

THE SLAYING OF SANDY HOOK ELEMENTARY: BORDES ÉTICOS Y POSIBILIDADES ESTÉTICAS

Marcelo Espinoza // Universidad Sek / Universidad de Chile.
marcelo.espinoza@usek.cl / marceloespinoza@uchile.cl

Resumen

El siguiente ensayo busca reflexionar sobre las limitantes que los videojuegos experimentan en la opinión pública, cuando su intención va más allá de lo meramente divertido o del mercado de la entretención. Con este fin, se presenta y analiza The Slaying of Sandy Hook Elementary, videojuego que propone una experiencia basada en un tiroteo real ocurrido en una escuela primaria en Estados Unidos. En este sentido, el texto indaga en las posibilidades de análisis que se podrían desarrollar en un videojuego de estas características, entendiendo que al igual que otras expresiones artísticas o culturales que ponen sobre la mesa problemáticas sociales, puede llegar a analizarse desde un enfoque estético y no solo desde lo moralmente correcto.

Palabras clave

videojuego, estética, ética, tiroteo, armas.

Abstract

The following paper reflects on the limitations that a videogame has with the general public, specifically when its objectives goes beyond merely fun or entertainment. To this end, the videogame The Slaying of Sandy Hook Elementary is discussed. The game provides a gaming experience that is based on a real shooting that occurred in an elementary school in the United States. In this sense, the text investigates the possibilities of analysis that could be developed in a videogame with these characteristics, understanding that, like other artistic or cultural expressions that put social problems on the table, can be analyzed from an aesthetic approach and not only from what is morally correct.

Keywords

videogames, aesthetics, ethics, shooting, weapons.

El siguiente texto toma como base ideas que se discutieron en un ensayo presentado por el autor en la clase Designing Sims and Games for Learning. Durante el segundo año del Master on Digital Media Design for Learning con concentración e Diseño de Videojuegos dictado en la Universidad de Nueva York. El texto de referencia fue enviado el 2 de diciembre del 2003.

Introducción

El 14 de diciembre de 2012, la escuela de educación primaria *Sandy Hook*¹ localizada en Connecticut, Estados Unidos, sufrió uno de los más lamentables hechos de violencia que pueden afectar a una comunidad. Adam Lanza, de veinte años, disparó a un grupo de estudiantes y docentes, causando la muerte a veinte menores y seis adultos. Además, antes de dirigirse a la escuela asesinó a su madre, quien trabajó en dicho establecimiento educacional. Lanza también estudio en *Sandy Hook*.

Durante el mismo año, Ryan Jake Lambourn, un estadounidense radicado en Sídney, Australia, diseñó y desarrolló **The Slaying of Sandy Hook Elementary**, un videojuego basado en los eventos antes descritos. Según Lambourn, su objetivo era fomentar la discusión respecto a la facilidad con que se pueden comprar y utilizar armas en los Estados Unidos. En los créditos del juego electrónico aparece un mensaje señalando que es necesario recordar y reflexionar que la libre posesión de armas fue la principal razón de que tan lamentable hecho haya ocurrido. También, una vez que se finaliza el juego, se comparte información para contactar a instituciones gubernamentales que están a favor de la tenencia de armas. Se infiere así una clara intención de visibilizar que el problema no solo reside en quien compra un arma, también en las leyes que se aprueban para fomentar que esto siga ocurriendo.



Imágenes 1 y 2

Al respecto, Lambourn indicaba el 2013 que (Floyd, 2013) "... a pesar de casi un año de los hechos ocurridos en Sandy Hook, donde 26 personas murieron, absolutamente nada positivo ha emergido".² Se infiere que Lambourn hace una crítica al gobierno, por cuanto hasta esa fecha no se realizó ningún cambio en la legislación relacionada con la tenencia de armas. Es necesario señalar que luego de los hechos acaecidos en *Sandy Hook*, otros tiroteos con víctimas mortales se han reportado en Estados Unidos.

Ahora bien, es importante preguntarse si es éticamente correcto tomar un hecho como el ocurrido en *Sandy Hook* y transformarlo en un videojuego, y, junto con ello, reflexionar cuál es el lugar de los videojuegos en términos culturales y si pueden posicionarse más allá de la industria del entretenimiento.

Los límites éticos y estéticos del videojuego

Generalmente cuando se piensa en estética, las personas vinculan el concepto a lo bello, lo armónico y lo que es agradable a los sentidos. Específicamente, la estética se vincula a la axiología, una rama de la filosofía que se pregunta sobre los valores, su naturaleza, influencia y valoración en la sociedad, y entre estos se encuentra lo bello. Esta valoración tendría elementos de objetividad y subjetividad. Por ejemplo, lo bello puede ser entendido como lo simétrico u armónico, pero también existen concepciones de lo bello que corresponden a deseos personales o colectivos.

La ética, por otro lado, se relaciona a las leyes que rigen la conducta humana, estas pueden provenir desde el poder judicial, pero también son parte de las creencias religiosas, políticas o comunitarias que se van aprendiendo en las comunidades y que definen las formas de actuar en sociedad. De esta manera la ética se vincula las opciones y actitudes que las personas van tomando y desarrollando en sus vidas, y al responsabilidad que esto les compete en un sentido valórico. Scheler (2001) plantea que existen una serie de valores que rigen la conducta humana: los útiles (lo abundante, escaso, caro, barato, etc.), los vitales (lo selecto, vulgar, fuerte, débil, etc.), los

¹ Sandy Hook Elementary

² "Here we are nearly a year after the Sandy Hook shootings in which 26 people were killed and absolutely nothing positive has come out of it."

espirituales-estéticos (lo bello, lo tosco, lo feo, etc.), los morales (lo bueno, lo malo, lo injusto, etc.), los lógicos o intelectuales (verdadero, falso, probable, etc.), y los religiosos (lo sagrado, profano, demoníaco, etc.).

Ciertamente, *The Slaying of Sandy Hook Elementary* no contempla una experiencia de juego bella. Posiciona a quien juega en los bordes de lo ético; decidir si se dispara o no a un grupo de niños y niñas; jugar con el asesinato. Por lo tanto, se podría hacer un análisis del juego desde una postura moral, ¿es correcto hacer una crítica a la tenencia de armas a través de un videojuego que invita a quien juega a ejercer violencia?, ¿es injusto para las familias de las personas asesinadas que se usen las historias del asesinato de sus seres queridos para la creación de algo que puede llegar a ser insanamente divertido? Pero, también se puede desarrollar un análisis estético que amplía el campo de reflexión sobre el juego, más allá de lo bueno, lo malo o lo injusto.

