

# Ética virtual:

## ¿SE VALE MATAR A LOS ZOMBIS?

HÉCTOR ZAGAL

@hzagal

Antes de empezar, quisiera aclarar que no soy *gamer*. Sin embargo, no detesto los videojuegos. Nos guste o no, los videojuegos tienen un lugar importante en la cultura, han cambiado la manera en la que nos entretendemos. No sólo eso, los videojuegos han evolucionado a tal grado que se han vuelto espacios de socialización. Algunos de ellos, como *League of Legends* o *Fortnite* ofrecen la oportunidad de jugar con amigos de forma *online*. Antes nos reuníamos en la cancha de la colonia para jugar fútbol, pero ahora podemos quedar con nuestros amigos en una plataforma virtual para jugar *FIFA*. Este espacio de socialización, por otro lado, ha sido especialmente importante durante los peores momentos de la pandemia.

Seguramente están pensando, «pero no es lo mismo». Es cierto, la experiencia de juego y la convivencia fuera de la pantalla no es igual a la del mundo virtual. Sin embargo, no deja de ser una experiencia. También en los videojuegos nos emocionamos; competimos contra otros; nos divertimos o nos enojamos, según el resultado del partido. Actualmente podemos conectar un sistema de audífonos y micrófono para platicar con quienes estemos jugando. Así podemos compartir bromas, dar indicaciones a miembros de nuestro equipo y expresar nuestra frustración con la misma creatividad y soltura que cuando hablamos con nuestros amigos. Es «como si estuviéramos ahí». Y, de alguna manera, lo estamos. En este sentido, creo que podemos decir que los videojuegos no anulan la convivencia.

Es cierto que hay videojuegos donde la interacción es entre una persona y la máquina, sin más. Pero leer un libro también es una actividad que requiere cierto ensimismamiento y no es denostada como un peligro latente para la sociedad. Los videojuegos donde pueden participar muchos abonan a la convivencia social tanto, me parece, como una reunión para ver el clásico América vs Chivas.

Aunque existan puntos de encuentro entre la experiencia virtual y no-virtual, vale la pena indagar sobre sus diferencias. Empecemos con definir qué es un videojuego. La virtualidad del

videojuego convive con elementos físicos como una pantalla donde podamos ver lo que ocurre y controles para interactuar con aquello que vemos en la pantalla. El videojuego ocurre en una pantalla, como una serie o una película, pero a diferencia de éstas, estamos llamados a participar. Lo que nos presenta el videojuego es una situación o una historia en la que nosotros tenemos un rol. Si no nos involucramos, si no tomamos decisiones, nada ocurre. Así, podemos decir que el videojuego es un espacio de interacción. Sin embargo, no hablamos de cualquier tipo de interacción. Como vimos, es cierto que estamos conviviendo con amigos tanto jugando en la cancha de la colonia como cuando jugamos en la cancha del *FIFA*. Ambas se diferencian una de otra por la virtualidad. ¿A qué nos referimos con este término?

Lo virtual es aquello que se opone a lo que comúnmente denominamos *real*. Decimos, por ejemplo, que cuando golpeamos a nuestro enemigo en un videojuego, no estamos *realmente* golpeándolo. Si en el videojuego nos convertimos en reyes, no es que *realmente* tengamos súbditos. Aunque nuestro personaje tenga una motosierra en donde uno esperaría encontrar un brazo derecho, ello no significa que nosotros *realmente* tengamos una motosierra por brazo. Sin embargo, en el mundo virtual del videojuego, *parece* que es así. En el videojuego *parece* que ocurren cosas, pero *realmente* no. Cuando nos vencen en un juego de peleas podemos experimentar frustración, enojo, decepción, pero no nos vamos con las costillas rotas ni el ojo morado. El orgullo adolorido es real, pero los golpes recibidos en la pantalla no. La virtualidad tiene la propiedad de producir efectos no-efectivos.

