

## Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales

Pablo Gobira <sup>(1)</sup>

Emanuelle de Oliveira Silva <sup>(2)</sup>

Luiz Carlos de Oliveira Ferreira <sup>(3)</sup>

---

**Resumen:** Los juegos digitales tienen varias aplicaciones posibles además de su función lúdica central. Desde la creación de las tecnologías digitales, las posibilidades de acceso a los procesos creativos de los juegos aumentaron. Con esta ampliación, los juegos comenzaron a ser utilizados en áreas como en la publicidad y propaganda (P&P), pero siempre –así sea en el entretenimiento, como arte o en la dimensión de P&P– los juegos implican una constitución que dirige el jugador a un producto, a una experiencia o mismo a una reflexión. Partiendo de eso, tenemos la intención de presentar un estudio sobre el “uso de la violencia” como elemento constitutivo de ciertos juegos lanzados en 2018: *Agente 17* y *Bolsonaro 2k18*. Percibimos que existen, en estos juegos, una exploración de la potencia política en ellos existentes a través de la violencia. Esta dimensión participativa en la sociedad revela un uso del juego como elemento incrustado en la cultura, dejando de lado la dimensión ontológica señalada por Johan Huizinga (2005) que permitiría superar este uso superficial del acto de jugar.

**Palabras clave:** juegos digitales - violencia - serious games - sociedad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 28]

---

<sup>(1)</sup> **Pablo Gobira.** Profesor de la Escuela Guignard (UEMG), Programa de Posgrado en Artes (UEMG) y Programa de Posgrado en Gestión y Organización del Conocimiento (UFMG). Investigador de Productividad do CNPq. Investigador y gestor de servicios y miembro de la Red Brasileña de Servicios de Preservación Digital (IBICT/MCTIC). Coordinador del grupo de investigación (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças.

<sup>(2)</sup> **Emanuelle de Oliveira Silva.** Licenciado en Bellas Artes por la Escola Guignard (UEMG) y máster en Artes en PPGArtes (UEMG). Miembro del grupo de investigación (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças.

<sup>(3)</sup> **Luiz Carlos de Oliveira Ferreira.** Licenciado en Comunicación por la PUCMinas y en Artes Plásticas por la Escuela Guignard de la UEMG. Master en Arts del Programa de Posgrado en Artes (UEMG). Es miembro del grupo de investigación (CNPq) Laboratório de Poéticas Fronteiriças.

## 1. Introducción

En los últimos años, la discusión sobre la relación entre juegos y violencia ha aumentado. En el primer semestre de 2019 ya era posible encontrar más de 400 millones de resultados online como respuesta a una búsqueda combinada de ambas palabras. El motivo por detrás de eso, aparentemente, es el hecho de que los perpetradores de disparos masivos, en su mayor parte, parecen tener un tipo de obsesión con juegos violentos, especialmente juegos de *First-Person Shooters* (FPS), que proponen a sus jugadores una vivencia de combate mientras usa una arma de fuego, en un ambiente tridimensional, en una perspectiva de primer persona.

Entre los casos más recientes se encuentra el de Nikolas Cruz, de Florida, en los EEUU, que disparó dentro de una escuela secundaria y tomó la vida de 17 de sus compañeros de clase. Nikolas, de acuerdo con los reportajes, “jugaba videojuegos por ocho, doce, o mismo quince horas por día” (Brown, 2018<sup>2</sup>).

Este tipo de evento, sin embargo, no es nada nuevo. Más de una década antes, en abril de 2007, Cho Seunghui mató a 33 personas e hirió a otras 15 en el *campus* de Blacksburg en la Universidad de Virginia Tech. Similar a Cruz, Choi fue descrito en reportajes como un “jugador fanático de videojuegos de disparo, especialmente del llamado *Counterstrike*” (Steinberg y Chaitkin, 2007<sup>3</sup>). El número de noticias sobre juegos violentos viene creciendo desde finales del siglo XX, después de la masacre de Columbine, en los EEUU. Las posibles repercusiones del uso masivo de juegos con contenidos gráficos extremos es un aspecto que necesita ser estudiado y entendido desde una aproximación psicológica, teniendo en cuenta las posibles ramificaciones de respuestas personales de los individuos provocadas por situaciones particulares como *bullying*, exclusión social y salud mental, que este artículo no busca abordar.

