



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
T U N J A

Quæstiones Disputatæ
Temas en Debate
21



OPEN ACCESS

descarga gratuita

<http://revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae>

*Revista admitida en el Índice Nacional de Publicaciones
Seriadas Científicas y Tecnológicas, PUBLINDEX*

Quæstiones Disputatæ Temas en Debate	Tunja Colombia	No. 21	pp. 1- 219	Julio - Diciembre	2017	ISSN: 2011- 0472 Versión impresa e-ISSN: 2422-2186 Versión Digital
--	-------------------	--------	------------	----------------------	------	---

Las relaciones éticas en los videojuegos: desde la perspectiva del habitus y el sujeto 'jugador'¹

Ethical relationships in video games: From the perspective of the habitus and the subject "gamer"

Les relations éthiques dans les jeux vidéo : dès la perspective de l'habitus et le sujet joueur

Relações éticas em jogos de vídeo: Do ponto de vista do habitus e o sujeito "jogador"

*Enrique Barón-Gómez*²

*Universidad de San Buenaventura
Bogotá –Colombia*

*John Jairo Losada-Cubillos*³

*Universidad de San Buenaventura
Bogotá- Colombia*

Cómo citar este artículo: Barón-Gómez, E. y Losada-Cubillos, J.J. (2017). Las relaciones éticas en los videojuegos: desde la perspectiva del habitus y el sujeto 'jugador'. *quaest.disput*, 10(21), 51-73

Recibido: 26/04/2016. Aprobado: 16/01/20

1 Este artículo es producto del proyecto titulado: "El Buen Gobierno Corporativo: Retos actuales de la ética contemporánea", Facultad de Ciencias Jurídicas, Políticas y Económicas, Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá. (2014-2015).

2 Admr. Contacto: enbaron@academia.usbbog.edu.co

3 M. Sc. Contacto: jlosada@usbbog.edu.co.

Resumen

El propósito de este artículo consiste en examinar las relaciones éticas que ocurren en la interacción entre el jugador y el videojuego ya que, estos son objetos que están diseñados para ser experimentados y por lo tanto, solo pueden ser comprendidos cuando son descritos como experiencias. De esta manera, se va a poder conocer el proceso de subjetivación que lleva a cabo el jugador para convertirse en un sujeto “jugador” cuando está experimentando el videojuego el cual, es un sujeto ético que tiene la capacidad de raciocinio para identificar que se encuentra dentro de un mundo virtual y que se debe comportar de acuerdo a su sistema de reglas para alcanzar los objetivos que le son propuestos.

Palabras clave: círculo lúdico hermenéutico, fenomenología de jugar, mundo virtual, relaciones éticas, sistema de reglas, videojuego.

Abstract

The purpose of this article is to examine the ethical relationships that occur in the interaction between gamer and video game, since these are objects that are designed to be experienced and therefore can only be understood when described as experiences. In this way, it will be possible to know the process of subjectivisation that the player carries out in order to become the “gamer” when they are experiencing the video game. The video game is an ethical subject that has the capacity to reason in order to identify what it encounters inside its virtual world and behave according to its ruleset in order to reach the proposed objectives.

Keywords: ethical relations, phenomenology of gaming, recreational hermeneutical circle, ruleset, videogame, virtual world.

Résumé

L'intention de cet article est d'examiner les relations éthiques qui ont lieu dans l'interaction entre le joueur et le jeu vidéo, puisque ceux-ci sont des objets qui sont dessinés pour être expérimentés, et par conséquent ne peuvent être compris que par sa description comme des expériences. Ainsi, on pourra connaître le processus de subjectivation que le joueur déroule pour devenir un sujet « joueur » quand il expérimente le jeu vidéo, qui est un sujet éthique qui a la faculté de raisonnement pour identifier sa position dans un monde virtuel et qu'il doit se comporter selon son système de règles pour atteindre les objectifs qui lui sont proposés.

Mots clefs : cercle ludique herméneutique, jeu vidéo, monde virtuel, phénoménologie de jouer, relations éthiques, système de règles.



Resumo

O objetivo deste artigo é examinar as relações éticas que ocorrem na interação entre o jogador e o jogo porque estes são objetos que são projetados para ser experimentados e, portanto, só podem ser compreendidos quando eles são descritos como experiências. Assim, ele será capaz de conhecer o processo de subjetivação que mantém o jogador a tornar-se um sujeito "jogador" ao experimentar o jogo que é um sujeito ético que tem a capacidade de raciocinar para identificar quem é dentro dum mundo virtual e deve se comportar de acordo com seu sistema de regras para atingir os objetivos que são propostos.

Palavras chave: a fenomenologia de jogo, círculo lúdico hermenêutico, mundo virtual, regras do sistema, relações éticas, vídeo jogo.

1. Introducción

La industria de los videojuegos tiene actualmente un crecimiento exponencial al sentar las bases de su negocio bajo un fuerte componente social, lo que de alguna manera motiva hacer una lectura ética de esta temática. Lejos han quedado los días en que el jugador se sentaba frente a su televisor o computador a jugar solo, actualmente se encuentra interconectado y pertenece a clanes o grupos con los cuales convive al interrelacionarse con otros jugadores, ya sea en el mundo virtual del juego o en la vida real. Así, tal y como lo plantea Kholer (2012) la industria se encuentra en una nueva frontera con unos ingresos anuales que alcanzan los \$36 billones de dólares y un mercado competido basado en software (videojuegos), los cuales son altamente costosos de producir.

No obstante -y pese al impacto que están teniendo los videojuegos en el mercado mundial-, no existe un consenso respecto a la naturaleza de los mismos. Sobre esto se puede señalar que existen varias definiciones de autores entre las cuales se puede destacar la planteada por Holbrook y Hirschman (1982) para quienes, los videojuegos son objetos diseñados que tienen la capacidad de convertirse en experiencias cuando alguien los está jugando, siendo esta experiencia el resultado de una combinación de diseño, contenido artístico y tecnología para crear un mundo virtual ⁴ en el que el jugador puede habitar.

4 Para efectos de precisiones conceptuales, en este documento se entiende que el mundo virtual o game world es el entorno en el que se lleva a cabo la experiencia que existe entre el jugador y el videojuego. Utilizando el concepto de habitus establecido por Pierre Bourdieu, categorizamos al game world como el habitus, donde se permite que el jugador y el videojuego interactúen de una manera tal, que el jugador con las acciones que realiza allí y las reacciones que recibe de los actos realizados tenga la facultad de reflexionar acerca de las decisiones que toma. Cabe resaltar, la importancia de este concepto para la investigación, ya que es en este habitus donde se van a desarrollar las estructuras y relaciones éticas.

A su vez, lo que hace diferente a los videojuegos de otras formas de entretenimiento es la constante interacción e interactividad que se da entre el jugador y el juego. Es decir, que las acciones que realiza el jugador en el videojuego y sus posteriores consecuencias en el mundo virtual hacen que este se sumerja dentro de la experiencia, de una forma cambiante. De esta manera, los videojuegos son desarrollados en un contexto organizacional y son el producto que los *publisher* y los estudios comercializan. Estos últimos, no deben de solo cumplir con entregar al consumidor un juego que funcione correctamente sino también uno que este diseñado éticamente. Como dice Cortina (2000) "(...) La empresa es (...) una institución socioeconómica que tiene una serie de responsabilidades morales con la sociedad, es decir, con sus consumidores" (p. 81).