La estética reflexiona sobre los preceptos que fomentan el desarrollo de las artes, la relación entre arte y realidad, el papel social, político y cultural de arte y los procedimientos y métodos que le dan forma a la creación artística (Ludin & Rosental, 1981). En este sentido, un análisis estético estudia al objeto, obra, desde distintos puntos de vista, siendo una de ellas el análisis del cómo se perciben, en términos sensibles, los componentes visuales, sonoros, materiales o técnicos de una obra, más allá de lo meramente emotivo (Zamacois, 1990).

Por otra parte, experiencia estética puede entenderse como las sensaciones y actitudes que emergen como respuesta a la relación que se establece entre una persona, o grupo de personas, y un trabajo artístico. Esta respuesta es activa, puesto que requiere de la persona un estado de fascinación y/o atención, la valoración simbólica de la obra, es decir, un procesamiento cognitivo que requiera de procesos imaginativos, semánticos y semióticos para interpretar dicha obra y, finalmente, un vínculo emocional que ciertamente será distinto según sean las vivencias y los contextos de quienes juegan (Markovic, 2012).

Por consiguiente, se podría realizar el análisis estético de una obra desde una postura fenomenológica interpretativa, es decir, estudiar la relación de sus aspectos formales desde un enfoque descriptivo, para

luego desarrollar una interpretación personal de los significados de esta. Al respecto Howit & Cramer (2010) señalan que a partir de la descripción minuciosa de las experiencias individuales que se tienen con un fenómeno social específico, emergen las vivencias particulares que los sujetos tienen con dicho fenómeno. En términos estéticos, Cofré (1995) señalando a Husserl, menciona que el análisis fenomenológico estético de una obra de arte consiste en describir y analizar cómo a partir de las vivencias propias emerge la conciencia imaginante, algo así como una experiencia estética. Esta se desencadena a partir de elemento objetivo con relación a la cosa, objeto artístico (lo técnico, lo formal), y la percepción de la cosa como objeto estético, es decir, con relación a las vivencias de quien lo percibe.

Entonces, ¿se podría desarrollar una reflexión desde un enfoque estético del videojuego *The Slaying of Sandy Hook Elementary*, entendiendo que un enfoque puramente moral limitaría el análisis de este? Si se analiza la experiencia estética desde la triada atención, cognición y emoción, y atendiendo un enfoque fenomenológico, habría que preguntarse si es que los elementos verbales, visuales, sonoros y narrativos que el juego despliega se articulan a la mecánica del juego de manera tal que promuevan que jugadoras y jugadores se mantengan interesados en la experiencia, o bien interesarse en el tema del juego, reflexionar en torno a los contenidos o elementos formales del videojuego, y si es que potencien vínculos con la propia emocionalidad.

Ahora bien, a diferencia de otras expresiones artísticas, un videojuego no solo se contempla, sino que también los y las jugadoras interactúan con los elementos del juego y toman decisiones que afectan el mundo del juego. A esa sensación de protagonismo e inmersión se le denomina Agencia. Esta se define como "...la satisfacción que proporciona el hecho de ser consciente del poder otorgado para intervenir en la acción y ver los resultados de las decisiones y elecciones tomadas" (Murray, 1997: 381). Según esta autora, la agencia provoca placer en quien juega (Murray, 2004), por lo tanto es la composición y organización de los recursos interactivos los que generan ese placer. Para ello, las metáforas visuales y sonoras son importantes, puesto que además de indicar donde presionar o las acciones a realizar, evocan emociones positivas o negativas, frustración o la sensación de ser competente (Roncoroni-Osio, 2005).

Al respecto, Squire (2006) afirma que los videojuegos son sistemas ideológicos donde tanto jugadores, como diseñadores y desarrolladores logran posicionar o experimentar cuestionamientos éticos, morales, físicos y de sentido de realidad que serían imposible alcanzar con otros medios. Al respecto, Gee (2007) postula que los juegos se diferencian de las películas, novelas y otros medios por que ofrecen a quien juega la capacidad de experimentar "desde adentro" y de manera interactiva un problema, aunque este sea complejo y requiera romper con los límites que la ley o la moral imponen fuera del sistema de juego. Bogost (2011) añade que la entretención no es el único fin de los videojuegos, ejemplificando el papel de estos en política. El autor destaca cómo el expresidente norteamericano Barak Obama, y otros políticos de ese país, usaron videojuegos durante sus campañas para ganar votos durante los períodos electorales.

teclado, específicamente las flechas que indican izquierda y derecha para moverse en esos sentidos; la letra A para tomar objetos, la S para disparar y las flechas arriba y abajo para dar angulación al disparo (arriba, al medio, abajo). Lo interesante es que en esta etapa se puede presionar la letra X (skip to the end letter) para llamar a la policía y suicidarse. De esta manera, no se repiten los hechos ocurridos en la escuela y el juego finaliza.

Al terminar esta etapa tutorial se pasa a la segunda y última etapa: la escuela. Aquí, el personaje comienza a recorrer el pasillo principal a fin de abrir las puertas para entrar a las salas de clases y abrir fuego contra los ocupantes. Ahora bien, se debe completar el número total de asesinatos, veinte estudiantes y seis adultos, en un tiempo específico. Este corresponde al



Imagen 3

El videojuego: controles y cuestiones generales

The Slaying of Sandy Hook Elementary comienza situando a quien juega en el rol del shooter (tercera persona), en lo que se podría considerar una fase tutorial que se escenifica en la casa de la madre del personaje. El objetivo es asesinar a la madre y dirigirse a la escuela. Aquí, el jugador o jugadora puede familiarizarse con el sistema de controles, movimientos, acciones e interacciones en el espacio de juego. El sistema de control es simple, se usa el

tiempo real que Lanza utilizó para cometer sus crímenes en la escuela. Cuando termina el tiempo, la policía llega a la escuela y el personaje toma su arma para suicidarse, es decir, quien juega le debe disparar al personaje con que está jugando; en términos metafóricos, a sí mismo.