Las relaciones entre violencia y juegos pueden ser analizadas desde diversas perspectivas y comprendidas a través de un gran número de escenarios posibles que van más allá de las exhibiciones de combate de guerra. En un estudio hecho por la organización Children Now Organisation en 2001, a partir de un análisis de 70 juegos aleatorios, se demostró que una gran porcentaje de ellos (más del 89%) tenían algún tipo de contenido violento en sus narrativas (Glaubke *et al.*, 2001, p. 9). Dicho análisis fue realizado a comienzos del siglo XXI. Sin embargo, cuando se esgrimen cuestionamientos en relación a violencia dentro de los juegos, la mayor parte de las discusiones se ocupan de la cantidad de juegos actuales que contienen elementos de violencia. En vez de buscar comprender los motivos de inclusión de la violencia dentro de los juegos, se opta por enfocarse en los posibles resultados que la representación de dicha violencia puede tener en sus jugadores y la sociedad. Dichas conclusiones, ignoran que la sociedad ya presenta una condición de vida cotidiana violenta que precede a los juegos electrónicos y digitales.

El “problema de los juegos violentos” no existe solamente en los EEUU, se encuentra también en Brasil que, de acuerdo con una búsqueda publicada en 2018 por el *Global Mortality From Firearms*, hecha entre 1990 y 2016, es el primer lugar en el *ranking* mundial de muertes causadas por armas de fuego (Naghavi y Marczak, *et al.*, 2018). En Brasil, los tiroteos masivos y sus realizadores, en la mayor parte, son aproximados narrativamente con juegos de violencia gráfica extrema.

Con la intención de trascender este aspecto de implicaciones sociales de los posibles resultados del uso de juegos violentos, nuestro objetivo en este artículo es discutir la potencia política en juegos que utilizan de violencia en sus composiciones. Esto será hecho a través de una análisis de los juegos *Bolsonaro: o agente 17* y *Bolsomito 2k18*, ambos publicados en 2018. A partir de un estudio sobre la violencia, este artículo abordará su uso en los juegos digitales.

El texto está dividido en 2 sesiones, más allá de las consideraciones finales y de esta introducción. En la primera nos adentraremos en la discusión sobre violencia con el objetivo de entender cómo ella se transforma en un elemento de un juego. En la segunda parte describiremos y analizaremos los mecanismos y elementos de los juegos escogidos según el contexto de la discusión que construimos de antemano.

## 2. Sobre la violencia

Llevar a cabo la discusión sobre los juegos violentos es difícil, no solo por cuestiones sociales y económico-políticas, sino también por su propia definición: ¿qué puede ser considerado un juego violento? Aunque sea común escuchar a lo largo de los años sobre países que prohíben juegos con contenido violento, la forma en que se regulan tales acciones es arbitraria, basada en poca discusión con expertos. Conocido comúnmente como *Blanket Ban* (prohibición general), algunos países utilizan esta posibilidad dentro de la ley para evitar que los juegos que consideran violentos estén disponibles para su población.

*GTA (Grand Theft Auto* de Rockstar, 1997) es el juego más discutido cuando se trata de prohibir juegos violentos. Sin embargo, solo Tailandia ha prohibido la franquicia dentro de su mercado de juegos. Esto nos hace extrañar cuando descubrimos que Arabia Saudita prohibió, a principios del siglo XXI, el *Juego de Cartas de Pokémon Coleccionables (Pokémon Trading Card Game - NINTENDO, 1998)*. La razón dada por el gobierno fue que el juego no sólo promovía las ideologías sionistas, sino que también glorificaba una posible adicción al juego (BBC, 2001). El sionismo fue acreditado, en este juego, por símbolos, como la Estrella de David (emblema nacional de Israel), que aparecían en el juego y que pueden ser considerados como un posicionamiento violento en uno de los países musulmanes más conservadores. En otro caso de prohibición de juegos violentos, China prohibió el juego de estrategia *Command & Conquer: Generals (Comando & Conquista: Generales, BLIZZARD, 2003)*, por representar, en sus primeras escenas, un ataque nuclear contra Beijing y el ejército chino.

De esta forma, es claro que para hablar de juegos violentos necesitamos tener una base de lo que puede ser considerado “violencia”, tanto en términos generales, como en un aspecto sociopolítico-económico de manera que podamos entender cómo ella ocurre en los juegos digitales.

Definir la violencia no es una tarea sencilla. Como observa Georges Sorel, el concepto de la palabra, y sus definiciones, se ven afectados y modificados por los cambios socioculturales: “Durante las antiguas revoluciones, la violencia tenía un significado completamente diferente y era muy simple. En el siglo XV fue producido por príncipes; en el siglo XVIII

por la gran mayoría de naciones surgidas de una potencia imbatible” (Sorel, 2017, p. 94<sup>4</sup>). La constitución de la mayoría de los estados hegemónicos se llevó a cabo a través de la violencia de las guerras. Walter Benjamin hace en sus estudios una relación entre cultura y barbarie. La violencia como formadora no sólo de estados, sino como medio de transmisión de conocimientos. El botín de la guerra, de la barbarie, es el poder sobre la cultura y el saber. Benjamin desarrolla esta pregunta de la siguiente manera:

