

Valor pedagògic i profunditat filosòfica en videojocs de trets

Emma Grau i Cabré*

Alberto Oya, *First-Person Shooter Videogames*. Leiden, Brill, 2023, 102 pàgs.

Fa més de tres dècades que es poden trobar aproximacions teòriques als videojocs, i per tant, no és una novetat que els videojocs esdevinguin el centre d'un estudi filosòfic o pedagògic. Sovint són també el focus de debats sobre possibles efectes perjudicials i aplicacions beneficioses de jugar per a l'educació i la salut. Amb tot, Alberto Oya fa palès a l'inici del seu text un augment progressiu de l'interès reflexiu pels videojocs durant els últims anys. Els *Game Studies* han començat a arrelar també en els àmbits acadèmics catalans i espanyols, d'una banda, per la importància social dels videojocs, jugats per una gran part de la població (i no només jove), i de l'altra, pel fet d'haver format ja part de la vida dels propis investigadors.

Enmig de la varietat dels videojocs i la velocitat amb què l'escena videolúdica canvia, la quantitat d'aspectes que un estudi podria abordar és inabastable; per això, tot i tractar preguntes i temes d'interès general per a una millor comprensió de tot tipus de videojocs, sovint una investigació teòrica sobre videojocs es centra en fets concrets del funcionament dels jocs, de l'experiència de jugar o del fenomen social que constitueixen, i l'anàlisi acostuma a focalitzar-se en algun dels molts gèneres videolúdics.

La tria s'adapta alhora a la qüestió sobre la qual es vulgui investigar i als coneixements i les experiències personals de l'investigador quan és, a més, jugador.

Si la reflexió acadèmica és una oportunitat per aprofundir amb rigor i oferir un estudi útil sobre el que considerem important i valuós, i això inclou les vivències quotidianes, la ludologia estudia a més una realitat que ha marcat la nostra infantesa o juvenesa, i encara el nostre present. L'estudi esdevé així una oportunitat de pensar seriosament els videojocs amb què jugàvem, i que encara no s'han pensat amb la profunditat que intuïm que pot trobar-s'hi. La voluntat de pensar el que ens ha atret concorda amb el convenciment que val la pena parar atenció a una manera de jugar que ja fa temps que forma part de la formació dels infants i del jovent del nostre temps.

L'estudi d'Alberto Oya es centra en els aspectes més rellevants i integrals dels videojocs anomenats de trets en primera persona, l'acció principal dels quals és disparar. Si bé se'ls pot trobar també sota la categoria de jocs d'acció, n'emprem la denominació anglesa i específica tal i com fa l'autor: *First-Person Shooter Videogames* (d'ara endavant FPS). Les característiques bàsiques que Oya analitza d'aquests jocs són l'ús de la perspectiva de la primera persona i l'acció de disparar, fets que inclouen la visió de l'arma de foc, juntament amb la narrativa heroica que sol desenvolupar-se al llarg de la partida.

La tria dels FPS com a objecte d'estudi respon a la consciència que, d'entre tots els videojocs, no són d'entrada aquests els

(*) Emma Grau i Cabré (Societat Catalana de Filosofia) Adreça electrònica: emmacabre66@gmail.com
doi.org/10.1344/TempsEducacio2024.67.23

que més semblarien reclamar una reflexió atenta, si no és des d'una vessant ètica; per a molts, els FPS no serien els primers candidats on cercar la profunditat filosòfica i aplicacions pedagògiques dels videojocs. Això fa de l'obra d'Oya un exercici especialment interessant tant per a un públic acadèmic com per a qualsevol persona interessada en la teoria o en la pràctica dels videojocs. I és que, amb el seu estudi detallat dels trets d'aquest gènere, el propòsit últim de l'autor és el d'oferir una caracterització comprensiva dels videojocs FPS a fi de fer-los entenedors; així el text pot ser valorat tant per un públic no familiaritzat amb els videojocs com pels jugadors de FPS, en la mesura que l'anàlisi no pretén sobreescrivir sinó complementar l'experiència de jugar-hi.

