

# “¿Nosotros somos los malos?” Apropiación del discurso cinegético del videojuego por las comunidades de jugadores de Monster Hunter: World

## *“Are we the baddies?” Appropriation of hunting discourses by the Monster Hunter: World gamer communities*

Maicool Andrés Herrera Mármol\*  
Université Catholique de Louvain  
Place de l'Université 1,  
1348 Ottignies-Louvain-la-Neuve, Bélgica

[maicoolherrera@gmail.com](mailto:maicoolherrera@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0002-5460-7468>

Editor: Dr. Rogelio Del Prado Flores

<https://doi.org/10.36105/stx.2026n16.04>

Fecha de recepción: 2 de septiembre 2025

Fecha de aceptación: 26 de noviembre 2025

### RESUMEN

En este artículo describimos cómo los jugadores se apropian del discurso del videojuego y para qué lo usan. Para responder a estas preguntas, hemos realizado un trabajo de etnografía digital tanto en el videojuego como en dos grupos latinoamericanos de Facebook. A esto, hemos añadido una serie de entrevistas semidirigidas. Los datos recogidos muestran que los jugadores recurren a la retórica ecológica descrita por el juego para justificar su práctica: se caza para proteger el ecosistema. Sin embargo, estos son conscientes de la disonancia ludonarrativa provocada por las mecánicas de caza y el discurso ecológico. Si los

\* Máster en Filosofía (Grand Distinction) y en Sociología y Antropología (La Plus Grande Distinction) por la Université Catholique de Louvain. Actualmente ejerce como Profesor de Filosofía y Ciudadanía en una Escuela Secundaria en Bélgica. Sus ejes de investigación son la ontología del juego, la biopolítica y las prácticas cinegéticas tanto on line como offline.

CÓMO CITAR: Herrera Mármol, M. A. (2026). “¿Nosotros somos los malos?” apropiación del discurso cinegético del videojuego por las comunidades de jugadores de Monster Hunter: World. *Sintaxis*, año 9, núm. 16, DOI: <https://doi.org/10.36105/stx.2026n16.04>



Esta obra está protegida bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0 Internacional.

jugadores usan el humor para mostrar lo absurdo de esta disonancia, este también sirve para neutralizar las críticas al juego.

**Palabras clave:** caza, videojuegos, etnografía digital, ética, humor.

## ABSTRACT

In this article we ask how players appropriate the video game's speech and what they use it for. To get answers to these questions, we conducted digital ethnography both in a video game and among two Latin American Facebook groups. To this we have added a series of semi-directed interviews. The data collected shows that players use the ecological rhetoric described by the game to justify their practice: they hunt to protect the ecosystem. However, they are aware of the ludonarrative dissonance caused by hunting mechanics and ecological discourse. If players use humor to show the absurdity of this dissonance, it also serves to neutralize criticism towards the game.

**Keywords:** hunting, video games, digital ethnography, ethics, humor.

## INTRODUCCIÓN

El 05 de octubre de 2020 se presentó un *teaser* tráiler de la película *live action* de *Monster Hunter* (W.S. Anderson, 2020), una adaptación hollywoodiana de la saga de videojuegos creada por Capcom. En este primer video se podía ver el contacto entre unos militares, el equipo Alfa, y un monstruo. Sorprendidos, los militares comenzaron a disparar a la bestia. Las críticas no se hicieron esperar: muchos jugadores ironizaban en internet sobre el hecho de meter a soldados americanos en el mundo de fantasía medieval de *Monster Hunter*.

El 14 de octubre se estrenó el primer tráiler oficial en el que se cuenta más sobre la historia de la película: siguiendo la pista de un equipo de combate desaparecido, el equipo Alfa será engullido por una tormenta que los transportará al mundo de *Monster Hunter*. Los soldados se enfrentarán a criaturas desconocidas y hostiles para poder volver a su mundo. Muchos jugadores se quejaron de las palabras de Artemis, el personaje principal: “No me importa lo que sean estas criaturas, las destruiremos y cerraremos los portales” (*Ibid*). Contra la película, los jugadores movilizaron el discurso de *Monster Hunter: World* (Capcom, 2018): se caza para proteger la naturaleza. Esto nos extrañó, ya que la saga *Monster Hunter* no se caracteriza por tener una historia muy desarrollada (Javet, 2014). Sin embargo, el uso que los jugadores hicieron de esta

retórica entendía que este discurso era algo más que un contexto narrativo, sino que daba sentido a la acción. Pero esta recuperación no es una simple iteración: los jugadores no se limitan a repetir de manera mecánica el discurso del videojuego. Nos preguntaremos entonces cómo el videojuego legitima la caza y cómo los jugadores se apropian de esta retórica. Con este estudio buscamos describir los discursos y sus relaciones entorno a la caza en el contexto de una comunidad de jugadores.

## METODOLOGÍA Y MARCO TEÓRICO

En su trabajo sobre las comunidades en *Second Life*, Boellstorff (2008) proponía a los antropólogos analizar los mundos virtuales en sus propios términos: estos no son una simulación del mundo exterior sino que son un medio capaz de reconfigurar y estabilizar una cultura. La interacción en un entorno digital está mediada por un avatar, un dispositivo y una plataforma, lo que exige cambios en la concepción de la etnografía. Es por esto por lo que los autores de *Etnografía digital. Principios y prácticas* (Pink *et al.*, 2019) consideran que la etnografía digital se caracteriza por ser múltiple (lo digital se incluye en el ámbito cotidiano), multimodal (no se aborda el entorno digital exclusivamente), abierta (se trata de un proceso colaborativo), reflexiva (el investigador es consciente de sus interacciones y su impacto con las personas estudiadas) y heterodoxa (los recursos no vienen únicamente del ámbito académico). Retomando estas proposiciones, hemos realizado un trabajo de observación participante en una comunidad de jugadores de *Monster Hunter*. Entre octubre de 2018 y mayo de 2019 jugamos a *Monster Hunter: World* y analizamos los comentarios de dos grupos privados de Facebook, en los que los jugadores latinoamericanos compartían sus experiencias sobre el juego. En esta primera etapa recopilamos en un cuaderno de campo las publicaciones y las respuestas de los jugadores en Facebook, así como la experiencia que tuvimos en el juego. Siendo el videojuego un medio visual (Benassini Félix, 2025), nos hemos servido de capturas de pantallas para guardar tanto los momentos del juego como las publicaciones.