En este sentido, el siguiente artículo pretende hacer una lectura de las relaciones éticas que ocurren en la interacción entre el jugador y el videojuego. De esta manera, se va a poder conocer el proceso de subjetivación que lleva a cabo el jugador para convertirse en un sujeto "jugador" cuando está experimentando el videojuego el cual, es un sujeto ético que tiene la capacidad de raciocinio para identificar que se encuentra dentro de un mundo virtual y que se debe comportar de acuerdo a su sistema de reglas para alcanzar los objetivos que le son propuestos.

Así las cosas, la primera sección del artículo, muestra a los videojuegos como sistemas de reglas que incentivan al jugador a conseguir los objetivos planteados por su mundo virtual. A la vez, se utilizará el concepto de *habitus* planteado por Pierre Bourdieu para poder comprender el mundo virtual (*game world*) en el que se lleva a cabo la experiencia entre el videojuego y el jugador.

A partir de ahí, el artículo prosigue abordando la temática de los videojuegos como experiencias éticas ya que, los juegos no son solo objetos sino también tienen la facultad de convertirse en experiencias cuando el jugador está interactuando con ellos. De esta manera, se va a poder apreciar la dualidad ontológica de los videojuegos.

Finalmente, en la última sección se mostrará al jugador como un sujeto ético ya que, este es moralmente capaz de reflexionar acerca de las acciones que realiza dentro del mundo virtual. Se utilizará el concepto de relaciones de poder de Foucault para comprender cómo se crea este sujeto y el círculo hermenéutico de Gadamer para entender cómo este sujeto evalúa las acciones y experiencias que realiza dentro del juego. A su vez, se tocarán temas como el proceso para convertirse en un jugador, la fenomenología de jugar y la sabiduría práctica del sujeto "jugador".



2. Los Videojuegos como Sistemas de Reglas

2.1 El sistema de reglas

Los videojuegos son el resultado de un proceso creativo, el cual va a ser juzgado y evaluado por el jugador. La experiencia que este va a tener del juego va a estar condicionada por las reglas, que limitan las posibilidades de acción dentro de él. A su vez, estas reglas son inherentes a la naturaleza de los juegos (independientemente que sean videojuegos), son fijas, por lo que, no pueden modificarse y son aceptadas y compartidas libremente por todos los jugadores, de ahí su carácter público. Es por esto, que es necesario entender la naturaleza de las reglas para poder comprender como estas guían y condicionan las acciones que el jugador realiza dentro del mundo virtual. Así, por ejemplo, como plantea Wittgenstein (1988): "Se aprende el juego observando como juegan otros. Pero decimos que se juega según tales y cuales reglas porque un espectador puede extraer estas reglas de la práctica del juego – como una ley natural que sigue el desarrollo del juego" (párr. 54).

Con esto en mente, lo planteado por Wittgenstein sobre las reglas de juego es aplicable a los videojuegos ya que, como dice Sicart (2009), los videojuegos deben entenderse como un sistema de reglas que incentiva al jugador a poner su empeño en conseguir los objetivos del mundo virtual del juego. Esto lo hace a través de la historia que le cuenta al jugador la cual, a su vez, debe tener coherencia con los objetos y los mundos que este posee. Ahora bien, debido a que los videojuegos producen los comportamientos que pueden llegar a tener el jugador dentro del game world, por medio de las reglas de su sistema, el significado de estos comportamientos, que se dan en este mundo virtual, constituye la ética de los videojuegos como objetos diseñados.

Retomando lo planteado anteriormente, los objetos que son introducidos en el mundo virtual por los desarrolladores, fruto del proceso creativo del videojuego, son la representación visual del sistema de reglas del juego ya que, limitan las posibilidades de acción del jugador. A su vez, es importante anotar que los objetos del videojuego, como plantea Fraile (2009), es todo aquello que se le presenta al jugador para acceder a otra cosa. Así por ejemplo, la biblioteca en *Lords Private Chamber* de *Dark Souls II*⁵ no se puede considerar un objeto del videojuego puesto que, el jugador no puede interactuar con ella. La biblioteca fue puesta ahí por los diseñadores para ambientar la escena la cual se lleva a cabo, en un cuarto de un castillo medieval. Por otro lado, las cajas en el mismo videojuego sí son un objeto ya que, al destruirlas el jugador puede encontrar ítems, armas, o almas (utilizadas para subir de nivel al personaje). Por otro lado, este mismo

5 From Software. 2014. *Dark Souls II*. Namco Bandai Games.

objeto en *Metal Gear Solid*⁶ es utilizado por el jugador para esconderse y no ser detectado por el enemigo, es decir, su uso es diferente. De esta manera, como expone Fraile (2012) “En efecto, el juego presenta siempre un conjunto de objetos definidos (...) la relación entre ellos limita o permite ciertas acciones, que a su vez cambian el estado de las cosas” (p. 101). Es decir, que el sistema de reglas del videojuego determina el uso que se le puede dar a los objetos en el mundo virtual ya que, como dice Wittgenstein (1988) “Una regla está ahí como indicador de caminos” (párr. 85).

Ahora bien, el sistema de reglas a su vez, restringe las acciones que el jugador puede realizar en el mundo virtual. Por ejemplo, en el videojuego XIII⁷, el jugador toma el rol de un asesino que sufre de amnesia y su objetivo es ayudarlo a recuperar su memoria. A pesar de que el mundo del juego describe al personaje como despiadado, los jugadores tienen que jugar como seres éticos que respetan a las NPCs⁸ (Non Playable Characters) inocentes ya que, si intentan matar a alguien que no es un enemigo es game over. Así, mientras el mundo de XIII se centra en el desarrollo del personaje como un asesino las reglas del juego obligan al jugador a actuar de una manera específica, lo cual constituye de una u otra forma una conducta ética, regulado por referentes normativos: normas.

De esta manera, se evidencia que en el gameplay de XIII, las acciones llevadas a cabo por el jugador en el mundo virtual, están restringidas por las reglas del juego para que sean éticas. Estas reglas son impuestas y no pueden ser alcanzadas ni modificadas por el jugador, el cual las tiene que reconocer para poder disfrutar de la experiencia del juego. Así, como expone Ortiz (2001), las reglas regulan una determinada actividad y tienen un carácter público, colectivo e intersubjetivo por lo que seguirlas se convierte en una práctica o una costumbre ya que, como expone Wittgenstein (1988):

No puede haber solo una vez en que un hombre siga una regla. No puede haber solo una vez en que se haga un informe, se de una orden, o se le entienda, etc. Seguir una regla, hacer un informe, dar una orden, jugar una partida de ajedrez son costumbres (usos institucionales). (p. 201)

Continuando con lo planteado anteriormente, las reglas son los parámetros operacionales que encapsulan y guían el mundo virtual ya que, como lo exponen Salen y Zimmerman (2005), las reglas no tienen ambigüedades, son fijas y

6 Kojima Productions. 2015. *Metal Gear Solid*. Konami.

7 Ubisoft. 2003. XIII. Ubisoft.

8 NPCs hace referencia a todos los personajes dentro del mundo virtual que son controlados por el sistema de reglas del videojuego.



tienen valores operacionales. Es decir, que limitan lo que el jugador puede hacer, lo recompensan por determinadas acciones, crean las condiciones de victoria y las fronteras del juego. A su vez, debido al carácter público de las reglas estas son compartidas por todos los jugadores que están inmersos dentro del mundo virtual del videojuego.

Así, el sistema de reglas del videojuego se puede comprender como juego de poder⁹ que crea y sostiene la relación de poder que existe entre el videojuego y el jugador. El jugador sabe que las reglas siempre van a estar presentes en cualquier acción que realice en el mundo virtual por lo que, se halla inmerso en una relación de poder en la que el mismo es el portador ya que, las acepta para poder disfrutar de la experiencia del juego.

