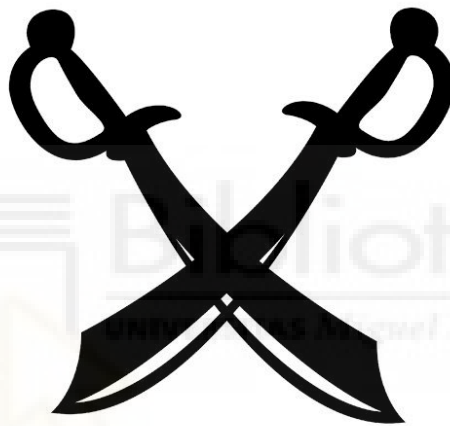


Trabajo de Final de Grado
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche
Grado de Comunicación Audiovisual. Curso 2020/21

AAA



INDIE

La representación de la guerra
en videojuegos

Investigación bibliográfica

Realizado por Francisco Ortega Sáez

Bajo la tutoría de Antonio Miguel Nogués

Resumen

Este trabajo de investigación tiene por objeto estudiar la representación de escenarios bélicos reales en los videojuegos y el impacto del modelo de producción en dicha representación.

Para este fin se realizará un estudio comparativo con cuatro videojuegos que tratan de distinta forma la Primera Guerra Mundial, además de utilizar referencias de otros videojuegos ambientados en escenarios bélicos o del cine.

Los cuatro videojuegos de referencia son:

- *This War of Mine, 11-11 Memories Retold, Battlefield 1 y Tannenberg.*

Otros productos que nos pueden ayudar en nuestro estudio comparativo son:

Papers, Please; Blind Justice y Call of Duty: World at War.

La hipótesis de este TFG es que las posibilidades narrativas y reivindicativas de los videojuegos, particularmente los de ámbito bélico, son inversamente proporcionales a su alcance, presupuesto y capacidad de comercialización.

Se considera como herramienta de análisis la teoría de la disociación moral de Bandura, pero también el más reciente modelo MoDVIG de Tilo Hartmann.

Palabras clave

Representación; Guerra; Videojuegos; Interactividad; Empatía; Distribución; Intencionalidad comercial

Abstract

This research project has the objective of studying the different representations of real war scenarios in video games and the impact of the production model in said representations.

To this end, a comparative studio will be done using four different videogames ambiented in the First World War. Also further references based on other video games ambiented on war scenarios and war movies will support the thesis.

These four reference videogames are:

- *This War of Mine, 11-11 Memories Retold, Battlefield 1 and Tannenberg*

Other products that can be useful in our study are: *Papers, Please; Blind Justice* and *Call of Duty: World and War*.

The working hypothesis of this TFG states that the narrative and vindictive possibilities of videogames, particularly the war ones, are inversely proportional to their reach, budget and commercialization capability.

It will be used as an analysis tool the theory of moral dissociation from Bandura, but also the more recent Modvig Model from Tilo Hartmann.

Keywords

Representation; War; Videogames; Interactivity; Empathy; Distribution; Commercial Intentionality

Glosario

Game Studies: los game studies son la disciplina dedicada a estudiar los videojuegos desde un amplio abanico de enfoques entroncados en las ciencias sociales y las humanidades. Hay que destacar que game studies es un anglicismo con unas connotaciones separadas del término inglés homónimo que designa a la ludología, es decir, el estudio del juego. También es importante resaltar que mientras que la ludología clásica suele enfocarse más desde la antropología, el estudio de los videojuegos ha abierto nuevas perspectivas desde la psicología, la sociología y muchas ciencias más

NPCS: un NPC, del inglés *Non Player Character*, es, como su nombre indica, un personaje no jugable. Los NPC tienen la cualidad de estar controlados por el programa, y por tanto, su capacidad de interactuar con el jugador está limitada por su programación, a diferencia del personaje controlado por el jugador que tiene una relativamente mayor libertad a la hora de explotar las mecánicas del juego. El NPC

es un objeto de estudio interesante por su proceso de socialización, ya que puede pretender (y muchas veces consigue con gran efectividad) imitar a un ente inteligente que genera una respuesta en el jugador, sin llegar a tener una capacidad de socialización real.

Entidades semisociales: el concepto de la entidad semisocial aparece en los textos de la teoría MoDViG del profesor Hartmann y hace referencia a entidades reales (robot) o irreales (PNJ) que poseen la capacidad de participar del proceso de socialización con una entidad social (persona) sin tener las características que se presuponen necesarias, como la personalidad o el pensamiento independiente. El alcance de su capacidad para participar del proceso de socialización depende de la respuesta empática que sea capaz de provocar en el interlocutor. Se produce entonces una humanización de la entidad.

