

Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética

Ramiro Moscardi ⁽¹⁾

Resumen: En este artículo se analizan casos desde la Filosofía Moral o Ética tomando como eje la moral y el comportamiento de los jugadores de videojuegos en su rol como decisores. El objetivo es comprender los diversos posicionamientos éticos asumidos por los jugadores, ante los conflictos expuestos en cada juego y estudiar el proceso de razonamiento moral correspondiente. Se abordan distintas corrientes éticas, que influyen en la experiencia de juego en términos de comportamiento moral. Se concluye sobre el potencial uso de videojuegos como facilitadores para la adquisición de conceptos éticos y para la resolución de problemas morales.

Palabras clave: comportamiento moral - elecciones morales - ética - jugadores - moral - posicionamiento ético - razonamiento moral - toma de decisiones

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 65]

⁽¹⁾ Licenciado en Psicología y Profesor Superior en Psicología por la Pontificia Universidad Católica Argentina (UCA). Realizó cursos sobre Gamificación en la Universidad Abierta de Cataluña (UOC). Posee estudios acerca del Diseño y Programación de Simuladores Virtuales (Escuela Da Vinci). Es psicoterapeuta y docente universitario en la Facultad de Psicología y Psicopedagogía de la UCA.

1. Introducción

A medida que surgían grandes desarrollos tecnológicos, como la telefonía móvil o el Internet, los videojuegos acompañaron estos movimientos, mediante la transformación de sí mismos. Estas modificaciones impactan en la vida del jugador, quién está en constante interacción con dichos cambios. Resultan nuevas dimensiones de análisis, que son examinadas desde las distintas disciplinas académicas para una mayor comprensión integral. El corriente trabajo se aborda desde la Filosofía, más específicamente, desde la Ética o Filosofía Moral. A su vez se incorporan aportes de la psicología moral respecto a la conducta del jugador como eje de análisis. Se estudia el razonamiento y el comportamiento moral en las situaciones expuestas dentro de los videojuegos. En el análisis se incluyen aspectos narrativos y los referidos al diseño, en cuanto expresan problemáticas éticas.

Se seleccionaron casos de videojuegos de género de aventura gráfica. En comparación a otros géneros, en las aventuras gráficas predominan los dilemas éticos. En las narrativas expuestas se aprecian diversos conflictos éticos relacionados con la vida, la dignidad humana y la gestión de actos morales con otras personas. En los casos se plantean escenas en donde los jugadores están habilitados a expresar su propio funcionamiento ético a partir de la propuesta de cada juego.

En la narrativa de cada videojuego como de su jugabilidad, se observan situaciones que revisten elementos éticos que motivan al jugador a actuar en un determinado sentido. Asimismo en el jugador surgen distintos cuestionamientos respecto a qué decisión se debería tomar frente a un dilema, a sabiendas que su resolución producirá efectos en el universo ficcional. En los casos elegidos hay cuestiones éticas que el jugador tiende a razonar moralmente desde sus creencias individuales, lo que puede generar un conflicto ante cierto contenido expuesto en el videojuego.

Desde hace décadas se debate sobre la violencia y los videojuegos. Diversos estudios han intentado demostrar la vinculación directa e indirecta entre ambos. Se observa que los trabajos estaban influenciados por falsas creencias, falta de información, sesgos de publicación, prejuicios de los científicos o hasta errores metodológicos en los diseños de investigación, cuyos resultados podrían haber estado sesgados. En consecuencia, no se podría establecer una relación de causalidad entre las dos variables estudiadas (Arnett, 2008; García Cernaz, 2018; Ferguson et al., 2020). Dichos obstáculos o dificultades no hicieron más que minimizar el potencial de los videojuegos como herramientas educativas y clínicas, entre otros usos. También se han realizado estudios longitudinales en los que se comparó durante dos meses, grupos de jugadores de juegos violentos con otros que jugaron juegos no violentos y un tercer grupo que no jugó, no se encontró relación entre agresividad y jugar videojuegos (Kühn et al., 2019). Por lo tanto, los trabajos respecto a la violencia y los juegos de video no fueron concluyentes a la hora de demostrar dicha asociación.

Este artículo retoma la línea de trabajo de otros estudios que abordaron la relación entre ética, moralidad y la virtualidad presente en el universo de los videojuegos (McCormick, 2001; Sicart, 2009, 2013; Young, 2014).