A fi de familiaritzar el lector amb el funcionament i l'evolució dels FPS, l'autor ofereix en el segon capítol, després de la introducció, una panoràmica històrica dels títols més rellevants per a la conformació d'aquest gènere videolúdic. No es tracta sols de fer una genealogia com a forma de donar context. Els trets principals que Oya analitza, introduïts pels jocs FPS fundacionals a l'inici dels anys noranta, serveixen a l'autor per delimitar les fronteres del gènere.

Videojocs anteriors als noranta són així considerats precedents, tot i consistir en disparar en primera persona, en tant que la inclusió visual de l'arma de foc amb què es dispara va ser popularitzada, de manera fundant segons l'autor, pels videojocs d'ID Software *Catacomb 3-D* (1991) i *Wolfenstein 3D* (1992).

Aquesta singularitat visual marca l'origen i la identitat del gènere i fa que, en termes de percepció i jugabilitat (el que es veu i com es juga; i d'aquí, quina experiència té lloc en jugar), les innovacions tècniques i narratives dels FPS no hagin suposat cap canvi essencial fins avui. El mateix

s'aplica, com l'autor desenvolupa, a l'heroïtat de què s'envolta l'acció a través de les històries que els jocs FPS presenten. Això no exclou que, així com els gràfics i la mecànica s'han anat sofisticant, també la narrativa en FPS més recents pugui ser molt més complexa i fins i tot indueixi a la crítica de si mateixa.

Els capítols centrals del llibre s'ocupen dels tres pilars dels FPS ja esmentats: la perspectiva de primera persona, l'acció de disparar i la narrativa heroica. Es parla de FPS d'un sol jugador, ja que els videojocs multijugador presenten una major complexitat com a mínim agencial, tot i que l'autor els reservarà una secció per mostrar les vessants socials que el fet de jugar pot contenir. Finalment, l'últim apartat comenta algunes oportunitats pedagògiques que poden derivar-se dels FPS.

El propi llibre mostra que els aspectes més immediats i comuns dels jocs basten perquè una anàlisi atenta i una posada en comú informada donin lloc a converses educativament valuoses amb els joves que hi juguen. La profunditat epistemològica i fenomenològica de l'anàlisi que Oya fa de l'ús de la primera persona als FPS és un bell exemple de l'operació típicament filosòfica de desgranar les implicacions més fecundes d'algun fet correntment ignorat com a evidència quotidiana sense major transcendència. El valor d'aquest assaig és palès tant pels temes que Oya aborda explícitament com pels que poden derivar-se del seu text.

L'anàlisi s'estructura sobre els tres aspectes mínims que la perspectiva dels FPS implica: la visió de l'entorn, la de l'objecte pel qual s'esdevé la relació amb l'entorn (l'arma de foc), i una certa noció de la identitat del personatge protagonista i jugable. Fixar-se en l'ús de la primera persona porta a parlar del valor cognitiu i immersiu de la perspectiva, del vincle verificable entre aquests jocs i la indústria pornogràfica,

i de les implicacions narratives, ètiques, sociològiques i psicològiques que es deriven de la caracterització física i mental del protagonista, que pot ser un personatge definit o personalitzat pels jugadors.

Aquests temes es tracten al llarg de tres apartats del tercer capítol del llibre. El bàsic i primer que aborda l'autor és el valor immersiu de la perspectiva i de la inclusió de l'arma de foc en la visió del jugador. Sense aquest detall aparentment trivial, la interacció amb el món del joc romandria en un nivell més abstracte d'observació i d'efectes sense apreciar-se'n el canalitzador objectiu. Explicitar visualment el mitjà de la interacció amb el món tot mantenint la visió en primera persona permet una comprensió molt més immediata de la mena de joc a què s'està jugant, de les relacions que s'estableixen amb els éssers d'aquest món, de les possibilitats d'acció que té el jugador, i del caire de la història que té lloc en la pantalla.

La importància d'aquesta doble tria (la primera persona i la visualització del mitjà de la interacció) es posa de relleu tot seguit, quan es compara amb l'ús cinematogràfic de la perspectiva.