Entretenimiento eudemónico: el entretenimiento eudemónico es aquel que tiene un fin bueno, desde el punto de vista de la filosofía clásica, que sirve a un propósito que eleve a quién disfruta del entretenimiento. Esta categoría se aleja de las distinciones entre el contenido educativo y el banal, y apela al resultado del entretenimiento. En las cuestiones en este trabajo, el entretenimiento eudemónico en el videojuego no es necesariamente el que está exento de violencia o el que todo el mundo pueda disfrutar, si no el qué, cuando apagas la consola, ha aportado algo al jugador, más allá de unos momentos de evasión. Distinguimos entre entretenimiento eudemónico y entretenimiento hedonista, porque son dos enfoques muy distintos de ver un producto de entretenimiento comercial, y tiene una relevancia especial en las disciplinas como el cine o los videojuegos que oscilan continuamente entre lo artístico y lo comercial.

Teoría social cognitiva: la teoría social cognitiva de Albert Bandura es una extensión de una teoría más grande, la teoría del aprendizaje social, que pretende explicar el comportamiento social como adquirido a través de la observación y la imitación.

La teoría social cognitiva es un apunte sobre cómo más allá del aprendizaje a base de refuerzos que propone la psicología del comportamiento tradicional, los seres sociales aprendemos y adquirimos conductas puramente en base a la observación de modelos externos, y cómo el recuerdo de las consecuencias que traen estas conductas puede llevar a tomar la decisión de replicarlas, o, por el contrario, de evitarlas, sin necesidad de ningún estímulo de por medio. La teoría social cognitiva cobra suma importancia con el desarrollo de los medios audiovisuales que multiplican la exposición a nuevos modelos de conducta desde una temprana edad. Los patrones que siguen los videojuegos pueden ser, entonces, un refuerzo de determinados modelos.

Agencia moral: la agencia moral es la capacidad de una persona (o animal si lo consideramos capaz) de hacer juicios morales basándose en su propia noción del bien y el mal, y por tanto de ser considerado responsable de las acciones que realiza en base a dicho juicio. Por ejemplo, se considera que un niño o alguien con cierto grado de discapacidad mental tienen una agencia moral reducida o incluso nula pues son incapaces de entender el concepto del bien y el mal, así pues, no pueden ser juzgados de la misma forma que una persona adulta con plena capacidad de raciocinio, aún si sus acciones son iguales. La agencia moral juega un papel importante en la investigación de este trabajo pues asumimos que los NPC carecen de agencia moral mientras que las personas sí son agentes de forma incuestionada, pero ¿qué ocurre con las representaciones del jugador a través de un personaje ficticio?



ÍNDICE

1. Introducción, objetivos y estado de la cuestión
2. Teorías sobre la violencia en los videojuegos y la disociación moral
3. Características de la narrativa del videojuego
4. Estudio comparativo
5. Metodología
6. Resultados

7. Conclusión

8. Bibliografía



Introducción

Cuando hablamos de videojuegos, tendemos a concebirlos como un producto de entretenimiento para niños, que difícilmente logran convertirse en hitos culturales como sus primos de los medios audiovisuales. No obstante, es un hecho que la industria del videojuego es un negocio en expansión que mueve millones y millones de dólares cada año, y que tiene una enorme influencia en los estratos más jóvenes de la sociedad. En 2018 la industria del videojuego generó 43,8 millones de dólares sólo en Estados Unidos, un monto muy superior al obtenido por la industria cinematográfica.

Es ingenuo pensar que una industria cultural con tantísimo alcance no tiene ningún impacto en la forma de pensar de sus consumidores. No solo eso, si no que también tiene sus propios intereses, sus propios lobbies y por supuesto maneras muy distintas de entender los videojuegos. Y a pesar de lo ingenuo del asunto, apenas existen estudios sobre la carga ideológica de los videojuegos. En parte porque los Game Studies son un campo de investigación bastante reciente, con apenas 40 años a sus espaldas y que no ha terminado de despegar todavía. Pero también porque los académicos estaban muy preocupados poniendo el foco en qué es un videojuego y qué no lo es, y de mientras la industria, que está viva, ha evolucionado y se ha hecho demasiado compleja para responder a esas preguntas binarias. Con las nuevas posibilidades narrativas de los videojuegos, se abren nuevas problemáticas y debates. La lectura política del *Tetris* está ciertamente limitada por las características del juego, pero no se puede decir lo mismo de, por ejemplo, *Spec Ops: The Line*.