Si los videojuegos se muestran como meras apariencias, ¿por qué nos importan tanto? Y nos importan, me parece, a todos, a *gamers* y a *no-gamers*. Porque esa virtualidad sí hace algo fuera de la pantalla. Pensemos simplemente en la creciente industria de producción de videojuegos. Hay varios elementos que se conjugan para la creación de un videojuego. Primero se necesita una idea, de qué va a tratar. Después hay que

pensar en el dispositivo en el que va a jugarse: la computadora, el teléfono celular, una consola especial. A esto hay que añadirle los controles. También es necesario un trabajo de diseño gráfico, de diseño de sonido, de programación, de doblaje –si los personajes van a hablar. Y para esto se requieren computadoras y *softwares*; además del espacio donde va a juntarse el equipo de trabajo. Y el resultado atrae a miles de jugadores dispuestos a pagar por jugar o a pasar parte de su tiempo en línea resolviendo misterios, jugando algún deporte, liberando princesas, enfrentándonos en un campo de guerra o en una pista de carreras. Con publicidad de por medio, claro. El mundo virtual *realmente* mueve al mundo no-virtual. Pero, ¿qué decir de lo que ocurre dentro de la pantalla?

Aunque los videojuegos son un invento reciente –en 1952 se inventó el juego OXO, una simulación de un juego de gato, resultado de una tesis doctoral sobre la interacción humano-computadora– la pregunta por el poder de las apariencias y sus consecuencias es bastante antigua. Platón (c. 427-347 a.C.) ya pensaba en la posibilidad de que aquello que creemos que es *real* y *verdadero* podría no ser sino una mera apariencia, una sombra. René Descartes (1596-1650) incluso propuso la posibilidad de que nuestros sentidos fueran engañados por los trucos de un genio maligno. Si esto es así, lo que nosotros percibimos como realidad podría ser un artificio. Quizá no somos un cuerpo de carne y hueso viajando en el transporte público pensando en pasar a comer unos tacos antes de llegar a casa. Quizá somos un cerebro flotante, con cientos de cables conectados a través de los cuales son estimuladas diferentes regiones cerebrales para *hacernos creer* que algo de lo que percibimos *realmente* está ocurriendo. Pienso en la película *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski. Neo, el personaje principal, descubre que ha pasado toda su vida dentro de una simulación. Fuera de la simulación, las máquinas se han apoderado del mundo y del ser humano para explotar la energía generada por su cuerpo. Mientras esto ocurre, la mente participa

en una simulación que mantiene al ser humano ignorante de su condición de esclavo. Hay, pues, dos mundos: el de quienes están conectados a la Matrix, la gran simulación interactiva, y el de quienes han sido desconectados de ésta.

Cuando escapa de la Matrix, Neo tiene dificultades para usar su cuerpo de carne y hueso, pues estaba acostumbrado a su cuerpo de «bits». Sin embargo, en su experiencia virtual Neo sintió hambre, dolor y sueño. Si ponía su mano sobre el fuego, sentía que se quemaba. Lo sentía, pero, ¿se quemaba realmente? Cuando Neo regresa a la Matrix, se da cuenta de que puede romper ciertas leyes de la física: saltar tan alto como quiera, doblar cucharas con la mente, esquivar balas. Pero antes de esto, Neo fracasó varias veces; no era tan veloz ni podía saltar tan alto porque aún creía en unas leyes de la física. Pero éstas pueden romperse dentro de la Matrix porque todo lo que hay en ella *realmente* no está ahí, es virtual. Pero, ¿qué pasa con las experiencias de Neo? ¿Su dolor era falso? No necesariamente. El filósofo analítico David Chalmers analiza el caso de Neo y concluye que tanto dentro como fuera de la Matrix, Neo tuvo experiencias. No importa si unas experiencias ocurren sobre el cuerpo de «bits» y otras en el de carne y hueso. Como diría Chalmers: «el *cerebro* puede estar solo en un cuarto oscuro, pero ello no implica que la *persona* se encuentra en un cuarto oscuro.» Las experiencias de Neo no son falsas, tampoco son errores de percepción ni errores lógicos. En todo caso, piensa Chalmers, lo que Neo descubrió son las hipótesis metafísicas de ambos mundos: «bits» y «no-bits». Así, Neo seguirá sintiendo el sol sobre su piel, ya sea que se trate de aquella conformada por células o de aquella formada por «bits».