El 18 de abril de 2023, con el anuncio de un nuevo juego de realidad aumentada *Monster Hunter Now* (Niantic & Capcom, 2023), decidimos retomar el trabajo de campo que se concluyó tras el anuncio de *Monster Hunter Wilds* (Capcom, 2025) el 12 de diciembre de 2023. Durante este tiempo, contactamos con 15 jugadores de los dos grupos de Facebook, con los que realizamos 11 entrevistas semidirigidas por videollamada y 4 entrevistas por chat. Los entrevistados eran todos jugadores latinoamericanos, varones de entre 18 y 34 años, con estudios superiores y habiendo jugado a más de un juego de la saga. Durante las entrevistas, los jugadores insistieron en las justificaciones de la caza que daba el juego, lo que concordaba con

los resultados de las entrevistas que hicimos a 3 jugadores belgas en 2019. Puesto que hemos trabajado sobre grupos privados en Facebook, hemos decidido anonimizar los comentarios que utilizamos en este artículo y cambiar los nombres de los entrevistados. Entre ambos trabajos de campo, acumulamos 200 horas de juego tanto en *Monster Hunter: World* como en su expansión *Iceborne* (Capcom, 2019). Debido a la importancia que los jugadores le daban a la representación de la caza en las películas, hemos tenido en cuenta *Monster Hunter* y *Monster Hunter: Leyendas del gremio* (Yamamoto, 2021) para completar nuestro análisis. Esta última película pretende ser una precuela de *Monster Hunter: World*, ya que muestra el pasado de uno de los protagonistas, Aiden o el Cadete de élite.<sup>1</sup>

La caza en los videojuegos ha sido analizada por Servais (2020), quien considera que los jugadores se coordinan y entrenan para reducir la aleatoriedad de las *raids*. Este se inspira de Hamayon (2021), quien identificó relaciones similares en los Buriatos de Siberia: el chaman debe seducir los espíritus animales para garantizar el éxito de la caza. La caza se concibe como una relación de alianza en la que la presa se da de ella misma.

Descola (2005), en cambio, asocia las construcciones conceptuales a un esquema de relaciones o *ethos* colectivo: la metafísica de la depredación de los Jíbaros implica la captura de los otros, el equilibrio de almas de los Tukanos contribuye a su comercio y la solidaridad de los seres propia a los Campas determina las relaciones de don. Michaud (2010) define la “ética de la caza” como una serie de discursos utilizados por los cazadores para justificar su acción cuando esta está puesta en cuestión. Una de las justificaciones más recurrentes es la que asocia caza y ecología: hay que matar aquellos especímenes que ponen en riesgo el ecosistema, ya que se trata de especies invasoras o cuya población sobrepasa los recursos disponibles (Pinçon & Pinçon-Charlot, 2018; Stépanoff, 2021). La caza sería entonces una técnica de corrección de anomalías que pueden poner en riesgo la naturaleza. Esto es lo que se denomina poder cinegético: una forma de biopoder que captura individuos y gestiona poblaciones (Chamayou, 2010; Foucault, 2004).

Dalla Bernardina (1989) considera que la caza ecológica es el resultado de la introducción de valores capitalistas en la cinegética: la caza ecológica hace del cazador un emprendedor que debe gestionar un capital animal y natural para optimizar sus objetivos. Ricoeur (1997) atribuye 3 funciones a la ideología: justificar un orden establecido, disimular relaciones de poder y unificar los miembros de la sociedad. Si Wagnières (2023) consideraba que en *Monster Hunter: World* los monstruos eran concebidos, sobre todo en los bestiarios, como recursos capitalizables, nosotros mostramos cómo la caza en la saga se inscribía en una técnica de gestión de

<sup>1</sup> Todos los personajes del juego carecen de nombre propio y son designados por el rol que cumplen en la organización de la ciudad de Astera. La única excepción es Aiden, cuyo nombre se revela en la película de Netflix.

catástrofes (Herrera Mármol, 2024). Ambos trabajos tratan de la legitimación y la disimulación, por lo que nos centraremos más en la integración en este artículo.

Nuestro estudio se divide en 4 partes: justificar, cuestionar, reír y neutralizar. En un primer momento, veremos cómo los jugadores movilizan el discurso del videojuego cuando se les pregunta por las razones que justifican la caza. Esta apologética lleva a contradicciones de las que los jugadores son conscientes: la disonancia entre el objetivo del juego y su narrativa no será ignorada. En un tercer momento veremos cómo los jugadores usan el humor para criticar el discurso del juego. Pero este humor sirve también para anular esta crítica: esas reflexiones se hacen entre risas o en un contexto humorístico. El humor puede ser usado como una llamada al orden.

## El sentido de la caza

Cualquier neófito que se acerque a *Monster Hunter* será impresionado por el corazón del *gameplay*: los cazadores masacran animales para crear objetos. Sin embargo, los jugadores consideran que para entender la caza virtual hay que contextualizarla en un mundo fantástico y hostil en la que grandes monstruos amenazan el ecosistema. Esto es lo que diferencia a *Monster Hunter: World* de uno de sus imitadores: *Dauntless*<sup>2</sup> (Phoenix Labs, 2019). Mario, un ingeniero en mecatrónica que acababa de titularse, consideraba que este juego era incapaz de dar un sentido a la caza:

En *Dauntless*, la caza... por lo que no me gustó es que la caza se siente sin sentido. En verdad, no tienes un objetivo claro. Creo que es por eso que al final no terminé gustándome. En *Monster Hunter*, siento que la caza está más justificada por el hecho de que son fuerzas muy grandes que pueden destruir tu poblado. La justificación es que vas a protegerte, por así decirlo.