Existen una gran cantidad de estudios sobre la influencia y el impacto de las películas como herramienta propagandística y de concienciación social, debido al

alcance de este medio. Así pues, es el momento de hacer lo propio con el medio emergente: los videojuegos.

Como hemos dicho, se trata de una industria compleja y heterogénea, y no podemos generalizar hablando de todos los videojuegos habidos y por haber, así que este trabajo propone un análisis concreto basándonos en los videojuegos de una de las temáticas más explotadas por este medio: el conflicto bélico. Además, esta temática suele basarse en conflictos reales, que se intentan representar con más o menos fidelidad. Se ha creado cierto estándar en la industria de videojuegos del género shooter ambientados en conflictos bélicos modernos, pero es gracias a ese estándar que podemos apreciar las diferencias de cada estudio a la hora de afrontar según qué temas. Antes de entrar en la materia y volviendo a los teóricos del pasado, es importante aclarar algunas definiciones:

- Consideramos un videojuego aquel producto audiovisual que, mediante la utilización de un hardware (computadora) nos permite acceder a un software en el que ubicar unas reglas y una capacidad de interactividad que vertebran el juego. Entonces, para entender lo que es un videojuego primero tenemos que entender lo que es un juego:
- Quedándonos con la definición de Huizinga, para que algo sea un juego, debe tratarse de una actividad de ocio, con un tiempo y un espacio propios, abstrayendo a los jugadores de la realidad

Han habido muchísimos intentos de definir estos dos conceptos tan complejos, sin embargo, aquí nos quedaremos con la parte más esencial para dirigir el debate.

Entendemos que los videojuegos son a la hegemonía cultural lo que una lupa es a la luz solar.

Si alguna vez habéis intentado quemar a una hormiga usando una lupa en un día nublado y os habéis sorprendido comprobando su efectividad, esta metáfora se hace bastante simple.

Los videojuegos tienen la cualidad de, por un lado, reflejar (o evidenciar) el *status quo* sociocultural de sus productores, y, por otro, amplificar dicha carga en forma de mensaje al jugador. No hablamos de un mensaje literal, escrito o hablado, si no de un subtexto extremadamente convincente por lo natural que nos resulta, por lo sutil que es y por lo integrado que está en la experiencia lúdica. Hay varios factores que influyen en esto, pero no podemos entender este fenómeno sin pararnos a considerar el lugar de origen de estos videojuegos. Aunque se producen videojuegos en todas las partes del mundo, la práctica totalidad de los videojuegos *mainstream* vienen de Estados Unidos, y el resto, de Japón (los pioneros), que no deja de ser un país dependiente política y militarmente de los primeros. La cuota de mercado que resta le pertenece a Europa, y muchas de las desarrolladoras europeas son en realidad filiales de las titánicas compañías americanas, así que podríamos englobar a los 3 grandes productores de videojuegos del mundo en el mismo bloque geopolítico.



Podríamos mencionar como nota discordante la irrupción en el mercado del *mobile gaming* por parte de las empresas chinas que se han hecho con su propio nicho gracias a sus juegos sustentados por microtransacciones, que tanto dinero han

facturado últimamente. Pero, en primer lugar, estas empresas tienen un origen muy concreto en las regiones costeras de China que están haciendo un esfuerzo para occidentalizarse y abrazar el capitalismo, con lo que cualquier rasgo de identidad propia es intencionalmente desechado en el desarrollo de estos videojuegos.

También es importante matizar que el mercado móvil, a pesar de haber experimentado un crecimiento espectacular estos últimos años, ha seguido un desarrollo paralelo a la escena tradicional del gaming, liderada por las consolas y el PC. Se trata de mercados diferentes, que aspiran a llegar a *targets* diferentes, y esto se refleja en muchos aspectos como, por ejemplo, la diferencia en sus modelos de negocio (véase la dominancia del *free to play* y las microtransacciones antes mencionadas). Es por ello que vamos a prescindir de profundizar el análisis en este sector de mercado, pues presenta características menos afines a la narratología tradicional de los videojuegos y a otros aspectos de la escena gaming con más potencial para estudiar las cuestiones planteadas en este trabajo.