La situació de l'observador en una visió de primera persona no és efectiva per si sola de cara a la immersió sense tenir en compte el format i el gènere d'obra on s'apliqui; potencia la immersió en la mesura que, en paraules d'Oya, fa que els jugadors siguin «conscients de les seves interaccions amb l'escenari fictici on es troben immersos, ampliant així de forma rellevant la seva comprensió sobre el que està passant» (p. 17, traducció nostra).

Un breu repàs de l'ús de la primera persona en el cinema mostra que, en aquelles pel·lícules on l'ús de la primera persona és valorada positivament pels espectadors, l'efecte que es busca i s'aconsegueix amb el canvi de perspectiva és l'augment de la

comprensió d'algun aspecte de l'acció. Sense ampliació de coneixement no es donaria una major immersió. Un ús indiscriminat de la primera persona, si no aporta informació rellevant i necessària per a comprendre alguna cosa, més aviat dilueix la informació que l'observador obté i, així, saboteja la immersió en lloc de potenciar-la. Si en els videojocs FPS la perspectiva en primera persona funciona és perquè l'observador és també agent i el fet de captar de la manera més directa i fluïda la seva pròpia acció forma part de la comprensió d'alguna cosa del que passa en la ficció que es juga. Podem afegir que això no vol dir que no hi hagi jocs de disparar en tercera persona, o que la primera persona no es trobi en altres gèneres videolúdics. Més aviat entendre la utilitat de la primera persona com a recurs immersiu en els FPS convida a continuar el diàleg i pensar al seu torn l'eficiència de la tercera persona en altres jocs (començant, per exemple, pels *Third-Person Shooters*) i de la primera persona en altres contextos, lúdics o no.

En aquesta línia, fixar-se en el valor cognitiu de la perspectiva permet plantejar com la identificació amb un punt de vista juga alhora amb el que es comprèn i el que no d'una vivència aliena a fi de tornar-la una vivència pròpia.

Si bé l'anàlisi d'Oya es centra sempre en els FPS i en els seus paral·lels més propers, i per tant l'aplicació dels termes de la seva anàlisi en altres contextos resta exclosa de la perspectiva de l'obra, les qüestions epistemològiques que es posen en joc al llarg d'aquest apartat fonamental sobre la primera persona poden enriquir substancialment tot estudi sobre el rol de la visió, del saber i de la ignorància en la immersió en ficcions de formats molt diversos.

La comparació que l'autor sí que aborda, la dels FPS amb la pornografia en primera persona, es justifica pel paral·lel

explícit d'incloure preeminentment en la perspectiva de l'observador el mitjà d'interacció amb l'entorn fictici, a fi d'evocar o afermar una sensació d'agència i de participació en l'acció.

El recurs a la visió de l'arma de foc en els FPS desplaçat als genitals en la pornografia comporta el mateix efecte: que l'observador se senti integrat en l'acció, fet que al seu torn implica una major immersió a través d'una comprensió més concreta i aparentment propera del que observa. Així, el mateix raonament, que permet distingir la valoració que es fa de la primera persona en certs videojocs i en el cinema, n'explica les semblances en el cas de la pornografia i pot contribuir a donar raó de la seva proliferació i de les addiccions que pot suscitar.

Traçant el camí contrari fins la visió del propi cos en els FPS, l'autor planteja les diverses maneres en què s'ha buscat un equilibri entre mantenir la primera persona i presentar alhora un protagonista carismàtic i recognoscible en un mateix joc. Algunes estratègies consistiren en atribuir-li un rostre entre els indicadors funcionals del joc, col·locar miralls a l'escenari del joc, o donar al personatge una veu i frases característiques. També s'ha buscat, alternativament, una major identificació dels jugadors amb el personatge no a través de característiques definibles com a punt de referència sinó de la indeterminació tant dels seus trets físics com de la personalitat. L'autor defensa que aquesta opció exigeix dels jugadors una major creativitat a l'hora de relacionar-se amb el joc, ja que, mentre la primera persona i la visió de l'arma els garanteixen una comprensió fluïda de l'acció, els detalls del personatge que actua (i a través del qual actuen) es deixa a la seva imaginació. I si bé títols clàssics com *Duke Nukem 3D* (1996) apostaven per tenir un protagonista icònic, la tendència majoritària actualment és a ocultar el

rostre, el nom i la veu del protagonista, o bé a permetre'n la personalització al gust dels jugadors.