La justificación de la caza en *Dauntless* se basa solo en la amenaza que los monstruos o Behemoths representan para la humanidad. En efecto, tras un cataclismo, los humanos se ven obligados a emigrar a otra dimensión, las islas fragmentadas, una suerte de archipiélagos satélites en las que abundan los Behemoths. Contra estos monstruos, la humanidad ha creado un gremio de cazadores o *Slayers*.

Dra. Priyani: Estudio la evolución y el desarrollo de los Behemoths para poder terminar con esta amenaza. No son mascotas ni nuestros amigos; son el enemigo de la humanidad y planeo poner fin a esta plaga o morir en el intento (Phoenix Labs, 2019).

<sup>2</sup> *Dauntless* cerró sus servidores el 29 de mayo de 2025, tras un descenso en el número de jugadores concurrentes.

Así pues, se trata de una guerra entre dos rivales: *Slayers* y Behemoths. La justificación se reduce a la neutralización del enemigo antes de que este termine con nosotros.

En su artículo *Chasser en gentleman: évolutions de l'éthique de la chasse sportive*, Michaud (2010) reconstruye la evolución de la justificación de la caza desde el siglo XIX. La caza deportiva se veía como una actividad en la que se evalúa la capacidad del cazador para afrontar un desafío. La caza era concebida como un combate entre iguales, a la manera de un duelo entre caballeros. Sin embargo, el auge de los safaris de la posguerra transformó la caza en una aventura en la que el cazador busca un trofeo. Finalmente, con las críticas decoloniales y ecologistas, se propuso una caza científica que ayuda a la regulación de la naturaleza eliminando a sus potenciales peligros. Tanto la caza deportiva como la aventurera aparecen en *Monster Hunter: World*, pero cuando preguntábamos a los jugadores “¿por qué cazamos?”, estos movilizaban la caza ecológica. Por ejemplo, Rubén, un youtuber de *Monster Hunter: Freedom United* (Capcom, 2008), nos comentó que “cazar aquí es proteger, cuidar. Y no abusar, porque aquí no nos enseñan a abusar de la naturaleza. Si hay que cazar un monstruo es porque es obligatorio.” Para los jugadores la caza es una manera de cuidar del ecosistema. La caza se puede asociar así al pastoralismo cristiano: “El poder pastoral es un poder de cuidado” (Foucault, 2004, p. 131). Este poder no se ejerce por la exclusión de los individuos sino por la producción de un conocimiento exhaustivo sobre estos con el fin de dirigir mejor sus espíritus. Si en *Dauntless* vemos un poder represivo que concibe a los monstruos como enemigos a excluir, en *Monster Hunter: World* se presenta un poder positivo que busca salvar al rebaño (el ecosistema y todos los otros monstruos que lo habitan). El jugador ejerce un poder pastoral en el sentido en el que su acción contribuye a gestionar las poblaciones animales del juego decidiendo sobre quién vive y quién muere.

Este discurso concuerda con la retórica ecológica que aparece en *Monster Hunter: World*. Este videojuego cuenta la historia de una organización de cazadores, el gremio, que ha iniciado una misión científica para estudiar la migración de los dragones ancianos, monstruos tan poderosos que son capaces de alterar el ecosistema. Su comportamiento pone en riesgo la supervivencia de otras especies, lo que exige su eliminación. Este es el caso de Xeno’Jiva, un dragón que se alimenta de la energía vital de todo el ecosistema. Es este quien atrae a todos los dragones ancianos para alimentarse de ellos. Salvar al ecosistema supone su ejecución. La expansión *Monster Hunter: Iceborne* seguirá los mismos pasos que el juego base. *Iceborne* comienza con varias anomalías: los Legianas, monstruos de hielo, están siendo desplazados, varios animales congelados han sido encontrados en climas cálidos y una serie de terremotos están asolando el Nuevo Mundo. Velkhana, un dragón de hielo es el causante de los especímenes congelados y el desplazamiento de los Legianas. Su muerte restablece el equilibrio del ecosistema y da comienzo a la nueva investigación:

Líder del equipo de campo: Y así, los Legiana han vuelto a su actividad normal y de esa manera pudimos evitar el desastre. [...]

Cazador wyveriano: La actitud de los Legiana y el Velkhana rejuvenecido son un efecto secundario de este asunto. Si no le ponemos fin, los cambios en el ecosistema continuaran.

Líder del equipo de campo: Bien, y... ¿cuál es la causa?

Comandante: El omnidragón (Capcom, 2019).

Los terremotos son provocados por otro dragón anciano: Shara Ishvalda. Este monstruo está recubierto de rocas y se alimenta del torrente eterno, un flujo de energía que atraviesa todo el continente y que da vida a todos los organismos del Nuevo Mundo. Cazar tanto a Shara’Ishvalda como a Velkhana supone abatir una anomalía que pone en peligro el resto del organismo. La muerte del monstruo implica el retorno de la normalidad. Foucault definía los monstruos como anomalías en la norma que exigen una operación de corrección extrajurídica (Foucault, 1999). Esposito (2009) desarrollará lo que Foucault había identificado en el pastoralismo: el sacrificio de un elemento del sistema permite obtener la inmunidad del conjunto. De igual modo, en *Monster Hunter: World* los monstruos son anomalías que han de ser abatidas para salvar el ecosistema.

Para varios jugadores, la ética de la caza ecológica está perfectamente representada por la película *Leyendas del gremio*. Tras la muerte de un Velociprey, un velociraptor azul, Julius, el Cazador de élite, le explica al protagonista que la caza nunca es indiscriminada, sino que debe producir un beneficio ecológico: “La vida de los monstruos no se toma a la ligera. Hacerlo comprometería el balance de la naturaleza. Un cazador tiene la obligación de asegurar que la muerte de un monstruo valga la pena” (Yamamoto, 2021).

