



Este PDF es una versión simplificada del artículo original publicado en *Internet Archaeology* bajo los términos de la licencia *Creative Commons Atribución 3.0 (CC BY) Unported*. Las imágenes ampliadas, los modelos, las visualizaciones, etc., que respaldan esta publicación pueden consultarse en la versión original en línea. Todos los enlaces remiten asimismo al original en línea.

Por favor, cite este trabajo como: Graham, S. 2020 *An Approach to the Ethics of Arqueogaming*, *Internet Archaeology* 55. <https://doi.org/10.11141/ia.55.2>

# Un enfoque sobre la ética del *arqueogaming*

Shawn Graham

Los mundos virtuales son mundos humanos y, por lo tanto, espacios éticos. A través de una autoetnografía del juego, intento visibilizar y contextualizar algunos de los problemas éticos que, a mi parecer, plantea el *arqueogaming*, y que presento como puntos de partida para un debate más profundo. Lo que define al *arqueogaming* es nuestra identidad como arqueólogos, por lo que su ética debe ser la ética de la arqueología. La ética no es algo inherente al videojuego, sino que surge en la intersección entre el juego y el diseño.



Vista intradiegética del templo enterrado en la primera aldea encontrada en el mundo generado en *Minecraft* 1.6.4 mediante la *seed* Double Village en modo creativo. Recuadro superior derecho: Presione "E" para abrir inventario.

## 1. Los mundos virtuales son mundos humanos

Los videojuegos son una de las manifestaciones más recientes de la larga historia de la humanidad en la creación de mundos virtuales. Ya sean los mundos virtuales las Cuevas de Lascaux o el de la Villa de Adriano, uno de nuestros rasgos definitorios es su capacidad para construir mundos alejados de lo cotidiano. Lo que quizás sea algo único de estos nuevos mundos virtuales contemporáneos es su accesibilidad: el mundo virtual que yo creo puede ser compartido contigo;



ambos podemos disfrutar, explorar e interactuar con ese mundo virtual juntos; y ambos podemos ser transformados por él. Andrew Reinhard ([2013](#), [2018](#)) ha esbozado las diversas maneras en que la arqueología puede entenderse en relación con los videojuegos bajo la rúbrica de *arqueogaming*. La revista *SAA Archaeological Record* dedicó dos números al *arqueogaming* en [2016](#) y [2017](#). Meghan Dennis ha enumerado las cuestiones éticas que pueden surgir en el estudio arqueológico de los videojuegos y resalta los paralelismos con el trabajo etnográfico (Dennis [2016](#); [2019](#)). En este trabajo, me propongo reflexionar sobre los aspectos *procedimentales* de los videojuegos (las fórmulas algorítmicas que crean contenido en el mundo virtual y que rigen la interacción del jugador con dicho mundo) mediante una autoetnografía del juego y, así, explorar algunas de sus dimensiones éticas.

La arqueología y los videojuegos tienen varias afinidades en común; una de las más importantes es que ambos se generan de forma procedimental. Así como los juegos utilizan procedimientos algorítmicos para configurar el mundo y regular el abanico de interacciones posibles en él —es decir, las formas de comprender su funcionamiento—, también existe un método procedimental para la arqueología de campo. Si sigues el método y los procedimientos, habrás excavado correctamente el yacimiento, prospectado el paisaje, documentado los restos, etc., y contarás con un sistema para interpretar los posibles significados de ese material. Estos procedimientos encierran diversas maneras de ver el mundo y enfatizan ciertos valores sobre otros; de ahí que puede hablarse de una arqueología marxista o una arqueología de género, por ejemplo.

Dennis afirma que los videojuegos «son espacios viables para estudiar la cultura material y reconoce que las culturas creadas son el producto heredado de influencias culturales de nuestro propio mundo *real*» ([2016](#), 29). El punto de partida de la ética de los videojuegos de Dennis reside en quienes los crean y quienes los juegan. Debemos abordar y tratar a estas comunidades del mismo modo que a cualquier otra comunidad en cuyo territorio o cultura deseemos trabajar (véase también Reinhard [2015](#)). Cuando nos sumergimos en un juego y participamos en su mundo, debemos tomar decisiones éticas y morales sobre cómo comportarnos, tanto con los demás jugadores como con los demás actores no humanos. Esta decisión no es trivial, ya que el juego reacciona a nuestras elecciones e influye en cómo experimentamos ese mundo (véase también Richardson [2020](#) para el caso contrario: nuestras decisiones digitales impactan en el mundo físico).

