



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Videojuegos y sociedad

Unidad 4

Docente
Marcela Rosales

CONTENIDOS

IV. LA DIMENSIÓN ÉTICA DE LOS VIDEOJUEGOS.....	2
IV.1. La ética en los juegos y en los jugadores.....	2
IV.2. La responsabilidad ética del diseñador	5
IV.3. La regulación de contenidos	6
IV.3.1. Del Mercado.....	6
IV.3.2. De los Estados	6
BIBLIOGRAFÍA.....	8

IV. LA DIMENSIÓN ÉTICA DE LOS VIDEOJUEGOS

In many combat-based games, following the orders given to players means “doing the right thing.” Deus Ex breaks that expectation, and forces players to reflect on the meaning of their actions. In Deus Ex, ethical thinking is as powerful a weapon as a handgun, and ethical responsibility the most adequate gameplay strategy.

[...]for the first time, a game made me consider the nature of my actions by means of game mechanics and game world design.

[...]

When playing Deus Ex I felt that a computer game was challenging me as a moral being, showing me new ways of understanding games as well as my presence and actions as a player.

Sicart, 2009.

Más allá de la emergencia de los videojuegos como dominantes en la industria cultural, se ha escrito poco sobre la ética en los juegos por computadora.

Las consideraciones sobre la moralidad de los videojuegos están plasmadas en ensayos que muestran a estos medios como herramientas de entrenamiento para los jóvenes, en general considerados como *asesinos seriales* o seres violentos y enfermizamente viciados por su relación con estos dispositivos (ya hemos discutido sobre estas aseveraciones bastante difíciles de sostener con argumentos serios o científicos).

Una simplificación semejante y la realidad de que cada disciplina, cada oficio, cada profesión, cada rol social ofrece una dimensión ética para explorar, nos traen a cerrar esta materia, con un recorrido por algunos aspectos claves de este terreno.

Para empezar, despejemos algunas ideas que se encierran en interrogantes latentes o manifiestos en nuestro campo de estudio y trabajo.

Cuando hablamos de ética en los videojuegos, ¿nos referimos a los objetos o a la práctica de juego? ¿Existe entre ellos alguna diferencia? ¿Qué tipo de responsabilidades éticas recaen sobre el diseñador? ¿Cómo reaccionan los Estados, el mercado y la sociedad civil frente a las acusaciones morales sobre este terreno?

Consideraremos tres aspectos. En el primero, abordaremos la ética en el videojuego, considerado como objeto, y en los jugadores, como agentes que operan en la propuesta del videojuego.

En un segundo momento, exploraremos algunos matices de la responsabilidad ética que le atañe a los diseñadores y desarrolladores de videojuegos.

Para finalizar, observaremos cómo los Estados intentan regular las dimensiones poco éticas de los videojuegos y cómo lo hacen las mismas empresas productoras de estos objetos.

IV.1. La ética en los juegos y en los jugadores

Existe escasa bibliografía específica sobre la moralidad en los videojuegos, aunque abundan acusaciones y exaltaciones de algunos aspectos de estos dispositivos como violentos y agresivos, como ya hemos abordado aquí.

La ética de los videojuegos (2009) es un trabajo de Miguel Sicart, radicado en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), que describe el campo con rigurosidad académica y dialoga tanto con sus colegas de las universidades, como con *gamers* y diseñadores de videojuegos. Por tanto, se nos aparece interesante por la complejidad

de voces a las que convoca, además de porque se trata de uno de los primeros trabajos serios sobre el tema, que lo abordan desde una complejidad de perspectivas.

Según Sicart, fue Provenzo en *Video Kids: Making Sense of Nintendo* quien primero abordó, aunque tangencialmente, el tema de la ética en los videojuegos.

En ese trabajo, Provenzo describe los juegos dominantes de Nintendo y analiza sus efectos culturales, centrándose en temas como la violencia simulada. Entre tanto, por primera vez se formula la pregunta sobre cómo los videojuegos afectan nuestro universo moral, y responde desde la psicología y los estudios culturales, pero no desde la filosofía, como Sicart, que inaugura esa perspectiva en este campo.

Y toma como segunda referencia a Sherry Turkle's *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, que explora el campo desde la psicología social, prestando atención a cómo los videojuegos influyen en la constitución de este *segundo yo* que se crea cuando los seres entran en contacto con las tecnologías digitales. Especialmente en el capítulo "Jugadores como seres morales", Turkle argumenta que el contacto y la interacción con las máquinas *empoderan* a los jugadores, que no son zombies que solamente obedecen reglas.

