Tabla de Contenidos

Episodio 45: Filosofía y Videojuegos - parte 1 1
Identidad 2
Toma de decisiones 3
Videojuegos citados 4
Personas citadas 4

Episodio 45: Filosofía y Videojuegos - parte 1



En el episodio de hoy iniciamos una nueva investigación filosófica sobre el presente. Hoy comenzamos una mirada filosófica al mundo de los videojuegos de la mano de la filósofa Esther Sánchez González.

Esta aventura es nueva pero verán que se va a cruzar con destinos muy filosóficos ya tratados en este podcast. Temas como la creatividad, que tratamos en los episodios 11, 12 y 13 o la hiperstición (tratada en los episodios 41, 43 y 44) están muy relacionados con este mundo. Pero a eso llegaremos después de haber analizado estos otros aspectos de los videojuegos: La construcción de la identidad personal, la influencia que pueden tener en la toma de decisiones y nos preguntamos si los videojuejos podrían ser herramientaseducativas.

“La filosofía no sirve para nada” es un podcast sin pretensiones en el que reflexionaremos sobre el presente.

Participan: Esther Sánchez González @_sgesther_, José Carlos García @quobit, Sergio Muñoz @smunozroncero, Joaquín Herrero @joakinen, Juan Carlos Barajas @SociologiaDiver, Juan Antonio Torrero @jatorrero

Fecha	28 de octubre de 2021
Participan	Esther Sánchez González @_sgesther_ José Carlos García @quobit Sergio Muñoz @smunozroncero Juan Carlos Barajas @SociologiaDiver Joaquín Herrero @joakinen Juan Antonio Torrero @jatorrero
Descarga	Puedes descargar todos los episodios en iVoox, en Spotify, en iTunes, Google Podcasts y en nuestro canal de Telegram. Si tienes un lector de podcasts que admite enlaces RSS, este es el enlace RSS a nuestro podcast.
Sintonía	Mass Invasion, Dilo, álbum **Robots** (2004)
Fotos	videogames, Tony Werman, Flickr
Intro	Extractos de Josue Yrion Los Nintendo, YouTube

Twitter	En @FilosofiaNada publicamos noticias que nos interesan y conversamos.
Canal Telegram	Puedes seguir la preparación de nuevos episodios suscribiéndote al canal @FilosofiaNada en Telegram
Grupo de opinión	Únete a nuestro grupo de opinión Opina FilosofiaNada para opinar sobre el episodio en preparación y enviarnos audios con preguntas o críticas con humor para nuestra intro



El ser humano actual existe -vive- inmerso en un mundo de realidades digitales. La digitalización se ha sumergido en cada ámbito de la realidad humana con una fuerza que hace unos años hubiera sido inusitada. En este caldo de cultivo, hemos asistido a una completa transformación del videojuego, una reconversión que ha hecho que pase de ser considerado una extensión de la existencia humana, cuando en sus inicios y durante mucho tiempo se consideró una forma más de ocio.

Son diversos los factores que han impulsado la reconversión de los videojuegos. Por una parte, cabe referirse a la evolución de todos sus aspectos técnicos, propiciada por el progreso tecnológico. El software, los modos y mecánicas de juego o la calidad de imagen. Esta serie de características han confeccionado un entorno que permite simular las diferentes realidades humanas con un parecido realmente asombroso. La emulación del mundo real conduce a una inmersión que, gracias al progreso de los videojuegos, no habríamos imaginado hace unos años.

- Nos metemos en el papel que sentimos que interpretamos en primera persona.
- La inmersión permite sentir y reflexionar de un modo bastante similar al de la vida real.
- Presentación de líneas e identidades narrativas de considerada complejidad.
- La figura del jugador ha atravesado también un proceso de metamorfosis: ha pasado de ser un mero espectador a convertirse en un participante activo y poderoso.

Identidad

El videojuego ofrece la posibilidad de construir o reconstruir la identidad desde un marco de libertad muchas veces absoluta. Muchos títulos son una puerta abierta a la ruptura con estereotipos (físicos, de género, etc.), permitiendo trascender las normas sociales que se han construido de acuerdo a ellos.

Cuando accedemos a un videojuego -al iniciarlo- lo primero que hacemos es dejar atrás nuestro cuerpo físico o biológico. Es posible, entonces, trascender la realidad biológica -la que nos ata al mundo material- y liberarnos de ataduras. Eurídice Cabañes, investigadora prolífica de estas cuestiones, se ha referido a esta cuestión de un modo muy curioso: equipara el cuerpo del videojuego al cuerpo del sueño. ¿Por qué establece este símil? En ambos casos, videojuego y mundo onírico, el cuerpo no es sino una imagen. Del cuerpo, entonces, no poseemos más que una imagen que en el videojuego, además, podemos confeccionar y modificar al gusto (no en todos, pero sí en un porcentaje interesante de ellos).

a gran ventaja de ostentar este poder sobre la identidad es la posibilidad de emular lo que somos, es decir, transportarnos del plano tangible al digital, llevando todos nuestros rasgos -físicos, pero

también de personalidad-; o construirnos de un modo diferente, dejando libre nuestro alter ego o probando a existir de un modo diferente. En ese sentido, resultan interesantes juegos como Los Sims y Second Life. Existen otros cuya finalidad no es ésta, pero que permiten intervenir sobre la identidad de un modo bastante preciso, como es el caso de Bloodborne.