## 2. Ética en un mundo virtual

El punto de partida para debatir la ética digital en los videojuegos, en aquellos aspectos en que converge con la ética arqueológica, suele ser la representación del «saqueo» como mecánica de juego. El saqueo se da en diversos juegos para que el jugador mejore las habilidades de su personaje mediante la realización de una tarea que, en general, se trata de la destrucción de algún objeto virtual,



una acción que, en sí misma, carece de significado dentro del entorno del juego. En aquellos videojuegos que presentan de manera explícita una narrativa relacionada con el patrimonio cultural, esta acción de saqueo es un saqueo arqueológico, dado que los objetos que se obtienen representan la cultura material real de una cultura del juego (o lo más frecuente es que se basen en un objeto del «mundo real» para modelar el objeto presente en el juego). ¿Jugaremos como arqueólogos y, por lo tanto, nos negaremos a saquear? De ser así, algunas partes del juego permanecerán bloqueadas. Si elegimos saquear, ¿estamos «avalando la práctica en términos generales? ¿Es un estímulo tácito para saquear fuera del contexto del juego? ¿Es, quizás, una violación de los códigos éticos de las sociedades arqueológicas profesionales?» (Dennis [2016](#), 31). Ian Bogost ([2007](#)) nos enseña que realizar las acciones en un juego es realizar la retórica procedimental del juego; es decir, para jugar *bien*, internalizamos las formas en que el mundo se nos representa en el juego. En consecuencia, los juegos que utilizan una mecánica de saqueo enseñan al público a devaluar y destruir información. No conozco ningún estudio que establezca una conexión directa entre el saqueo en un videojuego y el hecho de que un jugador vaya a un yacimiento arqueológico y desentierre algo, pero el efecto de esta puesta en práctica de la mecánica de juego probablemente sea más sutil. Mike Caulfield, cuando escribe sobre la polarización política tal como se desarrolla en las redes sociales, se basa en las ideas de Baudrillard sobre lo hiperreal, donde la información en sí misma es experiencia. Caulfield argumenta, en el contexto de los datos digitales que nos rodean, que «la experiencia digital enmarca la experiencia no digital» (Caulfield [2018](#)), que lo que encontramos en términos de información se convierte en nuestra experiencia y, por lo tanto, adquiere mayor peso que las creencias o el conocimiento. Desde esta perspectiva, estar expuesto al saqueo como una acción común pero necesaria en un juego se convertiría para el jugador en la experiencia de saquear en el mundo real, *incluso si nunca ha saqueado nada en un contexto real*. En su experiencia, el saqueo se percibe como algo normal.

Cambiamos de perspectiva por un momento y consideremos esta mecánica de saqueo en su contexto dentro del juego y en relación con la capacidad del jugador para tomar decisiones sobre él. A continuación, me baso en la obra de Miguel Sicart ([2009](#)), quien destaca dos aspectos cruciales que, aunque parecen obvios, son en realidad bastante sutiles:

1. el jugador es un agente ético en el mundo;
2. el juego es a la vez un objeto diseñado y una experiencia del jugador en ese mundo y, por lo tanto, ético.

En ese caso, «la experiencia de un videojuego es la experiencia de un objeto moral por parte de un sujeto ético» ([2009](#), 5). Para Sicart, el jugador es un ser ético capaz de emitir juicios morales sobre la experiencia en la que se encuentra inmerso ([2009](#), 11). Si bien un juego que representa actos



ilícitos, como el saqueo, sería, desde una perspectiva de ética de la virtud, inherentemente poco ético, Sicart nos recuerda que esto no tiene en cuenta la capacidad del jugador agente de reflexionar sobre ello o, incluso, de jugar de una manera subversiva. Un juego que permite el saqueo, pero que además permite que dicho acto tenga consecuencias significativas dentro de la experiencia de juego (ya sean negativas o positivas) para que el jugador actúe en consecuencia, sería ético, según Sicart (2009, 160). En cambio, un juego que permite el saqueo, pero que no tiene consecuencias significativas, carece de ética (2009, 159). Sicart utiliza el ejemplo de *Bioshock* (2k Games, 2007) y los personajes de Little Sisters. *Bioshock* se desarrolla en una versión alternativa de la década de 1960, en una ciudad submarina llamada Rapture, creada por un magnate para ser una utopía en los años cuarenta y que ha entrado en una decadencia letal. Este apocalipsis fue precipitado por el descubrimiento de un material genético llamado ADAM, capaz de otorgar poderes sobrehumanos a quienes lo ingirieran. El ADAM se cultiva a partir de una especie de babosa marina, que debe incubarse en un huésped humano. Estos huéspedes son niñas huérfanas llamadas Little Sisters. El jugador protagonista necesita este material para sobrevivir en el juego. Pero ¿cómo lo obtiene? Si matas a una Little Sister, el jugador obtiene una cierta cantidad de ADAM del cadáver (una mecánica de saqueo); si la deja vivir, la Little Sister le da al jugador casi la misma cantidad de ADAM. No hay consecuencias en el juego, y para Sicart, esto significa que el diseño del juego no es ético (2009, 160).

Otro ejemplo, quizás un poco más arqueológico, se puede encontrar en cualquiera de las ediciones recientes de la franquicia *Lara Croft/Tomb Raider*. En mi experiencia jugando a *Rise of the Tomb Raider* (Square Enix 2016), el saqueo no tiene ningún efecto significativo en la jugabilidad. Las reliquias revelan aspectos adicionales del trasfondo narrativo y otras mejoran una habilidad específica de Lara, pero, una vez más, no hay consecuencias significativas dentro del juego. «Un buen videojuego es aquel que fomenta jugadores virtuosos, un juego diseñado para crear jugadores que puedan comprender y desarrollar sus valores éticos y donde esos valores puedan reflejarse» (Sicart 2009, 126). Desde una perspectiva arqueológica, por lo tanto, un juego que incluye el saqueo como mecánica sería ético si las consecuencias de esa decisión de saquear le dieran al jugador una oportunidad significativa para decidir si hacerlo o no. No es necesario que establezca explícitamente que saquear es malo; pero las consecuencias deben ser significativas dentro de la narrativa del juego para que el jugador pueda reflexionar sobre ellas.

