

ELÍAS MANAGED REY VÁSQUEZ

---

# VIDEOJUEGOS

---

PERSPECTIVAS ÉTICAS Y EDUCATIVAS



UNIVERSIDAD DE  
SAN BUENAVENTURA  
CALI

EDITORIAL  
**aula**





### **ELÍAS MANACED REY VÁSQUEZ**

Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad Santo Tomás de Aquino, Especialista en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la UNAD, Magíster en Docencia de la Universidad de La Salle, Candidato a Doctor en Ciencias Sociales y Humanas de la Pontificia Universidad Javeriana. Docente e investigador de la Unidad de Ética de la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO-SP y profesor catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional. Se ha desempeñado como Coordinador Académico y Director de la Especialización en Ética en la Unidad de Ética de la Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO-SP.

Sus intereses investigativos giran en torno a tres temas o áreas puntuales: la primera, tiene que ver con los fenómenos de la Ciber-cultura, en especial con la dimensión ética en el contexto de los *games studies* –videojuegos-. La segunda, está en el marco de la filosofía práctica (ética y política), en específico con la educación moral y el estudio de las emociones en el contexto moral. Y la tercera, está relacionada con problemas concernientes con la educación, filosofía de la educación, evaluación, didáctica y la gestión educativa.





# **VIDEOJUEGOS**

PERSPECTIVAS ÉTICAS Y EDUCATIVAS



# VIDEOJUEGOS

PERSPECTIVAS ÉTICAS Y EDUCATIVAS

Elías Manaced Rey Vásquez

EDITORIAL  
**aula**  
DE HUMANIDADES



UNIVERSIDAD DE  
SAN BUENAVENTURA  
CALI

---

Rey Vásquez, Elías Manaced

Videojuegos: perspectivas éticas y educativas / Elías Manaced Rey Vásquez; ilustraciones Iván Velosa. -- Edición William Castelblanco, María Fernanda Jara. -- Bogotá: Editorial Aula de Humanidades y Universidad de San Buenaventura, Cali, 2017.

126 Páginas: ilustraciones; 14x21 cm.

Incluye bibliografía.

ISBN: 978-958-5421-09-7 (versión impresa)

ISBN: 978-958-5421-10-3 (versión digital)

1. Videojuegos - Enseñanza 2. Videojuegos - Aspectos educativos 3. Tecnología educativa I. Velosa, Iván, ilustrador II. Castelblanco, William, editor III. Jara, María Fernanda, editora IV. Tít.

794.8 cd 21 ed.

A1567842

CEP-Banco de la República-Biblioteca Luis Ángel Arango

---

ISBN: 978-958-5421-09-7 (versión impresa)

ISBN: 978-958-5421-10-3 (versión digital)

© Editorial Aula de Humanidades, S.A.S

© Universidad de San Buenaventura, Cali

© Elías Manaced Rey Vásquez

Primera edición enero de 2017

Preparación editorial

Editorial Aula de Humanidades, S.A.S

NIT 9007797661 Calle 151b n.º

102b - 102. Torre 1, Oficina 1002

Teléfono (+57) (1) 3945379, 301 371 40 38

Bogotá D.C. - Colombia

Registro Cámara Colombiana del

Libro n.º 179707

InstituLAC 00000010232

info@editorialhumanidades.com

Universidad de San Buenaventura

Dirección Editorial Cali

Calle 117 No. 11A-62

PBX: 57 (1) 520 02 99 - 57 (2) 318 22 00 - 488 22 22

editorial.bonaventuriana@usb.edu.co

www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co

Colombia, Sur América

William Ezequiel Castelblanco Caro

Editor Literario

María Fernanda Jara

Apoyo editorial

Diseño y diagramación: Mauricio Salamanca

Diseño de carátula: Iván Velosa

Impreso en Bogotá D.C. por Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.

Comité Editorial

Dr. Germán Vargas Guillén. Universidad Pedagógica Nacional

Dr. Maximiliano Prada Dussán. Universidad Pedagógica Nacional

Dr. Guillermo Bustamante. Universidad Pedagógica Nacional

Dra. Sonia Cristina Gamboa. Universidad Industrial de Santander

Dra. Luz Gloria Cárdenas. Universidad de Antioquia

Hecho el depósito legal que ordena la Ley 44 de 1993 y su decreto reglamentario 460 de 1995

*A un ángel hermoso que acaba de llegar a nuestro hogar,  
renovando y fortaleciendo mi felicidad, mi hija Elizabeth*

*A mi gran inspiración y rival en videojuegos,  
mi amada hija Gabriela*

*A mi esposa Yomary Angélica, mi apoyo, mi consejera...  
mi gran amor!*



# CONTENIDO

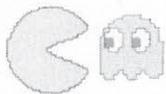
Introducción .....	9
Los videojuegos como objeto para la investigación moral .....	17
Contexto .....	18
La racionalidad práctica y el uso lúdico de los videojuegos. Una propuesta de investigación interdisciplinar desde la perspectiva hermenéutica .....	37
“Ciencia Normal” y videojuegos .....	38
Racionalidad práctica y videojuegos .....	43
El problema de los Videojuegos .....	50
Hermenéutica y videojuegos .....	51
La “conciencia hermenéutica” para el estudio de los videojuegos.....	55