Teorías sobre la violencia en los videojuegos y la disociación moral

Una de las principales referencias bibliográficas de este trabajo es el artículo *The "Moral Disengagement in Violent Videogames" Model* del profesor Tilo Hartmann

(2017). En este artículo se presenta, como se puede intuir en su nombre, la teoría MoDViG, la conclusión de una serie de estudios que intentan probar la aplicación de la teoría de la disociación moral de Bandura (perteneciente al campo de la psicología) a los Game Studies, con un énfasis en los videojuegos explícitamente violentos.

Como se menciona numerosas veces en los diferentes papers académicos que versan sobre este modelo, su inspiración directa es la teoría de la disociación moral del psicólogo Albert Bandura, toda una figura de la psicología conductual-cognitiva. La teoría de la disociación moral explica los mecanismos que llevan a la mente humana a justificar comportamientos inmorales, y es, a su vez, un desarrollo de la teoría del aprendizaje social, la investigación más importante de Bandura.

En el presente trabajo no trataré de probar o refutar dicha teoría pues es la culminación de una serie de numerosos estudios muy complejos y sería una tarea estéril. En lugar de eso, mi intención es utilizar algunas de las conclusiones que más firmemente alcanza como herramienta de análisis para arrojar luz sobre la pregunta que plantea este trabajo. Pero, a este fin, nos tenemos que remontar a la base de esta teoría ¿qué es la disociación moral?

En términos lingüísticos, si buscamos el significado de disociación según la RAE, podemos encontrar en su primera acepción un resultado que nos arroja algo de luz sobre el asunto:

<<1. Separación de dos o más cosas que estaban unidas.>>

Entendemos como disociación un proceso en el que dos cosas que presuponen una unión se separan. Si ahondamos en el texto de Hartmann, debemos saber que nos estamos refiriendo al significado de disociación que se emplea en el campo de la psicología.

*<<En **psicología**, el término **disociación** describe una amplia variedad de experiencias que pueden ir desde un leve distanciamiento del ambiente circundante hasta distanciamientos más graves de la experiencia física y emocional.>>*

Podemos deducir que en este caso “disociación” viene a ser un suceso en el cual la psique del usuario y su realidad cotidiana se separan, causando una reacción diferente a lo que se entiende por normal o esperable. El modelo MoDViG nos habla de un tipo de disociación psicológica, la disociación moral. La disociación moral es una experiencia que, por severo que suene, todos hemos sufrido alguna vez, y que hace que ignoremos nuestros valores, nuestra brújula moral en respuesta a un evento que, de otra manera, nos causaría repulsión, rechazo o alguna otra respuesta negativa. Simplificando mucho el asunto, cuando alguien muere delante de nosotros, en la vida real, generalmente esto se convierte en una dura y traumática experiencia para aquel que lo presencia. En cambio, cuando esto pasa en las películas, nos es mucho más indiferente, pues entendemos que lo que estamos presenciando no es real y no tiene consecuencias fuera de la pantalla.

El proceso de disociación es complejo y depende de diversos factores; no es de ninguna forma una respuesta inherente a la ficción, si no que también está condicionado por la manera en que la obra presenta la muerte. La película puede, a través de la dirección, la actuación y demás, dotar a la escena de un componente humano, dramático, que nos mueve a la empatía y nos resulta particularmente real. Así como también puede empujar la escena al absurdo y dejar que la disociación moral haga de las suyas. Dejamos de considerar un elemento x (la muerte) como horrendo y traumático para ofrecer una reacción y (indiferencia) impropia a lo sucedido.

Definir la disociación moral es una cosa, pero aplicarla al campo de los Game Studies dota al término de una nueva capa de complejidad. No podemos dejar de tener en cuenta que los videojuegos son un medio a los que se les presupone la ficción. Mientras que el cine tiene los documentales y la literatura tiene siglos de experiencia en usar la realidad a su antojo, los videojuegos son un medio nacido por y para entretener, sin pretensiones de veracidad. Así pues, estudiar la disociación en un medio tan inclinado a ella entraña problemas que solo pueden ser resueltos mediante un riguroso estudio apoyado en una muestra representativa.

Si bien este trabajo no versa sobre psicología, es importante que nos detengamos a estudiar los orígenes del modelo ModVig desarrollado por el profesor Hartmann.