La segunda parte de la ética de Sicart se basa en la ética de la información (tal como interpreta la obra de Floridi y Sanders, filósofos y especialistas en ética del *Information Ethics Group* de la Universidad de Oxford). Desde esta perspectiva, los seres son entidades de datos y no todos los seres son biológicos. La materialidad de un peón en una partida de ajedrez no es lo importante; su importancia reside en su situación relacional en el tablero y en la interacción contingente de dicha situación dentro de las reglas de movimiento de los peones (Sicart 2009, 246, citando a Floridi 2003).



Las entidades de datos crean significado, o tienen significado, en función de sus relaciones con otras entidades de datos. Así, las entidades de datos existen en una ecología de relaciones, lo que Floridi denomina la «infosfera». La implicancia práctica de esto es extender la capacidad de agencia al juego, o a los objetos dentro del juego, y situarlos al mismo nivel que el jugador agente. Lo que constituye un «agente» desde esta perspectiva depende de cómo se abstraiga la infosfera (Sicart [2009](#), 128-130; véase también Morgan [2009](#), donde argumenta que los personajes no jugadores son manifestaciones no humanas de una red de computación).

Sicart escribe:

«La ética de la información describe un universo moral en el que no solo ningún ser está aislado, sino que todo ser está *moralmente* relacionado con otros seres, porque su bienestar está conectado el bienestar del sistema en su conjunto. Los agentes son sistemas que afectan a sistemas mayores con sus acciones y a sí mismos también, dado que otros sistemas están relacionados con ellos tanto procedimental como informacionalmente... La ética de la información considera las acciones morales como procesos informacionales» ([2009](#), 130). (Énfasis en el original).

El objetivo de considerar la ética de los juegos desde esta perspectiva de la ética de la información es explorar un problema, como el saqueo, y situarlo dentro de la red de elementos y agentes interrelacionados para desarrollar una red ponderada. Las herramientas formales del análisis de redes proporcionan un método para representar una red de este tipo y analizar cómo fluye la información a través de ella, donde las conexiones entre los nodos tienen diferentes ponderaciones (o intensidades de flujo). Si bien Sicart no se refiere aquí a un enfoque formal de análisis de redes en sentido estricto (su planteamiento es más metafórico que técnico), en realidad, es algo que podríamos hacer. Representar la infosfera como una red y analizarla con los métodos formales del análisis de redes podría ser una forma de operacionalizar nuestro análisis ético de los videojuegos. El foco de la responsabilidad ética dentro de un juego (ya sea el jugador, los diseñadores, el sistema laboral, el mercado, la estructura de la comunidad de jugadores, los personajes no jugadores, o lo que tengas) podría leerse a partir de esta red ponderada.

Volvamos por un momento a la agencia moral del jugador. Sicart señala que los juegos y su capa narrativa, su capa lúdica, pueden ser perjudiciales para la virtud del jugador *cuando este no tiene la madurez suficiente* ([2009](#), 201). Es decir, para aquellos que la brújula moral aún no está completamente formada o desarrollada, jugar estos juegos puede ser perjudicial para el jugador fuera del juego. Desde esta perspectiva, la obligación ética recaería en el diseñador del juego, quien debería crear juegos donde las decisiones éticas tengan consecuencias significativas. Así, nosotros como agentes éticos, podemos jugar para explorar y poner a prueba los límites de nuestra propia



comprensión ética (2009, 205). Para la arqueología, esto significa que nuestros códigos de ética arqueológica pueden *operacionalizarse dentro de los procesos de un juego*, volverse efectivos, tener consecuencias y ser puestas a prueba en el sentido de que un jugador puede comenzar a explorar las consecuencias. ¿Es nuestra ética arqueológica *deontológica*, regida por reglas y deberes y no necesariamente significativa para nosotros como arqueólogos? En ese caso, ¿cómo se relacionan estos conceptos con la ética de los videojuegos tal como la concibe Sicart? Un juego podría ser un espacio seguro para explorar este contraste.

Creo que esta es una de las principales vías de exploración en el incipiente campo del *arqueogaming*. De hecho, deberíamos *crear* juegos que incorporen nuestros códigos de ética arqueológica (véase, por ejemplo, el trabajo de Copplestone (2017), quien argumenta que debemos hacerlo en colaboración con diseñadores de juegos profesionales). Por otro lado, cuando jugamos como arqueólogos (cuando pensamos conscientemente como tales y aplicamos la moral y la ética de nuestra profesión), deberíamos reflexionar sobre cómo el juego, como espacio diseñado, influye en nuestra percepción del mundo. El proyecto *No Man's Sky Archaeological Survey* demuestra otro enfoque: diseñar un código ético para guiar la interacción con el juego antes de adentrarse en él (Flick, Dennis y Reinhard 2017). En la interacción entre ese código y la experiencia de ese mundo, el *arqueogaming* se convierte en un espejo de la práctica arqueológica.