Ahora bien, como plantea Sicart (2009), los juegos como sistemas diseñados tienen valores incorporados dentro de su sistema de reglas y su mundo virtual los cuales son experimentados por el jugador el cual, puede relacionarse moralmente a estas *affordances*¹⁰ y restricciones de diseño. Así, el trabajo de los desarrolladores es crear un espacio de posibilidad en el que el jugador pueda tomar diferentes series de decisiones y las pueda ejecutar dentro del sistema mientras que, el jugador experimenta estas decisiones y proyecta sus propias ideas en busca de una situación emocional, racional o ética particular. Debido a esto, los videojuegos tienen *affordances* éticos ya que, son diseñados y experimentados por agentes éticos inmersos en un mundo virtual específico.

2.2 El habitus de los videojuegos

En consonancia con lo planteado en el apartado anterior, se puede añadir que el jugador interactúa con el videojuego a través del mundo virtual que este le presenta. Este mundo virtual se caracteriza por su sistema de reglas las cuales, determinan la forma en la que los jugadores lo habitan e interactúan con los objetos que están allí presentes. De esta manera, el mundo virtual de un videojuego, como dice Fraile (2009), se puede entender como un espacio lógico ya que, es la representación de todo aquello que puede pasar dentro del videojuego.

9 El poder según Foucault es una fuerza de creación que es reconocida y aceptada libremente por los agentes, para este caso el jugador y el mundo virtual del videojuego, el cual, no se limita exclusivamente a las relaciones que existen entre ellos, sino que es una forma en la que determinadas acciones modifican otras. Esta idea se desarrollará más a fondo en el apartado: El proceso de subjetivación para convertirse en un jugador: a propósito de las relaciones de poder.

10 El término *affordances* según Sicart (2009) se puede entender como las propiedades percibidas y actuales de un objeto especialmente aquellas propiedades fundamentales que determinan como un objeto se puede llegar a utilizar. Para el caso del trabajo, son todos aquellos elementos de diseño que reducen las acciones que el jugador puede realizar en el videojuego.

Ahora bien, cuando un sujeto juega un videojuego este queda inmerso dentro del mundo virtual del juego. Este proceso de inmersión del jugador lo considera Fraile (2009) como la experiencia que vive el sujeto por las acciones que realiza en un mundo artístico autónomo, para el caso del videojuego es el mundo virtual, las cuales, están sujetas a un sistema de reglas propio. Es decir, que cuando el jugador está inmerso dentro del mundo virtual del videojuego, este responde y cambia de acuerdo a las acciones que el sujeto lleva a cabo.

Así las cosas, es necesario comprender el mundo virtual en el que se lleva a cabo la experiencia entre el jugador y el videojuego. Para este cometido, se puede utilizar el concepto de habitus establecido por Pierre Bourdieu (1977). Según el autor, el habitus es un sistema social constituido por estructuras cognitivas y por situaciones socialmente estructuradas donde se definen los intereses de los agentes junto con las funciones objetivas y las motivaciones subjetivas de sus prácticas. A su vez, las características de esta estructura determinan los tipos de condiciones de existencia y producen las estructuras del habitus que se convierten así mismo, en las bases de la percepción y la apreciación de las experiencias que allí se llevan a cabo. El habitus a su vez: "(...) Functions at every moment as a matrix of perception, appreciations, and actions and makes possible the achievement of infinitely diversified task" (Bourdieu, 1977, p. 83).

En otros términos, el habitus es el fruto de la interacción del videojuego y el jugador, el cual se ve reflejado en el mundo virtual del juego, ya que este contiene el sistema de reglas del juego las cuales, son experimentados por el jugador a través de las acciones que allí realiza. De esta manera, el habitus permite que el videojuego y el jugador interactúen de una manera tal, que el jugador con las acciones que realiza en el mundo virtual y las reacciones que recibe de los actos realizados, se sumerja dentro del habitus de una manera cambiante, al tener la facultad de reflexionar acerca de las decisiones que toma.

De este modo, el jugador puede tomar una u otra decisión dependiendo del diseño del mundo virtual ya que, la manera en que los desarrolladores diseñan los niveles determina la forma en que el jugador se relaciona con los objetos del mundo virtual. De esta manera, como expone Fraile (2009) "Solo aceptando la red de condiciones lógicas establecidas por (y entre) los objetos como un todo, es decir, solo inmerso en el mundo virtual, tiene sentido la expectativa de un objetivo concreto" (pp. 34-6).

3. Los Videojuegos como Sistemas Éticos

Lo expuesto en el apartado anterior, ha permitido al lector conocer las generalidades y las características del habitus en el que se llevan a cabo las relaciones



entre el jugador y el juego. Ahora bien, los videojuegos no son solo objetos sino también, experiencias que son iniciadas por este objeto. Así, la primera condición ontológica de un juego es su sistema formal de reglas y el mundo virtual que crea, sin ningún agente experimentándolo, el cual, se convierte en un estatuto ontológico completamente diferente cuando el videojuego y el jugador interactúan dentro del habitus. De esta manera, los videojuegos son ontológicamente tanto objetos como experiencias ya que, son objetos que están diseñados para ser experimentados y por lo tanto solo pueden ser comprendidos cuando son descritos como experiencias.

De esta manera, como lo plantea Aarseth (1997), las experiencias tienen un sentido formal y material que condiciona las diferentes maneras en que los jugadores las llevan a cabo dentro del juego. Para referirse a esta situación, el mismo autor acuñó un término al que denominó Ergodics siendo este, la propiedad de un sistema que evalúa la interacción entre el videojuego y el jugador de acuerdo a unas reglas, conocidas por el usuario, que determinan un estado de éxito que el jugador trata de alcanzar. Por ejemplo en el videojuego *Deus Ex*¹¹ el sistema de reglas permite que el jugador interactúe con los objetos del mundo virtual de una manera autónoma. Es decir, que el jugador tiene la facultad de tomar diferentes decisiones dependiendo de la forma que quiera experimentar el habitus. Estas decisiones son a su vez, éticas, ya que, el jugador tiene la posibilidad de decidir si mata al enemigo, trata de evadirle o lo interroga para obtener información.

Asimismo, el mundo virtual de *Deus Ex* cambia de acuerdo a las decisiones que toma el jugador lo cual, se ve reflejado en la forma como se va desarrollando la historia del juego. Es por esto que Fraile (como se citó en Aarseth, 2009), destaca la importancia del sistema de reglas como el eje central que permite la inmersión del jugador al mundo virtual del videojuego: "For the interaction to exist the work must offer, not a world with things, but a world of rules over things (...) the interaction forces a different way to construct the world, immersion then can only appear linked to the virtuality of a system of rules (Fraile, 2009, p. 74)¹².

De esta manera, un videojuego es éticamente relevante cuando su sistema de reglas crea dilemas éticos frente a los cuales el jugador debe tomar una decisión y aceptar las consecuencias que esta le va a traer dentro del mundo virtual. Por ejemplo, como expone Sicart (2009), la serie de *Grand Theft Auto*¹³ es éticamente

11 Ion Storm Inc. 2000. *Deus Ex*. Eidos Interactive.

12 Para que la interacción exista el trabajo debe ofrecer no un mundo con cosas sino, un mundo de reglas sobre las cosas, esta interacción crea una diferente forma de crear el mundo, produciendo una inmersión unida a la virtualidad del sistema de reglas (traducción propia).