La tercera obra que Sicart reconoce como antecedente indirecto de las investigaciones sobre ética en videojuegos es el artículo de Ren Reynolds "Playing a 'Good' Game: A Philosophical Approach to Understanding the Morality of Games", en el que el autor aplica tres diferentes teorías éticas (consecuencialismo, deontología y virtuosismo ético) para analizar *Grand Theft Auto III* (DMA Design/RockStar North 2001). Reynolds le sugiere un método para entender el bien y el mal en el juego.

Sicart asume que su postura coincide con la de Reynolds en que el contenido de los juegos no determina exclusivamente la moralidad de los mismos.

Postula Sicart (2009 S/N), ya mostrando la contribución específica de su trabajo:

[...] la ética en los juegos debe analizarse tanto desde los objetos como desde las experiencias de los jugadores, ya que los videojuegos son un campo complejo donde se entran múltiples deberes y responsabilidades morales de varios actores.

En la introducción de su obra, fundamenta:

[...] las acusaciones sobre los videojuegos como herramientas de entrenamiento de los adolescentes como asesinos seriales los hicieron sospechosos a tal punto de crear un pánico moral generalizado (Sicart, 2009: S/N).

Un argumento común de los medios, en relación con los videojuegos, proclama que conducen a comportamientos violentos y a la desensibilización frente a la violencia, lo cual ha llevado a que ciertos grupos sociales pidieran restricciones legislativas a la distribución de videojuegos violentos.

Define Sicart (2009: 37):

Este pánico moral es un síntoma de un problema cultural más grande. En nuestras sociedades postindustriales entendemos y promovemos a los videojuegos como valiosos medios de entretenimiento, creación y socialización. Más allá de todos estos intereses, sabemos poco o nada acerca de la ética de los videojuegos¹.

La ética puede definirse como un sistema o un conjunto de valores morales y las herramientas para analizar esos valores. La moral puede ser definida como lo bueno y lo malo de las acciones o los objetos.

¹ Nuestra traducción. El original, en inglés: "This moral panic is a symptom of a larger cultural issue. In our postindustrial societies we understand and promote computer games as a valuable medium for entertainment, creation, and socialization. ... Despite all this interest, we know little or nothing about the ethics of computer games".

La aplicación de la ética es el acercamiento racional y filosófico de estas cuestiones de bien y mal, daño, deberes y valores².

Los videojuegos son objetos culturales complejos, que tienen reglas que guían los comportamientos, crean los mundos de juego con valores a jugar y remiten a los jugadores que gustan de explorar reglas y acciones prohibidas en la sociedad³.

Sicart (2009: 38) explica que las reglas, definidas como un “sistema formal que arbitrariamente restringe las posibilidades en un juego, pueden crear valores éticos que luego serán interpretados y juzgados por los jugadores”.

Dejando claras las definiciones de partida, en los argumentos de Sicart podemos reconocer que, para empezar a estudiar la ética en los videojuegos, es necesario comprender dos grandes diferencias entre ellos y los juegos tradicionales.

Uno:

«Los videojuegos son experiencias diseñadas en entornos virtuales con reglas y propiedades que, en general, no pueden ser adaptadas ni corregidas por los usuarios» (Sicart, 2009 S/N).

Y pone un ejemplo para ilustrar esta cuestión:

Cuando jugamos al básquet común con amigos, algunos de nosotros cambiamos las reglas para hacer que el juego sea más o menos físicamente demandante o para transformar lo que consideramos orientado a lo ofensivo en un hermoso juego⁴ (Sicart, 2009 S/N).

Pero cuando jugamos al básquet en una consola, con amigos, no podemos hacer eso. El sistema computarizado es rígido y no es posible cambiar las reglas que ya están puestas.

Es decir que en los juegos analógicos las reglas pueden ser negociadas, mientras que los videojuegos las imponen: no son material de discusión.

Dos:

Otro de los elementos que diferencia a los videojuegos de los juegos no digitales es la capacidad de simulación. Para entender la ética en los videojuegos, Sicart propone tener en cuenta que estos juegos presentan entornos de simulación diseñados para interactuar de un modo específico por los jugadores que están de acuerdo con esas limitaciones y quienes, en la mayoría de los casos, no pueden hacer nada para cambiar las reglas de las posibles interacciones con el sistema⁵ (Sicart, 2009 S/N).