### 3. Una partida de *Minecraft* como arqueólogo

A continuación, relato mi experiencia jugando al *Minecraft* (Mojang, 2011), donde intento comportarme de la manera más «arqueológica» y ética posible. *Minecraft* es un juego cuyo universo se genera de forma procedimental, a partir de reglas que determinan la formación del paisaje. Al comenzar la partida, se despliega ante el jugador un mundo repleto de recursos y, mientras se juega, las acciones tienen efectos persistentes en el tiempo (si cavas un hoyo, este seguirá ahí la próxima vez que entres a ese mundo). La mecánica de juego se basa en la construcción (como bloques de LEGO), combinar bloques de diferentes tipos para crear nuevos materiales y herramientas, y edificar refugios para protegerse de los monstruos que aparecen por la noche. Si los jugadores talan un árbol para obtener madera, este desaparece; si excavan para obtener piedra, queda un pozo. El juego también cuenta con un «modo creativo» donde los monstruos están desactivados y todos los materiales están disponibles sin necesidad de crearlos a partir de materiales más simples. El objetivo del juego es la supervivencia, pero la exploración y la creatividad son motivaciones fundamentales para la experiencia de juego (sobre todo cuando no se juega en modo supervivencia).

Tras describir la partida, planteo algunas preguntas sobre cómo podría ser útil un *arqueogaming* con perspectiva ética. Cuando escribo sobre videojuegos, soy el jugador sujeto que



mejor conozco. ¿Cuál es la red de relaciones ponderadas en los juegos que juego con más frecuencia? ¿Son juegos éticos? ¿Soy un jugador ético?

Roger Travis ha argumentado que jugar videojuegos guarda profundas afinidades con la tradición épica oral, donde a través del juego y del relato posterior de lo sucedido, entramos en un modo narrativo de interpretación de los elementos y acciones del juego (Travis [2013](#)). Cabe destacar que esto es muy similar a cómo Sicart define al jugador ético: aquel que reflexiona de forma madura sobre la naturaleza del juego; la presencia moral del jugador importa (Sicart [2009](#), 201-2). Para Travis, la forma en que se encuentran esas piezas, en qué orden y en qué circunstancias, vienen determinadas por la mecánica y la historia del juego; en otras palabras, por sus reglas. Las reglas de un juego codifican la cosmovisión de sus diseñadores. ¿Eres bueno en el juego? Entonces estás ejecutando la cosmovisión de sus creadores (nótese de nuevo cómo *Bioshock* juega con esto al final del juego). Lo interesante es cómo la brújula moral del jugador y su agencia dentro del juego se cruzan con esas reglas y se fusionan con la propia historia del jugador: la historia que este se cuenta para dar sentido a la acción dentro del mundo virtual. Jugar es un acto de descubrimiento. La historia que contamos sobre ese juego se sitúa en la intersección entre la propia capacidad de acción del jugador y la capacidad casi divina de los creadores del juego, quienes fijan las reglas. Lo que ocurre en esta intersección es emergente y, si la examinamos, comprenderemos algo de lo que significa explorar un juego de manera ética, así como constatar que determinados posicionamientos éticos están codificados de antemano y no pueden ser cuestionados.

Imaginemos entonces que *Minecraft* es un lugar real, como argumentó Reinhard en su tesis doctoral ([2019](#), 40-49) y, de hecho, podemos ver el mismo argumento desde una perspectiva económica en el trabajo de Edward Castronova sobre «mundos sintéticos» ([2005](#)). Después de todo, si les digo que la *seed* (el valor inicial a partir del cual el generador de números aleatorios del ordenador produce todos los cálculos posteriores) que usé en *Minecraft* versión 1.64 era Double Village con biomas predeterminados en modo creativo, pueden introducir esa misma información a su copia del juego y generará exactamente el mismo lugar que yo recorrí: un mundo paralelo en un multiverso que ha sufrido mis intervenciones, pero aún no las tuyas (juego una versión antigua de *Minecraft* que obtuve para mis estudiantes en una clase de historia digital hace algunos años). ¿Qué historia contarán ustedes? Aquí está la mía, donde jugué como arqueólogo. (Lo conté en una [serie de tuits en mi blog](#), lo cual añade otra capa de performativa al juego).

Todos los textos dicen lo mismo. Configura el portal a «Double Village» y pronto encontrarás las aldeas perdidas y exóticas del desierto. Me puse el casco *arqueotranscerebral*, agarré mi equipo de inicio y me armé de valor. Mis compañeros también llevaban el suyo. Entramos en el círculo encantado...



...la arena del desierto da paso a una piedra sedimentaria compactada. ¿Es natural? ¿O es construida? Tuve que detenerme y recordar mi formación.

...Al día siguiente encontramos la aldea. Gran parte de ella emergía de la superficie, como así también lo que parece ser la torre de un templo. Llegamos en lo que parecía ser un día de mercado. Los aldeanos seguían con sus asuntos, indiferentes al templo en ruinas que se alzaba entre ellos. Nadie nos detuvo, pero tampoco nadie nos ayudó. Nuestras costumbres son tan extrañas para ellos como las suyas para nosotros; ¡siempre y cuando no interfirieran con la exploración científica!