Si estos argumentarios son utilizados por los cazadores, su elaboración se reserva a ideólogos quienes establecen reglas para moralizar, normativizar y mostrar una buena imagen al exterior. Por ejemplo, en su trabajo sobre la transformación de la caza en deporte, Fabiani (1982) cuenta cómo la sociedad de caza Puiset-Foljuif afrontó su crisis más dura en los años 60. Esta se resolvió con la entrada de una nueva administración, quien promulgó varias reglas de conducta dentro de una política de retorno a “la caza natural”: la caza se volvió una estrategia de gestión y protección de los recursos del campo. De igual manera, M. Pinçon y M. Pinçon-Charlotte han estudiado cómo el discurso científico era movilizad por los defensores de la montería (la caza con jaurías de perros): aunque inicialmente los ecologistas utilizaban los estudios científicos para denunciar la barbarie moral y el impacto ecológico de la caza, los cazadores terminaron por apropiarse los trabajos de demografía y zoología para defender su actividad (Pinçon & Pinçon-Charlot, 2018, pp. 119-148). A esto se le puede añadir la movilización de la tradición para defender su práctica: los cazadores de gamuza

en los pre-Alpes italianos han terminado folklorizando la caza para mostrarla como una tradición cultural.

Dalla Bernardina califica esta práctica de invención de una tradición (1989): en una decena de años, la prensa especializada ha fabricado el mito de una caza tradicional cuyo impacto sería benéfico para el medioambiente. Sin embargo, la caza de la gamuza se realizaba de forma indiscriminada y colectiva, lo que acerca la caza a una fiesta dionisiaca en la que se desperdician los excesos para ahuyentar la escasez. Del mismo modo, la montería se asemeja más a una celebración colectiva en la que se reafirman los lazos sociales en torno a la muerte del ciervo que a una estrategia de control de poblaciones. El objetivo de la ética de la caza no es proteger la naturaleza sino construir una comunidad cohesionada bajo un discurso proporcionado por una autoridad. De igual manera, podemos postular que la caza en *Monster Hunter* está organizada por el discurso del gremio para unificar a los cazadores. Dando una justificación ecológica a los jugadores, el videojuego consigue unificarlos en un discurso común. De hecho, la capacidad de movilizar este discurso marca la diferencia entre un jugador casual que juega por jugar y un cazador que comprende los motivos de la caza. En efecto, aquel que justifica la caza ha jugado lo suficiente como para integrar el discurso del juego y comprender que esta no es gratuita.

### Las contradicciones de la caza

Los jugadores defenderán sus acciones ante la mirada externa de otras personas. Esto les llevará a agotar sus argumentos hasta estar confrontados con las contradicciones de la caza. Carlos, un estudiante mexicano de química, nos confesó haber vivido este tipo de situaciones cuando intentaba explicar a sus amigos los motivos que le llevaban a cazar en *Monster Hunter: World*:

Bueno, si me llegan a decir que por qué voy a matar a un animal. Bueno, primero les explico: “que es porque me dan la misión, bla, bla, bla; que es necesario, ¿no?” Y me dicen: “¿bueno, si es necesario por qué lo vuelves a hacer?” Y es realmente cuando ya no puedo responder a eso. Y termino diciendo que es porque quiero tener lo que ese monstruo me va a dar. Pero como ya no es necesario tenerlo, entonces esto me hace ver frente a las personas que están fuera de este juego como un psicópata asesino de animales. [risas] Entonces es este... gracioso, sus reacciones. Porque probablemente yo reaccionaría de la misma manera si me lo explicaran desde afuera. Es algo que fácilmente cualquier persona podría pensar.

Para evitar la acusación de crueldad animal, tres estrategias son usadas: referirse al videojuego, modificar sus prácticas, o reírse del discurso del juego. En cuanto a la primera estrategia,



los jugadores movilizarán los términos del juego: técnicamente se caza un solo espécimen, las otras batidas son la repetición de la primera caza. Lo que implica que el cazador no extingue a una especie, solo a un individuo. Para Van Ooijen (2018), este tipo de planteamientos considera a los animales como un recurso infinito que los jugadores puede aprovechar en su proyecto de conquista de la naturaleza. Para evitar una caza indiscriminada, otros jugadores diferenciarán entre los animales que pueden amenazar el ecosistema y aquellos que no pueden hacerlo. Cuando el animal es inocuo para su entorno, evitarán cazarlo. Por ejemplo, Daniel, un ingeniero industrial, nos dijo que no le gustaba cazar herbívoros pequeños que están en lo más bajo de la cadena alimenticia: “Como digo, los herbívoros, no recuerdo el nombre, pero los típicos herbívoros que muchas veces los caza el gran Jagras ... Los herbívoros no me gusta cazarlos porque no te hacen nada.” Esta indulgencia sobrepasa a los “monstruos pequeños” y se extiende a los “grandes monstruos”. En este aspecto, Lucien, un jugador belga de 22 años, nos comentó que evitaba cazar al Dodogama [Figura 1] y al gran Jagras porque su fuerza y su impacto en el medio ambiente eran mediocres comparados con otros grandes monstruos.

Maicoool: ¿Y qué piensas del Dodogama y del gran Jagras?

Lucien: Sinceramente, son víctimas hahaha. Se ha vuelto casi un chiste en la comunidad: son tan frágiles que se vuelven entrañables. Cazarlo es tan gratuito que casi no te dan ganas de hacerlo.

FIGURA 1. DODOGAMA EN SU HÁBITAT NATURA



FUENTE: FOTOGRAFÍA DEL AUTOR EN EL LECHO DE LOS ANCIANOS (MONSTER HUNTER: WORLD).

Otros jugadores serán más críticos con los objetivos del gremio y con el rol del jugador en el ecosistema. Max consideraba que cazar un Kulu Yaku [Figura 2] solo porque nos impide instalarnos sobre el terreno es algo desmesurado.