2. Fundamentación teórica

La ética se puede definir como la ciencia del comportamiento humano asociado a los valores, los principios y las normas morales (Sgreccia, 1996). Por su parte, Cataldi Amatriain (2017) la entiende como la inteligencia aplicada a la conducta humana. Un concepto íntimamente ligado es el de la moral, que alude a la manera en que se aplican los criterios éticos para distinguir si la conducta humana es correcta o incorrecta, en base a aquello que es aceptado con cierto consenso comunitario estable (Beauchamp y Childress, 1999). La moral de las personas se manifiesta en el discurso, el comportamiento y en la forma de razonar los conflictos morales. Estas situaciones conflictivas se generan cuando una persona se ve enfrentada por dos valores u obligaciones morales que la motivan a proceder en determinado sentido. De dicho conflicto puede surgir un dilema moral, lo que implica

una situación aún más extrema. Frente al dilema, las personas no logran seguir un curso de acción que satisfaga dos o más obligaciones, valores o creencias en pugna (Realpe, 2001). Las opciones de actuación para resolver los dilemas morales, no contemplan ni una solución completamente buena ni otra mala o inválida, sino que se observan aspectos positivos y negativos en simultáneo. Adicionalmente, se sugiere que se debe realizar una profunda reflexión y ponderación de las alternativas disponibles para decidir y actuar en uno u otro sentido.

2.1. Corrientes éticas

A lo largo de la historia se han postulado diversas doctrinas éticas propuestas por filósofos de diferentes escuelas de pensamiento, culturas y ubicación geográfica. También se han elaborado teorías éticas de referencia: la ética deontológica o deontologismo, el personalismo ético, la ética teleológica o consecuencialismo y sus distintas expresiones, el egoísmo ético (o también llamado egoísmo moral), el altruismo ético y el utilitarismo, entre otras corrientes.

La ética deontológica es la teoría basada en el deber. Una acción es moral si se ajusta a ciertos principios universales con independencia de sus consecuencias. Tiene sus raíces en el kantismo, expresado en el concepto del imperativo categórico, en cuanto a actuar por el deber en sí mismo o por respeto a la ley (O'Neill, 1995). La búsqueda de un bien general o proceder por mero interés personal no brindan una justificación moral suficiente para obrar. Existen ciertos tipos de actos que son malos en sí mismos. Por lo tanto, dichas actuaciones configuran medios moralmente inaceptables aunque el fin sea admirable en materia moral (Davis, 1995).

La ética personalista es una corriente que mantiene la primacía y la intangibilidad de la persona humana, tomada como valor supremo, un fin en sí mismo y no un medio. Esta configura una totalidad indivisible en sus distintas dimensiones. El personalismo aboga por la dignidad, la libertad y responsabilidad de toda persona desde el momento de la concepción hasta el de la muerte natural (León, 2011).

Finalmente, en la ética teleológica se toma una acción como correcta o incorrecta en función del equilibrio entre sus buenas y malas consecuencias. El acto correcto sería aquel que obtiene el mejor resultado de todos los posibles, previo análisis de costos y beneficios de las consecuencias de tal acción (Beauchamp y Childress, 1999). Si las consecuencias malas son mayores que las buenas, entonces la acción es moralmente incorrecta. Se teorizó sobre distintos tipos de consecuencialismo (Fieser, 2003). El egoísmo ético se basa en la idea que la promoción del bien propio está en sintonía con la moral. La búsqueda de la moralidad equivale a la del interés propio, en la que prima el agente por encima de los otros. El altruismo ético se refiere a la búsqueda del bienestar de los otros y se apoya en la premisa de que los actos moralmente correctos, son aquellos que intentan promover la felicidad de otros y no el del agente. Quien obra está obligado a renunciar a los intereses propios y a subordinarse a los sentimientos sociales (Otegui, 2006). El utilitarismo refiere que los actos deben obtener el máximo bienestar posible o, en su defecto, evitar cualquier tipo de daño o perjuicio, si es que no se pudiera cumplir con la primera condición (Bentham, 1789; Mill, 1863).

Las principales corrientes pueden reflejarse en la conducta de los jugadores en términos del razonamiento moral presente en las situaciones virtuales y en la correspondiente acción o agencia moral, es decir, en la capacidad de un individuo para elaborar juicios morales y ser responsable de las consecuencias devenidas de los mismos, como también del comportamiento que se tiene con otros jugadores. La ética integra el núcleo de creencias, pensamientos y valores que cada jugador tiene. Las corrientes desarrolladas, describen la visión ética que los jugadores pueden tener al interpretar determinado conflicto moral. Cada uno de los casos, junto al comportamiento habilitado y los dilemas éticos, se analizan desde las perspectivas éticas a fin de comprender la moralidad del acto. Se busca comprender la diversidad ética a partir de las conductas habilitadas por los videojuegos.