13 RockStar North. 2015. *Grand Theft Auto*. Take-Two Interactive.

relevante ya que, su sistema de reglas permite que el jugador se comporte de una manera violenta y no violenta dentro del habitus. Es por esto, que GTA no es un juego sobre violencia excesiva y sin sentido ya que, cada crimen realizado es penalizado y tiene su impacto para el jugador dentro del habitus. Del mismo modo, Bourdieu (1977) expone como las reglas del habitus señalan las conductas de los agentes que lo componen: “Principle of the ethos, being the product of a learning process dominated by a determinate type of objective regularities determines a ‘reasonable’ and ‘unreasonable’ conduct for every agent subjected to those regularities” (Bourdieu, 1977, p. 77).¹⁴

De este modo, se puede afirmar que los videojuegos pueden ser diseñados como sistemas éticos ya que, su sistema de reglas puede contar con una serie de parámetros que crean dilemas éticos frente a los cuales, el sujeto “jugador” debe tomar una decisión y aceptar las consecuencias que ella le va a traer dentro del mundo virtual. Por ejemplo, *Carmageddon*¹⁵ sitúa al jugador dentro de un mundo virtual donde toma el rol de un conductor de autos y su objetivo es ganar todas las carreras para ser el campeón. Su sistema de reglas fue diseñado para que el jugador tenga tres posibilidades para ganar una carrera pudiendo optar por: atropellar a todos los peatones, destruir a los coches rivales o completar todos los checkpoints. Las reglas de *Carmageddon* permiten que el jugador dentro del habitus se comporte de una manera violenta o no violenta, es su elección decidir cómo va a experimentar el juego. De esta manera, como plantea Sicart (2009) el trabajo de los desarrolladores es crear un espacio de posibilidad en el que el jugador pueda tomar diferentes decisiones y las pueda ejecutar dentro del mundo virtual mientras que, el jugador experimenta estas decisiones y proyecta sus propias ideas en busca de una situación emocional, racional o ética particular. Debido a esto, los videojuegos tienen affordances éticos ya que, son diseñados y experimentados por sujetos éticos inmersos en un mundo virtual específico.

4. El Jugador como Sujeto Ético

4.1 El proceso de subjetivación para convertirse en un jugador: a propósito de las relaciones de poder

Con lo expuesto en las secciones anteriores, se ha podido evidenciar que los videojuegos son tanto objetos como experiencias es decir, que gozan de una

¹⁴ Son el principio del ethos las cuales, son el producto de un proceso de aprendizaje que está dominado por un determinado tipo de parámetros objetivos los cuales, denotan unas conductas tanto racionales como irracionales para cada uno de los agentes que están sujetos a estos parámetros (traducción propia).

¹⁵ Stainless Games. (1997). *Carmageddon*. Square Enix Europe.



doble condición ontológica. Cuando el jugador manipula físicamente el juego, introduciendo el disco dentro de la consola, el videojuego como objeto es iniciado y se convierte en una experiencia. En este momento, el jugador queda inmerso dentro del habitus y su comportamiento va a estar condicionado por el sistema de reglas y las mecánicas de juego del mundo virtual. De esta manera, como lo expone Sicart (2009) el acto de jugar un videojuego es un acto de subjetivación en el que se crea un sujeto conectado al *habitus* del juego. De allí la importancia de reconocer dicho proceso de subjetivación por medio del cual se llega a ser "jugador", en tanto sujeto ético afectado por las relaciones de poder en dicho *habitus*.

Ahora bien, para entender cómo se crea este sujeto "jugador" es necesario analizar lo planteado por Michael Foucault acerca de cómo se ejecuta el poder y como se gestan las relaciones de poder entre los agentes. Primero que todo, el autor en su texto *Sujeto y Poder*, expone que el poder solo existe en relaciones, operaciones o estructuras entre agentes por lo que el poder no actúa de manera directa o inmediata sobre los agentes sino, sobre sus acciones presentes o futuras. Por lo tanto, como expone Foucault (1982) el poder "Applies itself to immediate everyday life which categorizes the individual, marks him by his own individuality, attaches him to his own identity, imposes a law of truth on him which he must recognize and which others have to recognize in him" (p. 781).¹⁶

De este modo, el poder es una fuerza de creación que es reconocida y aceptada libremente por los agentes la cual, no se limita exclusivamente a las relaciones que existen entre ellos sino que, es una forma en que determinadas acciones modifican otras. Por lo tanto, el jugador con las acciones que realiza en el mundo virtual y las reacciones que recibe de los actos realizados, está sumergido dentro de una estructura de poder, que inevitablemente lleva a la construcción de la subjetividad. Es decir, que las relaciones de poder actúan sobre las acciones que los agentes realizan en un habitus específico, guiando los diferentes tipos de comportamientos que allí se pueden llegar a presentar. A causa de ello, Foucault (1982) dice que el poder debe ser reconocido por los agentes que participan de las relaciones de poder "(...) 'the other' (the one over whom power is exercised) be thoroughly recognized and maintained to the very end as a person who acts; and that, faced with a relationship of power, a whole field of responses, reactions, results, and possible inventions may open up" (p. 789).¹⁷

16 Se aplica así mismo a la vida cotidiana que categoriza al individuo, que lo marca por su propia individualidad, que lo pega a su propia identidad y que le impone una verdad de ley, que él mismo debe reconocer y que los demás deben reconocer en él (traducción propia).

17 El 'otro' (aquel sobre el cual el poder se ejerce) debe ser reconocido y mantenerse hasta el final como una persona que actúa y que en el momento de estar frente a una relación de poder

De esta manera, los agentes que están libremente involucrados en una estructura de poder experimentan la naturaleza del poder convirtiéndose en sujetos, siendo este, no una entidad única sino múltiple ya que, va a depender de las características del *habitus* donde se está gestando estas relaciones.

Retomando lo planteado en el párrafo anterior, los videojuegos crean subjetividades en los jugadores que los experimentan ya que, operan como estructuras de poder. Como dice Sicart (2009) los juegos como objetos comienzan un proceso de subjetivación que hacen que estos se conviertan en jugadores de ese videojuego ya que, el mundo virtual le brinda un contexto y una serie de reglas que una vez son aceptadas por el usuario, crean un sujeto. De esta manera, el sujeto jugador se crea en el *habitus* del videojuego y trae consigo, a este contexto su ética y su cultura proveniente de su experiencia previa como jugador y como ser humano. Así expone Sicart (2009):

The player creates a set of ethical values inspired by the game, derived from the game culture and community, and strictly applicable within the game situation. But the player is also limited by the fact that she is a culturally embodied being and her own ethical values and practices cannot be easily suspended (p. 76).¹⁸

Ahora bien, para complementar cómo se crea este sujeto jugador, es necesario mencionar lo planteado por *Alain Badiou en L'être Et L'événement, L'ordre Philosophique*. Para Badiou, el sujeto solo existe cuando ha sido expuesto a un proceso de verdad, es decir, a un événement (evento). En otras palabras, el jugador es el sujeto que existe cuando este está experimentando un videojuego, lo cual, no se limita solamente a las sesiones de juego sino a todas las situaciones dentro del *habitus* en las cuales el sujeto "jugador" es operacional, como cuando está hablando sobre el juego en la vida real ya sea en foros, redes sociales o con amigos. De esta manera, se evidencia como expone Sicart (2009), que existe una conexión entre el sujeto "jugador" y las otras subjetividades que están presentes en nuestra vida cotidiana. Del mismo modo, Badiou (1988) afirma que el sujeto que existe en el evento es un ser ético, un ser que está comprometido a hacer el bien donde esto significa, ser fiel al evento. Es decir, que un jugador es fiel siempre

se le abre todo un campo de respuestas, reacciones e invenciones (traducción propia).