Mira... [Risas] Para mí es algo gracioso. Te lo voy a contar como un chiste que hablé con unos amigos. Es como que alguien te dice: “ve a cazar ese Kulu-Yaku”. Y tú dices: “¿por qué?”. Y te dicen: “ah, porque está dañando el ecosistema.” Pero... es un Kulu-Yaku, ¿a qué ecosistema podría hacer daño? A veces, yo siento que las cacerías que uno realiza son un poco rebuscadas: es porque alguien necesita algo de algo. Es como el de la forja que te dice: “ve a cazar un Bishaten porque necesito piezas de él para crear una nueva arma”. Y tú eres de: “¿es enserio? ¿Voy a cazar un Bishaten para que tú crees un arma para la historia?” [...] Yo siento que algunas cacerías son tan rebuscadas que hasta a veces yo me siento el propio villano, ¿me entiendes?

FIGURA 2. KULU YAKU EN SU HÁBITAT NATURAL



FUENTE: FOTOGRAFÍA DEL AUTOR EN EL YERMO DE LAS AGUJAS (MONSTER HUNTER: WORLD).

Tanto el Kulu-Yaku en *Monster Hunter: World* como el Bishaten en *Monster Hunter: Rise* (Capcom, 2021) son monstruos de bajo nivel, lo que hace dudar a los jugadores de los efectos catastróficos que estos podrían generar. Es por esto por lo que los jugadores no los perciben como amenazas sino como víctimas. Lo mismo pasaba con Dodogama y gran Jagras. Su caza es

“gratuita” porque carece de justificación: estos no pueden poner en peligro el ecosistema. Matarlos no es necesario, sino que se vuelve un acto de crueldad.

Hamayon (2021) había señalado que la alianza entre el chamán y los espíritus no era simétrica sino que establecía la superioridad de los hombres sobre el animal que se iba a cazar: al seducir al espíritu animal, garantizaba el acceso a los recursos animales. En la misma línea, Descola (2005) considera que si los pueblos amerindios adoptan a las crías de los animales cazados, esto se hace para evitar represalias. Si la ética de la caza justifica la intervención, esta también disimula una dominación que se ejerce sobre animales. Durante la entrevista, varios jugadores reconocieron que *Monster Hunter: World* antes de ser un juego ecológico era una fantasía de poder. Este era el caso de Francisco, un estudiante mexicano de antropología:

[...] pues si llega un punto en el que tú empiezas a sentir satisfacción cuando empiezas a controlar más tu arma hasta cierto punto... Pues, si tienes... *Monster Hunter* es una fantasía de poder, las cosas como son, y en la vida real una persona no podría matar una lagartija de esas, aunque quisiera.

Victor, un youtuber mexicano especializado en *Monster Hunter*, nos habló de sus mejores cazas como experiencias desafiantes y terapéuticas:

Creo que eso es terapéutico el hecho de entrar y pelear con una bestia. Yo a veces me lo imagino: estoy peleando con un Brachidios y me está pegando una putiza, pero tengo que levantarme y hacerlo. Al menos a mí, como jugador, me siento así, como un sentimiento terapéutico, de logro, de superación.

Conseguir afrontar y dominar a monstruos de alto nivel puede llevar a estados catárticos. Así pues, las mecánicas del juego promueven más una ética de la caza deportiva: se caza para conseguir sobrepasarse, afrontar desafíos y obtener trofeos. Esta retórica es sobre todo utilizada en las misiones de la arena en la que el jugador debe afrontar a un monstruo en un tiempo determinado. Por ejemplo, la misión “Arena especial: Odogaron” nos pide abatir un perro rojo muy agresivo: “Un nuevo adversario: ¡Odogaron, el musculoso, el demoledor canino! ¡Se muere por tus huesos y no en el buen sentido! ¿Crees que podrás dar la talla contra este peso pesado?” (Capcom, 2018). Ningún objetivo científico sustenta estos combates, solo el desafío de sobrepasar nuestros propios límites.

No obstante, esta retórica es condenada por los códigos del gremio. En *Leyendas del gremio*, Julius le dice a un antiguo cazador que había abandonado las prescripciones del gremio:

Julius: Cuando estuve en Val Habar, hace unos años, recordé los rumores de un cazador rebelde. Se dice que traicionó la filosofía del gremio, comenzó a cazar por deporte, tomando trofeos y vendiendo armas para financiar su hábito. [...] Nuestros errores tienen un modo increíble de hacernos sentir mal (Yamamoto, 2021).

Varios jugadores son conscientes de esta disonancia ludonarrativa (Hernández-Pérez *et al.*, 2024) entre una retórica discursiva (proteger la naturaleza) que defiende la naturaleza y una retórica procedural (explotar la naturaleza) que propone el sometimiento de los seres vivos del Nuevo Mundo. Por ejemplo, Emile, un estudiante belga de filología hispánica nos confesó que se veía más como un colonizador que como un ecologista:

La narración propone un objetivo científico —seudocientífico diría más bien— en el sentido en el que se trata de masacar, hablando apropiadamente. Y la mecánica que está a la base de la mejora del cazador consiste en adquirir prestigio en una nueva *guild*, en el seno de unos exploradores del Nuevo Mundo<sup>3</sup>, obviamente comparado con el Antiguo Mundo de los anteriores juegos. Es un poco la idea de colonialismo, si se quiere. Es como Colón cuando llegó a las Américas, es la idea del Nuevo Mundo, una colonización, no de un mundo humano, sino natural. [...] ¿Regular el ecosistema? No tengo la impresión de regular el ecosistema cuando masacro todos los monstruos que encuentro. Tengo más bien la impresión de desordenar o de asegurar el dominio del hombre sobre el ecosistema.

La experiencia catártica es contrarrestada por los remordimientos que esta provoca. Los jugadores son conscientes del sufrimiento de los animales cazados: en una publicación, un jugador preguntó que si el hecho de obtener el objeto “lágrima de Wyvern” significaba que el monstruo había llorado durante el combate. Este remordimiento no es exclusivo de los jugadores. Fitter & Sir Peter (1978) utilizaron el termino de “carniceros arrepentidos” para hablar de todos los cazadores de élite que, a principios del siglo XX, se invistieron en la creación de sociedades de protección de animales que ellos mismos habían diezmado. Blanc (2022) añadió que a pesar de crear reglas de conducta sus prácticas y hábitos no cambiaron: cazaban de la misma manera tanto en los cotos de caza como en las reservas.