La virtualidad es un tipo de realidad. Al menos esto es lo que sostiene Chalmers. Y esto porque el mundo virtual no es ilusorio. Aunque las experiencias de Neo dentro de la Matrix dependieran de «bits», ello significa que hay algo provocando una percepción. Es decir, cuando Neo escribía códigos en su computadora no es que no hubiera ningún objeto exterior provocando en él una percepción. Sí había una causa externa, una computadora hecha de «bits» en un cuarto hecho de más «bits». Los objetos virtuales no son menos objetos que los reales y pueden estimular nuestros sentidos. Así como en la realidad no-virtual suponemos que hay procesos físicos que causan percepciones.

Ahora, cuando Neo logra desafiar las leyes de la física dentro de la Matrix, ¿lo está haciendo

o es una ilusión? Es cierto que en el mundo no-virtual no podemos detener las balas en el aire. Pero en la Matrix sí. ¿Qué hacemos con ello? Bueno, podemos suponer que la Matrix es un mundo diseñado para que pase así. Y no es nada raro, convivimos con mundos posibles, alternos al nuestro, todo el tiempo. Tan sólo pensemos en el mundo del *Señor de los anillos* de Tolkien o del de *Harry Potter* de Rowling. Las leyes naturales como las conocemos no son necesarias para considerar que un mundo es real. Esta es la metafísica detrás de la Matrix de acuerdo con Chalmers.

¿Cómo pueden influir en la vida diaria los videojuegos? Bueno, como vimos, la industria es bastante real. Por otro lado, jugar un videojuego es una experiencia presente, actual. ¿Y lo que ocurre en la pantalla? En los videojuegos podemos ser un valiente caballero que defiende a una aldea del invasor, pero también podemos ser un personaje que engaña, roba, mata. En el videojuego hay consecuencias. Éstas dependen del tipo de videojuego que estemos jugando -si otros jugadores y personajes se ven involucrados, los tipos de acciones que pueden realizarse, etcétera-, pero lo cierto es que las hay. Podemos ganar, perder, y reiniciar el juego si no nos gustó el resultado.

Ahora, ¿los videojuegos pueden afectarnos? Es común escuchar que los videojuegos violentos pueden tener un impacto en la sociedad, como aumentar la violencia en las calles o los crímenes. Confieso que no puedo afirmar ni negar que así sea. He leído, sin embargo, que los estudios realizados para determinar si hay una relación causal entre videojuegos violentos y el aumento de violencia no han tenido resultados concluyentes. Es decir, no hay una relación causal fuerte entre ambos fenómenos.

No deja de ser interesante pensar en las implicaciones éticas dentro de la pantalla. En algunos videojuegos podemos elegir traicionar, mentir, robar, asesinar. Pero también podemos elegir ser honestos, ayudar a otros, jugar con honor. Hay videojuegos donde es posible hacer este tipo de elecciones. Uno de ellos es *The Walking Dead*; sí, el de la serie de zombis. Si las consecuencias de nuestras acciones en los videojuegos son virtuales, quizá lo más probable es que muchos elijan un curso de acción malo. Bueno, en el videojuego de *The Walking Dead* uno puede comparar sus decisiones con las de otros jugadores porque el videojuego va creando una base de datos de sus jugadores. Dan Connors, CEO de la desarrolladora Telltale Games, compartió en septiembre

de 2012, que la mayoría de los jugadores eligen tomar el camino del bien, incluso cuando ese camino no tiene un beneficio para su personaje.

¿Cómo ven? Quizás en los videojuegos actuamos tan éticamente como lo hacemos fuera de ellos.

Sapere aude! ¡Atrévete a saber! </>



El autor es doctor en Filosofía y catedrático en la Universidad Panamericana (México).