18 El jugador crea un conjunto de valores éticos inspirados por el videojuego los cuales, se derivan de su cultura como jugador y se aplican exclusivamente dentro de la situación de juego. A su vez, el jugador está limitado por el hecho de que es una subjetividad corpórea de un ser externo que cuenta con sus propios valores y prácticas éticas los cuales, no pueden suspenderse fácilmente (traducción propia).



y cuando sus acciones sean coherentes con el panóptico¹⁹ del habitus lo que en otras palabras significa, ser coherente con el sistema de reglas y el mundo virtual.

Aun así, puede resultar confuso el hecho de que cuando se está experimentando un juego no somos nosotros los que lo estamos haciendo sino, un sujeto "jugador" el cual, es una subjetivación de nuestro ser que se crea para ese habitus específico. De esta manera, Becker (2003) expone que el body subject (sujeto corpóreo) es una doble existencia del cuerpo simultáneamente un ser externo que puede ser experimentado y un ser interno que experimenta a otros. Al mismo tiempo, percibe y es percibido, experimenta y es experimentado y no se genera solo sino que, es creado intrínsecamente y extrínsecamente de las experiencias del mundo. Así, el sujeto "jugador" es una subjetividad de nuestro ser que es creada durante la experiencia de juego la cual, es flexible y se adapta de acuerdo a las características del habitus. Así, como dice Sicart (2009), el sujeto "jugador" es la "piel" que nos ponemos cuando interactuamos con un videojuego ya que: "(...) It connects the internal, individual subjectivity of the player with the larger communitarian, cultural and historical subjectivities of the contemporary self" (p. 79).²⁰

4.2 Lectura fenomenológica – hermenéutica del jugar

Como se ha evidenciado anteriormente, el jugador se convierte en un sujeto cuando experimenta el habitus del videojuego. Ahora bien, debido a que los videojuegos solo pueden ser comprendidos cuando son descritos como experiencias, por lo tanto, es necesario reflexionar en torno a la fenomenología de jugar para comprender los comportamientos que el sujeto "jugador" tienen dentro del habitus del videojuego ya que, como expone Gadamer (2005) "The mode of being of play does not allow the player to behave toward play as if toward an object" (p.103).²¹

19 Foucault (2003) citando el panóptico de Bentham el cual, es una figura arquitectónica donde la periferia está constituida por una construcción en forma de anillo dividida en celdas y en su centro se encuentra una torre con anchas ventanas que miran hacia la parte interior del anillo. Esta estructura induce en las personas que se encuentran dentro de las celdas un estado consciente y permanente de visibilidad ya que desde la periferia se es totalmente visto sin poder ver jamás y desde la torre se ve todo sin ser jamás visto. Así, el panóptico se puede utilizar como una máquina de hacer experiencias o de modificar comportamientos ya que los individuos que se encuentran en las celdas no saben si en ese momento se les está mirando pero a la vez, tienen la certeza de que siempre pueden ser observados. Como plantea el autor, en el panóptico el poder es visible e inverificable y permite perfeccionar el ejercicio de poder ya que, reduce el número de individuos que lo ejercen a la vez, que multiplica el número a los que les es ejercido.

20 Conecta la subjetividad interna e individual del jugador con las subjetividades comunitarias, culturales e históricas del ser contemporáneo (traducción propia).

21 El modo de ser del juego no permite al jugador comportarse hacia el juego de la misma forma que lo haría frente a un objeto (traducción propia).

De esta manera, como expone Sicart (2009), fenomenológicamente el jugador es el sujeto que experimenta una situación lúdica que se origina pero que a su vez, no está limitada al juego como objeto. A su vez, para que esta experiencia lúdica exista, el jugador debe existir dentro de los límites y las extensiones de la ontología del videojuego. Por lo tanto, fenomenológicamente el jugador debe ser considerado como un sujeto dentro de una experiencia.

Continuando con lo expuesto previamente, es necesario comprender lo que es la fenomenología para entender cómo esta influye en el proceso de subjetivación del jugador cuando este experimenta el videojuego. Para este cometido, se puede utilizar lo planteado por Germán Vargas Guillén en su texto *En torno a la fenomenología de la fenomenología: La pregunta por el método*. Según el autor, la fenomenología busca ir a las cosas mismas, es decir "(...) Es -desde sus comienzos- un retorno a la subjetividad como fuente de la constitución de sentido (...) no altera el hecho de que es la subjetividad la que todos los casos despliega el sentido de lo dado" (Vargas Guillén, 2012, p. 7). Por lo tanto, la fenomenología intenta establecer al sujeto como la fuente de la constitución de sentido siendo su punto de partida la reducción fenomenológica la cual, es la operación de reconducción de lo objetivo a lo subjetivo. Esto da como resultado, la suspensión de la actitud natural ya que, el sujeto no está determinado por las reglas de la naturaleza ni por las de la historia. De este modo, en palabras de Vargas Guillén (2012) "Este consiste en tornar subjetivo lo objetivo, esto es en reducir (*reducere*) tanto el otro como lo otro a la esfera de propiedad (...) a la esfera de una subjetividad que lo constituye en su sentido" (p. 8).

Del mismo modo, la fenomenología tematiza, vuelve la atención a algo, por lo que, fenomenológica es ver la experiencia subjetiva con respecto al mundo de lo formal ya que busca: '¡Ir a las cosas mismas!' preserva la especificidad de cada circunmundo de la vida, pues, en sí, cada uno tiene su formalidad, su legalidad, (...) su estructura" (Vargas Guillén, 2012, p. 9). A su vez, la forma como se da cada uno de los *circunmundos*²² varía, de la misma manera, como el sujeto vive cada uno de ellos.

De esta manera, cuando el sujeto "jugador" experimenta el *habitus* del videojuego está dentro de ese *circunmundo* el cual, posee su propio sistema de reglas que

22 Por circunmundos se entiende todos los *habitus* que experimenta el sujeto por lo tanto, cuando el sujeto "jugador" experimenta el *habitus* del videojuego está dentro de ese circunmundo específico el cual, hace parte del mundo de la vida ya que, como plantea Vargas (2012) "Lo único que da solución de continuidad a todas estas experiencias del sujeto en los diversos circunmundos es que todos ellos están soportados en un horizonte que los alberga (...) son 'fragmentos' o 'aspectos' del mundo de la vida" (Vargas Guillén, 2012).



limita y condiciona las posibilidades de acción del sujeto. El sujeto "jugador" puede identificar que ahora se encuentra dentro del mundo virtual del videojuego y que tanto él como los demás sujetos "jugadores" que allí se encuentran, se van a comportar de acuerdo al sistema de reglas para alcanzar los objetivos que el mundo virtual les propone. Aclarando que, las acciones que el sujeto "jugador" lleva a cabo, solo tienen validez y relevancia dentro de ese *habitus* específico, fuera de él, pierden sentido. Por ejemplo, en la serie de *Grand Theft Auto* el sujeto "jugador" tiene la posibilidad de tener sexo con prostitutas a cambio de dinero. Esta acción trae consigo que el sujeto "jugador" puede recuperar sus niveles de salud, permitiéndole tener un mayor grado de probabilidad de alcanzar los objetivos del mundo virtual. A su vez, el sujeto "jugador" puede tomar la decisión de matar a la prostituta después del acto lo que le permitirá recuperar el dinero gastado y así utilizarlo para comprar munición o armas aumentando así, la probabilidad de poder pasar con éxito las misiones. El acto de matar a la prostituta después de tener sexo con ella no es algo que el sistema de reglas de *Grand Theft Auto* obligue al sujeto "jugador" a realizar, el sujeto "jugador" lo descubre explorando los límites del panóptico del habitus y después voluntariamente toma la decisión de realizarlo; siendo este consciente que este acto solo tiene relevancia y validez dentro del habitus de *Grand Theft Auto* ya que, le permite tener una mayor probabilidad de pasar las misiones que el mundo virtual le propone. De esta forma, la fenomenología de jugar es el sentido que el sujeto "jugador" le da a la experiencia del circunmundo del videojuego ya que, jugar es interpretar la situación ontológica del sujeto "jugador" dentro de los límites establecidos por el panóptico del *habitus*.