Todos los que han ganado hasta hoy participan en la procesión triunfal, en la que los dominadores de hoy pisotean los cuerpos de los postrados en el suelo. Los despojos se llevan en procesión, como de costumbre. Estos despojos son lo que llamamos bienes culturales. El materialista histórico los contempla con desapego. Porque todos los bienes culturales que ve tienen un origen sobre el que no puede reflexionar sin horror. Deben su existencia no sólo al esfuerzo de los grandes genios que los crearon, sino también a la corvée (sic) anónima de sus contemporáneos. Nunca ha habido un monumento de la cultura que no fuera también un monumento de la barbarie. Y, así como la cultura no está exenta de barbarie, tampoco lo está el proceso de transmisión de la cultura. (Benjamin, 1997, p. 225<sup>5</sup>)

En “Crítica del poder - Crítica de la violencia” (Benjamin, 1986), Walter Benjamin reflexiona sobre la relación entre violencia, poder y cultura. El título del ensayo, *Zur kritik der gewalt*, alude a la relación intrínseca –en este caso, etimológica– entre ambos campos: *gewalt* puede tener tanto el sentido del poder como el de la violencia. En las notas de traducción del libro, el traductor aclaró la intención del autor al usar la ambigüedad de la palabra *gewalt*. Para Benjamin, una crítica de la violencia “puede definirse como la presentación de sus relaciones con el derecho y la justicia”. La violencia sólo alcanza su sentido cuando “interfiere en las relaciones éticas” (Benjamin, 1986, p. 160). La violencia está, según el autor alemán, configurada por las relaciones con la ética, el derecho y la justicia. Walter Benjamin, al analizar críticamente el poder, analiza dos formas de derecho, según las cuales “el *derecho natural* [énfasis añadido] pretende, mediante la justicia de los fines, ‘legitimar’ los medios, el *derecho positivo* [énfasis añadido] pretende ‘garantizar’ la justicia de los fines mediante la legitimidad de los medios” (Benjamin, 1986, p. 161). Según el autor, para el *derecho natural* no hay “ningún problema en el uso de medios violentos para fines justos; este uso es tan natural como el ‘derecho’ del ser humano a mover su cuerpo hasta un determinado punto deseado” (Benjamin, 1986, p. 162<sup>6</sup>). Por su parte, el *derecho positivo* plantea la violencia como una construcción histórico-social y con dos posibilidades de poder: sancionado y no sancionado. El *derecho positivo* “exige de cualquier poder\* (sic) una explicación de su origen histórico, que, bajo ciertas condiciones, recibe su legitimación, su sanción” (Benjamin, 1986, p. 162<sup>7</sup>). El Estado, como vencedor y poseedor de la historia –y del botín de las guerras–, tiene derecho a la legitimidad de la violencia. Sanciona el poder a través de la posesión de la historia y la cultura.

Una de las observaciones de Benjamin se centra en el uso de la violencia contra las huelgas generales, o incluso en la figura del *gran ladrón*. El Estado teme a esta “violencia como poder que puede instituir un derecho, así como debe reconocer la potestad legislativa\* (sic)

de potencias o clases sociales extranjeras que le obliguen a concederles, respectivamente, el derecho de beligerancia o de huelga” (Benjamin, 1986, p. 164<sup>8</sup>). La violencia, en este caso, no es un ladrón, sino una violencia que tiene “condiciones para establecer relaciones jurídicas y cambiarlas, por mucho que esto ofenda el sentimiento de justicia” (Benjamin, 1986, p. 165<sup>9</sup>). Aun así, según el autor, en las guerras y en el uso y poder militar es posible verificar el dudoso uso de la violencia por parte del Estado. De manera obligatoria y violenta, el Estado, y su figura jurídica, construye su poder a través del servicio militar obligatorio, subordinado a los ciudadanos a esta ley. Como observa el autor, “si la primera función de la violencia se convierte en la institución del derecho, su segunda función puede denominarse mantenimiento del derecho” (Benjamin, 1986, p. 166<sup>10</sup>). Mediante el uso del poder y la violencia militar y policial, el Estado mantiene su derecho legislativo.

El poder también se utiliza de manera amenazante para mantener el *status quo*. No en el sentido de simple intimidación, sino de forma totalitaria sobre el destino, a través de castigos. La que más críticas suscita, según el autor, la pena de muerte, es más una forma de mantener la ley que de castigar una infracción, “porque en el ejercicio de la potestad sobre la vida y la muerte, el derecho mismo se fortalece, más que en cualquier otra forma de hacer cumplir la ley” (Benjamin, 1986, p. 166<sup>11</sup>). Benjamin observa que “todo poder mientras medio termina por instituir o mantener el derecho” (Benjamin, 1986, p. 167<sup>12</sup>). De esta forma, la violencia conquista y también mantiene el derecho. El autor también diferencia dos formas de poder, el poder mítico y el poder divino. El poder mítico constituye y mantiene el derecho, las instituciones y tiene como fin su propio poder. El poder divino es el destructor del derecho y exento de culpa y penitencia. El autor añade, como igualmente vil, el poder que mantiene el derecho, administrador del poder.