Esta disonancia entre las prácticas cinegéticas y las prescripciones jurídico-morales han sido abordadas por Sánchez Garrido (2006) en los términos de un privilegio de clase: la ley es el producto de una clase dominante para controlar los excesos de las otras clases. Esta ley está construida de tal manera que permite la ilegalidad de los cazadores. “La justificación de éstos se basa en el daño que ciertas especies producen a la caza. Algunos cazadores consideran que al ser ellos los que protegen y cuidan la caza, están autorizados para el control de aquello que puede dañarla, independientemente de que los medios que se utilicen sean legales o no” (*ibid.*). Del mismo modo, los jugadores pueden eximirse de cumplir una ley que ellos movilizan ya que son los únicos garantes de la salvación del ecosistema. El remordimiento sentido por los jugadores se supedita a los objetivos del juego: utilizar todos los medios necesarios

<sup>3</sup> Solo hemos constatado tres publicaciones sobre este tema. Además, los jugadores parecían muy sorprendidos cuando les preguntábamos si los cazadores eran colonos.

para defender a la naturaleza pasa por armarse con el mejor equipamiento. Nardi (2013) ya había notado esto en los jugadores de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004): las comunidades son orientadas en función de la maximización del rendimiento, por lo que los jugadores deben obtener los mejores equipamientos para cumplir este objetivo, ya sea afrontando monstruos o comprando los objetos.

### La ridiculización de la caza

Estos cuestionamientos ponen de manifiesto lo que muchos jugadores ya sospechaban: cazar animales de manera indiscriminada para tener una experiencia catártica no es una acción propia de un héroe sino de un villano. Esta experiencia puede ser ejemplificada por el meme de un soldado nazi preguntándose “¿somos los malos?” [Figura 3].

FIGURA 3. MEME “¿SOMOS LOS MALOS?”



FUENTE: CAPTURA DE PANTALLA SACADA DE UN GRUPO DE FACEBOOK.

La imagen está sacada de un sketch de la serie *That Mitchell and Webb Sound* publicado el 14 de septiembre de 2006. En el sketch se muestra a dos miembros de la SS en el frente ruso que

se percatan de ser los villanos de la Segunda Guerra Mundial. Tras esto, ambos desertan. El uso de este meme denota una reflexividad entorno a la posición de una persona o un grupo, en este caso el villano y la víctima de *Monster Hunter World*. Otros jugadores utilizaban emoticonos para mostrar lo risible del asunto. Por ejemplo, en julio de 2019, un usuario publicó dos fotos [Figura 4] con el comentario siguiente: “y si en Monster Hunter también somos los malos XD?”

FIGURA 4. LA CAZA DEL LEÓN



FUENTE: CAPTURA DE PANTALLA SACADA DE UN GRUPO DE FACEBOOK.

En la foto de arriba podemos ver a un cazador que posa junto con un león abatido mientras que en la foto de abajo se puede observar al monstruo muerto detrás de la figura del cazador. Si arriba el protagonista es el hombre, abajo el monstruo ocupa toda la escena. La frecuencia



y la variedad de estas bromas muestran hasta qué punto los jugadores son conscientes de los límites del discurso del juego. Carlos nos habló a este respecto:

Esta broma sí que la he escuchado en otras partes, de que “el monstruo en el juego eres tú” por cazar animales inocentes. Y sentido tiene que tu seas el monstruo, porque es por avaricia por lo que haces esto. Porque no es necesario que lo hagas, hasta cierto punto más de una vez, porque ya cumpliste con la misión, pues tú tienes ese objetivo de crearte o hacerte una pieza de este monstruo, tienes que acabar con su árbol genealógico entero. Y ciertamente no es necesario [risas].

Exponiendo la diferencia entre el discurso del juego y la práctica de los jugadores, las bromas y los memes contribuirían a una crítica de la narrativa oficial del juego: el cazador no ayuda a la preservación de la naturaleza sino a su destrucción. El humor hace manifiesto las relaciones de poder que se esconden detrás del discurso ecológico ya que muestra que las prácticas cinegéticas difieren de las reglas morales que las sustentan. Al reírse de esta disonancia, se cuestiona el discurso oficial del juego, así como las instancias que lo difunden (el gremio y la comisión). El humor puede ser visto entonces como una técnica de cuestionamiento del orden establecido. Recordemos que la sátira, uno de los antecesores de los memes, se mofaba de los hombres políticos y de las decisiones del gobierno (Winckler, 2019).

### La neutralización de la crítica

Sin embargo, no debemos olvidar que, si los memes permiten cuestionar las relaciones de poder, estas no son abolidas. De hecho, las bromas también permiten desactivar la seriedad de las reflexiones éticas. El vídeo “Monster Hunter World’s HORRIFYING Truth!” publicado por The Wrap Zone (2018) en Youtube el 15 de febrero de 2018 es otra de las publicaciones recurrentes sobre este tema.<sup>4</sup> En el vídeo Michael Adams Davis interpreta a un jugador de *Monster Hunter: World* que caza un Pukkei Pukkei sin cuestionarse sobre sus acciones, mientras que David Odom interpreta a un neófito que mira desde el exterior cómo su amigo masacra animales y se regocija por ello. El neófito pregunta “¿por qué cazas?”<sup>5</sup> mientras que el jugador responde que se trata de una misión de investigación y que los animales que mata son daños colaterales. Después el neófito acusará al jugador de encontrar placer en la crueldad animal: “Tú eres el monstruo, eres un asesino despiadado y sin remordimientos que

<sup>4</sup> El vídeo de The Warp Zone ha sido publicado en uno de los grupos al menos 6 veces entre junio de 2019 y enero de 2020, lo que muestra hasta qué punto se trata de una experiencia común entre los jugadores.