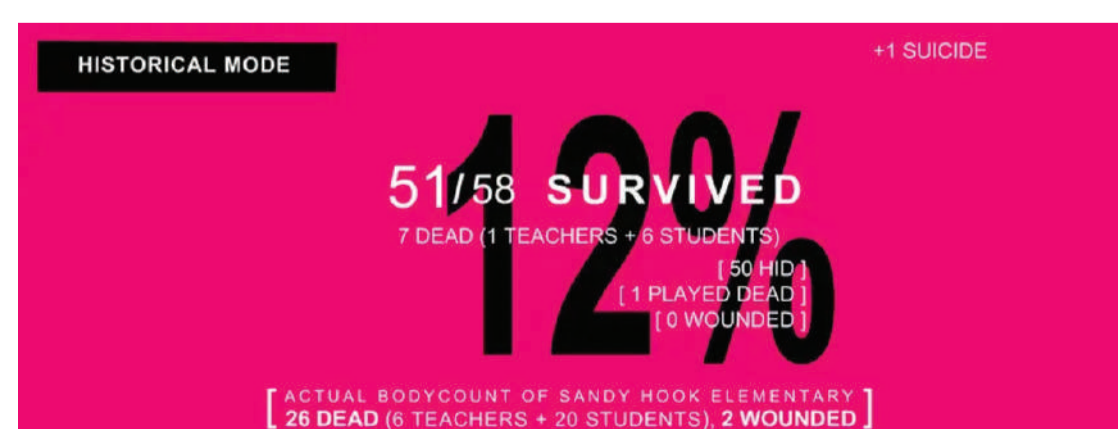


Imagen 4

Mi experiencia con el videojuego

Las posibilidades de jugar *The Slaying of Sandy Hook Elementary* hoy en día son muy limitadas, ya que hubo mucha oposición de la opinión pública y de las familias de los afectados a que se mantuviera publicado online. Sin embargo, existen artículos, noticias e imágenes en Internet que permiten tener un idea general del apartado gráfico, la estética y las mecánicas de este, así como de las discusiones y debates respecto al videojuego.

Decidí jugar el videojuego movido por la curiosidad y también con el fin de comprender por qué causaba tanto revuelo, por ello, no apreté la *skip letter* y terminé ambas etapas. Hay dos elementos que me mantuvieron interesado hasta el final: la estética visual que se basa en un enfoque minimalista e iconográfico simple y el hecho de que la mecánica del juego fue fácil de asimilar. En términos generales, tanto las mecánicas como el diseño de interfaz se basan en el esquema de plataforma on side-scrolling, el típico usado en videojuegos como *Castlevania*, *Double Dragon II*, *Super Mario Bros*, y *Pitfall*, o *Metal Slug*. En este sentido, me fue fácil usar conocimientos previos relacionados al sistema de control, movimientos en el espacio, e interacciones y mecánicas que ya había aprendido en otros juegos. Esto es importante, porque al usar un sistema de mecánicas y una propuesta de interfaz y sistema gráfico que es conocido por una gran mayoría de jugadores y jugadoras, quien juega puede centrarse en las acciones que hará dentro del juego.

Ahora bien, esta simplicidad mecánica y gráfica promueve que la propuesta estética cobre relevancia,

puesto que quien juega comienza a poner atención a las imágenes, el diseño sonoro, las animaciones y los sentimientos que estos develan. Con respecto a esto, destacan el diseño de personajes y su lenguaje corporal. Por ejemplo, el personaje con que se juega, el *shooter*, Lanza, es representado como una sombra que tienen una postura corporal cansada. Una silueta dibujada rápidamente que se mueve lentamente contra el tiempo en los pasillos desolados de la escuela. Esta sombra contrasta con los colores saturados con que se representan pasillos, puertas, ventanas y paredes del colegio. De esta manera, en términos gestálticos (Ciafardo, 2008), se potencia el contraste entre figura y fondo para que el ojo perciba claramente la figura del espacio que la rodea.

Por otra parte, las animaciones utilizadas realzan el lenguaje corporal. Por ejemplo, aunque todos los personajes se representan como siluetas negras, a diferencia del *shooter*, las figuras de los y las estudiantes y las profesoras se mueven con mayor rapidez y expresan un número mayor de emociones. Lo interesante, es que tanto el *shooter* como los y las estudiantes y las docentes no tienen rostros. Son figuras iconográficas como las que se observan en las señaléticas de baños o de tránsito. Así, las emociones que transmiten los personajes, no se representan a través de las expresiones faciales. Es la representación a través del lenguaje corporal, acompañada por sonidos de sollozos o silencios largos lo que develan esa emocionalidad. Por ejemplo, la respiración agitada cuando las siluetas que representan a niños y niñas se ocultan bajo el escritorio escolar, representan de manera efectiva el miedo.