Existe una profunda relación entre la violencia la economía y la industria. Según Friedrich Engels, la violencia “son los ejércitos y la marina”, y ambos cuestan “una barbaridad de dinero” (Engels, 2014, p. 244<sup>13</sup>). Benjamin también presenta una relación entre la violencia y el poder con la economía, y escribe que “el piloto de un avión cargado de bombas de gas concentra todos los poderes –los de quitarle la luz, el aire y la vida al ciudadano– que en tiempos de paz se comparten entre miles de jefes de oficina” (Benjamin, 1986, p. 136<sup>14</sup>). ¿Y qué es la paz? La paz es la “sanción de toda victoria, sanción necesaria independiente de todas las demás relaciones jurídicas” (Benjamin, 1986, p. 160<sup>15</sup>). El resultado de la violencia –representado por el poderío armamentístico del piloto del avión– es compartido entre los vencedores, quienes, con su poder económico, militar y político, legislan y sancionan la violencia.

Según Sorel, en contraste con la percepción generalizada de la violencia como un retorno a la barbarie, la sociedad industrial favorece las causas militares porque la paz es necesaria para el progreso material. Y esto explica por qué, desde el siglo XVIII, y de manera casi ininterrumpida, “los economistas han sido partidarios de centralizar autoridades fuertes y causar pocos problemas a la política” (Sorel, 2004, p. 175<sup>16</sup>). Sin embargo, según el autor, “es muy difícil comprender la violencia proletaria mientras pensemos en términos de las ideas difundidas por la filosofía burguesa; según esta filosofía, la violencia es una reliquia de la barbarie que debe desaparecer bajo la ilustración del progreso” (Sorel, 2004, p. 5<sup>17</sup>). En este sentido, vemos que tanto Benjamin como Sorel convergen en entender el papel del progreso como justificación instituyente de la realidad de los vencedores. Ganadores que

actúan mediante el uso de la violencia presentados como monumentos de la cultura. En la relación entre ganadores y perdedores parece que ya ni siquiera hay competencia.

Con todo esto, es importante comprender que la violencia se convierte en un elemento central del modo de vida. En los casos de tiradores en masa, antes mencionados, podemos entenderlos, metonímicamente, como manifestaciones derivadas de la violencia que conforma la realidad cotidiana como hemos tratado hasta ahora en esta sección.

Podemos seguir profundizando la discusión sobre los modos de violencia en la sociedad, pero lo haremos de manera objetiva dada la extensión que está tomando este texto. Debido eso, avanzaremos trayendo a Slavoj Žižek (2014) y su desarrollo de la noción de dos formas de violencia que actúan juntas: una violencia subjetiva, más visible (violencia del crimen, actos de terror y abuso de autoridad); y una violencia objetiva, que actúa de forma sistémica y simbólica. La violencia sistémica es la violencia y las catástrofes generadas como resultado del propio sistema económico y político. La violencia simbólica es violencia que opera en el campo del lenguaje, manifestándose como un opuesto, como no-violencia, actuando como expresión espontánea del medio que habitamos. Para el autor, ciertos rasgos y normas ganaron neutralidad ideológica, apareciendo naturalizados y no ideológicos. En cierto modo, es como si la violencia se estuviera desacelerando y volviéndose parte de lo que constituye la forma de vida.

La violencia, así como el poder y el orden, son intrínsecos en casi todas las experiencias de vida en sociedad, por lo que los juegos, sean digitales o no –aunque estamos dirigiendo nuestra mirada en este trabajo especialmente a los juegos digitales–, no son capaces de evadir tal pregunta. Como se muestra a través de algunos ejemplos al comienzo de este artículo, existen determinados juegos donde el uso de la violencia se encuentra en su forma explícita (gráfica, audiovisual, narrativa etc.), lo que facilita su distinción e identificación. Sin embargo, esta no es la única forma de expresar la violencia en los juegos.

Ian Bogost, en su libro *Persuasive games: the expressive power of videogames* (2007), afirma que los juegos son un “medio particularmente relevante cuando se trata de persuasión y expresión computacional” (p. 9<sup>18</sup>). Bogost cree que los llamados *persuasive games* (juegos persuasivos) pueden alterar e influir en el comportamiento y las acciones de los jugadores, yendo más allá siendo capaz de “interrumpir y cambiar las actitudes y creencias fundamentales sobre el mundo, lo que lleva a cambios sociales potencialmente significativos a largo plazo” (2007, p. 9<sup>19</sup>). Podemos entender que, por lo comentado en esta sección, al influir en el jugador para que realice determinadas acciones (o constituya determinados pensamientos), el juego está manifestando un poder persuasivo que incluso puede considerarse violencia, una vez que se manifiesta como cultura o, como prefiere Žižek, como “violencia simbólica”.