El modelo MoDviG se explica detalladamente en varios artículos del profesor Hartmann y tiene cuatro proposiciones y una conclusión, pero, resumidamente, se basa en estas premisas:

- Los npcs del videojuego pueden o no ser considerados objetos (semi)sociales susceptibles de generar respuestas empáticas: las condiciones para serlo son sencillas, ya que la simple presencia de animación (movimiento), gestualización o capacidad del habla basta para dar una sensación de humanidad al personaje. No obstante, el videojuego, con sus mecánicas, puede contribuir a humanizar o deshumanizar al personaje, así como a aumentar la sensación de inmersión en el videojuego, de tal modo que le parezca real al jugador, o por el contrario, disminuirla haciendo énfasis en la parte puramente lúdica. Dependiendo de la consideración de los personajes, el jugador se sentirá más susceptible a tener una respuesta emocional a su devenir.
- La violencia puede ser excusada en función de su propósito a través de diferentes medios: la existencia de un mal mayor al que derrotar, la bajeza moral del enemigo o su despersonalización (se percibe al enemigo como un obstáculo virtual y no como un ser semisocial). En general, en los videojuegos que tienen la violencia como principal motor lúdico, esta se estetiza y se premia. También se busca (por lo general) evitar cruzar los límites morales del usuario, de tal manera que se normaliza el asesinato de npcs adultos pero nunca de niños, por ejemplo.



· El mecanismo de alienación moral es inconsciente y permite al usuario hacer una excepción en su sistema moral para poder disfrutar de cierto tipo de experiencia al mismo tiempo que disminuye la intensidad y la vinculación emocional con el videojuego.

Estudio comparativo

Vamos a emplear para nuestro estudio comparativo 4 videojuegos similares en su temática (bélica) pero con una producción y distribución muy distintas.

Metodología

Características de la narrativa del videojuego

Parece evidente que hay una relación entre la intencionalidad comercial de un producto audiovisual y su carga político-moral. Pero por algún motivo, en los

videojuegos, esto se acentúa en gran medida. Hay varios factores a considerar que separan la experiencia audiovisual que proporciona el videojuego con el resto de medios:

El **primer punto a considerar** es lo que, según muchos autores, define la esencia del videojuego; esto es la **interactividad**. La posibilidad de interactuar con un entorno vivo de manera relativamente libre, que responde a tus decisiones y actúa en base a ellas, ha ido evolucionando con el medio y tiene una relación directa muy potente con la empatía del usuario-jugador. Así, un Call of Duty siempre va a ser ligeramente más efectivo a la hora de transmitir un mensaje sobre la guerra que una película de Rambo, a pesar de ser ambos productos de entretenimiento que banalizan la violencia y la transforman en consumible.

Aún desposeyendo el contenido de su carga inherentemente moral, en Call of Duty estás obligado a apretar el gatillo, mientras que en Rambo, como espectador, no tienes otra opción que mirar. Como contenido vacío de toda carga moralizante, la diferencia puede pasar desapercibida para el usuario-jugador, pero tiene un impacto en el gameplay que hace de los videojuegos un medio especialmente apto para contar historias con las que podemos y debemos empatizar, en pro de la experiencia lúdica y del entretenimiento eudemónico.

Otro factor relevante en cómo nos afecta el contenido de un videojuego es la **noción de irrealidad**. Cuando jugamos, concebimos a los personajes como un montón de píxeles dentro de un universo ficticio, y somos conscientes de su condición durante todo el gameplay. Esto es, en parte, por las diferencias más gráficamente obvias con la realidad, pero también por la propia condición del videojuego. En los últimos años, el avance de la tecnología y los gráficos hiperrealistas han ayudado a los videojuegos a acortar la brecha con el cine y el fotorealismo, pero la percepción de lo ficticio no desaparece. Esto implica que hay una barrera de entrada que nos impide empatizar con los eventos pues no son

percibidos como reales, y es solo cuando el videojuego, a través de la inmersión, consigue que veamos a sus personajes como reales, cuando desata todo su potencial narrativo.

Podemos ejemplificar esto comparando cómo nos afecta una misma acción dependiendo del medio. Por ejemplo, si presenciamos el robo de un coche mediante el uso de la violencia en la calle, vamos a sentirnos perturbados porque es un hecho violento que transgrede nuestro código moral. Cuando lo vemos en una película, la condición traumática desaparece, pues sabemos que no se ha ejercido tal violencia contra un ser humano, pero la imagen sigue provocándonos una sensación perturbadora de agitación. En cambio, cuando esto sucede en el Grand Theft Auto, se ve cómo normal o incluso gracioso porque está dentro de las lógicas internas del universo GTA. La víctima es alienada completamente de su condición, y pasa a ser un juguete. En última instancia la categorización de una acción o de un personaje como "moral" la crea el jugador dependiendo del contexto y de la forma en que percibe dicha acción o personaje, y no de si es real o ficticio.

