



The Ethics of Computer Games

Miguel Sicart
Cambridge, Londres, MIT Press, 2009
264 páginas

Reseña por Óliver Pérez Latorre

El proceso de consolidación de la Ludología como ciencia de las estructuras y procesos lúdicos, a través de referentes como los estudios de Salen y Zimmerman (2004) y Juul (2005), ha ido acrecentando en algunos ludólogos e investigadores afines la “curiosidad” por explorar nuevos horizontes de la disciplina, más allá del ámbito estrictamente formalista en el estudio del diseño lúdico. En este sentido, la pregunta sobre las relaciones entre las formas lúdicas y la proyección de significados se adivina como una ampliación del “campo de batalla” muy interesante en las investigaciones ludológicas de presente y futuro.

El trabajo de Miguel Sicart en *The Ethics of Computer Games* se sitúa en esta especie de “cruce de caminos” entre lo ludológico y lo comunicativo, y supone un impulso hacia la expansión de los límites de la disciplina.

The research behind this book was initiated in response to what seemed a certain zeitgeist, a moment in time at which it started to become appropriate and possible to think about computer games not only as one of the largest entertainment industries in the world, but also as a powerful means for expression and communication, a pervasive tool for twenty-first-century creativity (pág. 223).

Ya algunos trabajos pioneros de Gonzalo Frasca (p. ej., Frasca, 2001) apuntaban hacia la mezcla entre la ludología y el estudio de la dimensión expresiva o comunicativa de las estructuras lúdicas. Por su parte, Ian Bogost adoptó un proyecto próximo al de Frasca en *Persuasive Games* (2006): el estudio de estructuras y procesos lúdicos (al margen de la narratividad) en relación con la proyección de discursos persuasivos a través de la experiencia de juego.

La propuesta de Sicart, aunque afín a las anteriores, postula una perspectiva muy distinta sobre la dimensión semántica de los videojuegos: la construcción y transmisión de sistemas éticos de valores a través del diseño lúdico.

El autor parte de la constatación de la carencia de programas teóricos precisos y eficaces para el análisis del componente ético de un producto cultural tan significativo en nuestro tiempo como los videojuegos; a su vez, ofrece en la primera parte una interesante revisión de estudios precursores sobre el tema, que ayuda al lector a situarse en el contexto de la investigación.

En lo esencial, Sicart desarrolla a lo largo del trabajo una articulación de conceptos ludológicos con perspectivas filosóficas para fundamentar un marco de análisis sobre el componente ético de los videojuegos:

En los capítulos 2 y 3 construye las bases ludológicas del proyecto, distinguiendo entre los conceptos fundamentales de “sistema de juego” vs. experiencia de juego diseñada o “*gameplay*”, y planteando dos polos esenciales para el análisis del jugador como figura ética: la dimensión ética del jugador marcada por el sistema de juego vs. la dimensión ética del jugador como agente éticamente proactivo en el juego.

Conviene observar que el jugador éticamente proactivo del que habla Sicart corresponde fundamentalmente a la esfera diseñada del juego/*gameplay*, no se trata del jugador empírico tal como sería definido/analizado desde los Estudios Culturales y de Recepción, situando el foco más allá del propio diseño de la obra (incluyendo aquí tanto las reglas como la *gameplay* como parte del diseño videolúdico).

Sicart alude en ocasiones a un tipo de jugador que puede contribuir decisivamente a la cristalización de la faceta ética del juego, con un margen de asimilación del juego respecto a sus intereses éticos/culturales, pero, al mismo tiempo, señala que dicho jugador-tipo debería ser promovido desde el propio diseño del juego para ser considerado, en rigor, como parte de la dimensión ética de un videojuego.

En síntesis, el estudio de Sicart intenta profundizar en el estudio del jugador como agente ético del videojuego y delimita diversos niveles de análisis al respecto, pero siempre dentro de la esfera del diseño del juego.

Por ejemplo, en un interesante estudio de caso sobre el mundo persistente *on-line World of Warcraft*, el autor concluye que la imposición por los diseñadores de un “sistema de puntos de honor” que premiaba el enfrentamiento y derrota de otros personajes/jugador hizo emerger un tono “amoral” del mundo del juego, donde se multiplicaron los combates entre personajes/jugador y los “abusos” de personajes/jugador con altos niveles de experiencia contra otros personajes/jugador más débiles. Para Sicart, tras la implementación del sistema de “puntos de honor” la posibilidad de que la comunidad de usuarios (o parte de ella) estableciera reglas tácitas de interacción éticamente virtuosa por iniciativa propia (meta-reglas) no podía resultar, en sentido estricto, en un juego éticamente virtuoso, por la carencia de un fomento claro del desarrollo de este tipo de iniciativas desde el propio diseño del juego. Éstas más bien emergieron “a contracorriente” del diseño.

Una vez fijada la dimensión ludológica del programa de investigación, Sicart aborda en el capítulo 4 la construcción de su mirada teórica, su perspectiva analítica, fundamentada en la Filosofía.

En particular, Sicart escoge las teorías filosóficas de la Virtud Moral (de origen platónico y aristotélico), la Hermenéutica de Gadamer y la teoría de la Ética de la Información (Floridi, Sanders et al.).

De la articulación de la ludología con estas fuentes filosóficas, deriva un sistema teórico que consiste, esencialmente, en los siguientes ámbitos de análisis:

- a) Un análisis del sistema de juego (reglas, mecánicas de juego, objetivos, etc.), de cómo éste proyecta sistemas de valores y cómo promueve determinados

comportamientos del jugador implícito (llamado a este nivel *player/subject*, en acepción restringida).