A efectos del presente artículo no profundizaremos en las variadas discusiones que posibilita la noción de “juegos persuasivos”<sup>19</sup>. Pero acordamos que los juegos digitales pueden entenderse como violentos cuando se expresan de manera persuasiva en diversas políticas de cambio de mentalidad y acciones (por ejemplo: a través de los *serious games*). Pueden considerarse una forma activa (incluyendo gráfica, audiovisual, interactiva y narrativa) de legitimar el uso de la violencia a través de su participación en la economía política y en sus procesos de producción cultural.

### 3. Sobre el uso de la violencia en los juegos digitales

La discusión planteada en la sección anterior de este artículo servirá para analizar los juegos *Bolsonaro: o agente 17* y *Bolsomito 2k18*. Un primer acercamiento permite percibir que sus similitudes supera la inspiración en el mismo personaje del contexto político brasileño. Ambos juegos son narrativamente similares a pesar de las diferentes especificidades haciendo uso de la violencia más allá de la dimensión representativa de esta violencia.

El juego *Bolsonaro: o agente 17* se puso disponible de forma gratuita, en 2018, para teléfonos móviles con sistema operativo Android. Como una producción del estudio Guarú Games, el juego es del género Tiro en Tercer Persona, o TPS (siglas en inglés de *third-person shooter*), donde el jugador tiene el control de su avatar desde la perspectiva de una tercera persona en la escena, mientras que este último, armado, apunta a matar a sus enemigos. El juego cuenta con un sistema de puntuación y un mapa de locomoción propio, y con un sistema de gráficos en 3D.

*Bolsomito 2k18*, disponible para su compra en la plataforma *Steam*<sup>20</sup> desde 2018, es un juego de *pixel art* del género *Beat 'em Up* (*Brawlers*, o lucha callejera), donde el jugador controla su avatar desde una perspectiva generalmente aérea, mientras necesita pelear contra un horda de enemigos. El juego, concebido por el productor independiente BS Studio, fue creado para PC y funciona con un sistema de desplazamiento (el personaje camina linealmente desde la izquierda de la pantalla hacia la derecha).

*Bolsonaro: o agente 17* utiliza la imagen del entonces candidato a la presidencia de la República Federativa de Brasil, Jair Bolsonaro, como protagonista principal del juego. La historia del juego tiene lugar dentro de una estación de metro. Con un traje gris, el avatar que representa a Bolsonaro comienza su viaje por el juego, saliendo de un vagón de metro hacia una plataforma con aspectos de deterioro. El personaje está en posesión de un arma y pronto es abordado por personajes, también armados, vestidos con camisetas rojas con el rostro del expresidente de la República Federativa de Brasil, Luís Inácio “Lula” da Silva. El control de los movimientos del personaje se lleva a cabo en el lado inferior izquierdo de la pantalla del teléfono celular del usuario, mientras que el conteo de municiones se lleva a cabo a la derecha. En la esquina superior derecha se encuentra el cronómetro del juego, contando la cantidad de tiempo que el jugador logra sobrevivir, y en la esquina superior izquierda el número de enemigos derrotados junto a la imagen del rostro de Lula. En el centro de la pantalla, en la parte superior, el conteo de puntos se lleva a cabo de manera metafórica: en lugar de números, el jugador comienza con la bandera de Brasil que va, mientras el avatar es golpeado por disparos, dando paso a la bandera con el símbolo estilizado del primer emblema de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas. Mientras el personaje camina por la estación de metro, más enemigos aparecen. Cuando el jugador pierde, es trasladado a una pantalla donde se ve la bandera de Brasil manchada de sangre. Además de la música de fondo y los disparos, el usuario escucha en todo momento una voz que imita a la de Bolsonaro.