Constitución de subjetividad, cibercultura, el videojuego como medio educativo .....	61
Cibercultura y videojuegos.....	63
Escuela y videojuegos.....	64
La brecha digital.....	68
Educación y alfabetización en el campo de los videojuegos .....	71
A manera de conclusión .....	72
Defendiendo los videojuegos violentos desde la perspectiva de Marcus Schulzke.....	77
Encuentro entre dos realidades:	
mundo del juego y mundo del jugador .....	77
El videojuego como simulador de experiencias morales probables .....	83
La práctica del juego de videojuegos como práctica <i>phronética</i> .....	87
La irrealidad de la banalidad del mal en el juego de videojuegos.....	93
Banalidad del mal y videojuegos .....	94
Los videojuegos como sistemas de información .....	101
Conclusiones.....	115
Referencias .....	119

## INTRODUCCIÓN

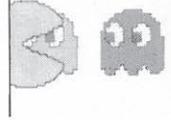


Ordinariamente los juegos digitales se denominan “videojuegos” y se relacionan con un medio de entretenimiento que utiliza una videoconsola —Xbox, PlayStation, Wii, Nintendo Switch, computador, “teléfono inteligente” — smartphone— u otro terminal tecnológico que permita llevar a cabo movimientos de elementos en una pantalla. La palabra “videojuego” está compuesta por dos términos, en la cual el término “juego” indica el propósito lúdico y el término “vídeo” indica la tecnología que lo media. A su vez, el “videojuego” se constituye básicamente a través de un programa informático que comprende dos tipos de dispositivos: uno de salida de audio y vídeo — que muestra la interfaz, sus imágenes y la acción del juego— y un dispositivo de entrada que posibilita la acción de controlar la mecánica del juego. Es una palabra propia de su tiempo; sin embargo, con el avance de los computadores han surgido



otros términos como juegos de pc, *computer games* o juegos digitales.

Frente a esta manera de ver el videojuego, surgen cuestiones como: ¿Qué tiene de interesante, novedoso e “investigable” estos medios de entretenimiento para el contexto académico? ¿Cómo impactan los videojuegos a la sociedad? ¿Qué pueden decir este tipo de “jueguitos” a la educación, a la reflexión ética y a otros saberes? Una respuesta poco atenta y simplista podría descalificar las pretensiones académicas sobre el videojuego, precisamente por considerarse “como algo trivial para el adulto y por tanto, no necesitado de ningún tipo investigación” (Newman, 2004, p. 5); sin embargo, este fenómeno cultural poco a poco ha ido abriéndose camino en los estudios de las ciencias sociales, la sociología, la filosofía, la educación, entre otras. Este tipo de estudios han roto con consideraciones que ven al videojuego como un producto de poca trascendencia e importancia, salvo para entretener o pasar el tiempo —en el mejor de los casos— o perder el tiempo productivo —en el peor de los casos—. Podemos encontrar que la investigación sobre videojuegos ya remonta más de treinta años de historia, y aun sigue siendo un campo emergente caracterizado por su diversidad disciplinaria (Bragge y Storgårds, 2007) o como dice Castañeda-Peña et al. (2015) “un campo en plena construcción” (p. 17), que exige, por tanto, de trabajos serios y dedicados que vean en el videojuego una oportunidad para conocer y desentrañar tanto el sentido por lo humano, por sus acciones y sus vínculos como por su educabilidad y capacidad de perfectibilidad en contextos



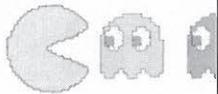
emergentes como lo es el mundo digital, la cibercultura y la lúdica digital.

En este sentido, el presente libro es el resultado —un primer avance— de mi investigación doctoral que comprende al videojuego como un medio de expresión, de representación de las dinámicas y funcionamiento de los sistemas reales e imaginarios de nuestro mundo y sociedad (Bogost, 2010, p. vii). Encuentro, entonces, fundamental entender este fenómeno cultural para saber cómo *influye* en nosotros, en nuestra forma de ser y de actuar, en las maneras cómo construimos y representamos nuestro mundo de manera lúdica, ya sea como jugador, desarrollador y/o crítico.

Es así, que a través de los cinco capítulos que compone el presente libro se presentan algunas perspectivas de carácter ético y educativo que, a manera de pretexto, buscan tanto entrar en la discusión académica sobre el videojuego como provocar su investigación y reflexión crítica.