Ahora bien, para comprender cómo el sujeto "jugador" interpreta los contenidos que el videojuego le presenta, es necesario analizar el *círculo hermenéutico* de Gadamer²³, donde el autor hace referencia a la hermenéutica como la herramienta de acceso al fenómeno de la comprensión y de la correcta comprensión de lo comprendido, es decir, el "horizonte de la comprensión".

De este modo, Gadamer (1993) establece al círculo hermenéutico como el movimiento de la comprensión que va del todo a la parte y de la parte al todo y lo define a su vez, como la forma de adquirir conocimiento sobre los modos de ser del entendimiento junto con, los modos de ser del sujeto que entiende. De esta manera, como afirma Sicart (2009), los actos y las experiencias del videojuego son evaluadas por nuestro ser real, nuestra cultura y subjetividad en un proceso circular que regresa al jugador como sujeto, denominado, círculo lúdico herme-

23 El círculo hermenéutico de Gadamer va a permitir comprender el significado que tiene tanto para el sujeto externo como para el sujeto "jugador" las acciones que este último lleva a cabo dentro del habitus del videojuego.

néutico (adaptación del círculo hermenéutico de Gadamer) el cual, se puede ver representado a continuación:

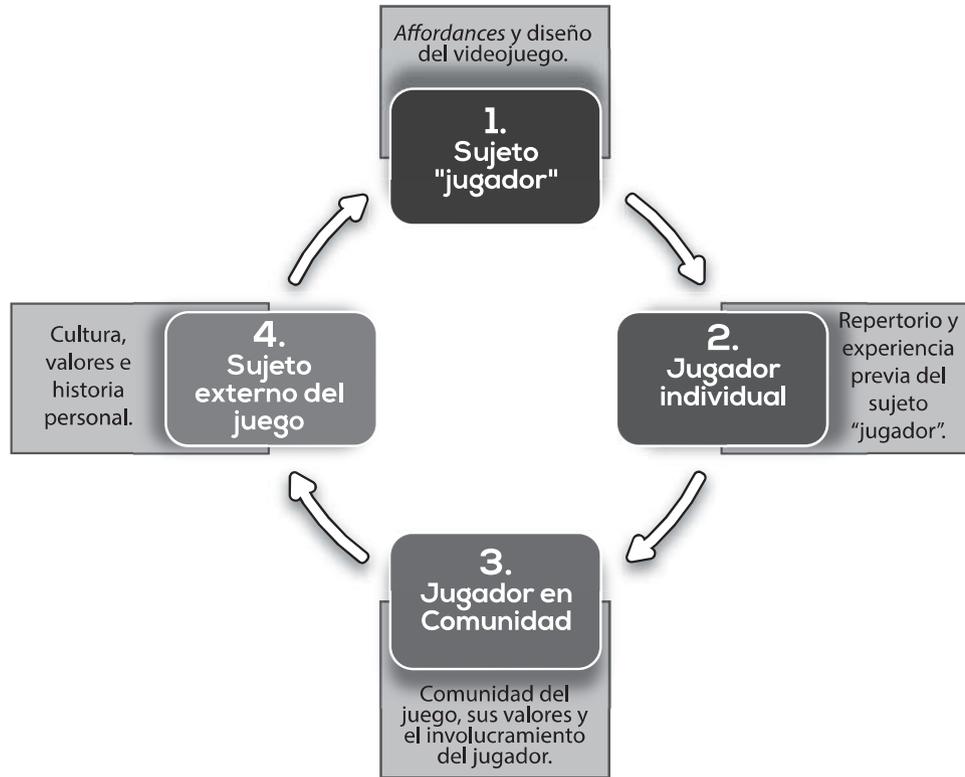


Ilustración 1: El Círculo Lúdico-Hermenéutico. Elaboración del Autor.

Fuente: Sicart (2009).

Como se puede apreciar, el círculo lúdico hermenéutico consta de 4 etapas las cuales, inician y terminan en el sujeto "jugador". En la primera etapa, el panóptico del *habitus* del videojuego es decir, su sistema de reglas y su mundo virtual, condicionan y limitan las acciones del sujeto "jugador" el cual, las reconoce y las acepta para poder disfrutar la experiencia de juego. Por su parte, en la segunda etapa el sujeto "jugador reflexiona acerca de los *affordances* que el sistema de reglas le presenta y sobre las acciones que lleva a cabo en el mundo virtual del videojuego. De este modo, en las dos primeras etapas del círculo el sujeto "jugador" interpreta su presencia en el mundo virtual y las acciones que allí debe realizar empezando así a desarrollar, su propia subjetividad para ese *habitus* específico. Ahora bien, la tercera etapa sitúa al sujeto "jugador" dentro de una comunidad de jugadores la cual, cuenta con su propia cultura y valores que hacen que el *habitus*



del videojuego se interprete de acuerdo a estos ²⁴. Finalmente, la cuarta etapa tiene en cuenta al sujeto externo al juego ya que, el sujeto "jugador" es evaluado por este sujeto externo que acepta las reglas del videojuego y se convierte en un sujeto "jugador" pero que, nunca pierde su presencia, ni su cultura ni sus valores que tiene consigo.

De esta manera, el jugador es un sujeto ético que racionaliza la experiencia de juego con su propia cultura (valores y ética) y sus antecedentes como jugador. Por ejemplo, en el videojuego *Super Columbine Massacre* ²⁵ el sujeto jugador se enfrenta a la experiencia que el juego le propone, la cual, es ponerse en los pies de Eric y Dilan, los jóvenes que perpetraron la masacre en la escuela secundaria Columbine que dejó consigo 15 personas muertas y 24 heridas. Debido a esto, existe una tensión muy fuerte entre el sujeto jugador y el sujeto externo al acto de jugar ya que, hay una contradicción entre el habitus que el videojuego propone y el significado cultural que tiene para el sujeto externo, las acciones que allí se están llevando a cabo.

En definitiva, jugar videojuegos es un proceso cultural donde crecemos y maduramos como jugadores. Esto se debe, a que entre mayor sea la experiencia previa que tenga el sujeto "jugador" este va a poder penetrar en el habitus con una perspectiva abierta en la que va a poder comprender, que los actos y las decisiones que realiza en el juego son solamente relevantes en ese habitus específico.

4.3 La sabiduría práctica del sujeto "jugador"

Ahora bien, lo presentado anteriormente permite afirmar que jugar un videojuego es un acto ético ya que, el sujeto "jugador" posee la capacidad de raciocinio para reflexionar éticamente acerca de las acciones que realiza dentro del *habitus*. Es decir, como dice Sicart (2009), el jugador tiene la capacidad no solo para tomar la acción más adecuada para preservar la experiencia de juego sino también, es capaz de reflexionar sobre los tipos de acciones y decisiones que el videojuego le presenta y sobre la manera en que su sujeto "jugador" se relaciona con ellas. Así: "Being a good player is being a virtuous player (...) One who engages in a

24 Para ilustrar este concepto, Sicart (2009) utiliza el ejemplo del fútbol brasileño e italiano, los cuales tienen una serie de valores que hacen que cada uno de ellos interprete el fútbol de una manera diferente. Para el jugador brasileño, por haber crecido en esa comunidad, jugar bien al fútbol significa jugar al Joga Bonito (alegrar al público con jugadas) por lo que, interpreta el fútbol desde esta perspectiva. Mientras que, para el futbolista italiano jugar bien al fútbol significa jugar al Catenaccio, teniendo una defensa férrea y cerrándole los espacios y las posibilidades de que el equipo rival pueda anotar.