En *Bolsomito 2k18*, la dinámica se da de otra manera. La pantalla de apertura es una pintura digital estilizada de Bolsonaro, sentado en un escenario aparentemente postapocalíptico frente al Palacio do Planalto de Brasilia en llamas, sosteniendo el asta de una bandera brasileña rota y quemada. El juego comienza en la residencia de Bolsonaro, nombrado en

parodia (así como otros personajes) por “Bolsomito”. Dentro de su casa, se puede ver la bandera de Brasil pegada a la pared y un rifle apoyado contra una mesa. La narrativa del juego sigue una historia lineal en la que Bolsonaro necesita salvar la República Federativa de Brasil. Los aliados y simpatizantes de Bolsonaro, así como su oposición, están en el juego desempeñando papeles que irónica y exageradamente reflejan su afiliación con el entonces candidato y en relación con la carrera presidencial que tuvo lugar en 2018. Bolsomito lucha con ciertas caricaturas de personas que son entendidos, en su mayoría, como opositores a sus ideas y forma de gobierno. En la última parte del juego, él encuentra al jefe final (el enemigo final) del juego, un avatar que representa al expresidente Lula, llamado en el juego “Luladrão”, frente al Palácio do Planalto, ahora representado en *pixel art*. Cuando el jugador logra vencer a Luladrão, después de golpearlo varias veces con puñetazos, lo convierte en un montón de heces, al igual que todos los demás enemigos derrotados durante el juego. Luego de esta victoria, aparece una imagen final, con el mismo estilo que la pantalla inicial, con Bolsomito siendo levantado en brazos por varias personas sonrientes, vestidas con la camiseta brasileña, mientras al fondo se puede ver una multitud, sosteniendo la bandera brasileña frente al Congreso Nacional.

Ambos juegos dialogan directamente con el escenario sociopolítico que atravesó Brasil en 2018 debido a las elecciones presidenciales de ese año. Utilizando imágenes de conocimiento popular, los creadores del juego, aunque de manera diferente, buscaron transmitir el mismo mensaje a través de sus narrativas y utilizaron la representación de la violencia. Estos juegos van mucho más allá del simple uso de la representación de las armas y la violencia física. Con un lema totalmente político y persuasivo, las mecánicas de juego y su composición visual y sonora se apropian de una situación bélica. También eligen al mismo enemigo para ser aniquilado, y traen a escena diferentes elementos vinculados al estado nacional brasileño. Con esto, además de representar la violencia física a través de las armas, persuaden al jugador en el mismo lugar político donde se encuentra el personaje que interpretan. Un personaje que realiza acciones que se asemejan a las de la realidad cotidiana.

El juego dialoga con una realidad cotidiana que refleja e interpreta, aunque de forma exagerada. El juego establece un diálogo entre la realidad del juego y la realidad cotidiana por la que todos los residentes de Brasil, de una forma u otra, se ven afectados. Así, el juego proporciona al jugador una vía de escape a la frustración y la impotencia a la vez que establece sobre él una acción persuasiva que, a través del personaje del juego, ejerce la representación de la violencia.

Se vuelve más claro entender cómo ocurre la violencia a través de la exhibición de poder, especialmente cuando se tiene en cuenta que *Bolsomito 2k18* fue ampliamente publicitado como un juego de violencia (Metrópolis, 2019; Borges y Câmara, 2018; Ventura, 2019; Demartini, 2019; Payão, 2019), y su venta fue prohibida tras una determinación de la Corte de Justicia del Distrito Federal y Territorios (TJDFT), gracias a una demanda presentada por el Ministerio Público del Distrito Federal (MPDFT) por “desvalores como la discriminación racial, así como la opresión, el prejuicio y la violencia, incluida la práctica del homicidio y la intolerancia” (Correio Brasiliense, 2019<sup>21</sup>).

Este movimiento tuvo en cuenta la personificación de avatares que representan a los enemigos de Bolsomito en el juego, que tienen un diálogo directo con las minorías existentes,

mientras que *Bolsonaro: o agente 17* no recibió tanta crítica ni atención de los medios, a pesar de usar mecánicas más violentas, como armas y lenguaje vulgar/grosero, debido a que los enemigos del personaje, que representan a Bolsonaro en el juego, son más estandarizados y genéricos.

Sabemos que hay un esfuerzo en la sociedad, por parte de las políticas públicas gubernamentales y también de las instituciones privadas, para reprimir los ataques a las minorías. Al señalar tan claramente una forma de violencia histórica en la realidad cotidiana contra las minorías, el juego se convierte en un flaco favor al uso del poder, volviendo al estado primitivo de violencia, por lo que necesita ser censurado.

En todo caso, no se puede negar su factor lúdico y tampoco su persuasión, que se relaciona con un modo de vida socioeconómico y político discutido en la sección anterior. En ambos juegos los enemigos se crean de forma clara y explícita, generando un duelo entre dos fuerzas enfrentadas que tienen un mismo objetivo: la llegada al poder. Este lema transmite miseria al jugador transpuesto al juego.