<sup>5</sup> Traducción propia.

caza animales inocentes en su propio hogar por nada más que tu beneficio propio. Tú eres el monstruo, tú eres el cazador monstruoso”. El neófito juega aquí con el verdadero significado del título: *Monster Hunter* no trata tanto de cazar monstruos sino de monstruos cazando animales; el cazador es el verdadero monstruo del juego. Michael se cuestionará entonces sobre sus acciones: “Estaba tan implicado en el grindeo de mejores recompensas que nunca había pensado que estaba destruyendo sistemáticamente un ecosistema entero [...]”. Sin embargo, al descubrir que se podía personalizar las armaduras del Palico, el gato asistente del cazador, el neófito es reintegrado en los objetivos del juego: “Voy a asesinar a todos los monstruos de este continente”. El neófito se despide y deja al jugador con una crisis existencial. Poco después, cuando el vídeo ha concluido, Michael añade que irá a cazar a un gran Jagras: “Seguro que esperas que le corte la cola. Sería una mierda si no lo logro”.

Este vídeo ejemplifica cómo los jugadores van a servirse de la comedia en los grupos de *Monster Hunter*. Si las reflexiones en torno al verdadero villano parecen cuestionar la normalidad del juego, estas son inmediatamente anuladas por el contexto lúdico: el juego evacua las cuestiones morales. Huizinga (2007) ya había señalado esta capacidad del juego a establecer normas diferentes. Si la crueldad animal es condenada en el mundo real, esta es permitida y promovida en el mundo videolúdico para satisfacer los objetivos del jugador. Plantear preguntas sobre el sufrimiento animal implica precisamente dejar de jugar, querer introducir la realidad en el mundo del juego. Los comentarios tanto del video original como de las publicaciones de los grupos de Facebook oscilan entre aquellos que cuestionan las acciones de los jugadores, los que defiende la caza como protección de la naturaleza, y los que se ríen de este tipo de reflexiones. Los dos últimos son más numerosos: “se llama mantener el ecosistema XD XD XD”, comentó un jugador en uno de los vídeos publicados el 13 de junio de 2019. Otro comentario a una publicación en Facebook afirmaba que “Por eso es mejor no analizar tanto porque estamos matando “monstruos” puedes llegar a tener crisis existenciales bien cabrón.” Ante estas cuestiones, jugadores recordaran el cuadro lúdico del juego: “No me podría importar menos, es un juego”. Estos comentarios intentan evitar introducir las cuestiones del mundo real en las reglas del mundo videolúdico. Utilizando la ironía o el sarcasmo, los jugadores neutralizan la crítica excluyéndola del contexto lúdico. Además, los jugadores que se cuestionan sobre sus acciones no van a modificar necesariamente sus acciones: la crisis Michael es solo momentánea; volverá a cazar inmediatamente.

En su trabajo sobre la risa en el pueblo Inuit, Therrien (1997) ha constatado que tanto la risa como los llantos son productos de una internalización de la norma: las madres muerden a sus bebés para mostrarles que no deben llorar, mientras que las bromas y los chismes se usan para contener las transgresiones. Beaucage (2010) también ha descrito un uso similar de la risa en los Nahuas de la Sierra Norte de Puebla. Si las bromas y los cuentos cómicos pueden



invertir los roles, estos también sirven para restablecer el orden. La risa cotidiana y los chismes se usa más bien para restablecer el lugar de aquellos que han transgredido ciertos códigos sociales. Las bromas sancionan socialmente las desviaciones de aquellos que osan transgredir la norma: “Reír de una situación socialmente incongruente es una manera de recordar el orden moral del mundo: hay cosas que no se hacen o no se dicen sin exponerse al ridículo” (Le Breton, 2018, p. 87). No es anodino que las risas fuesen tan frecuentes cuando hablamos con los entrevistados sobre las incoherencias del discurso ecológico de *Monster Hunter: World*.

## CONCLUSIÓN

En este trabajo hemos descrito la manera en la *Monster Hunter: World* se sirve de la ética de la caza y cómo los jugadores reaccionan y adoptan estos discursos. A partir de una etnografía digital y una serie de entrevistas, hemos visto que *Monster Hunter: World* propone un discurso que defiende la caza como estrategia de gestión de poblaciones y de recolección de datos para proteger la naturaleza. La ética de la caza proporcionará un sentido ecológico que diferenciará la caza en *Monster Hunter* de otros juegos similares, como *Dauntless* donde la caza parece más gratuita.

Sin embargo, los jugadores son conscientes de las contradicciones presentes en el juego: la mecánica de matar monstruos se opone a la narrativa ecológica. Para evitar esta disonancia, algunos jugadores repetirán el discurso del videojuego y afirmarán que solo se caza una vez, las otras veces son una repetición de la primera caza. Otros jugadores limitarán los monstruos que cazan: aquellos que no representan amenazas para el ecosistema no serán abatidos. El humor es otra manera de cuestionar esta disonancia: mostrando hasta qué punto esta discordancia es ridícula, los jugadores cuestionan el discurso del videojuego. Así pues, el discurso del videojuego no es repetido de manera mecánica por los jugadores, sino que estos son conscientes de los límites de la caza ecológica. Si su uso parece generalizado, esto no incluye una adhesión ciega sino mas bien pasa por una serie de adaptaciones en las que el jugador se cuestiona sobre su propio rol en el ecosistema. Sin embargo, la cantidad de bromas y memes al respecto del verdadero villano del videojuego nos muestra que lejos de criticar el poder, el humor en la comunidad de *Monster Hunter* puede neutralizar estas críticas.