Es posible argumentar que de hecho, el grado de ficción es totalmente irrelevante a la hora de crear un entorno creíble con el que el jugador pueda conectar. Tenemos muchos casos de juegos de fantasía con personajes muy bien definidos cuyas historias impactan a los jugadores, que sienten un vínculo con estos npcs, a pesar de ser claramente producto de la más salvaje ficción. Esto contrasta con todos los juegos bélicos que pretenden dar una visión estéticamente creíble de su mundo, que acaban cayendo en personajes planos y escenarios vacíos que solo sirven como recipiente de unas mecánicas. Puede ser divertido pero nunca trasciende la ficción.

Los creadores de videojuegos son (o deben ser) conscientes de esta noción de irrealidad y en muchas ocasiones la potencian a fin de perseguir determinadas metas. En el ejemplo antes mentado, la saga Grand Theft Auto plantea su universo

criminal como un mundo sin reglas y pone a sus personajes a disposición del jugador. Los conductores están ahí para que sus coches sean robados, las tiendas para ser atracadas, los peatones para ser víctimas de una paliza, las prostitutas para ser robadas post-mortem... Se trata más bien de ítems con los que el jugador puede interactuar a fin de realizar una variedad de acciones y no de personajes en el sentido clásico. El mapa está configurado como una enorme caja de arena donde el gato se caga y el bebé se intoxica, y no tiene más pretensiones como escenario que contener estos ítems.

Incluso la estructura de las misiones principales del juego está dispuesta de tal forma que, en vez de invitar al jugador a interesarse por ellas y priorizarlas, quedan en segundo plano ante la relación mapa-jugador.

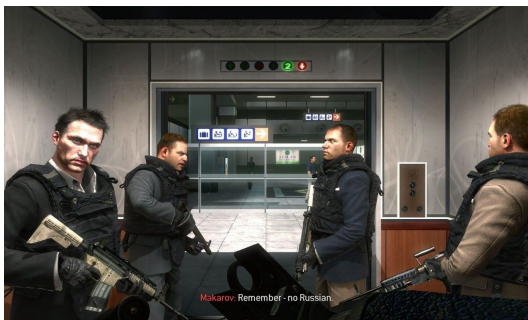
No obstante, GTA sí tiene una pretensión de realismo. Su mundo tiene que parecerse al nuestro, pues de lo contrario estaría fallando como simulador del crimen, y es ahí donde muestra sus debilidades. Como se trata de un videojuego muy enfocado al entretenimiento, que despoja a sus personajes de significado, muestra sus carencias cuando tiene que reflejar las consecuencias de los actos del protagonista o como este reacciona ante la adversidad. Esto es porque GTA no quiere contarnos nada, más bien, es una sátira hacia la sociedad americana, pero se le acaba lo satírico en el momento en el que pretende parecer real. Y es aquí donde entra un ejemplo del extremo de esta forma de crear videojuegos: Saints Row, el eterno rival.

Saints Row es una saga que a primera vista tiene las mismas mecánicas fundamentales que GTA y un planteamiento de universo criminal similar. Pero sus objetivos difieren porque Saints Row no tiene ninguna pretensión de realismo.



Esta saga entiende que sus personajes no son si no un chiste, y por tanto no son concebidos desde la narratología clásica, sino que se ponen al servicio de sus mecánicas y de su peculiar historia. El usuario-jugador deja de intentar conectar con un personaje poco humano y pasa a buscar una conexión distinta: con el absurdo de la historia. La presencia exagerada de violencia, drogas y referencias sexuales convierte esta saga en una más irreverente que GTA, pero su planteamiento completamente distanciado de la realidad hace que tenga un tono mucho menos oscuro. Saints Row usa su planteamiento de absoluta ficción como un arma narrativa, además de fomentar su jugabilidad, mientras que en GTA esta noción de irrealdad lastra a sus personajes y todas sus interacciones.