25 Danny Ledone. 2005. Super Columbine Massacre RPG!

game and enjoys its ludic experience (...) In the face of moral challenge, uses the practical wisdom acquired by playing that game, and all those games that form her repertoire, in order to make the most ethically informed choice” (Sicart, 2009, p. 92).²⁶

De este modo, para poder comprender mejor la razón por la cual el jugador es un sujeto ético, es necesario definir el concepto de sabiduría práctica. Según Aristóteles, en su libro *Nicomachean Ethics*, la sabiduría práctica es un atributo de la mente racional, que aspira siempre al bien, y es un estado en que todas las virtudes están presentes. A su vez, está relacionada a la acción (praxis) y es la herramienta que permite que un agente utilice sus virtudes en una situación práctica. Es decir, que es la manera en que el sujeto “jugador” determina qué decisiones dentro del *habitus* del juego le ayudan a desarrollar sus virtudes como jugador. Por lo tanto, esto expone Sicart (2009) sobre la sabiduría práctica en la relación ética que se lleva a cabo entre el jugador y el videojuego: “Used to interact with a game as a player subject, reflecting on what the game suggest that we do, (...) and how that affects the moral integrity of both the player-subject and the self-outside the game” (Sicart, 2009, p. 100).²⁷ Así, se puede afirmar que la virtud de un jugador es la capacidad que posee para tomar una decisión dentro del *habitus* del videojuego informado por su capacidad de raciocinio y su experiencia previa.

A su vez, es importante recordar que el sujeto jugador interpreta la experiencia del *habitus* desde sus antecedentes como jugador, los cuales le permiten tomar decisiones éticas que afectan la forma en que va a experimentar el juego y desarrollar sus virtudes. Como plantea Sicart (2009) “(...) that ethical being is modified by the player’s interpretation of the game experience from her viewpoint as a subject immersed in a player culture” (p. 102).²⁸ Es decir, que como jugadores tenemos las capacidades éticas para interpretar tanto el juego como las decisiones que tomamos en el *habitus* como parte del proceso para crear nuestro sujeto “jugador”. Por ejemplo, en *Grand Theft Auto IV*²⁹ tenemos la posibilidad como jugadores de

26 Ser un buen jugador es ser un jugador virtuoso; uno que se mete en el juego y disfruta la experiencia lúdica que este le ofrece. Al enfrentarse a un reto moral utiliza su sabiduría práctica la cual, ha adquirido jugando este videojuego y todos los que tiene en su historial para así, poder tomar una decisión ética informada (traducción propia).

27 Es lo que utiliza el sujeto jugador para interactuar con el videojuego que le permite reflexionar acerca de lo que el juego le sugiere que haga y cómo esto afecta su integridad moral, tanto para esta subjetividad como para su ser externo al juego (traducción propia).

28 Ese ser ético es modificado por la interpretación que el jugador hace de la experiencia de juego desde su perspectiva como sujeto inmerso en una cultura de juego (traducción propia).

29 RockStar North. 2008. Grand Theft Auto IV. Take-Two Interactive.



decidir el destino de Niko Bellic (el protagonista del juego) pudiendo escoger no realizar ningún acto violento sino mas bien, realizar otras actividades que ofrece el mundo virtual como lo son participar en carreras o trabajar como conductor.

Pero como dice Sicart (2009), esto no es jugar *Grand Theft Auto IV* ya que, como jugadores debemos sumergirnos en los valores del juego y hacer de Niko un criminal para que la experiencia del habitus esté completa. De la misma forma, el panóptico del *habitus de Manhunt*³⁰ condiciona las acciones que el sujeto "jugador" puede llevar a cabo en el mundo virtual ya que, sus niveles están diseñados para que la única forma de poder avanzar sea cometiendo asesinatos. Si el sujeto "jugador" quiere jugar este videojuego, debe adaptarse a los valores que *Manhunt* le presenta y tener la suficiente madurez, adquirida a lo largo de su experiencia previa con otros videojuegos, para comprender que asesinar a sus enemigos es la única forma de alcanzar los objetivos que el mundo le propone; siendo esta acción solamente válida y relevante dentro de ese *habitus* específico. De esta manera, entre más maduro sea nuestro sujeto jugador mayor será la capacidad de raciocinio moral que posea ya que, va a poder entender el videojuego como una simulación en la que sus valores se relacionan con los valores que el juego le presenta.

5. Conclusión

A lo largo del artículo se ha mostrado, que los videojuegos son ontológicamente tanto objetos como experiencias pero solo pueden ser comprendidos y analizados cuando son descritos como experiencias. De esta forma, las relaciones éticas entre el jugador y el videojuego surgen cuando el juego como objeto es iniciado y se convierte en una experiencia. En este momento, el jugador queda inmerso dentro del *habitus* y su comportamiento va a estar condicionado por el sistema de reglas y por las mecánicas de juego del mundo virtual. De esta manera, el sistema de reglas, el cual, fue creado por el equipo desarrollador, va a restringir las acciones que el jugador realiza en el *game world* obligándolo a actuar de una manera específica, lo cual, constituye de una u otra forma una conducta ética, regulada por referentes normativos; limitando y premiándolo por sus acciones, creando las condiciones de victoria y las fronteras del juego.

Del mismo modo, debido a que las reglas son de carácter público, colectivo e intersubjetivo, seguirlas se convierte en una práctica o una costumbre por lo que, son compartidas por todos los jugadores que están inmersos dentro del mundo virtual del videojuego. Por esta razón, el sistema de reglas puede comprenderse como juego de poder que crea y sostiene la relación de poder que existe entre el videojuego y el jugador. El jugador sabe que las reglas siempre van a estar

30 RockStar North. 2003. *Manhunt*. Take-Two Interactive

presentes en cualquier acción que realice en el mundo virtual por lo que, se halla inmerso en una relación de poder en la que él mismo es el portador, ya que las acepta para poder disfrutar de la experiencia del juego.

Con esto en mente, los videojuegos crean subjetividades en los jugadores que los experimentan ya que, operan como estructuras de poder donde el mundo virtual brinda un contexto y una serie de reglas que una vez son aceptadas por el jugador crean un sujeto “jugador” para ese *habitus* específico. De esta manera, el sujeto “jugador” se crea en el *circunmundo* del videojuego y trae consigo, a este contexto su ética y su cultura proveniente de su experiencia previa como jugador y como ser humano. A su vez, este sujeto “jugador” es una subjetividad de nuestro ser que es creada durante la experiencia de juego, la cual es flexible y se adapta de acuerdo a las características del *habitus*. Del mismo modo, el sujeto “jugador” posee la capacidad de raciocinio para identificar que ahora se encuentra dentro del mundo virtual del videojuego y que tanto él como los demás sujetos “jugadores” que allí se encuentran, se van a comportar de acuerdo al sistema de reglas para alcanzar los objetivos que el mundo virtual les propone. Es decir, que el sujeto “jugador” sabe que las acciones que lleva a cabo en el mundo virtual solo tienen validez y relevancia dentro de ese *circunmundo* específico, fuera de él, pierden sentido.