#### 4. Consideraciones finales

Parece simple hacer la conexión entre juegos que utilizan momentos o personajes considerados violentos, y establecer su influencia social a través de sus narrativas. Sin embargo, un análisis superficial a menudo puede resultar inexacto. No todos los juegos que muestran violencia pueden considerarse persuasivos o, de hecho, violentos hacia los jugadores. Juegos como *Street Fighter* (1987) y *God of War* (2005) utilizan narrativas de lucha y guerra, pero tras realizar un análisis detallado se confirma que no pueden ser considerados juegos violentos en base a los parámetros aquí establecidos, principalmente porque su uso narrativo no utiliza al poder como agente de la ley. Son ficciones que, a pesar de tomar elementos comunes de la historia humana, no utilizan las dinámicas de poder intrínsecas a la violencia.

Al utilizar el momento político y socioeconómico que atravesó Brasil durante la controvertida contienda presidencial brasileña, en 2018, para posicionarse de manera asertiva y persuasiva, jugando dentro de la narrativa del poder, los juegos aquí analizados se convierten en buenos ejemplos del uso de la violencia en los juegos digitales. Mientras ciertos juegos, algunos mencionados en este artículo, en teoría promueven tendencias violentas en sus usuarios, la mayoría de ellos no provocan un cambio significativo en la estructura de poder social a través de su dinámica de juego en comparación con los juegos analizados. De esta forma, entendemos que es necesario que estos juegos no se entiendan únicamente como una “broma” o una “crítica social”, y que su impacto sea considerado como tal ya que la cantidad de juegos digitales que utilizan la dinámica del uso de la violencia están creciendo, adaptándose y desarrollándose en cantidades considerables.

Finalmente, es importante destacar que los juegos digitales (y su campo de estudio) acaban estableciendo sus propios parámetros de lo que es la violencia. Por lo tanto, es importante que la discusión tenga una base sólida en los estudios existentes en los campos de estudios de juegos y estudios de juegos digitales. De lo contrario, permaneceremos donde

hemos estado durante los últimos cincuenta años mientras la industria sigue tratando de adaptarse a los permisos y prohibiciones locales.

## Referencias bibliográficas

- BBC. (2001). Saudi Arabia bans Pokemon. *BBC News*. [http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle\\_east/1243307.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle_east/1243307.stm)
- Benjamin, W. (1986) Teorias do fascismo alemão. *Documentos de cultura, documentos de barbárie. Cultrix*. 130-137.
- Benjamin, W. (1986) Crítica da violência - crítica do poder. En *Documentos de cultura, documentos de barbárie. Cultrix*. 160-175.
- Benjamin, W. (1997) Sobre o conceito de história. En *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Brasiliense
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Borges, D., y Câmara, M. (9 de octubre de 2018). Bolsomito 2K18: Jair Bolsonaro é tema de jogo na Steam que agride mulheres, gays e negros. *TechTudo*. <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/10/bolsonaro-ganha-jogo-polemico-contra-opponentes-politicos.ghtml>
- Brown, J. K. (2018). To longtime friend, school shooter Nikolas Cruz was lonely, volatile, ostracized. *Miami Herald*. <https://doi.org/https://www.miamiherald.com/news/local/community/broward/article200754714.html>
- BS Studios (2018). Bolsomito 2K18 [Game].
- Correio Braziliense (29 de enero de 2019). Após decisão judicial, empresa encerra venda do jogo 'Bolsomito 2k18'. *Correio Braziliense*. [https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2019/01/29/interna\\_politica,733918/apos-decisao-judicial-empresa-encerra-venda-do-jogo-bolsomito-2k18.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2019/01/29/interna_politica,733918/apos-decisao-judicial-empresa-encerra-venda-do-jogo-bolsomito-2k18.shtml)
- Demartini, F. (30 de enero de 2019). Bolsomito 2K18 não vai mais ser vendido pela Steam. *Canal Tech*. <https://canaltech.com.br/jogos-para-pc/bolsomito-2k18-nao-vai-mais-ser-vendido-pela-steam-131695/>
- EA Pacific, Ripple Effect Studios, y Aspyr Media (Developers) (2003). *Command & Conquer: Generals* [Game]. Blizzard.
- Engels, F. (2014) *Anti-Duhring. La revolución de la ciencia por el señor Eugen Dühring*. Fundación Federico Engels.
- Glaubke, C. R., Miller, P., Parker, M. A., y Espejo, E. (2001) Fair Play?: Violence, Gender and Race in Video Games. *Children NOW*, 1-37.
- Gobira, P. (2017) Comentários perfunctórios sobre jogos digitais e seu potencial narrativo. In Gasparetto, D. A. (Org.). *Conexões do Design com Arte, Ciência e Tecnologia: projeções ativistas*. PPGART, (1). 134-140.
- Gobira, P. (2016) Do mundo codificado ao mundo gamificado: possibilidades das tecnologias digitais para o ensino à distância. In Neves, I. S. V., Corradi, W., Castro, C. L. F., & Branco, J. C. S. (Orgs.). *EaD: diálogos, compartilhamentos, práticas e saberes*. (2016) EdUEMG.