Por otro lado, a través de la narrativa se puede conseguir que un juego que aparentemente no implica demasiado al jugador con sus personajes tenga un momento de gran conexión e impacto emocional. Este es el caso de la escena del aeropuerto de Call of Duty: Modern Warfare 2. Call of Duty es una franquicia que, como hemos mencionado antes, banaliza la violencia y la convierte en entretenimiento. A lo largo del juego tienes que matar a un gran número de soldados enemigos para avanzar sin que eso tenga ningún impacto en el personaje ni en el jugador. Pero en un momento dado, la historia cambia cuando te ves obligado a participar en una matanza a sangre fría de civiles. La crueldad de la escena es una línea roja que hace al jugador, que ha estado alienado toda la partida, empatizar con la crudeza de la misión, y causó un gran impacto en muchos jugadores. Es una prueba de cómo las franquicias bélicas populares sí tienen la capacidad de crear historias realistas que impacten en el público pero eligen abstenerse.



El **tercer punto** es que **el formato de los videojuegos está menos limitado** a la hora de contar historias. Los videojuegos, a diferencia de otros medios “recientes” como el cine o la radio, no tienen un máximo de duración, ni un canon clásico tan marcado (como pueden ser los tres actos). Su estructura es flexible y, en teoría, dan pie a una libertad creativa sin precedentes. Además esta libertad se sinergiza con la interactividad para crear nuevas perspectivas y contar historias con mayor profundidad. Es el caso de los videojuegos donde el protagonista puede tomar sus propias decisiones y experimentar el universo del juego desde distintos puntos de vista, a veces antagónicos. Pero los videojuegos tienen otro tipo de limitaciones: a pesar de ser la industria que más dinero mueve y con el mayor fenómeno fan, por encima del cine, las producciones son caras y llevan tiempo. No sólo eso, al ser el medio más nuevo y tener el target más joven, tienen el foco mediático encima. Esto tiende a coartar a las desarrolladoras de videojuegos a la hora de hacer productos con más personalidad y mensaje. Las expectativas del mercado y de la prensa son a los videojuegos lo que el canon de tres actos a la literatura clásica.

El **cuarto y último punto** está muy relacionado con el primero, la interactividad, y es **el potencial para empatizar con las acciones y consecuencias** del personaje. Los videojuegos van un paso más allá respecto al cine en el llamado viaje del héroe porque al controlar sus acciones nos hacemos responsables de su destino. Porque podemos elegir el camino que tomamos incluso cuando no existe una elección real y se trata de un camino lineal. El paso del visionado a la experiencia de juego implica hacer nuestras las vivencias del protagonista. Así como en los tres puntos anteriores se habla de barreras que impiden empatizar con el personaje de videojuego, cuando estos factores acompañan, aparece la oportunidad de crear historias en las que los jugadores puedan implicarse emocionalmente.



¿Y por qué es tan importante la capacidad de implicar al jugador en la historia cuando hablamos de la carga política de un videojuego? Porque lo personal es político.

En los párrafos de arriba hemos hecho hincapié en poner ejemplos de videojuegos con personajes que se distancian del jugador en pro de ser útiles a las mecánicas del juego, pero esto no significa que sólo los juegos narrativos tengan mensaje político. Que estas grandes franquicias construyan sus personajes como lo hacen no es baladí, es una decisión, y pretender neutralizar el posible mensaje o sesgo político al contar una historia, también es una decisión política.

Resultados

Conclusiones

Habiendo comprobado en los resultados las diferencias a la hora de representar el conflicto bélico entre estos 4 videojuegos, podemos establecer una serie de conclusiones que plantean nuevas preguntas y problemáticas:

- Existen una serie de patrones lo suficientemente consistentes que señalan una relación inversamente proporcional entre la capacidad de distribución de un videojuego y la crudeza con la que muestra escenarios bélicos. Los videojuegos más populares tienden a la banalización de la violencia y al uso de la disociación moral mientras que los videojuegos más *indie* o de autor tienden a ser más críticos con estas situaciones.
- Los resultados sugieren que, dependiendo del género del videojuego, los grandes estudios tienen una mayor o menor tolerancia al empleo de narrativas crudas que prescindan de la disociación moral. Así, las historias intimistas como *Life is Strange* y las aventuras gráficas más populares pueden jactarse de humanizar a sus personajes, pero esto rara vez pasa en las grandes franquicias bélicas que hemos repasado en este trabajo
- Podemos observar una tendencia pretendidamente apolítica y apolémica en las grandes franquicias bélicas, que coexiste en muchas ocasiones con un subtexto de nacionalismo estadounidense. Esto, más que por la temática, viene condicionado por las propias mecánicas y la narrativa del juego, que se combinan para amortiguar cualquier posible reivindicación política o social. Cuando se salen de esta línea (véase Fidel Castro en Black Ops), la polémica es tan fuerte que su resultado en ventas puede resultar impredecible-

