

An illustration showing a woman with long black hair, wearing a white top and a long red skirt, reaching upwards with her right hand. She is surrounded by many brown birds in flight against a light blue sky. A man in a blue and grey outfit is visible in the lower center, looking up at the woman. The text 'VEGANISMO Y VIDEOJUEGOS' is overlaid in the center, with 'Y' in green and the rest in white.

VEGANISMO Y VIDEOJUEGOS

Imagen 1 Princess Kaguya (2013). En la película se muestran fuerte amor y respeto por la naturaleza y los animales. Fuente: pinterest.com.

25/11/20
Gemma Bachs

Tras la publicación de *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) (ACNH), PETA protagonizó un par de polémicas en Internet que despertaron gran rechazo y burlas entre el público. A raíz de los acontecimientos, se alzó debate respecto a ciertas cuestiones tales como: ¿deberían comportarse de qué manera, los veganos en los videojuegos? ¿Deberían alimentar a sus personajes de la misma forma que se alimentan ellos en la vida real? ¿Y los animales? ¿Es aceptable matarlos en un juego? ¿Se considera anti vegano no ser vegano en el mundo del juego o encarnar un personaje que no lo es? En definitiva, ¿deberían los veganos jugar como veganos cuando juegan a videojuegos?

1

El primer suceso tuvo lugar a finales de marzo de 2020. PETA publicó en su página web peta.org una guía vegana para jugar a ACNH concorde a los dictados del veganismo. En el texto explicaban que el objetivo principal de la guía era responder a las preguntas éticas que ellos decían muchos veganos se encontrarían a la hora de jugar al juego.

Teniendo esto en cuenta, la guía prohibía pescar; cazar insectos y moluscos; construir museos de peces e insectos; vestir prendas fabricadas a partir de piel, cuero, lana, o cachemira; y construir casitas para perros. Por otro lado, animaba a llevar una alimentación frutal; vestir prendas a partir de algodón, microfibra, cáñamo, nylon o poliéster; nombrar la isla con un título animal-friendly como *Veganville*; añadir eslóganes en favor de la causa al propio pasaporte como #EndSpeciesism; crear ropa con eslóganes reivindicativos; colocar una nota que avisase de las normas de comportamiento (veganos) a seguir dentro de la propia isla; y participar en hobbies inofensivos con los animales como escuchar música, hacer fogatas y descubrir nuevas zonas del mapa.

Ahora bien, dentro del veganismo, es posible distinguir tres tipos de perfiles: los veganos por salud, los veganos ambientales, y los veganos éticos. Los veganos por salud comen una dieta basada en plantas para perder peso o mejorar la salud física. Sin embargo, no incorporan el veganismo en otros aspectos de sus vidas, ni están primariamente preocupados por los derechos de los animales. Un vegano ambiental está preocupado sobre el impacto ambiental de la industria cárnica. Sin embargo, puede comprar productos de piel por encima del PVC, pensando que el cuero es una mejor opción para el medio ambiente. Un vegano ético es quien adopta una dieta vegana por moral, ética y razones políticas. La dieta forma parte de un modo de vida que está estructurado alrededor de la filosofía por los derechos de los animales (Greenebaum, 2012).

Existen veganos éticos que argumentan que el veganismo no debería estar separado de los derechos de los animales. Quieren preservar el veganismo como una política contra lo establecido, como también una ética sobre la liberación animal. Los líderes del movimiento vegano valoran el veganismo ético por encima del veganismo por salud. Para ellos es importante diferenciar entre aquéllos que “comen” vegano (veganos por salud) y aquéllos que “viven” vegano (veganos éticos) para entender la resultante creación de jerarquías y fronteras entre los veganos (Greenebaum, 2012). Estas representaciones en competencia revelan una importante línea de fisura dentro del veganismo, una que puede tener implicaciones para el crecimiento de este movimiento (Bartkowski et al., 2018).

A partir de esta distinción entre los veganos, podemos entender mejor el surgimiento y acogida de la guía de PETA para ACNH y su subsiguiente manifestación pidiendo la liberación de los peces de los tanques del Museo. Ambos acontecimientos venían del contexto vegano ético, y fueron acogidos por el público en general. Dentro de este público en general, los más susceptibles a responder positivamente eran los también veganos éticos, –que extienden el veganismo a todos los aspectos de sus vidas; entiéndase, pues, el videojuego como un aspecto más–, antes que los otros tipos de veganos. Si se tiene en cuenta que los veganos representan un 2% de la población americana (2017) y un 1.18% de la de Gran Bretaña (2019), y que en consecuencia los veganos éticos representan un porcentaje aún más reducido que éstos, tendría sentido también que las voces y las opiniones de la mayoría omnívora se oigan más en los medios, básicamente debido a un fenómeno de cantidad.

Por otro lado, tanto la guía como la manifestación se podrían entender como fenómenos foucaultianos de self-fashioning. El self-fashioning se refiere a la práctica constante y durante toda la vida de ejercer poder sobre la propia vida para encontrar un sentido personal de libertad. Esto se hace tomándonos la libertad de imponer reglas y disciplinas sobre nuestras propias vidas que dan forma a formas específicas de vivir libremente dentro de las estructuras existentes de dominación y opresión (Westerlaken, 2017). Estas formas de juego y discusión dan a los veganos una voz personal y activa que es escuchada por otros y les permite un espacio para la auto-individualización y la exploración que usualmente no se les es concedida en la sociedad (Westerlaken, 2017). El juego les ofrece empoderamiento y acción política, así como un campo de pruebas y puertas al diálogo. PETA aprovechó ACNH para *participar a través* del medio, concepto

que definió Carpentier en 2011. De la misma forma que otros se manifestaron allí similarmente en favor de Hong Kong.