## REFERENCIAS

Beaucage, P. (2010). Les bonnes raisons de rire: L’humour chez les Nahuas de la Sierra Norte de Puebla (Mexique). *Recherches amérindiennes au Québec*, 40(1-2), 49-60. <https://doi.org/10.7202/1007497ar>

- Benassini Félix, C. (2025). Etnografía visual del videojuego Love Paradise: Una opción para el estudio de las representaciones presentes en sus contenidos. In L. M. Hernández Nieto & L. M. Hernández Nieto, *Intersecciones visuales: Estudios de la imagen desde perspectivas disciplinares* (p. 189-215). UASLP.
- Blanc, G. (2022). *L'invention du colonialisme vert: Pour en finir avec le mythe de l'Éden africain*. Flammarion.
- Blizzard. (2004). *World of Warcraft* [Videojuego].
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.
- Capcom. (2008). *Monster Hunter: Freedom United* [Videojuego].
- Capcom. (2018). *Monster Hunter: World* [Videojuego].
- Capcom. (2019). *Monster Hunter: Iceborne* [Videojuego].
- Capcom. (2021). *Monster Hunter Rise* [Videojuego].
- Capcom. (2025). *Monster Hunter Wilds* [Videojuego].
- Chamayou, G. (2010). *Les chasses à l'homme. Histoire et philosophie du pouvoir cynégétique*. La fabrique éditions.
- Dalla Bernardina, S. (1989). L'invention du chasseur écologiste: Un exemple italien. *Terrain*, 13, 130-139. <https://doi.org/10.4000/terrain.2963>
- Descola, P. (2005). *Par-delà nature et culture*. Gallimard.
- Esposito, R. (2009). *Comunidad, inmunidad y biopolítica* (García Ruíz, Trad.). Herder.
- Fabiani, J.-L. (1982). Quand la chasse populaire devient un sport. La redéfinition sociale d'un loisir traditionnel. *Études rurales*, 87(1), 309-323. <https://doi.org/10.3406/rural.1982.2893>
- Fitter, R., & Sir Peter, S. (1978). *The Penitent Butchers: The Fauna Preservation Society 1930-1978*. Collins.
- Foucault, M. (1999). *Les anormaux. Cours au Collège de France (1974-1975)*. Gallimard.
- Foucault, M. (2004). *Sécurité, territoire, population. Cours au Collège de France. 1977-1978*. Gallimard.
- Hamayon, R. (2021). *Jouer, une autre façon d'agir*. Le Bord de l'eau.
- Hernández-Pérez, J. F., Albaladejo-Ortega, S., & Raja-Aparicio, D. (2024). Entre la narración y la jugabilidad: Explorando la disonancia ludonarrativa en los videojuegos. *Comunicación y medios*, 33(49), 80-91. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72227>
- Herrera Mármol, M. A. (2024). “¡Hay que proteger la naturaleza!” Anticipación de catástrofes y gestión de epidemias en la saga Monster Hunter. *Hipertext.net*, 29, 63-73. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.05>
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens* (E. Imaz, Trad.). Alianza.

- Javet, D. (2014). Envahissement urbain et transformation identitaire: Le Japon au prisme des licences Pokémon, Monster Hunter et Yakuza. In M. Atallah, N. Nova, C. Indermuhle, & M. Pellet (Éds.), *Pouvoirs des jeux vidéo: Des pratiques aux discours* (p. 33-53). Infolio. <https://iris.unil.ch/handle/iris/197591>
- Keck, F. (2021). *Les sentinelles de pandémies. Chasseurs de virus et observateurs d'oiseaux aux frontières de la Chine*. Seuil.
- Le Breton, D. (2018). *Rire. Une anthropologie du rieur*. Métailié.
- Michaud, M. (2010). Chasser en gentleman: Évolutions de l'éthique de la chasse sportive. *Journal des anthropologues*, 120-121. <https://doi.org/10.4000/jda.4262>
- Nardi, B. (2013). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Niantic, & Capcom. (2023). *Monster Hunter Now* [Videojuego].
- Phoenix Labs. (2019). *Dauntless* [Videojuego].
- Pinçon, M., & Pinçon-Charlot, M. (2018). *La chasse à la courre. Ses rites et ses enjeux* (éditions de Montbel).
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital. Principios y práctica* (R. Filelia, Trad.). Morata.
- Ricœur, P. (1997). *L'idéologie et l'utopie* (M. Revault d'Allonnes, Trad.). Seuil.
- Sánchez Garrido, R. (2006). De caza y cazadores. Las construcciones teóricas sobre la actividad cinegética actual a partir de los discursos de sus actores. *Gazeta de Antropología*, 22. [http://www.ugr.es/~pwlac/G22\\_18Roberto\\_Sanchez\\_Garrido.html](http://www.ugr.es/~pwlac/G22_18Roberto_Sanchez_Garrido.html)
- Servais, O. (2020). *Dans la peau des gamers. Anthropologie d'une guilde de World of Warcraft*. Karthala; Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/kart.servais.2020.01>
- Stépanoff, C. (2021). *L'animal et la mort. Chasse, modernité et crise du sauvage*. La Découverte.
- The Wrap Zone. (2018). *Monster Hunter's HORRIFYING Truth!* [Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=qVgcx\\_9e05s](https://www.youtube.com/watch?v=qVgcx_9e05s)
- Therrien, M. (1997). Les exigences du célèbre rire inuit. *E. Daphy, D. Rey-Hulman (dir) & M. Lebarbier (coll), Paroles à rire, Paris, Inalco, pp. 203-299, 211*. <https://shs.hal.science/halshs-00010479>
- Van Ooijen, E. (2018). On the Brink of Virtual Extinction: Hunting and Killing Animals in Open World Video Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 9(1), 33-45. <https://doi.org/10.7557/23.6164>
- Wagnières, M. (2023). Du bestiaire médiéval au bestiaire vidéoludique. Le livre animalier dans *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) et *Monster Hunter: World* (2018). *Le Temps des médias*, 40(1), 218-233. <https://doi.org/10.3917/tdm.040.0218>

- Winckler, G. (2019). Internet Memes: Una relación visual contemporánea. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, 17, 1-11.
- W.S. Anderson, P. (2020). *Monster Hunter* [Película]. Sony Pictures Releasing.
- Yamamoto, S. (Réalisateur). (2021). *Monster Hunter: Leyendas del gremio* [Película]. Netflix.

Esta obra está bajo Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