Oya remet en aquest punt als estudis empírics duts a terme sobre la personalització dels avatars virtuals. La relació amb l'avatar és un dels grans temes de recerca de la ludologia, però és també un camp fèrtil pels estudis sociològics i psicològics que investiguen com diferents jugadors personalitzen els seus avatars diferentment segons paràmetres com el gènere o la salut mental. Atesa, però, l'estructura dialògica dels videojocs, no només el jugador pot condicionar el protagonista; l'aparença del personatge (sigui resultant de les decisions dels jugadors o determinada pel joc) també afecta les accions i les decisions dels jugadors, tant en la seva relació amb el món fictici i els seus personatges no jugables com, en el cas dels jocs multijugadors, amb altres avatars-jugadors. De nou, doncs, l'anàlisi que aquí es presenta focalitzat en els FPS pot ramificar-se i entroncar amb qüestions d'interès general per a la filosofia dels videojocs i altres disciplines.

Comentats els trets visualment distintius, l'autor aborda en el quart capítol el que en termes funcionals és definitori dels FPS: que la interacció amb el món fictici dels jocs es dona disparant. Que l'acció bàsica i constant d'un videojoc com aquests, amb la qual es dona la relació amb la resta d'éssers a la pantalla, sigui un acte de violència que resulti en morts violentes és el que ha portat a polèmiques sobre el possible augment de l'agressivitat dels jugadors. Oya remet als resultats inconclusius dels estudis empírics sobre aquest increment, no a fi d'aparcir el debat, sinó, justament per la importància ètica, social i psicològica de la qüestió, a fi de focalitzar el comentari en la mecànica dels FPS i plantejar, un cop esbossada, com pot trobar-se-li una aplicació pedagògica.

Per a Oya una de les claus de la qüestió és que la majoria de videojocs violents no aconsegueixen que els jugadors emprenguin i continuïn l'acció amb una representació realista del fet de matar persones, sinó al contrari, per la neutralització estètica de la violència que té lloc al videojoc. L'autor ho deixa clar en el cas dels FPS tant per la representació de l'acte de disparar com per la dels enemics a qui es dispara: visualment l'acció és innòcua, com ho és en la mesura que no té conseqüències perjudicials directes per a cap persona real, i sovint, a més, ni tan sols les té per a persones virtuals, ja que en molts videojocs els enemics estan dissenyats com a monstres.

Es dona alhora, per tant, una esteticització de la violència i una despersonalització de l'altre contra el qual la violència es dirigeix, i aquests dos pilars tornen innocus pels jugadors el seu acte de jugar a FPS. En definitiva, el que els portaria a seguir jugant és l'aparent neutralitat de la seva acció, més que un desig agressiu de veure les conseqüències realistes i humanes de disparar a la vida real.

Fer notar això no vol dir excloure les derives problemàtiques d'aquest fet ni limitar-lo als FPS. Poden adduir-se les crítiques a la deshumanització dels enemics en els videojocs de fantasia i ciència ficció com a paral·lel a la deshumanització, operada històricament, de part de la humanitat per motius de gènere, ètnia o classe entre d'altres; també pot remetre's a l'ús de videojocs i de simuladors de situacions de guerra com a entrenament militar, i de manera més general als usos ideològics i polítics de la ficció bèl·lica al llarg de la tradició occidental. Com apunta Walter Benjamin, esteticitzar la violència i deshumanitzar l'enemic són operacions típicament feixistes. Del que es tracta en l'obra d'Oya és, però, d'entendre el que resulta atractiu pels jugadors d'aquests videojocs (a qui, d'altra banda, no té cap sentit ni utilitat

concebre com un conjunt homogeni de violents sense bri de pensament crític), a fi que els jugadors puguin també treure'n conclusions ètiques, bé a través de la pròpia mecànica dels videojocs, bé com a exercici reflexiu per compte propi.