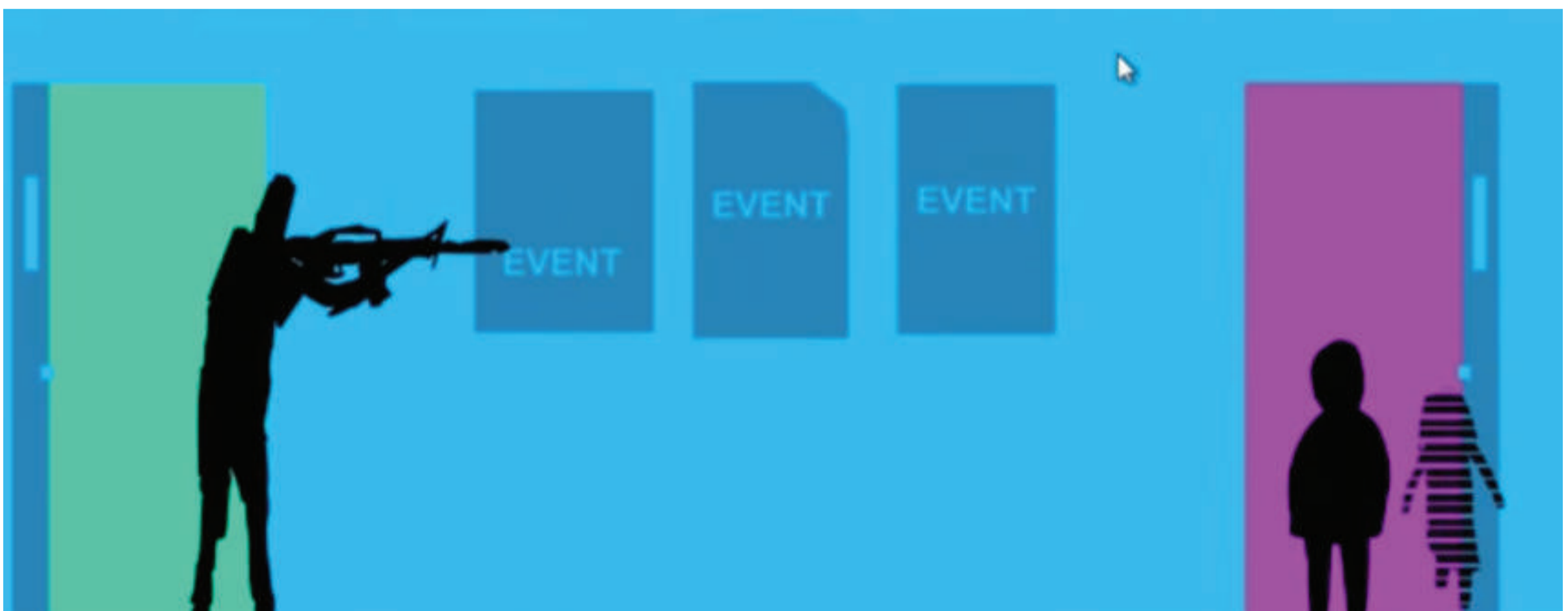


Imagen 5



Imagén 6

Al respecto, Bogost (2011) señala que el uso de una gráfica abstracta por sobre la hiperrealista fomenta que quien juega un videojuego traduzca o codifique esa gráfica de una manera más íntima, puesto que se potencia el vínculo entre conocimientos previos y experiencias de vida personales. Las imágenes abstractas proyectarían un “viaje y no un destino propiamente tal”. En este sentido, si bien es cierto, en el *The Slaying of Sandy Hook Elementary* no se representan de manera directa a ninguna de las personas asesinadas, la relación entre lo que se percibe a través de la pantalla y los esquemas mentales (Norman & Rumelhart, 1975) almacenados en la memoria de largo plazo promueven que quien juega coloque en esas formas negras rostros humanos. Esas siluetas representarían a cualquier niño, niña, adulto, o bien, a cualquier asesino.

Estas reflexiones, me llevaron a preguntar si otros jugadores y jugadoras tendrían la misma experiencia con los elementos del juego. Por ello, le solicité a otras personas jugar el videojuego y que me enviaran las impresiones, reflexiones y emociones que surgieron de esa experiencia. Parte de estas experiencias se compartirán en el análisis que se comparte más abajo. Para ello, se usará el siguiente sistema de códigos: entrevistador (E) y número de jugador (a, b, c, d).

Análisis de dos momentos en el juego y las emociones que se develan

El shooter como una figura lenta y de paso cansado

Se señaló más arriba que a diferencia de los movimientos rápidos de las figuras que representan estudiantes y docentes, el personaje con que se juega es lento. Por ejemplo, no puede correr o incrementar la rapidez de su paso durante la exploración de los espacios. Esta lentitud se acompaña y es subrayada por ruido visual y sonoro. Además, el personaje tiene bordes poco definidos que se mueven mientras camina. Esto hace que la sensación de avanzar por los pasillos y salas de clases sea al mismo tiempo lenta y pesada.

Al respecto, una de las personas entrevistadas menciona “... los movimientos del shooter eran muy lentos. Fue frustrante no poder hacer que se moviera y respondiera más rápido a los controles. Los otros personajes en el juego se movían mucho más rápido y sentí que no podía alcanzarlos” (Eb). Es necesario señalar que este jugador terminó el juego, aunque le pareció frustrante el sistema de control y la lentitud en el movimiento del shooter. Entonces, cabe preguntarse ¿por qué ciertos jugadores continúan jugando aún cuando la narrativa del juego es éticamente cuestionable, la mecánica no es necesariamente innovadora y el sistema de control no es amigable? Una respuesta a esto podría encontrarse en lo que Csikszentmihalyi (2010) denomina estado de flujo (*flow state*): un estado de completa absorción física y mental al realizar una tarea. Este estado no ocurre cuando el desafío que plantea el juego no es muy simple o complejo de resolver, sino que ocurre

cuando hay un equilibrio entre la complejidad de una tarea y las habilidades que el jugador posee para completar esa tarea.

Bogost (2011) indica que se mantiene el interés en el juego cuando de manera intencional las mecánicas provocan una cierta sensación de fracaso momentánea, que luego es seguida por una percepción de logro. Esto incrementa la sensación de estar en el rol del personaje, a la vez que se potencia la sensación de ir cumpliendo desafíos complejos. En el caso de *The Slaying of Sandy Hook Elementary*, el desafío es a la vez moral y de jugabilidad; el juego se basa en un hecho que ciertamente provoca resquemor en las personas, pero también ofrece un sistema de control que limita la movilidad y rapidez del jugador. Por otro parte, el esquema de plataforma on *side-scrolling*, es ampliamente conocido por una mayoría de los jugadores y jugadoras. Estas características fomentan lo que se denomina la paradoja del control (Csikszentmihalyi, 2010), puesto que aún con la dificultad de controlar al personaje a gusto, el jugador percibe que puede ganar porque está familiarizado con el sistema base de jugabilidad.

Esta sensación de control se acrecienta con una de las características en específico: la velocidad de reacción del shooter cambia cuando comienza a disparar. Esto, además afecta a los personajes que representan a los y las estudiantes y las docentes, puesto que se vuelven más lentos una vez que se comienza a apretar el gatillo. Con ello, la sensación de que se puede alcanzar el objetivo del juego crece. Así, el videojuego ha sido diseñado para promover que, a pesar de la brutalidad de la historia en la que la narrativa del juego se basa, los y las jugadoras tengan un experiencia de juego balanceadamente desafiante.

Ahora bien, es necesario preguntarse si todos y todas las personas que juegan persisten en terminarlo y cómo el sistema fomenta que quienes no quieran terminarlo puedan igualmente reflexionar sobre la tenencia de armas. Dicho esto, se señaló anteriormente que el videojuego se puede finalizar tomando la decisión de no jugar la etapa de la escuela y pasar directamente al final de la historia, es decir, cuando se llama a la policía y el *shooter* se suicida.