*Video 1:* Vista del juego del templo enterrado en la primera aldea encontrada en el mundo generado en *Minecraft* 1.6.4 con la seed Double Village en modo creativo. En esta vista, la excavación ha comenzado en una sección junto al muro de la torre del templo.

Me permití cierta licencia poética al describir mi transición de este mundo al mundo de *Minecraft*. La seed Double Village en modo creativo (y todas las demás configuraciones posibles con sus valores predeterminados) genera un mundo particular donde una de las aldeas no se ubica en la superficie, sino más abajo. De hecho, se trata de un error de sistema (las comunidades de jugadores mantienen listas de seeds interesantes y una breve búsqueda en la web arrojará listas de seeds para cada versión y plataforma del juego)<sup>1</sup>. Generé este mundo, entré y encontré la aldea con

<sup>1</sup> La seed Double Village solo genera este mundo con la versión 1.6.4 del juego. El jugador puede seleccionar esta versión desde el lanzador de *Minecraft*. Seleccione 'un jugador' > 'crear nuevo mundo' > 'más opciones de mundo' e introduzca las palabras 'Double Village' (sin las comillas) en el campo 'Seed para el generador de mundos'. Ambas palabras deben escribirse en mayúsculas. No modifique ninguna otra configuración. Seleccione 'crear nuevo mundo'. El jugador aparecerá (es decir, comenzará) en un punto situado a unos pocos metros simulados de la aldea desértica descrita anteriormente. Se pueden encontrar fácilmente colecciones de seeds interesantes buscando en línea 'seeds de *Minecraft*'. Tenga en cuenta que las seeds dependen de una versión específica de *Minecraft*; por ejemplo, Double Village no genera nada interesante en la versión 1.7. Dado que *Minecraft* se genera procedimentalmente, la cadena de caracteres utilizada como semilla se convierte en el punto de partida para los cálculos aleatorios que se utilizan para generar el mundo. Por lo tanto, las seeds son clave para crear experiencias replicables



su templo dominante. Contemplé el templo y comencé a intentar registrar estratigráficamente lo que observaba mientras excavaba (véase la Figura 1; la Figura 2 muestra la ligera diferencia en la ubicación que se produce al generar un mundo en modo supervivencia a partir de la misma *seed*). Los distintos tipos de bloques ayudan a diferenciar el contexto: el relleno de arena es muy diferente de los bloques de arenisca con los que se construyó el templo. Desafortunadamente, la arenisca también forma parte de la geología de *Minecraft* y suele encontrarse a unos 3 o 4 bloques de profundidad en este bioma. Se me hizo difícil distinguir dónde terminaba el templo y dónde empezaba la geología local. Como el templo es de un «tipo» arquitectónico común en *Minecraft* (aunque el entorno se genera de forma procedimental y es variable, la arquitectura generada se ajusta a un número limitado de tipos ideales) y ya lo conocía pude excavar para desenterrar lo que ya creía que estaba allí: mis ideas previas sobre la arquitectura del lugar guiaban lo que podría encontrar. Es como si el acto de excavar creara la arqueología en más de un sentido.

Mientras excavaba, la arena se movió bajo mis pies, entré a tropezones a la torre y rompí parte de su frágil decoración.

—¿Qué ves?

—¡Cosas preciosas! —respondí.



[Video 2](#): La *seed* Double Village genera un mundo ligeramente diferente en modo supervivencia, con la aldea y el templo un poco más separados. El templo es más accesible, pero aún contiene monstruos y trampas.

---

en un mundo que, de otro modo, sería único. Una visita a cualquier wiki de *Minecraft* proporcionará listas de mundos potencialmente interesantes desde el punto de vista arqueológico para cualquier versión de *Minecraft*.



Poco después, un esqueleto armado comenzó a dispararme flechas. Pero en este mundo sin «reglas» ni una «historia» que lo englobe todo, decidir emprender una expedición arqueológica nos impone inevitablemente un relato. Los templos en *Minecraft* contienen «botín» protegido por trampas y espectros. Aquí, la influencia de la ficción pulp (en particular, de *Indiana Jones*) es muy evidente (el tropo del arqueólogo como saqueador de tumbas abunda en los videojuegos; véanse, por ejemplo, Breger [2008](#), Meyers [2011](#), Meyers Emery y Reinhard [2016](#)). Las reglas de interacción me obligan, a mí, un arqueólogo que intenta realizar una réplica de una investigación arqueológica razonable, a encarnar este tropo, me guste o no. Matar el esqueleto y saquear el templo no cambia la historia del juego de forma significativa, solo me proporciona nuevos materiales para trabajar y construir mi propia trama. Con un aire *indiana-jonesco*, la acción moral es matar al esqueleto y obtener el material. Al fin y al cabo, como le grita Jones a su némesis al comienzo de *En busca del arca perdida*: «¡Esto pertenece a un museo!».

Es imposible excavar de otra forma que no sea a la fuerza bruta, sin modificar el juego. Los personajes no jugables (PNJ) se reúnen para observarme trabajar y se comunican entre sí mediante murmullos ininteligibles. Al caer la noche, responden a sus instintos y regresan a la aldea. Son los Otros. La ética de la información que describe Sicart implica que su capacidad de decisión dentro del juego es tan importante como la mía. Sin embargo, mi interacción con los PNJ y las rudimentarias herramientas de excavación que *Minecraft* me proporciona me empujan hacia una mentalidad del siglo XIX, un discurso colonialista que considera menos importante a cualquiera que no se parezca a mí (cabe preguntarse cuáles serán las consecuencias de esto en otros juegos y en la demografía general de los jugadores). El estereotipo del arqueólogo como un «saqueador de clase superior» parece emerger de forma natural de mi interacción con las mecánicas del juego.