- Gobira, P. (2012) *Guy Debord, jogo e estratégia: uma teoria crítica da vida* [PhD thesis, Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais].
- Guaru (Creator). (2018). *Bolsonaro - O Agente 17* [Game].
- Huizinga, J. *Homo ludens*. (2005). Perspectiva.
- Jones, D., Houser, D., Houser, S., Dailly, M., Benzies, L., & Garbut, A. (Criadores). (1997). *Grand Theft Auto* [Game]. Rockstar.
- Letterman, R. (Director). (2019). *Pokemon: Detective Pikachu* [Film]. Warner Bros.
- Matsumoto, H., & Nishiyama, T. (Creators). (1987). *Street Fighter* [Game]. CAPCOM.
- Metrópolis (Ed.). (30 de enero de 2019). *Bolsomito 2K18: empresa comunica encerramento da venda de jogo*. Metrópolis. <https://www.metropoles.com/distrito-federal/justica-distrito-federal/bolsomito-2k18-empresa-comunica-encerramento-da-venda-de-jogo>
- Naghavi, M.; Marczak, L., & The Global Burden of Disease 2016 Injury Collaborators. Global Mortality From Firearms, 1990-2016. *JAMA*. 2018; 320(8):792–814. doi:10.1001/jama.2018.10060
- Nintendo (1998). *Pokemon Trading Card Game* [Game]. Nintendo.
- Payão, F. (2019, January 29). *Valve encerra comercialização do jogo Bolsomito 2K18*. Tecmundo. <https://www.tecmundo.com.br/seguranca/138273-valve-encerra-comercializacao-jogo-bolsomito-2k18.htm>
- Santa Monica Studio (Developer). (2005). *God of War* [Game]. Sony Computer Entertainment.
- Sorel, G. *Social Foundations of Contemporary Economics*. (2017). Routledge.
- Sorel, G. *Reflections on violence*. (2004). Cambridge University press.
- Steinberg, M., & Chaitkin, A. (2007). *Virginia Tech Killer Was Another Video-Game Fanatic*. *Executive Intelligence Review*, 34(17), 4-6.
- Ventura, F. (2019, January 29). *Steam deixa de vender jogo Bolsomito 2K18 após ordem judicial*. Tecnoblog. <https://tecnoblog.net/noticias/2019/01/29/steam-fim-jogo-bolsomito-2k18/>
- Zizek, S. (2014). *Violência*. Boitempo.

## Notas

1. Agradecemos al Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (CNPq), a Fundación de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) y también a PROPPG/UEMG por el apoyo al proyecto que originó este artículo.

2-17. Nuestra traducción.

18. Para ir más allá de lo que aquí hemos comentado, recomendamos la lectura del propio Ian Bogost (2007).

19. Nuestra traducción.

20. Ver: <https://store.steampowered.com/>

21. Nuestra traducción.

---

**Abstract:** Digital games have many possible applications that goes beyond their primary ludic function. Since the development of digital technologies, the possibilities of access to games' creative processes have increased. With it, games started being implemented in areas like publicity and marketing, however always –be it in entertainment, as art, or in a marketing dimension– games bring forward an structure that directs the player towards a product, an experience, or even towards a reflection. Having that in mind, we aim to present here a study on the “use of violence” as a formative element of specific games launched in 2018: *Agente 17* and *Bolsonaro 2k18*. We are able to perceive, in these games, the exploration of the political potential present in them due to the violence present in their narratives. Such societal participative dimension showcases a use of games as an element intertwined in our culture, disregarding the ontological dimension as shown by Johan Huizinga (2005) that would allow us to overcome such superficial act of playing.

**Keywords:** digital games- violence - serious games - society.

**Resumo:** Os jogos digitais têm diversas aplicações além da sua função lúdica central. Desde o advento das tecnologias digitais, as possibilidades de acesso aos processos de criação de jogos se ampliaram. Com essa ampliação os jogos passaram a ser usados em áreas como a publicidade e a propaganda (P&P), mas sempre –seja no entretenimento, como arte e pela dimensão da P&P– os jogos trazem uma constituição que direciona o jogador a um produto, a uma experiência ou mesmo para a reflexão. A partir disso, pretendemos apresentar um estudo sobre o “uso da violência” como elemento constituidor de determinados jogos lançados em 2018: *Agente 17* e *Bolsonaro 2k18*. Percebemos que há, nesses jogos, a exploração da potência política presente neles por meio da violência. Essa dimensão participativa na sociedade revela um uso do jogo como elemento entranhado na cultura, negligenciando a dimensão ontológica apontada por Johan Huizinga (2005) que possibilitaria superar esse uso superficial do ato de jogar.

**Palavras-chave:** jogos digitais - violência - serious games - sociedade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---