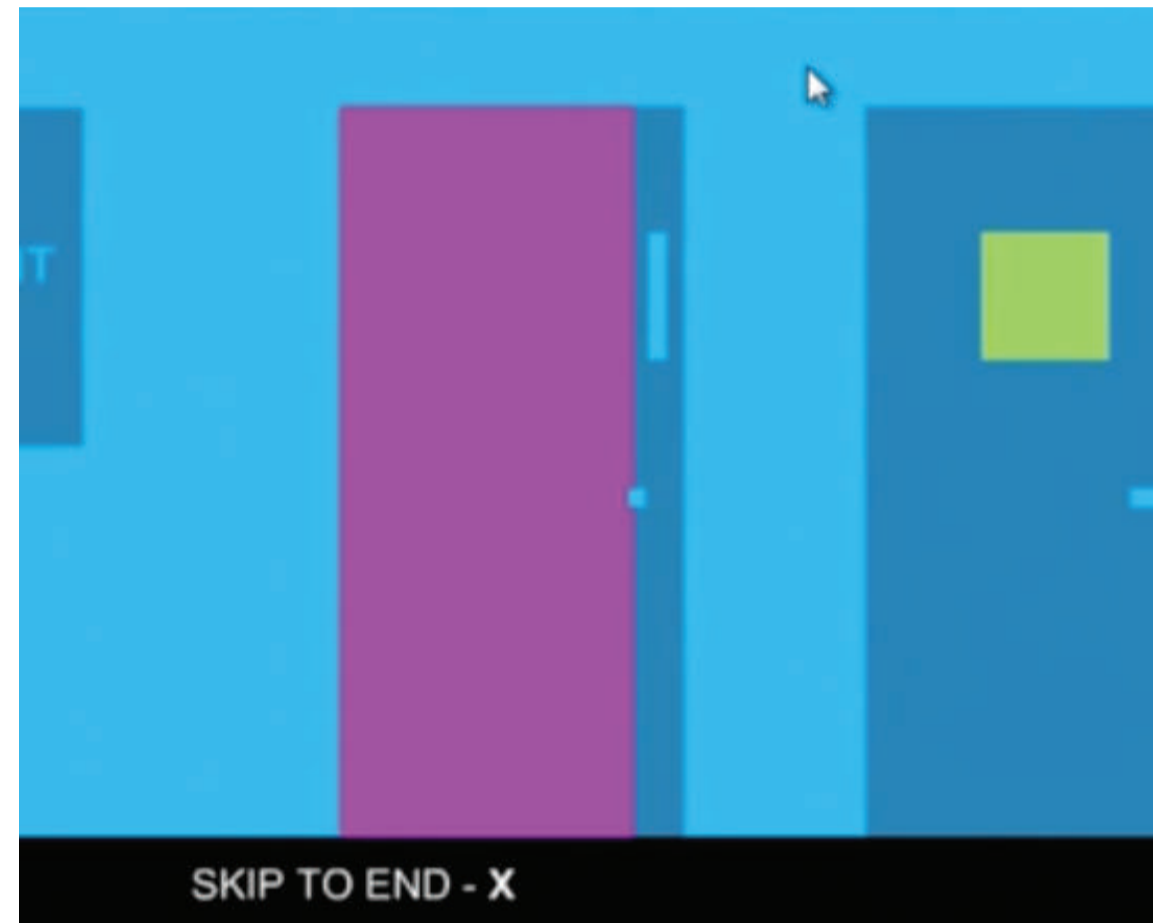


Imagen 7

A propósito de esta opción, uno de los entrevistados señala: "...el juego depende del quien lo juega, si quiero, puedo llamar a la policía y finalizarlo rápidamente. Entonces, el juego te hace sentir que eres importante como jugador, puesto que sin ti nada pasa (Eb)". En contraste, otra jugadora menciona: "...usé la *skip letter*, porque no pude dispararles a los niños que tiritaban de miedo escondidos bajo las mesas" (Ea).



Imagen 8

Sobre esto, Squire (2006) plantea que los videojuegos que ofrecen entornos que simulan la realidad. En ellos, las personas pueden experimentar, de manera segura, situaciones que de otra manera no podrían vivenciar. A diferencia de otros medios, como una revista o una ilustración, esta experiencia es activa, ya que el jugador toma decisiones y realiza acciones que afectan la narrativa del videojuego y a los personajes. En *The Slaying of Sandy Hook Elementary* estas decisiones son importantes, porque al decidir jugar la etapa de la escuela, también se determina tomar el rol del asesino. Mientras que al presionar la *skip letter*, quien juega cambia, de manera simbólica, el destino de esas siluetas que representan a niños, niñas y docentes. Sin embargo, al resolver presionar la *skip letter* también elige cortar la experiencia de juego. Así, este se convierte así en una especie de historia interactiva, quien juega pierde la posibilidad de experimentar con las mecánicas y vivenciar los elementos gráficos, de animación y sonoros antes señalados.

En este sentido, al tomar el rol del shooter o al decidir acabar con la vida de este por medio del suicidio -acto que también hizo Lanza-, se produce lo que Gee denomina *postura proyectiva* (2007)². Quien juega tiene la posibilidad de experimentar, de manera profunda, deseos, valores o metas propias o bien proyectar en sí mismo características de los personajes con que se juega y que trascienden los límites cognitivos, físicos y psicológicos propios. En el caso de *The Slaying of Sandy Hook Elementary*, la deliberada lentitud del personaje promueve que quien juega observe su entorno mientras camina por los pasillos y reflexione sobre las acciones que va realizando. Como señaló una de las entrevistadas, luego de observar el lenguaje corporal de las siluetas escondidas bajo las mesas, decidió presionar la *skip letter*.

Es necesario destacar que, además de la lentitud del personaje, las puertas de acceso a las salas de clases no se abren con facilidad, se sienten pesadas, otra característica del juego que parece preguntar en quien juega, ¿estás seguro o segura que quiere entrar a esta sala de clases y repetir los eventos que ocurrieron en la escuela? Esta pregunta además de poner énfasis en el tema ético también cuestiona las reglas y la situación de victoria del juego, puesto que al disparar el shooter se hace más rápido que los otros personajes, generando que este tenga mayores posibilidades de ganar. Así pues, es el manejo del

arma lo que le da al shooter poder y a quien juega una sensación de importancia. Puesto que, en ambas situaciones, terminar el juego en la etapa uno por medio de suicidio o terminar el juego en la etapa dos, matando a las veintiséis víctimas, es el uso de esta lo que determina que videojuego finalice.

Sobre esta perspectiva, Salen y Zimmerman (2004) afirman que hay tres tipos de reglas en los sistemas de juego: las operativas, relacionadas con reglas concretas escritas; las constitutivas, relacionadas con cómo funciona el sistema de juego (están integradas en la ingeniería del juego); y las reglas implícitas, relacionadas con los comportamientos sociales que permiten jugar el juego. En *The Slaying of Sandy Hook Elementary*, las reglas concretas son aquellas que se despliegan para seguir los eventos desarrollados por Adam Lanza imitando la realidad. Las reglas constitutivas se vinculan al esquema básico de los juegos de plataformas, junto con el desplazamiento y la lentitud del *shooter*. Esto invita al jugador a observar las acciones que va realizando por medio de los elementos visuales y el diseño sonoro asociado tanto al desplazamiento como la capacidad del personaje de aumentar su rapidez. Por último, las reglas implícitas están ligadas a los aspectos éticos relacionados con el jugar un videojuego que tiene una narrativa y una mecánica que se basan en una serie de asesinatos reales y el uso de armas contra estudiantes de educación primaria.