En efecte, si, com Oya assenyala, la jugabilitat i la representació gràfica del fet de matar en els videojocs opera una abstracció del dolor i de la gravetat de les conseqüències, i els jugadors, al seu torn, no s'orienten a la cerca de visions i sensacions desagradables, sinó plaents i inofensives, un resultat ben possible i de conseqüències polítiques palpables és que els jugadors en treguin una noció distorsionada, endolcida i ideològicament carregada del fet de matar o fer la guerra.

Davant d'aquest risc ben present, si es vol aconseguir un enfocament pedagògic i en la mesura que es vulgui extreure dels FPS una reflexió crítica, o bé el videojoc o bé el jugador mateix han de poder contrarestar aquesta neutra intranscendència de l'acció de disparar.

El mateix es pot dir pel que fa a la narrativa heroica que envolta l'acte de matar en els FPS (i no només). Oya hi dedica el cinquè capítol de l'obra. Glorificar l'acció violenta del protagonista és un recurs per atreure el jugador a jugar i continuar, i a més de ser la base de la majoria d'històries dels FPS, també proveeix d'una justificació moral addicional quan al joc es dispara a personatges humans. Presentar l'acció com una lluita contra un mal que vol dominar o destruir el món, i fer del protagonista l'únic que pot dur-la a bon terme, i per tant, situar la violència sota la noció de deure, sacrifici i heroïtat, és un element immersiu que elimina el desplaer que els criteris morals podrien suposar pel jugador.

Això d'entrada xoca amb l'objectiu pedagògic d'incentivar el pensament crític,

però de nou és un aspecte que els educadors poden emprar per suscitar la reflexió.

De videojocs *shooters* que aprofiten la seva pròpia història, i per tant la pròpia narrativa heroica, per qüestionar les accions i decisions del jugador (sempre integrades en la narrativa) se'n troben tant en primera com en tercera persona. D'entre els FPS, Oya comenta abundantment l'exemple de *Far Cry 4* (2014), on l'antagonista s'encarrega de presentar les accions violentes del protagonista com a innecessàries. Poden trobar-se paral·lels entre els jocs de tercera persona; un dels més paradigmàtics en aquest sentit, és *Spec Ops: The Line* (2012), que obliga el jugador a presenciar les conseqüències humanitàriament desastroses de les seves decisions bèl·liques.

Pels videojocs on no es dona aquesta mena d'incentiu a la crítica, Oya proposava, ja en comentar la mecànica de disparar, un exercici d'abstracció a l'abast de qualsevol jugador que el vulgui fer. Es tracta de fer l'esforç d'imaginar l'acció dels videojocs com una situació real on la mort i el dolor no són reversibles o neutrals, i on la violència afecta persones en cap sentit deshumanitzades. Tenint en compte que generalment es juga com a forma d'entreteniment, no és esperable que cada jugador faci aquest exercici; però en la mesura que els videojocs també excedeixen el mer entreteniment i poden resultar un recurs pedagògic útil, l'autor planteja que suggerir o compartir aquest exercici amb els jugadors és una de les formes en què els educadors poden connectar amb els seus interessos i aprofitar-los per incitar a la reflexió moral.

L'objectiu no és, al cap i a la fi, imposar o vetar una manera de jugar, sinó fomentar el pensament informat i crític per a l'aprenentatge i les interaccions reals, i a tal fi no és necessària una partida estrictament ètica per poder reflexionar a partir

d'un videojoc, com no és necessari que un videojoc mostri una forma de socialització amigable per promoure relacions interpersonals amistoses i significatives. Aquesta doble paradoxa, en termes ètics ja s'ha plantejat en l'ètica dels videojocs per part d'estudiosos com Miguel Sicart (2013), i en termes socials és ben evidenciat en el sisè capítol, en el qual Oya aborda l'experiència multijugador dels FPS.