Ambos elementos, la simulación y las reglas, están determinados por el sistema y afectan las interacciones de los jugadores, sus conductas y su subjetividad. En consecuencia, la presencia y la importancia del poder de la computadora y las capacidades de simulación son relevantes para entender la ética en los juegos digitales⁶ (Sicart, 2009 S/N).

² Nuestra traducción. El original, en inglés: “Ethics can be defined as a system or set of moral values, and the tools for analyzing these values. Morals can be defined as the right or wrong of actions or objects. The application of ethics is the rational, philosophical approach to the questions of good, evil, harm, duties, and values”.

³ Nuestra traducción. El original, en inglés: “Computer games are complex cultural objects: they have rules guiding behavior, they create game worlds with values at play, and they relate to players who like to explore morals and actions forbidden in society”.

⁴ Nuestra traducción. El original, en inglés: “Computer games are designed experiences in virtual environments with rules and properties that, in general, cannot be adapted or corrected by their users. When playing a casual game of basketball with friends, some of us change the rules to make the game more or less physically demanding, or to become what we believe is an offense-oriented, beautiful game”.

⁵ Nuestra traducción. El original, en inglés: “The other element differentiating computer games from nondigital games is their simulation capacities. To understand the ethics of computer games, we have to take into account that computer games present simulated environments designed to be interacted with in specific ways by players who agree to those constraints and who, in most cases, cannot do anything to change the rules or the possible interactions with the system”.

⁶ Nuestra traducción. El original, en inglés: “Both the simulation and the rules are upheld by the computer and affect the player’s interactions, behaviors, and subjectivity. Therefore, the presence and importance of computer power and simulation capacities are relevant for understanding the ethics of digital games”.

Entonces, en principio, un videojuego sería un objeto cuyas reglas ya vienen diseñadas en la estructura rígida del sistema computarizado. Y allí parece que la dimensión ética ya estuviera configurada, sin que quede mucho margen para hacer algo particular más que tomar o dejar la propuesta, de acuerdo con los principios de cada jugador.

Pero el juego aún puede ofrecer algo más: si bien el jugador está condicionado por el sistema, él sabe qué es justo y qué no, qué es el juego limpio y en qué consiste un mal juego, un juego tramposo. En esta instancia, tiene un papel preponderante la responsabilidad del usuario.

Entonces, podríamos concluir dos proposiciones con Sicart. La primera:

[...] la conducta virtuosa de un jugador es la que muestra una comprensión no de las mejores estrategias y acciones para ganar el juego, sino del proceso del juego que asegura una satisfactoria experiencia de jugar. El objetivo ético es ganar respetando el juego y los otros jugadores, haciendo lo mejor para preservar el compromiso lúdico con el juego⁷ (Sicart, 2008: 125).

Y la segunda, evoca la virtud moral del juego en sí mismo:

Un buen videojuego es el que fomenta jugadores virtuosos, un juego diseñado para crear sujetos jugadores que pueden comprender y desarrollar sus valores éticos, y son donde esos valores puedan ser reflejados. El jugador es el responsable de convertirse en un jugador virtuoso si el juego está diseñado para promover esa actitud⁸ (Sicart, 2009: 126).

IV.2. La responsabilidad ética del diseñador

Como vimos, parte de la responsabilidad ética es de los jugadores, pero también lo es de los diseñadores, que estratégicamente crean y desarrollan los objetos-videojuegos para ser jugados de ciertos modos.

Los videojuegos, según Sicart, son objetos éticos, y los jugadores, agentes éticos que reflejan y recrean los juegos con sus valores éticos. Pero son los diseñadores los que prepararon a los primeros y condicionan –en parte– las prácticas y las experiencias de los segundos.

Los sistemas de videojuegos, con sus estructuras, sus reglas y sus estrategias prefiguradas, fueron diseñados con una serie de intenciones por un grupo de desarrolladores en ambientes culturales y económicos específicos. Como la mayoría de la tecnología o los sistemas que son diseñados de ese modo, los videojuegos tienen impresos valores éticos en su diseño⁹ (Winner, 1986; Latour, 1992).

Para que un buen videojuego sea moralmente correcto tiene que presentar un diseño transparente de las características morales del juego; sus potencialidades morales podrían verse en el diseño para hacerse visibles ante cualquiera que describa o juegue el juego. El diseñador debe ser conciente acerca de imprimir esos valores que informa el juego.

⁷ Nuestra traducción. El original, en inglés: "The virtuous behavior of a game player is that behavior which shows an understanding not of the best strategies and actions to win the game, but of the gameplay processes that ensure a satisfactory game experience. The ethical goal is to win by respecting the game and other players, by doing what is best to preserve the ludic engagement in the game".

