

Como ya avanzamos, una directriz clave del proyecto coordinado es la constitución de esta nueva interactividad (PCI) teniendo muy en cuenta los valores transmitidos, tanto por los contenidos del juego y su interfaz como por la propia significación generada en el proceso de interactividad, en aras de anclar los objetivos del proyecto sobre unos cimientos edificados sobre la igualdad, no sólo de género sino en relación con cualquier ámbito donde la diferencia sea utilizada como un elemento de exclusión. En el campo videolúdico, donde los procesos de significación son vehiculados por las mecánicas, a la postre verbos y acciones, sobre las que se erige el mensaje último del videojuego, es fácil transmitir ciertos valores y determinados modos de llevar a cabo las acciones propuestas, identificando, de este modo, la ideología desde la que el producto ha sido diseñado. Este concepto de *valor* transmitido por un determinado diseño de *software* o juego resulta fundamental en la convergencia entre *HCI* y el diseño de juegos. Por *valor* entendemos la carga moral y la ideología, asidas lógicamente a una determinada cultura, que están inscritas y, en consecuencia, son transmitidas por los *softwares* durante su uso.

Es aquí donde resulta crucial el concepto de agencia, es decir, la capacidad del jugador para interactuar con el mundo establecido. Una adecuación de esta idea de *valor* en el campo *HCI* podría ser la creencia sostenida de que existe un modo de conducta preferible a otros modos de conducta potenciales durante la interacción con el *software*, sea lúdico o no. La relación entre las “creencias sobre una determinada conducta preferible” y la interacción con el *software* es un campo de discusión cada vez más amplio en el ámbito *HCI*, dado que la interacción en sí misma es una forma de conducta. Suele pensarse que el *software* y las interfaces son neutrales, que sólo hacen lo que les decimos que hagan, y hasta cierto punto es cierto (Manovich diría que están construidas culturalmente), pero nuestro poder decisorio está restringido por las posibilidades otorgadas por su diseño. Esta reducción de posibilidades implica siempre los valores de los diseñadores y afecta a los nuestros propios, ya actuemos consciente o inconscientemente, pero sobre todo nos encamina, inexorablemente, a la búsqueda de un modo de actividad, de relación, de interacción y de conducta. Muchos videojuegos nos muestran valores (a veces contradictorios con los nuestros) que proponen, en consecuencia, ciertas mecánicas (verbos) obligatorias para lograr nuestros objetivos. Es justamente aquí, donde nuestra investigación, en sus apartados teórico y aplicado, será sumamente cuidadosa. Lo haremos no sólo por cumplir las directrices que emanan desde *HCI*, sino muy especialmente para cumplir con la responsabilidad que todo creador debe evidenciar, proyectando siempre en sus diseños valores de inclusividad, de género y de respeto por la diferencia.