La inclusió de més d'un jugador en una partida, i per tant la intersubjectivitat videolúdica, pot donar-se tant presencialment com virtualment. En el primer cas pot jugar-se en parelles o grups en una sola pantalla o, també, en reunions multitudinàries, i en cadascuna d'aquestes situacions, als jugadors sovint importa més la socialització amb qui tenen al costat que no pas l'acció del joc, si bé el joc i l'acte de jugar serveixen de catalitzador per a les relacions interpersonals. En els videojocs multijugador, si bé les relacions s'estableixen a distància, també es dona un lligam social divers i valuós. Cal tenir en compte que jugar plegats pot fer-se, segons el joc, en clau col·laborativa o competitiva, que els altres jugadors poden ser anònims o coneguts, i que es pot donar o no una conversa en temps real mentre es juga. Sovint tots aquests elements es barregen: una jugadora pot formar equip i parlar amb els seus amics mentre combaten contra un altre equip, els jugadors dels quals els siguin desconeguts i amb els quals no es doni una conversa.

L'anonimitat, en efecte, pot comportar una major agressivitat, i les partides en temps real una major addicció (o almenys un major condicionament dels hàbits dels jugadors); però al seu torn, sovint en els multijugadors online segueix important més la possibilitat de comunicar-se amb els altres jugadors que tot altre aspecte del joc (inclosa la narrativa heroica, aquí sovint

absent). Així, videojocs i partides que aparentment haurien de perjudicar la socialització, poden incentivar-la quan es dona una interacció humana i real al voltant del jugar. Podem afegir que compartir un videojoc amb els altres no només és possible en els multijugadors, sinó que es dona constantment quan mirem a un amic jugar o comentem amb algú un determinat aspecte d'un videojoc que un o altre ha jugat prèviament. Els videojocs (d'un o de més jugadors) no són inherentment un obstacle a la intersubjectivitat, ans al contrari, són una activitat més que s'integra en la intersubjectivitat quotidiana dels jugadors. És per això que tenir en compte el que el jovent juga obre grans oportunitats per a converses valuoses.

Aquestes oportunitats són l'últim aspecte que Oya tracta en el cas dels FPS: l'últim capítol de l'obra ofereix idees i exemples que poden enriquir l'ús dels videojocs com a objecte o referència en l'estudi, tot partint del fet que una fracció de l'alumnat hi juga. L'autor esmenta l'existència dels anomenats jocs seriosos (*serious games*), desenvolupats amb propòsits educatius o amb una clara aplicació en l'entrenament o en la teràpia, però no cal buscar jocs sofisticats que puguin ser aptes per a una partida pedagògicament edificant, si ja es poden aprofitar els jocs que de fet ja formen part de la formació dels joves.

Aquí es posen de relleu un parell d'advertències importants a l'hora de triar els jocs dels quals es parlarà amb un propòsit educatiu. En primer lloc, de poc serveix fer referència als videojocs en abstracte sense tractar de videojocs concrets que puguin comentar-se. En aquest sentit, durant tota l'obra, Oya també s'encarrega de resseguir cada afirmació en exemples concrets i diversos de FPS (més d'un centenar al llarg del text). En segon lloc, la referència a un

videojoc concret funciona, com si es tractés d'una pel·lícula o d'una obra literària, si l'alumnat el coneix o està en condicions d'apreciar-lo, mentre que pot ser inefectiva si no es compta amb el temps d'introduir o provar un joc que l'alumnat pugui valorar en relació al contingut que es vol transmetre o la reflexió que es vol incentivar.

Més segur és, doncs, partir d'una referència compartida entre jovent i educador, a què l'alumnat ja jugui o en la qual es pugui aprofundir prou perquè esdevingui comuna. A tal fi, familiaritzar-se amb un joc per comentar-lo pot ser un exercici pràctic a l'aula si es té el temps i el context ho fa viable. Jugar plegats pot ser, doncs, part del procés pedagògic que parteixi d'un videojoc, suggereix Oya. Altrament, la referència a videojocs coneguts pels alumnes, si hi juguen, pot atreure la seva atenció i fomentar l'aprenentatge, ja que el saber i la reflexió es connecten així amb alguna cosa que ja forma part de la seva vida.