El primer capítulo busca poner en contexto el problema de los videojuegos como experiencias que posibilitan la reflexión ética y el surgimiento de nuevas moralidades, en especial en los jóvenes. La incidencia que tienen los videojuegos sobre su comportamiento ha llegado a constituirse en una preocupación social que muchas veces se asocia casi con exclusividad a las influencias negativas para quien los utiliza. Esta preocupación limita los estudios a las “efectos negativos” de los videojuegos, lo cual no permite emerger otras posibilidades que sin duda tiene esta práctica.

El segundo capítulo pretende ofrecer una perspectiva teórica para abordar la investigación sobre los videojuegos. Se destacan algunos elementos centrales de la propuesta

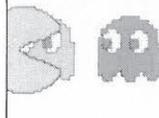


hermenéutica como una perspectiva interdisciplinaria en ciencias sociales y humanas que ayuda en la comprensión de los videojuegos y su relación con la *agencia moral*.

El tercer capítulo analiza la probable emergencia de formas de posicionamiento de nuevas subjetividades frente a los avances tecnológicos y de la comunicación que constituyen la denominada cibercultura, en la cual el juego de videojuegos es práctica característica. Aquí la escuela como dispositivo de gubernamentalidad, sujeción, control y constitución de subjetividades juega un papel importante, ya sea para contrarrestar o posibilitar las prácticas y discursos de las mismas.

El cuarto capítulo corresponde a un análisis sobre el estudio que hace el profesor M. Schulzke (2010) en defensa de los videojuegos violentos. Considero que esta propuesta es un valioso aporte para el debate sobre el tema y problema de la dimensión moral de la acción del juego de videojuegos con características violentas. El profesor Schulzke ofrece una serie de contra argumentos a los ataques que muchos investigadores le hacen a los videojuegos con características violentas. Estos contra argumentos son analizados y comentados para ofrecer pistas investigativas que ayuden a profundizar sobre el tema de la dimensión moral en los videojuegos.

Finaliza el libro con un quinto capítulo, que en la misma línea del profesor Schulzke, analiza el estudio sobre el problema moral en los videojuegos que hace el profesor Miguel Sicart (2009) para defender a los videojuegos de los ataques que los acusan de ser la causa tanto de los problemas anti-sociales que nuestra cultura vive como de ser expresiones



anti-éticas que destruyen los valores y promocionan la práctica de la violencia.

El presente libro, por tanto, se ofrece a la comunidad académica como un conjunto de aproximaciones investigativas en torno al fenómeno del videojuego en el campo ético y educativo. Estas aproximaciones investigativas buscan tener pertinencia teórica en cuanto contribuyan a debates sobre el tema y en cuanto diluciden, desde una visión interdisciplinaria, la relación que surge entre la reflexión ética y educativa a la hora de tratar los videojuegos.

Mis más sinceros agradecimientos al profesor Víctor Eli-gio Espinosa Galán, gran amigo y excelente colega, quien me motivó para dar este primer salto a la “exposición” de mis intereses investigativos. Agradezco de manera especial al profesor Raúl Cuadros Contreras, a quien considero un amigo incondicional y un referente del rigor en la academia y la investigación. A todos mis compañeros y colegas de la Unidad de Ética y del Departamento de Filosofía de UNIMINUTO, en especial al profesor Alfonso Castell, quien se ha tomado la molestia de leer y comentar algunos de mis escritos.

Los videojuegos han logrado tomar un puesto de suma importancia en nuestra sociedad actual. Han trascendido el espacio del simple entretenimiento y creado un campo vasto de temas de interés interdisciplinar, que implica problemas necesitados de investigación científica. Abordar el tema de los videojuegos ya no es algo "trivial" o de poca importancia que merezca algún tipo de investigación (Newman, 2004). Ahora su abordaje, como fenómeno cultural, poco a poco ha ido abriendo camino en los estudios de las ciencias sociales, la sociología, la filosofía, la educación, economía, entre otras. Sin embargo, la investigación sobre videojuegos aun sigue siendo un campo emergente caracterizado por su diversidad disciplinaria (Bragge y Storgårds, 2007) o dicho de otra manera, es "un campo en plena construcción" (Castañeda-Peña et al, 2015), que exige, por tanto, trabajos serios y dedicados que vean en el videojuego una oportunidad para conocer y desentrañar tanto el sentido por lo humano, por sus acciones y sus vínculos, como por su educabilidad y capacidad de perfectibilidad en contextos emergentes como lo es el mundo digital, la cibercultura y la lúdica digital.

El presente libro, por tanto, se ofrece a la comunidad académica como un conjunto de aproximaciones investigativas en torno al fenómeno del videojuego en el campo ético y educativo. Estas aproximaciones investigativas buscan tener pertinencia teórica en cuanto contribuyan a debates sobre el tema y en cuanto diluciden, desde una visión interdisciplinaria, la relación que surge entre la reflexión ética y educativa a la hora de tratar los videojuegos.

ISBN 978-958-5421-09-7