Basándose en lo planteado anteriormente, la fenomenología de jugar permite conocer el sentido que el sujeto “jugador” le da a su experiencia dentro *habitus* del videojuego ya que, jugar es interpretar la situación ontológica del sujeto “jugador” dentro de los límites establecidos por el sistema de reglas del mundo virtual. Esto se debe, a que el sujeto “jugador” puede tomar una u otra decisión dependiendo de la manera como fue diseñado el mundo virtual y el sistema de reglas ya que, estos dos elementos son los que van a determinar la forma en la que el jugador se relaciona e interactúa con los objetos, *NPCs* y demás jugadores del mundo virtual. A esto se le suma, que las decisiones que toma y las acciones que realiza el jugador dentro del mundo virtual no son solamente evaluadas por el sujeto “jugador” sino también, por nuestro ser real con su cultura y sus valores. Con esto en mente, el Círculo Lúdico Hermenéutico planteado por Sicart (2009) permite comprender el significado que tiene tanto para el sujeto externo al juego como para el sujeto “jugador” el comportamiento que este último tiene dentro del *circunmundo* del videojuego.

Así, dentro del círculo hay un diálogo constante entre el jugador como sujeto ético y el videojuego que permite que el sujeto “jugador” interprete las acciones que realiza en el mundo virtual con su propia cultura (valores y ética) y las virtudes que va adquiriendo en su experiencia previa como jugador. De esta manera, jugar videojuegos es un proceso cultural donde crecemos y maduramos como jugado-



res ya que, entre mayor sea la experiencia previa que tenga el sujeto "jugador" este va a poder penetrar en el *habitus* con una perspectiva abierta en la que va a poder comprender, que los actos y las decisiones que realiza en el juego son solamente relevantes en ese *circunmundo* específico.

Con lo expuesto previamente, se puede plantear que los videojuegos son éticamente relevantes ya que, su sistema de reglas puede contar con una serie de parámetros que crean dilemas éticos frente a los cuales, el sujeto "jugador" debe tomar una decisión y aceptar las consecuencias que ella le va a traer dentro del mundo virtual. Es por esto, que el equipo desarrollador debe producir videojuegos que estén éticamente diseñados para que el jugador que lo experimente pueda incorporar los valores de su sujeto "jugador" al mundo virtual junto con, la posibilidad de cuestionar y reflexionar sobre los tipos de acciones y de decisiones que toma dentro del *habitus*. Con esto en mente, se puede ampliar lo propuesto en este artículo analizando la experiencia lúdica que crean los videojuegos desde la perspectiva de la ética de las virtudes, de la ética de la información y de la ética empresarial.

De este modo, la ética de las virtudes va a brindar un marco de referencia para poder comprender cómo el sujeto "jugador" se comporta dentro del mundo virtual; es decir, la manera como busca alcanzar los objetivos que el sistema de reglas le propone ejerciendo sus virtudes en las acciones que realiza y en las decisiones que toma. Esto va a mostrar, que el jugador no es un actor pasivo sino que, a través de su comportamiento es el responsable tanto de mantener el flujo dentro de la experiencia de juego como, de hacer que este transcurra de la manera correcta.

De esta manera, las decisiones que toma el sujeto "jugador" dentro del *circunmundo*, guiado por sus virtudes, le permitirán comportarse de una manera adecuada e ir convirtiéndose, con el paso del tiempo, en un buen jugador. Por su parte, la ética de la información va a situar a los videojuegos como un ecosistema de información donde todos los agentes son responsables por la manera en que habitan dicho entorno digital. Bajo este punto de vista, los objetos que hacen parte del entorno son informacionalmente y por lo tanto, ontológicamente definidos por los demás objetos del ecosistema. Esto va a permitir no solamente analizar el comportamiento del sujeto "jugador" dentro del mundo virtual sino también, el de los demás agentes que hacen parte del *habitus* junto con, la forma como se diseña el sistema de reglas y el mundo virtual.

Finalmente, la ética empresarial va a responsabilizar a los estudios desarrolladores frente al videojuego que están diseñando y que va a salir al mercado ya que, este debe estar diseñado éticamente para que los jugadores puedan desarrollar sus virtudes y también, para que los contenidos violentos que pueda llegar a te-

ner el juego no tengan un impacto negativo en los usuarios. De esta manera, la obligación de los estudios desarrolladores y de los *publishers* va mucho más allá de sacar un juego que funcione correctamente y de utilizar prácticas sostenibles dentro de su proceso de producción para ayudar a proteger el medio ambiente como no imprimir los manuales del juego sino, ofrecerlos en formato digital o utilizar cajas biodegradables en su empaque. Por esta razón, la cultura organizacional del estudio desarrollador, la cual está sustentada en el código ético de los desarrolladores, es la que va a estar presente en todas las decisiones que se tomen a lo largo del proceso de desarrollo y del proceso creativo del juego, por lo que, es la que va a establecer los límites acerca de lo que es válido realizar para alcanzar los objetivos de rentabilidad y de ingresos requeridos por el *publisher* y la manera como los contenidos violentos que pueda llegar a tener el juego van a ser implementados. Así pues, este análisis, va a brindar unas claves de lectura en las que se responsabiliza tanto a los estudios desarrolladores como a los jugadores, frente al contenido violento y al comportamiento que el sujeto “jugador” tiene dentro de la experiencia lúdica de juego.

6. Referencias

- Aerseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Estados Unidos: John Hopkins University Press.
- Aristóteles. (1998). *Metafísica*. Barcelona, España: Gredos.
- Aristotels. (1998). *Nicomachean Ethics*. New York, Estados Unidos: Dover.
- Badiou, A. (1988). *L'être Et L'événement, L'ordre Philosophique*. Paris, Francia: Editions du Seuil.
- Becker, B. (2003). Marking and Crossing Borders: Bodies, Touch and Contact in Cyberspace. *Body, Space and Technology*, 3, 2.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge, Inglaterra: Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Cortina, A. (2000). Ética de la empresa: no solo responsabilidad social. *Revista Portuguesa de Filosofia*, 65(4).
- Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical Inquiry*, 8(4), 775-795.
- _____. (2003). *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires, Argetina: Siglo XXI Editores.



- Fraile, J. A. (2009). Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales. *Revista de Filosofía*, 4, 34-8.
- _____. (2009). Manic Miner under the Shadow of the Colossus: A semiotic analysis of the spatial dimensions in plataform videogames. *E|C Serie Speciale*, 3(5), 69-76.
- _____. (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. España: Editorial Círculo Rojo.
- Gadamer, H. G. (1993). *Fundamentos de una hermenéutica, verdad y método*. Salamanca, España: Ediciones Sígueme.
- _____. (2005). *Truth and method*. London, England: Continuum.
- Holbrook, M. B. (1982). The experiential aspects of consumption. *Journal of consumer research*, 9(2), 132-140.
- Kholer, P. (2012). *The Creative Processes in Video Game Development: a model Set illustrating the creative processes with theoritical and practical implications*. Warwick, England: University of Warwick Centre for Cultural Policy Studies.
- Ortiz, S. I. (2001). La filosofía del lenguaje en Wittgenstein y la cuestión del lenguaje privado. *Ciencia Ergo Sum*, 8(2), 191-198.
- Salen, K. A. (2005). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT Press.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge: The MIT Press.
- Vargas Guillén, G. (2012). *En torno a la fenomenología de la fenomenología: La pregunta por el método*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones Filosóficas*. México: UNAM.