Pel que fa al què de l'aprenentatge amb el suport dels videojocs, Oya esmenta dues de les moltes possibilitats: la història i la filosofia. La representació de la història als videojocs, també als que són FPS, és una arma de doble fil que pot despertar un gran interès pels esdeveniments històrics reals gràcies als recursos immersius dels videojocs, però com apunten Oya i altres estudiosos com Alberto Venegas (2020a, 2020b), també pot distorsionar, estetitzar i banalitzar el passat. Un acompanyament pedagògic pot consistir en la inclusió d'aquests videojocs entre les referències o fonts d'una classe d'història a fi d'incentivar-ne un ús crític i d'enriquir l'aprenentatge tot tenint en compte les imprecisions o els biaixos narratius i ideològics que poden trobar-s'hi.

En relació a l'aprenentatge filosòfic, tot el que Oya ha tractat en la seva obra és un exemple prou abundós de la quantitat de

temes, i la seva profunditat, que poden comentar-se en referència als videojocs FPS i d'altres. La senzillesa d'uns quants píxels més o menys semblants a una arma de foc entronca amb debats epistemològics de primer ordre sobre el rol i la caracterització del coneixement en la nostra relació amb l'entorn, mentre que els aires d'heroisme més subtils o més exagerats són un punt de partida perfectament efectiu per a una aproximació a la càrrega ideològica dels discursos sobre una guerra justa.

Els videojocs no esdevenen màgicament un recurs o una font d'aprenentatge o de pensament crític, però tampoc són com per bruixeria un obstacle al procés educatiu. El valor d'estudis com el d'Oya és que, tot fent palesa l'ambigüitat de contingut i d'efectes dels videojocs, no es pretén la imposició d'una forma correcta d'abordar l'existència i les partides d'aquests jocs, sinó oferir més capes de lectura, jugabilitat i interpretació que puguin complementar educativament el fet de jugar-hi.

Això és especialment valuós en tractar d'un gènere on les crítiques menys informades sovint cauen en la banalització, ja no dels jocs, sinó dels seus jugadors. Enfront de les condemnes taxatives, l'aposta d'Oya per aprofitar pedagògicament els punts problemàtics dels FPS, o la invitació a estudiar filosòficament les seves característiques principals en tant que videojocs, són punts de partida amb continuïtat com a estratègies educatives. Per això obren via a formes de tractar els videojocs que poden ser efectives, en un context on ja fa dècades que l'educació es dirigeix també a persones que juguen a videojocs.

Referències

Bibliografia

Benjamin, W. (2021) *L'obra d'art en l'època de la seva reproductibilitat tècnica*. Traducció de Jaume Creus i pròleg de

Jörg Zimmer. Girona, Edicions de la el·la geminada.

Ferguson, C. J. et al. (2008) «Violent Video Games and Aggression. Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation?». *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), p. 311-332. <https://doi.org/10.1177/0093854807311719>

Klevjer, R. (2022) *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition*. Transcript. Independent Academic Publishing.

Maté, D. (2021) «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión». *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, núm. 98, p. 19-35. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>

Sicart, M. (2013) «Moral Dilemmas in Computer Games». *Design Issues*, 29(3), p. 28-37. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219

Venegas, A. (2020a) «El videojuego histórico como forma de memoria». *Revista de historiografía*, núm. 34, p. 347-368. <https://doi.org/10.20318/revhisto.2020.5834>

Venegas, A. (2020b) «La memoria indolora del videojuego de historia». *Barataria: Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, núm. 29, p. 24-35. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.545>

Ludografia

Catacomb 3-D (ID Software, 1991).

Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996).

Far Cry 4 (Ubisoft, 2014).

Spec Ops: The Line (2K Games, 2012).

Wolfenstein 3D (ID Software, 1992).