el 2, el cual ya explicamos, pero de una forma completamente lineal y, obviamente, más antigua, con peores gráficos, peor movilidad...