Resulta claro que el videojuego fue diseñado para romper las dos primeras reglas y fomentar la tercera, puesto que hay dos maneras de terminar el juego, matar a otros o suicidarse. En ambas el uso del arma gatilla el fin del juego. En el primer modo se siguen las reglas básicas relacionadas con los juegos de disparos o shooters, que pueden resumirse en disparar a otros a fin de ganar puntos o pasar a las etapas siguientes. En el segundo modo, quien juega tiene la oportunidad de cambiar, de manera simbólica, el destino de los otros personajes. En particular, un entrevistado señaló: "creo que el juego no necesita mucha narrativa verbal, esa parte viene de afuera, como una introducción sacada de las noticias (cierto), entonces el juego no necesita enfocarse en eso. El resto lo haces tú mismo. Hay un flujo en la historia de antemano, porque sabes que hay niños en la habitación y debes ir a matarlos" (Ec). Mientras otra señala: "...usé la *skip letter*, porque no pude dispararles a los niños que tiritaban de miedo escondidos bajo las mesas" (Ea). En ambos casos, quienes jugaron

³ Projective stance

reflexionan sobre los hechos que deben realizar para terminar el juego, es decir, decidir si siguen o no la secuencia de eventos realizados por Lanza. Por lo tanto, de manera paradójica, el sistema de juego otorga a quien juega una sensación de control respecto a las acciones que el personaje hace dentro del mundo del juego, pero ambos jugadores no pueden escapar al uso de las armas, que es exactamente lo que el videojuego pretende criticar.

Colores y sonidos saturados como analogía del trastorno del procesamiento sensorial

Muchos medios cubrieron la noticia de lo ocurrido en *Sandy Hook* (Chaney & Robertson, 2013). Algunos de ellos, destacaron que Adam Lanza sufría de trastorno del procesamiento sensorial (TPS) o de Disfunción de la Integración Sensorial (DIS). Las personas que sufren este trastorno tienen dificultades para organizar e interpretar y analizar la información captada a través de los sentidos. Para ellos es complejo usar esa información y responder a los estímulos del entorno (Bellefeuille, 2006). Por ejemplo, el *Washington Times* señaló que "Lanza no podía lidiar con el contacto físico o con situaciones caóticas, incluidos los pasillos y salones de clase ruidosos y bulliciosos de las escuelas" (Chumley, 2013). Según el Comité de Información de Salud Mental del Hospital de Niños del Este de Ontario (2009), los niños y jóvenes con este trastorno pueden sentirse ansiosos cuando se les sobreestímula con información sensorial. Por ejemplo, elementos visuales como luces fluorescentes, luces brillantes, objetos coloridos o aulas concurridas, así como estímulos auditivos, como aspiradoras, cortadoras de césped, música o aulas.

Ahora bien, al observar el estilo gráfico del videojuego se podría inferir que Lambourn quiso transmitir a jugadores y jugadoras no solo la horrible sensación de disparar contra estudiantes y profesoras, sino que también la sobre estimulación sensorial y sensación de aislamiento con las que Adam Lanza vivió desde su infancia. Ciertamente, los colores saturados, los sonidos abruptos, la música ensordecedora y un estilo gráfico iconográfico que no permite individualizar a los personajes, logran representar las sensaciones que afectan y hacen compleja la relación con su entorno a quienes padecen TPS. Ante todo, quien juega se ve obligado u obligada a caminar lentamente

por los pasillos de la escuela y percibir esos estímulos sensoriales, lo que acrecienta la sensación de perturbación del juego. Respecto a esto, uno de los entrevistados mencionó que, "...la estética del juego también me atrapa. El juego es perturbador, el sonido (y la ausencia de música, los golpes, los pasos), la estética mínima contribuye a esa sensación" (Eb).

En este sentido, existe un mapeo estructural entre el estado mental del tirador, la representación visual estética de los eventos y la lentitud del shooter que fomenta una sensación y estado emocional. Reese (2009) afirma que cuando existen estructuras relacionales entre tecnologías basadas en computadoras y dominios conceptuales y sensoriales específicos, los individuos pueden relacionarse de manera mucho más significativa con los modos de percibir y comprender la realidad que tienen otros sujetos. Son capaces de vincularse a esos modos, representarlos mentalmente, vincularlos y entenderlos como propios. En este caso la noticia del tiroteo propiamente tal y el conocimiento de los efectos en la percepción que podría haber sufrido Lanza, se vinculan a la mecánica y estética de *The Slaying of Sandy Hook Elementary*. Quien juega es Lanza, en el sentido que el videojuego le permite percibir, sentir e interactuar con el contexto del juego de una manera similar a la que el *shooter* interactuaba con su contexto real. La experiencia de juego es tanto experiencia estética como una simulación sensorial.

Diversos son los elementos del juego que potencian esta sensación. Por ejemplo, en los primeros minutos no hay música, solo sonidos, pero luego, de forma repetitiva y estruendosa una música, mezcla de rock y hip hop comienza a generar una sensación de malestar, puesto que el volumen es ciertamente molesto. Esta sensación se exagera con los colores saturados con que se representan de los objetos y fondos, y la acentuada lentitud del shooter. Sobre esto, una de las personas entrevistadas mencionó que: "... aunque los espacios y personajes no se representan de manera detallada, no hay caras, aun así, uno logra percibir miedo[...] ver una figura en posición fetal, pequeños movimientos que reconoces como una respiración agitada, te permiten (como jugador) conectarte con ese miedo. El sonido y la música son aquí una contribución" (Ec).

Ahora bien, jugadores y jugadoras coincidieron en que, en términos de experiencia el videojuego fomenta una sensación de incomodidad y perturbación, pero

indican que faltaron elementos que potenciaran la reflexión con respecto al uso de armas:

“Si el propósito del juego era educar a la gente sobre la importancia del control de armas y también evitar que tragedias como estas vuelvan a ocurrir, no lo vi [...] La intención tiene potencial, pero faltó que se proporcionaran mayores antecedentes respecto a la tragedia y una propuesta educativa más reflexiva al finalizar el juego. De lo contrario, esto parece otro juego de simulación violento de mal gusto”. (Ea)

“Como juego atípico, uno se pregunta si hay algún objetivo final. Al principio cuando disparas a tu mamá es muy perturbador. Lo mismo cuando matas al primer estudiante y a la profesora, pero en la medida en que se desarrolla el juego, de cierta manera comienzas a acostumbrarte, esa sensación inicial de perturbación disminuye. De una manera muy insana el juego comienza a ser algo así como divertido” (Ed).