Toma de decisiones

Tocamos brevemente este tema en el episodio. Lo ampliaremos en los siguientes.

El progreso del videojuego es directamente proporcional a la capacidad de inmersión por parte de los jugadores. Históricamente, antes de saltar a la nueva generación de consolas, el jugador se concebía como un sujeto pasivo, un espectador que se sentaba frente al televisor. Sostener el mando no era más que eso: sostenerlo. Se trata de una consideración que está estrechamente ligada con el estigma de los videojuegos, por una parte; y por otra, relacionada con las características del juego en sí. Hoy es posible sumergirse en historias y mundos de un modo inesperado, posibilitando el abandono de esa posición pasiva para asimilar un papel-rol activo y mucho más dinámico.

El jugador, entonces, es ahora un sujeto poderoso. Quien tiene el mando, tiene el poder. Resultan interesantes, en este punto, juegos que basan sus mecánicas en la toma interactiva de decisiones, como es el caso de *Life is Strange* -tanto el original, como precuela y otros títulos relacionados-.

Si el videojuego es una extensión de la existencia humana, es porque permite que nos proyectemos en él a todos los efectos. La libertad de acción está presente, a veces trascendiendo con creces las posibilidades del mundo tangible, ya que además de actuar desde el yo -replicando lo que somos-, tenemos la oportunidad de actuar, de convertirnos en una suerte de actores que modifican sus rasgos al trascender el cuerpo biológico del mismo modo que modifican su sistema de valores.

- Dato curioso: normalmente, la primera vez que jugamos a un título basado en la toma activa de decisiones, lo hacemos desde el yo, cumpliendo incluso con el sistema de valores de la cultura o entorno al que pertenecemos. Si y solo si jugamos una segunda vez, nos atrevemos a interpretar un papel diferente a lo que representamos en la vida real. Lo he hablado con muchos jugadores y jugadoras.
- Mecánicas de juego habituales en títulos basados en la toma interactiva de decisiones: ofrecer al jugador una batería de opciones preestablecidas de entre las cuales tiene que escoger una. En algunos casos, el jugador tiene todo el tiempo del mundo para decidir (*Life is Strange*); en otros, se activa un cronómetro que obliga a tomar la decisión lo más rápido posible, sin que haya tiempo para pensarlo (*Beyond: Two Souls*, *The Walking Dead*).
- Los juegos con cronómetro se ajustan a la realidad de un modo bastante exacto para ser eso, juegos. Inciden en las limitaciones humanas en cuanto a procesamiento de la información, tiempo limitado e incluso sesgos culturales, porque tomamos las decisiones muy rápido, sin poder analizar toda la información.
- En cuanto a los sesgos culturales, cabe referirse a cómo los valores socialmente aceptados influyen más de lo que creemos en nuestra conducta en los videojuegos. Aunque no tenemos por qué ajustarnos a la ética del mundo tangible, como se ha dicho, se observa una cierta tendencia a hacerlo en la primera partida (*Life is Strange* muestra una pantalla de estadísticas sobre las decisiones tomadas -a nivel individual y global- al finalizar cada capítulo).

Videojuegos citados

- Resident Evil 3
- Last of Us
- Dark Souls
- Silent Hill
- Midtown madness
- Pong
- Oculus
- Ogame
- Civilizations 2
- Fortnite
- Doom
- Blockout
- Asteroids
- Galaxians
- Space Invaders
- Comandos
- Pacman
- Second Life
- Life is Strange
- Red Reed Redemption
- GTA
- Sé Genial en Internet
- Parchís
- Juego de Calamar
- Robinson Crusoe

Personas citadas

- Eurídice Cabañes: https://twitter.com/euridicecm
- María Rubio Méndez: https://usal.academia.edu/Mar%C3%ADaRubioM%C3%A9ndez
- Daniel Muriel: https://twitter.com/danimuriel
- Jacinto Rivera de Rosales, https://elpais.com/cultura/2021-10-16/jacinto-rivera-de-rosales-el-filosofo-valiente.html

From:
https://filosofias.es/wiki/ - **filosofias.es**

Permanent link:
https://filosofias.es/wiki/doku.php/podcast/episodios/45?rev=1635874797

Last update: **2021/11/02 17:39**