Realmente sorprendente. Al caer la noche, se oyeron disparos en esta adormecida aldea al borde del desierto. Salimos a investigar. Los aldeanos estaban reunidos en una sola casa, discutiendo entre ellos.

—¡Déjenos entrar! —gritamos.

Forzamos la puerta. Sus voces y sus gritos cesaron. Quedamos atónitos. La puerta estaba rota.

Los PNJ, guiados por sus propios deseos y necesidades, se agruparon dentro de un edificio para protegerse de los monstruos del juego, que salen por la noche y contra los que no tienen otra defensa. Mi deseo de vagar entre ellos y mi torpeza con los controles hicieron que derribara la puerta. Mi decisión de irrumpir —una decisión ética— tuvo consecuencias significativas para las demás entidades de datos de este juego.

—¡De vuelta al campamento! —exclamé, y los abandonamos a su suerte.



Desde arriba, observé cómo los zombis, los *creepers* y quién sabe qué más, cazaban y mataban a cada PNJ.

Durante toda la noche, oímos sus gritos. Algunos hombres querían ir a ayudar, otros se acurrucaban aterrorizados. Al amanecer regresé al pueblo y no encontré rastro alguno. Era como si los aldeanos nunca hubieran existido.

Mi único intento de interactuar con los aldeanos provocó su aniquilación. Invito al lector a jugar a *Minecraft*, a crear un mundo con la *seed* Double Village, a comparar su experiencia con la mía y a reflexionar sobre el aspecto ético de jugar siendo arqueólogo.

## 4. Reflexiones

Concluiré con una lista de reflexiones en torno a la ética de los videojuegos creados o explorados por arqueólogos, desde la perspectiva de la experiencia de juego. No ofreceré respuestas, sino que intentaré plantear algunas de las ideas más provocativas que surgen en torno al concepto de *arqueogaming*. Si hay algo que defina verdaderamente al *arqueogaming*, debe ser el acto de jugar situando el ser ético del jugador dentro de la ética profesional de la arqueología. Los juegos no poseen una ética propia, sino que su naturaleza ética emerge en la intersección entre el juego y el diseño. Espero equivocarme, ser desafiado y superado. Esto también forma parte de la naturaleza de los juegos: nos desafían y nos provocan porque mejoran o modifican nuestra capacidad de habitar otro espacio, razón de más para considerarlos desde una perspectiva ética.

**Reflexión 1:** *Los videojuegos son entornos contruidos y, como tales, invitan al estudio arqueológico, en cuyo caso debería aplicarse la ética arqueológica profesional.*

Si los videojuegos son lugares contruidos y *pensamos como arqueólogos* (siguiendo la perspectiva del jugador éticamente informado de Sicart), entonces debemos tratarlos como cualquier otro sitio arqueológico. Dado que los juegos son una experiencia diseñada y forman parte de una ética de la información, también debemos tratar a las demás entidades de datos con el respeto que nuestra ética arqueológica les confiere. ¿En qué medida mi forma de jugar, descrita más arriba, se ajustó a una práctica ética aceptada? ¿Cómo la infringió? ¿Cuáles son las implicaciones? Cada partida es única, pero las *condiciones iniciales* pueden replicarse, lo que abre la posibilidad de realizar arqueología experimental y computacional de laboratorio en este contexto.

**Reflexión 2:** *Los juegos sobre el pasado y su cultura material existen en este mundo y se inspiran en el pasado de este mundo y su cultura material, por lo que están intrínsecamente ligados a la ética de este mundo.*



Cuando un juego se basa en el arte o el patrimonio cultural de un pueblo del mundo real, existe la obligación ética de considerar cómo se utiliza este material y las posibilidades de acción que dicho material adquiere dentro del juego. Un ejemplo en el que la cultura material y la cultura inmaterial de un pueblo fueron consideradas e integradas de manera colaborativa desde el inicio es el juego *Never Alone* (CITC 2017). Lamentablemente, este tipo de colaboraciones productivas siguen siendo poco frecuentes. Es más común el uso de la cultura material de los pueblos originarios como símbolos para una mecánica de saqueo (véase, por ejemplo, la serie de [entradas del blog](#) «artefactual» de «Kelly M»). En este caso, los diseñadores tienen la obligación ética de considerar cómo su implementación de la mecánica de saqueo tiene consecuencias significativas tanto en el juego como *para las personas cuya cultura material del mundo real está siendo saqueada, digitalmente, otra vez*. Invito al lector a considerar los resultados del [Symposium for Indigenous New Media del 2018](#), celebrado como parte del Instituto de *Digital Humanities Summer Institute* de la Universidad de Victoria (Canadá) y el documento de compilación de David Gaertner (2018) del *Symposium on Best Practices for Approaching Indigenous New Media*.