Es necesario desatacar que la primera cita corresponde a una jugadora de juegos casuales, no acostumbrada a videojuegos de disparos. Además,

La primera crítica se relaciona con la educación, la violencia y el mal gusto. La segunda con las reglas y las sensaciones en términos personales y su mutabilidad a medida que se avanza. Este último jugador está acostumbrado a los juegos de disparos, por lo tanto, luego de jugarlo por un tiempo, llega a percibirlo básicamente como otro juego de disparos similares, puesto que entiende que ese es el objetivo del juego. Por otra parte, la jugadora que no está acostumbrada a los videojuegos de disparos, lo tipifica de violento y de mal gusto sin llegar a jugarlo del todo (es la misma jugadora que decidió seleccionar la *skip letter*). Sobre esto, Gee (2007) plantea que los jugadores con experiencia se centran en las reglas del juego, es decir, en las mecánicas por

En este sentido, aunque la crítica es similar, está proviene de experiencias de juego distintas que se desencadena a partir de sus conocimientos previos. La primera crítica se relaciona con la educación, la violencia y el mal gusto. La segunda con las reglas y las sensaciones en términos personales y su mutabilidad a medida que se avanza. Este último jugador está acostumbrado a los juegos de disparos, por lo tanto, luego de jugarlo por un tiempo, llega a percibirlo básicamente como otro juego de disparos similares, puesto que entiende que ese es el objetivo del juego. Por otra parte, la jugadora que no está



Imagen 9

había leído sobre los acontecimientos en Sandy Hook en otros medios. En contraposición, la segunda cita corresponde a un ávido jugador de videojuegos de diversos géneros, pero no conocía los hechos que sucedieron en la escuela.

En este sentido, aunque la crítica es similar, está proviene de experiencias de juego distintas que se desencadena a partir de sus conocimientos previos.

acostumbrada a los videojuegos de disparos, lo tipifica de violento y de mal gusto sin llegar a jugarlo del todo (es la misma jugadora que decidió seleccionar la *skip letter*). Sobre esto, Gee (2007) plantea que los jugadores con experiencia se centran en las reglas del juego, es decir, en las mecánicas por sobre el contenido, mientras que la opinión pública y generalmente personas que no están habituadas a cierto tipo de juegos, ubican la discusión en un

en un "determinismo tecnológico" basado en sesgos subrayados en el contenido. Este determinismo mide los videojuegos en dos criterios, violentos o no violentos, incluso antes de jugarlos.

Conclusiones

Los videojuegos, como otras formas de expresiones culturales, ponen en evidencia formas de relación y creencias que se ponen en acción en la sociedad. En este sentido, y al igual que las formas de expresión artística, los elementos estructurales que promueven una experiencia de juego, es decir, mecánicas, dinámicas, estéticas e interactividad, pueden analizarse desde diversos puntos de vista y no solo desde lo que es moralmente correcto o incorrecto. Esto amplía las maneras de analizar un videojuego, siendo la experiencia estética una de las formas de realizarlo.

Entonces, cabe preguntarse, ¿por qué un videojuego es censurado de manera tal que se elimina de la red? ¿Por qué no se aplica la misma política de censura a películas o novelas que también describen de manera explícita asesinatos como los cometidos en *Sandy Hook*?

Según un estudio realizado por Carrillo & Vilchez (2008), sobre las acciones violentas que niños, niñas y jóvenes realizan al jugar videojuegos, un 57% reconoció la tortura y el asesinato de adultos, un 20% la tortura y asesinato de niños y niñas, y un 15% mencionó acciones violentas específicamente hacia las mujeres. Sin embargo, no existirá una correlación directa entre violencia en el mundo del juego y actitudes violentas fuera de este. Diversos investigadores e investigadoras (Kutner y Olson, 2008; Unsworth, Devilly y Ward, 2007) señalan que hay otros variables que determinan ese accionar una vez que se termina el juego. Por ejemplo, personalidades, contextos de vida violentos, comportamiento agresivo previo, estrés, problemas familiares o escolares. Un videojuego puede ser detonante de agresividad, pero esto ocurre porque hay un contexto que posibilita aquello en el mundo real.

En relación con esto, es la creencia de que los videojuegos producen violencia por sí mismos lo que fomenta una visión sesgada de las reflexiones que estos podrían llegar a provocar en la opinión pública. En relación con esto, es la creencia de que los videojuegos producen violencia por sí mismos lo

que estos podrían llegar a provocar en la opinión pública. Quizás, como señalan entrevistados y entrevistadas, *The Slaying of Sandy Hook Elementary* pierde efectividad, en términos formativos con relación al uso de armas, porque se enfoca solo en los disparos. Esto más la creencia que los juegos producen violencia decanta que la discusión pública se centre en la violencia propiamente tal y no en la posesión de armas. Una buena solución a esta problemática podría ser que la experiencia de juego fuese desde dos perspectivas; primero, asumir el papel del tirador y segundo, asumir el papel de uno de los sobrevivientes. Al encarnar ambos roles, quien juega podría experimentar dos perspectivas de los hechos. Esto alentaría una reflexión más profunda basada tanto en la agresividad del tiroteo como en las fortalezas de los sobrevivientes, extendiendo la discusión no solo en la violencia, también en la esperanza.

Así pues, es necesario ampliar el cómo la población percibe los videojuegos, puesto que, al igual que en las artes, existen obras que tiene un fin comercial y otras que tienen fines críticos. *The Slaying of Sandy Hook Elementary* no tiene un fin comercial, ni siquiera busca que quien juega tenga una experiencia agradable, de la misma manera que en el arte se han producido obras que juegan con los límites éticos de quienes las observan o interactúan con ellas. Ejemplos son la película "Salò, o los 120 días de Sodoma" (1975) de Pier Paolo Pasolini, las performances realizadas por la artista Marina Abramović o la pintura "El Jardín de las Delicias" (1500-1515) del Bosco. Las artes se analizan desde un sentido estético, hacerlo solo desde una postura moral limita su accionar reflexivo.