⁸ Nuestra traducción. El original, en inglés: "A good computer game is that which fosters virtuous players, a game designed to create player-subjects who can understand and develop their ethical values, and where those values can be reflected. The player is responsible for becoming the virtuous player that the game is designed to encourage".

⁹ These systems have been designed with a set of intentions in mind by a group of developers in specific cultural and economical environments. Like most technology and/or systems as such designed, computer games can have embedded ethical values in their design (Winner: 1986; Latour: 1992).

No existen manuales de ética para los desarrolladores, diseñadores y productores de videojuegos. Pero sí deberían conocer su responsabilidad al poner a rodar videojuegos en la sociedad, que los haga estar atentos a los valores que pueden promover, a las ideologías que pueden socavar. Como concluye Sicart:

Confrontar esa responsabilidad no es un proceso fácil: pero es un esfuerzo que, si es tomado, puede promover nuevas introducciones y desafíos creativos, además, estimulando la innovación en el campo que pueda borrar estigmas y abrir perspectivas.¹⁰

IV.3. La regulación de contenidos

IV.3.1. Del Mercado...

Nintendo sostiene que el contenido de sus juegos se regula por un código ético que debe ser asumido obligatoriamente por todos los editores de cartucho de sus consolas.

Los juegos de Nintendo, según estas reglas, no deben ser agresivos ni sexistas, ni contener imágenes de gran dureza emocional, ni hacer un uso excesivo de la fuerza, y no pueden aparecer en ellos estereotipos de discriminación racial, religiosa o sexual.

Los personajes de los juegos tampoco deben fumar ni beber alcohol, con el fin de no promover su consumo. Sin embargo, la buena fe de Nintendo queda en entredicho por una cláusula que introdujo en su reglamento, en 1994, que contempla que “pueden existir excepciones cuando un detalle censurable sea necesario para mantener la integridad del producto o del tema de los juegos”.

Las empresas desarrolladoras de videojuegos, como se ha resuelto con otras industrias –no solo culturales–, resuelven parte del problema ofreciendo información clasificada sobre el contenido de los videojuegos, para ayudar a los adultos a identificarlos y a juzgarlos pertinentes o no para el consumo de los menores.

IV.3.2. De los Estados

Cuando estallan acontecimientos que ponen en jaque el sistema social, y alguna vinculación puede hacerse con los efectos agresivos que generan estas novedosas prácticas de videojuegos, los Estados responden con legislación que regule tanto la emisión de esos productos, como su consumo.

Sin embargo, no todos los Estados se atreven, por considerarse un modo primitivo de resolver problemas que tienen otras causas, más complejas.

Sin embargo, el presidente Venezolano Hugo Chávez sancionó en 2009 la Ley para la Prohibición de Vídeo Juegos y Juguetes Bélicos, que prohíbe la circulación de videojuegos de características violentas en el país.

En nuestro país, en 2005 se sancionó la ley 26043, cuya fundamentación ha recibido críticas por escasa e impertinente, que establece que los videojuegos que se emitan al mercado deben llevar la leyenda “La sobreexposición es perjudicial para la salud”. Lo que la Ley no define es cuánto tiempo de juego se considera sobreexposición, y en ese sentido su limitación se hace insustentable.

Esta Ley también establece que todos los videojuegos deben clasificarse de acuerdo con la edad de quienes están en condiciones de jugarlos. Disposición cuya importancia se esfuma si se considera el alto índice de videojuegos que se descargan gratuitamente y sin control desde internet, o se venden clandestinamente.

¹⁰ Confronting this responsibility is not an easy process, but it is one that, if undertaken, might provide new insights and creative challenges, thereby stimulating innovation that could erase stigmas and open perspectives.

Además de regular, tal vez haga falta educar en la ética, las conductas y los pensamientos que habilita la sociedad digital actual, que incluye a los videojuegos como una parte de un todo más complejo.

Como dice Jenkins (2006: 5), la ruptura de las formas tradicionales de entrenamiento profesional y socialización implica un desafío ético que consiste en preparar a los más jóvenes para sus roles públicos como hacedores de medios y participantes de la comunidad. En este desafío, los adultos (padres, educadores, empresarios), y fundamentalmente el Estado, deben conducir procesos de educación y marcos jurídicos.

BIBLIOGRAFÍA

Jenkins, Henry (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*.

Sicart, Miguel (2009). *La ética de lo videojuegos*. MIT Press, Massachusetts.