Sin embargo, también la gran mayoría de veganos éticos rechazaron categóricamente la guía y la manifestación de PETA. Podría esto deberse a dos factores. Uno, que estas personas entienden el videojuego tal como lo definía Huizinga en su *Homo Ludens* (1938): libre; no “ordinario” ni vida “real”; orden y creador de orden; distinto de la vida “ordinaria” tanto en localidad como en duración; y desconectado de interés material, sin posibilidad de ganar provecho a partir de él. En base a esto, no habría por qué comportarse veganamente en los videojuegos movido por los derechos de los animales, puesto que los animales en 2 y 3D no sufren ni existen de verdad. Aparte de que no tiene el jugador por qué estar encarnándose realmente a sí mismo, sino que puede decidir experimentar el juego a través de un personaje con quien no comparte la misma lista de valores ni ética.

Y segundo factor: odiaron la guía y la manifestación porque odian a PETA. Y al final, el medio es el mensaje (McLuhan, 1964). A Westerlaken la recibieron amigablemente en Reddit al presentar su vegan-run. PETA alza rechazos tanto entre veganos como no veganos fundamentalmente por sus prácticas de eutanasia descontroladas, robo de animales y creencias no científicas. Si otro organismo o individual hubiese compartido una guía para jugar veganamente a *ACNH*, puede que estos hechos se hubieran interpretado no como una excentricidad más de una organización inconsciente, como es actualmente el caso, sino como una invitación a una nueva experiencia de juego para la posible reflexión. Investigación previa sugiere que los medios sirven como creadores culturales en la propagación de normas sociales respecto al tratamiento de animales no-humanos (Bartkowski et al., 2018).

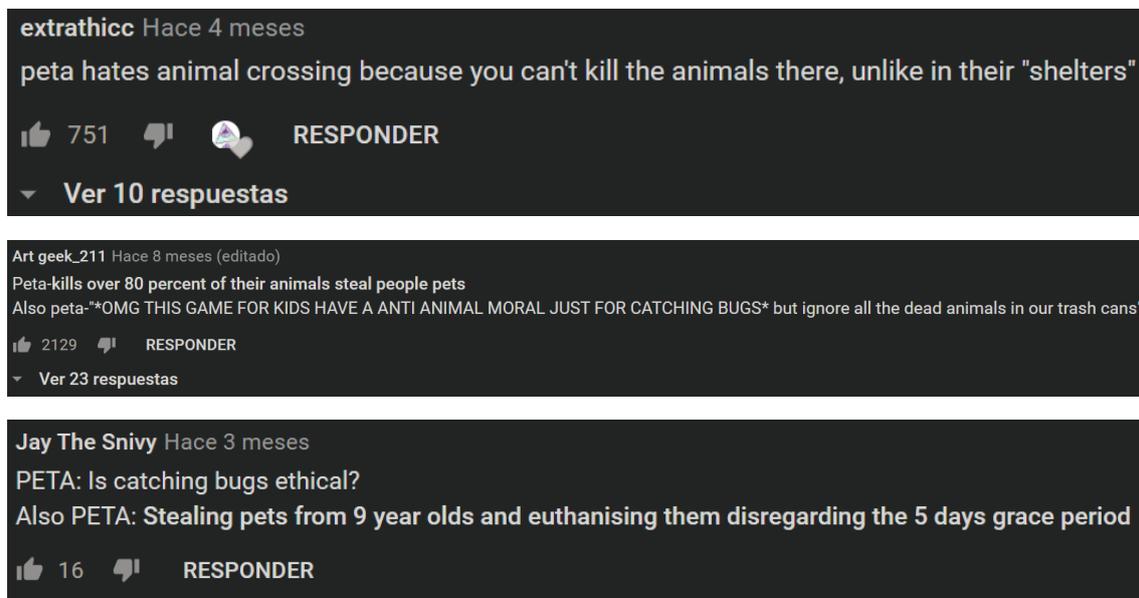


Imagen 4. Comentarios de netizens respecto a PETA. Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=AY9Et3_ggml&t=62s.

A modo de conclusión, se desprende que habría que investigar más hondamente la acogida del público en general y por segmentos de propuestas de self-fashioning participativas veganas, esta vez sin que éstas provinieran de organizaciones con fama más que cuestionable, para saber del cierto si el rechazo lo produce el medio o el mensaje. Por otra parte, el debate veganismo y videojuegos queda abierto y con muchísimas preguntas éticas sobre las que reflexionar y construir.

Referencias

1. Bartkowski, J.P. et al. (2018). *Portraits of Veganism: A Comparative Discourse Analysis of a Second-Order Subculture*
2. Greenebaum, J.B. *Veganism, identity and the quest for authenticity.*
3. Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens.*
4. Westerlaken, M. (2017). *Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run.*
5. <https://nintendosmash.com/peta-organizes-a-protest-against-the-fake-fish-museum-in-animal-crossing-new-horizons/>
6. <https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/49064/1/peta-has-issued-a-vegan-guide-to-animal-crossing> -
7. <https://www.peta.org/features/animal-crossing-new-horizons-vegan/>
8. <https://www.quora.com/What-are-your-thoughts-on-PETA>

Imagen 5. Ideas subrayadas del Homo Ludens (Huizinga, 1938).

it interrupts the appetitive process. It incorporates itself as a temporary activity satisfying in itself and ending there. Such at least is the way in which play presents itself to us in the first instance: as **an intermezzo, an interlude in our daily lives.** As a regularly recurring relaxation, however, it becomes the accompaniment, the complement, in fact an integral part of life in general. **It adorns life,** amplifies it and is to that extent a necessity both for the individual—as a life function—and for society by