Bibliografía

Ashcraft, B. (2009). *What's With All The War Video Games?*. Kotaku.
Recuperado: 9 de enero de 2021, de <https://kotaku.com/whats-with-all-the-war-video-games-5432804>

- Albert (1999-08-01). "Moral Disengagement in the Perpetration of Inhumanities". *Personality and Social Psychology Review*. 3 (3): 193–209.
- Bandura, Albert (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. pp. 375–389. ISBN 978-0-13-815614-5.
- Bandura, A. (1990). "Mechanisms of moral disengagement in terrorism.". In Reich, W. (ed.). *Origins of terrorism: Psychologies, ideologies, states of mind*. New York: Cambridge University Press. pp. 161–191.
- Bandura, Albert (1990). "Selective Activation and Disengagement of Moral Control". *Journal of Social Issues*. 46: 27–46.
- Bandura, A. (2001). "Social cognitive theory: An agentic perspective" (PDF). *Annual Review of Psychology*. 52 (1): 1–26.doi:10.1146/annurev.psych.52.1.1. PMID 11148297. Accedido el 21 de septiembre 2015.
- Bandura, A. (2002). "Selective moral disengagement in the exercise of moral agency". *Journal of Moral Education*. 31(2): 101–119
- Bandura, A. (2007-08-01). "Impeding ecological sustainability through selective moral disengagement" (PDF).*International Journal of Innovation and Sustainable Development*. 2 (1): 193–209. doi:10.1504/IJISD.2007.016056.
- Bandura, A.; Barbaranelli, Claudio; Caprara, Gian Vittorio; Pastorelli, Concetta (1996-01-01). "Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency". *Journal of Personality and Social Psychology*. 71 (2): 364–374.
- Bandura, A., Underwood, B., Fromson, M.E. (1975). "Disinhibition of aggression through diffusion of responsibility and dehumanization of victims". *Journal of Research in Personality*. 9 (4): 253–269. doi:10.1016/0092-6566(75)90001-x.

Carrión, J. (2013). *La guerra cultural*. Letras Libres. Recuperado: 20 de noviembre de 2020, de <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/libros/la-guerra-cultural>.

Disociación moral. (2013). Recuperado: 11 de noviembre de 2020, de <https://expansion.mx/expansion/2013/04/29/disociacion-moral>.

Elson, M., Mohseni, M., Breuer, J., Scharnow, M., & Quandt, T. (2014). Press CRTT to measure aggressive behavior: The unstandardized use of the competitive reaction time task in aggression research. *Psychological Assessment*, 26(2), 419-432. <https://doi.org/10.1037/a0035569>

Hartmann, T., Krakowiak, K., & Tsay-Vogel, M. (2017). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs*, 81(3), 310-332. <https://doi.org/10.1080/03637751.2014.922206>

Hartmann, T., & Vorderer, P. (2010). It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games. *Journal Of Communication*, 60(1), 94-119. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>

Huelva Información. (2018). La Guerra Fría en el cine. Recuperado: 17 de diciembre de 2020, de https://www.huelvainformacion.es/ocio/Guerra-Fria-cine_0_1229877005.html.

Kurtines, W., & Gewirtz, J. (1991). *Handbook of moral behavior and development* (pp. 1-30). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Matínez, J. (2021). *Lo que HBO se llevó: la guerra cultural - Colectivo Burbuja Blog de Política*. Colectivo Burbuja. Recuperado: 14 de noviembre de 2020, de <https://www.colectivoburbuja.org/juan-ignacio-martinez/lo-que-hbo-se-llevo-la-guerra-cultural/>.

Nina Huntemann, P. (2011). *The Problem with War Video Games*. Kotaku. Recuperado el 9 de enero de 2021, de <https://kotaku.com/the-problem-with-war-video-games-5857878>.

Quiroga, L. (1993). Incidencia del cine de ficción estadounidense en las mentalidades durante la II guerra mundial. *Film Historia*, 3(1-2), 1-13. Recuperado el 4 de noviembre de 2020, de <https://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/12180>

Totilo, S. (2014). *The Making Of A Very Different Kind of War Video Game*. Kotaku. Recuperado el 3 de enero de 2021, de <https://kotaku.com/the-making-of-a-very-different-kind-of-war-video-game-1560735762>.

Wolf, M., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: Revista De Comunicació Audiovisual*, 4. <https://doi.org/ISSN-e 2385-3697>