En este sentido, es necesario repensar cuales son los bordes éticos y estéticos de los videojuegos, y las posibilidades reflexivas que esto conlleva. Sin lugar a duda se puede desarrollar un análisis ampliado de *The Slaying of Sandy Hook Elementary*, entendiendo que un enfoque puramente moral limita y censura. Si se reflexiona sobre la experiencia estética desde la triada atención, cognición y emoción, y a partir de un enfoque fenomenológico, emerge el cómo los elementos verbales, visuales y sonoros que el juego despliega se articulan a las mecánicas de manera tal que promuevan un interés por mantenerse jugando. Además, preguntarse cómo los elementos expresivos, sean estos el color, la música, las animaciones o las interacciones decantan en reflexión y toma de decisiones, y cómo estas dependen de los conocimientos y las vivencias previas respecto a la

temática presentada en el juego. Por último, y como varios entrevistados señalaron, el videojuego promueve que los y las jugadores se conecten con su emocionalidad, puesto que, sin lugar a duda, disparar a niños o niñas, aunque estos sean representados iconográficamente, genera una respuesta emocional al respecto.

En este sentido, es importante reflexionar en cómo la interactividad en un videojuego, y los elementos de este, promueven otras formas de relación entre objeto y sujeto, y con ello entre espectador y obra cultural o artística. Hoy en día son muchos los y las artistas que invitan a quien observa, escucha o mira una obra, a interactuar con ella, incluso a cambiar los elementos formales de la misma. De esta manera, se expande eso que se considera como arte. Se podría afirmar entonces que, a través de un videojuego, quien juega, contempla y acciona a la vez, es y acontece. Así como una obra de arte no es finita y acabada, sino vital y dinámica (Heidegger, 1982), una experiencia de juego dependerá de quien sea el que juega. Limitar esa experiencia, también limita las posibilidades materiales expresivas latentes en el videojuego.

Finalmente, *The Slaying of Sandy Hook Elementary* puede ser un intento algo fallido, o bien adelantado, de las potencialidades que la interactividad, las mecánicas, la visualidad, el sonido y la narrativa en los videojuegos pueden llegar a expresar y ser en un sentido estético. Lo que queda claro en el juego es que tanto el shooter, como los personajes que serán su blanco sucumben por el uso de un elemento: el arma.

Referencias

- Bellefeuille, I. B. (2006). Un trastorno en el procesamiento sensorial es frecuentemente la causa de problemas de aprendizaje, conducta y coordinación motriz en niños. *Bol pediatri*, 46, 200-203.
- Bogost, I. (2011). *How to do things with video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Carrillo, J. A. O., & Vilchez, M. C. R. (2008). Análisis axiológico-educativo de videojuegos de temática violenta. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 150-166.
- Chaney, C., & Robertson, R. V. (2013). Media Reporting of the "Sandy Hook Elementary School Angels". *Journal of Pan African Studies*, 6(5).
- Ciafardo, M. (2008). *La Teoría de la Gestalt en el marco del Lenguaje Visual*. Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de la Plata. Argentina.
- Cofré, J. O. (1995). Fundamentos y análisis de estética fenomenológica:(Leonardo y Borges, dos modalidades de la ficción). *Cuadernos salmantinos de filosofía*, (22), 315-341.
- Csikszentmihalyi, M. (2010). *Fluir (flow): una psicología de la felicidad*. Editorial Kairós.
- Chumley C. K., (2013) Adam Lanza diagnosed with sensory disorder at age 6: Newtown school shooter had condition affecting stimulation processing. *The Washington Times*. Recuperado de <http://www.washingtontimes.com/news/2013/feb/20/adam-lanza-diagnosed-sensory-disorder-age-6/>
- Floyd., T. (2013). Slaying of Sandy Hook Elementary' game reenacts fatal shootings, stirs fury online. *Yahoo Noticias.es*. noticias. Recuperado de <https://es.noticias.yahoo.com/blogs/right-click/slaying-sandy-hook-elementary-game-reenacts-fatal-shootings-203637875.html>
- Gee, J.P. (2007). *Good video games and good learning*. New York: Peter Lang
- Heidegger, M. (1982), *El origen de la obra de arte, en Arte y Poesía*, Trad. Samuel Ramos, Mexico, FCE,
- Howitt, D. and Cramer, D. (2011). *Introduction to research methods in psychology*. Harlow: Pearson Education Limited
- Iudin, P., & Rosental, M. (1981). *Diccionario filosófico*. Editora Política.
- Kiili, K. (2004). Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *Internet and higher education*, 8, 13-24.
- Kutner, L. y Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon &

Markovic, Slobodan (2012). Components of aesthetic experience: aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. In *Journal List, Perception* v.3(1) pp. 1-17. Recuperado el 05 de junio de 2018 de ncbi.nih.gov

Mental Health Information Committee of the Children's Hospital of Eastern Ontario (2009) *What you need to know about children and youth with Sensory Processing Issues: Information for parents and caregivers*. Recuperado de <http://www.cheo.on.ca/uploads/Sensory%20Processing/Sensory%20Processing%20ENG.pdf>

Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.

Murray, J. (2004). From game-story to cyberdrama. *First person: New media as story, performance, and game*, 1, 2-11.

Norman, D. A. & Rumelhart, D. E. (1975). *Explorations in cognition*. San Francisco: Freeman.

Reese, D. D. (2009). Structure mapping theory as a formalism for instructional game design and assessment. In D. Gentner, K. Holyoak, & B. Kokinov (Eds.), *New frontiers in analogy research: Proceedings of the 2nd International Conference on Analogy (Analogy '09)* (pp. 394–403). Sofia, Bulgaria: New Bulgarian University Press.

Roncoroni-Osio, U. (2005). Aspectos estéticos de la interacción. *Contratexto*, (013), 91-97.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

Squire, K.D. (2006). From content to context: Video games as designed experiences. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29.

Scheler, M. (2001). *Ética: nuevo ensayo de fundamentación de un personalismo ético*. Caparrós Editores.

Unsworth, G.; Devilly G.J., y Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents: should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime & Law*, 13(4), 383-394. doi 10.1080/10683160601060655

Zamacois, J. (1990). *Temas de Estética e Historia de la Música*. Barcelona: Editorial Labor.

Referencia de imágenes

Imágenes 1, 2, 3, 4, 5 : Buzfeed.

<https://www.buzzfeednews.com/article/ryanhatesthis/someone-made-a-video-game-about-sandy-hook-when-you-play-as>

Imágenes 6, 7, 8: Youtube (TheNoobsKanal).

<https://www.youtube.com/watch?v=4lonVRX5oyo>