- b) Un análisis de la relación ética que se establece entre juego y jugador implícito, como usuario éticamente activo: si el juego constriñe las opciones morales del jugador o demanda decisiones libres al respecto, si el juego sugiere o no un distanciamiento crítico del jugador respecto a sus acciones como personaje (caso de *Bioshock*), etc. En los juegos multi-usuario, cabría prestar aquí especial atención al tipo de relaciones sociales que emergen del diseño de juego.
- c) Un análisis del jugador implícito como “homo poieticus”: el grado de interacción “contributiva” que el juego permite al jugador (o a la comunidad de jugadores en los juegos multi-usuario), en tanto que constructor proactivo de la dimensión ética del juego, a través de la posibilidad de influir en el diseño, aportar reglas, espacios de juego (caso de *Eve on-line*), etc. Es posible evaluar aquí la cuestión de cómo la faceta socio-cultural del jugador influye en su proyección como “homo poieticus” dentro del mismo, a nivel ético.
- d) En última instancia, un análisis basado en la teoría Ética de la Información, sobre el tipo de distribución de “responsabilidades éticas” que establece el juego, respecto a los niveles anteriormente señalados: a) el sistema de juego y el *player/subject*, b) el jugador como agente éticamente crítico/activo dentro del marco del juego, y c) el jugador como agente éticamente proactivo o contributivo, si éste es posibilitado por el juego.

Los tres primeros puntos señalados pueden entenderse como niveles de análisis pero también, desde el punto de vista del jugador, como las fases fundamentales de su experiencia ética del juego, denominada por el autor como *ludic hermeneutic circle*.

Dicho programa de análisis es aplicado en tres estudios de caso, que resultan esclarecedores: *Bioshock*, *DEFCON* y *World of Warcraft*. Un pasaje particularmente ilustrativo es el siguiente, acerca de la incorporación del sistema de “puntos de honor” en *WoW*:

“If we apply the ludic hermeneutic circle to the case of World of Warcraft and the honor system, it can be seen as follows: a player agrees to play on a player-versus-player server, assuming the inherent affordances of the game design [*nivel de sistema de juego + player/subject*]. Nevertheless, the player interprets those affordances, giving a certain meaning to the act of playing against another player. It could be deemed as something wrong, or avoidable, to harass other players of inferior powers [*nivel de jugador como sujeto éticamente activo en el juego*]. This player then participates in the player community by the mere act of playing the game, developing a tacit-moral system for the game in player-versus-player mode, created by the players, and run and judged by the players (...) [But] the game design was significantly changed, including ethical affordances that collided with those created by a part of the community [*tensión diseño de juego – jugador como “homo poieticus”*] (...) Assuming that a player is a homo poieticus, voluntarily engaged in this game, then she has to be allowed to intervene in the structure of the game (...) But the game is still closed to players’ self policing, and the developers remain the only ones capable of creating policies and enhancing design choices [*desequilibrio de “responsabilidades éticas” sistema de juego – jugador como “homo poieticus”*].” (págs. 184-187)

A continuación, el autor aborda el a menudo controvertido campo de los efectos psicosociales de los videojuegos en relación al contenido inmoral o amoral de los mismos y, finalmente, ofrece una reflexión sobre la posibilidad del diseño ético del juego tanto en videojuegos de *gameplay* abierta (*Los Sims*, *Civilization*, *Fable*) como en videojuegos de *gameplay* relativamente cerrada (*Bioshock*, *Shadow of the Colossus*, *September 12th*). El trabajo se cierra con un apartado de conclusiones.

En resumen, al margen del evidente interés del tema escogido, la aportación de Sicart destaca por diversos aspectos: la ambiciosa combinación de ludología y el estudio de la dimensión expresiva (a nivel ético) de los juegos, la novedosa aplicación de teorías filosóficas/éticas en el análisis de la proyección semántica del videojuego, y la particular riqueza del sistema analítico en la distinción de diferentes facetas internas del jugador implícito, en tanto que participante de la dimensión ética del juego. Además, superando un antiguo “vicio” de los estudios del videojuego, el autor ofrece estudios de caso minuciosos y extensos para demostrar la aplicabilidad de sus reflexiones teóricas “sobre el terreno”.

De cara al futuro, se pueden adivinar sinergias interesantes entre el trabajo de Sicart y enfoques teóricos de los estudios en comunicación (semiótica y estudios del texto, estudios culturales, etc.), así como, a nivel más específico, una línea de investigación abierta de particular interés, alrededor de elementos del diseño que pueden fomentar o acentuar un distanciamiento crítico del jugador respecto a su personaje en la ficción videolúdica.

Finalmente, cabe señalar que los primeros capítulos, eminentemente teóricos, pueden requerir un cierto esfuerzo por parte del lector no familiarizado con textos académicos, pero en todo caso las aportaciones teóricas cobran notable claridad en el capítulo 5, dedicado a los estudios de caso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGOST, Ian (2006): *Persuasive games*. Cambridge, Londres, MIT Press.

FRASCA, Gonzalo (2001): *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis del Master of Information Design and Technology, Georgia Institute of Technology. Disponible en Internet (16.07.2009): <http://www.ludology.org/articles/thesis/>.

JUUL, Jesper (2005): *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres, MIT Press.

SALEN, Katie y ZIMMERMAN, Eric (2004): *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge, Londres, MIT Press.