**Reflexión 3:** *La ética de la creación de videojuegos es la ética del trabajo, del poder y del control.*

Los componentes de nuestros dispositivos electrónicos de consumo que hacen posible jugar videojuegos se encuentran al final de una larga cadena de explotación y daños sociales y medioambientales (véase, por ejemplo, Crawford y Joler 2018). Basta con pensar en la minería ilegal y peligrosa de tierras raras en África central, cuyos beneficios siguen financiando y prolongando la guerra civil y la violencia. Desde una perspectiva arqueológica, podemos pensar en el llamado saqueo «de subsistencia» en naciones devastadas por la guerra o la inestabilidad, una actividad situada en el extremo más precario y mal remunerado de una red de intermediarios que culmina en los cómodos salones de Nueva York o Londres. Este fenómeno nos recuerda a los *gold farmers* de los juegos masivos multijugador en línea (individuos mal pagados que «cultivan» personajes mediante tareas repetitivas para que el personaje pueda revenderse como un avatar de alto estatus o poder a un cliente occidental). Más cerca de casa (mientras escribo como académico canadiense blanco, de mediana edad, cómodamente instalado en una torre de marfil), las leyes laborales permiten exenciones al número de horas de trabajo semanales en el caso específico del «trabajo informacional» (Gobierno de Ontario, 2014). Si uno desarrolla videojuegos en Ontario, puede verse obligado a trabajar tantas horas al día como su empleador desee. Ante esto, ¿deberíamos, como arqueólogos con conciencia ética, desarrollar videojuegos o *siquiera jugarlos*? ¿Jugamos a juegos que se rigen únicamente por leyes laborales equitativas? ¿Jugamos a juegos creados por equipos con una composición demográfica desequilibrada? ¿Cómo se concilian estas condiciones de explotación y control de los trabajadores y los recursos con nuestros códigos éticos de práctica profesional?

**Reflexión 4:** *La ejecución del juego y la adhesión a sus reglas constituyen un acto de sumisión.*



Urrichio (2005) y Bogost (2007) argumentan de manera convincente que la mecánica y las reglas de un juego pueden considerarse como la historiografía del juego: el argumento mismo sobre el pasado que se realiza al jugar. Si jugamos como jugadores *sin* una perspectiva ética arqueológica, si no escribimos sobre juegos ni los criticamos desde un punto de vista arqueológico, nos estamos sometiendo al poder del editor y del diseñador del juego para establecer los marcos de referencia sobre el pasado. Es decir, podríamos estar siendo cómplices de glorificar el saqueo y de validar pseudohistorias, historias falsas y las agendas que estas contienen.

***Mi última reflexión:*** *En última instancia, la ética del arqueogaming es la ética de la arqueología pública digital.*

Para concluir, el acto *más* ético que podemos realizar como arqueólogos que nos enfrentamos a los videojuegos es modificarlos (*mod*). El *modding* es un acto de resistencia. Muy pocos de nosotros contamos con las habilidades, el tiempo o la seguridad para crear y lanzar un juego desde cero. Sin embargo, podemos usar las herramientas de los propios videojuegos comerciales para reprogramar su mensaje (véase, por ejemplo, Majewski 2017), para añadir esa dimensión ética de consecuencias significativas, para abordar los videojuegos no solo como objetos diseñados, sino como una experiencia compartida que puede mejorarse. El espacio para esta resistencia se encuentra en los foros de fans. Podemos y debemos participar activamente en foros de fans, hilos de Reddit, transmisiones de Twitch, vídeos de *let's play* en YouTube, blogs, revistas académicas, congresos y docencia.

## Agradecimientos

Gracias a Josh Wells por la oportunidad de desarrollar este artículo y a los lectores que apoyaron las versiones anteriores. Gracias también a Andrew Reinhard, Meghan Dennis y Tara Copplestone por abrir nuevos y fascinantes caminos para explorar.

## Bibliography

2k Games 2007 *Bioshock*. <https://2k.com/en-US/game/bioshock-the-collection/>

Bogost, I. 2007 *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

Breger, C. 2008 'Digital Digs, or Lara Croft Replaying Indiana Jones: Archaeological Tropes and Colonial Loops in New Media Narrative', *Aether: The Journal of Media Geography* II, 41-



60. [https://web.archive.org/web/20091112184348/http://geogdata.csun.edu/~aether/volume\\_02.html](https://web.archive.org/web/20091112184348/http://geogdata.csun.edu/~aether/volume_02.html)

Castronova, E. 2005 *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press.

Caulfield, M. 2018 'In the web's hyperreality, information is experience', hapgood.us [blog] <https://hapgood.us/2018/11/20/in-the-webs-hyperreality-information-is-experience/> Accessed December 1, 2018.

Cook Island Tribal Council (CITC) 2017 'Storytelling for the next generation: How a non-profit in Alaska harassed the power of video games to share and celebrate cultures' in A. Mol, C.E. Ariese-Vandemeulebroucke, K.H.J. Boom, and A.Politopoulos (eds) *The Interactive Past: Archaeology, heritage, and video games*, Leiden: Sidestone Press. 21-32.

Copplestone, T. 2017 'Designing and Developing a Playful Past in Video-Games' in A. Mol, C.E. Ariese-Vandemeulebroucke, K.H.J. Boom, and A.Politopoulos (eds) *The Interactive Past: Archaeology, heritage, and video games*, Leiden: Sidestone Press. 85-98.

Crawford, K. and Joler, V. 2018 'Anatomy of an AI System', <https://anatomyof.ai> Accessed December 1, 2018.

Dennis, L. M. n.d. 'Arqueogaming?', Gingerygamer.com [blog] <http://gingerygamer.com/index.php/arqueogaming/> Accessed December 1, 2018.

Dennis, L. 2016 'Arqueogaming, Ethics, and Participatory Standards', *SAA Archaeological Record* **16**(5), 29-34. <http://onlinedigeditions.com/publication/?i=356358>

Dennis, L. M. 2019 *Archaeological Ethics, Video-Games, and Digital Archaeology: A Qualitative Study on Impacts and Intersections*, PhD thesis, University of York. <http://etheses.whiterose.ac.uk/24400/>

Flick, C.L., Dennis, M. and Reinhard, A. 2017 'Exploring Simulated Game Worlds: Ethics in the No Man's Sky Archaeological Survey', *The Orbit Journal* **1**(2). <https://doi.org/10.29297/orbit.v1i2.46>

Floridi, L. 2003 'On the intrinsic value of information objects and the Infosphere', *Ethics and Information Technology* **4**(4), 287-304. <https://doi.org/10.1023/A:1021342422699>

Gaertner, D. 2018 'Best Practices for Approaching Indigenous New Media', novelalliances.com [blog]. <https://novelalliances.com/2018/11/26/best-practices-for-approaching-indigenous-new-media/> Accessed December 1, 2018.

Government of Ontario Industries and Jobs with Exemptions or Special Rules - Information Technology [https://www.labour.gov.on.ca/english/es/tools/srt/coverage\\_government\\_it.php](https://www.labour.gov.on.ca/english/es/tools/srt/coverage_government_it.php), last



reviewed 2011; Ontario Regulation. 285/01: EXEMPTIONS, SPECIAL RULES AND ESTABLISHMENT OF MINIMUM WAGE under Employment Standards Act, 2000, S.O. 2000, c. 41, e-laws currency date 2014. Accessed December 1, 2018.

Majewski, J. 2017 'The Potential for Modding Communities in Cultural Heritage' in A. Mol, C.E. Ariese-Vandemeulebroucke, K.H.J. Boom, and A. Politopoulos (eds) *The Interactive Past: Archaeology, heritage, and video games*, Leiden: Sidestone Press. 185-206.

Meyers, K. 2011 'The Adventuring Archaeologist Trope. Play the Past', playthepast.org [blog] <http://www.playthepast.org/?p=1635> Accessed December 1, 2018.

Meyers Emery, K. and Reinhard, A. 2016 'Trading Shovels for Controllers: A Brief Exploration of the Portrayal of Archaeology in Video Games', *Public Archaeology* **14**(2), 137–149. <http://doi.org/10.1080/14655187.2015.1112693>

Mojang 2011 *Minecraft*. <https://www.minecraft.net/>

Morgan, C. 2009 'Fake dead people', MiddleSavagery [blog] <https://middlesavagery.wordpress.com/2009/01/12/fake-dead-people/> Accessed December 1, 2018.

Reinhard, A. 2013 'What is arqueogaming? ', Arqueogaming.com [blog] <https://arqueogaming.com/2013/06/09/what-is-arqueogaming/> Accessed December 1, 2018.

Reinhard, A. 2015 'Review of Never Alone [game]', *Internet Archaeology* **38**. <https://doi.org/10.11141/ia.38.6>

Reinhard, A. 2018 *Arqueogaming: An Introduction to Archaeology In and Of Video Games*, New York: Berghahn Books. <https://doi.org/10.2307/j.ctvw04bb5>

Reinhard, A. 2019 *Archaeology of Digital Environments: Tools, Methods, and Approaches*, PhD thesis, University of York. <http://etheses.whiterose.ac.uk/26499/>

Richardson, L. 2020, 2 April 'I start by acknowledging the horrific human cost of the Corvid-19 pandemic & the dedication of our underfunded, under resourced healthcare services. My paper today is about digital tech & the environment, & reflects on the structural effects of current isolation 1/20 #DHGoesVIRAL' [Twitter thread], <https://twitter.com/lornarichardson/status/1245686976164122626> Accessed May 14, 2020.

SAA Archaeological Record 2016 *Video Games and Archaeology*, November 2016 , Volume **16**(5). <http://onlinedigeditions.com/publication/?i=356358>



SAA Archaeological Record 2017 *Video Games and Archaeology, Part Two*, March 2017, Volume 17(2). <http://onlinedigeditions.com/publication/?m=16146&i=392992&p=1>

Sicart, M. 2009 *The ethics of computer games*, Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262012652.001.0001>

Square Enix 2016 *Rise of the Tomb Raider*. <https://tombraider.square-enix-games.com/>

Travis, R. 2013 'Epic life: Describing immersion', playthepast.org [blog] <http://www.playthepast.org/?p=3631> Accessed December 1, 2018.

Urrichio, W. 2005 'Simulation, history, and computer games' in J. Raessens and J. Goldstein (eds) *Handbook of computer game studies*, Cambridge, MA: MIT Press. 327-340.