2.2. Razonamiento moral

A medida que las personas se desarrollan en su ciclo vital alcanzan una mayor capacidad cognoscitiva, en la que pueden elaborar razonamientos de mayor complejidad y comprender problemáticas morales. También se adquiere capacidad de incorporar otras perspectivas, lo que evidencia el desarrollo cognoscitivo subyacente (Papalia y Martorell, 2017). En la teoría del desarrollo moral propuesta por Kohlberg (1992), base de posteriores investigaciones, se establecieron tres niveles de razonamiento moral con distintos estadios asociados a la maduración cognitiva.

En un primer nivel, que abarca desde los cuatro hasta los diez años, el razonamiento moral se basa en las expectativas percibidas con relación a las recompensas y castigos externos. En esta etapa aún no se internalizan las convenciones sociales, pero sí hay conciencia de las consecuencias externas producto de las propias acciones. Se observa una mayor tendencia hacia el individualismo y la búsqueda de un propósito, lo moralmente correcto sería satisfacer necesidades propias. Luego, en una segunda etapa, que comienza a los diez años, hay una mayor percepción de las convenciones sociales y se presta cierta conformidad. El razonamiento moral está menos centrado en el individuo y se tiende a integrar las expectativas morales de otros. Lo moralmente correcto es todo aquello que coincide con las reglas establecidas por la tradición y las autoridades. El tercer nivel se alcanza mayormente en la adultez temprana. El razonamiento moral se basa en los juicios independientes del propio individuo más que en lo considerado erróneo o correcto por los demás. Lo correcto se deriva de la percepción del individuo sobre ciertos principios universales y objetivos, más que de la percepción propia o grupal. Los individuos pueden reconocer conflictos morales y generar sus propios juicios desde los distintos principios referenciados en la idea de justicia (Arnett, 2008; Cruz Puerto, 2020).

En la actualidad, se sugiere que hay más procesos que intervienen en el desarrollo moral, además de lo relacionado a lo estrictamente cognitivo. Tampoco se considera a la justicia como el único elemento central del razonamiento moral. Se incluyen las emociones, la empatía y la preocupación por los otros, la afectividad, la culpa, la forma en la que cada individuo procesa e internaliza las normas de prosocialidad. También se consideran las ideas relacionadas con las virtudes y las situaciones específicas, por ejemplo, factores que inciden en el comportamiento moral (Cruz Puerto, 2020; Papalia y Martorell, 2017).

3. Ética aplicada y videojuegos

Uno de los autores que más estudió la ética respecto a los videojuegos es Sicart (2009), quien define a los juegos como sistemas donde las reglas obligan al jugador a abordar diversos dilemas éticos. Las reglas plantean problemas, lo que motiva a los jugadores a interactuar de formas específicas y a tomar decisiones para afrontar cada conflicto. Los videojuegos son objetos morales que crean experiencias mediante el diseño de límites a la capacidad de agencia del jugador. Se requiere que el jugador tenga la suficiente madurez moral para disfrutar de la experiencia. Esta última se estructura en un *gameworld* delimitado por reglas y diseñado para crear un conjunto de conductas en interacción con las mecánicas del juego (Sicart, 2009).

El autor parte de la corriente de la ética de las virtudes y describe a los jugadores como seres morales. Los jugadores son capaces de reflexionar acerca de los valores del sistema y de los propios, tanto en el juego como en la vida real. Ante la presencia de problemáticas morales, se propone analizar el rol de los jugadores como seres o agentes morales en relación con la experiencia ética del juego. La propuesta se enmarca en el concepto de *gameplay* ética (del inglés *ethical gameplay*), definido como “proceso por el cual el jugador descodifica el significado de su experiencia lúdica a través de la interpretación moral del mundo del juego” (Sicart, 2009, p. 50). Otro concepto asociado al ya mencionado, es el de *ludic phronesis*, definido como la “sabiduría práctica que guía los procesos de toma de decisiones basados en argumentos morales en el contexto de experiencias de juego” (Sicart, 2013, p. 31). Para que sea aplicable, se debe estar moralmente comprometido con las decisiones que se toman y también reflexionar sobre el significado de las opciones que se muestran. Respecto a los jugadores y la forma de comprender la moralidad, Hodge et al. (2020) sugieren un mayor razonamiento moral por parte de los sujetos que se describieron a sí mismos como jugadores (*gamers*) y de aquellos que no jugaban (no-jugadores), en comparación con los que sí lo hacían pero que no se identificaron como jugadores (*no-gamers*). En relación con la vida real de los jugadores y su moralidad, no se encontró que esta última esté relacionada con la toma de decisiones en el juego. Las elecciones tendrían una naturaleza marcadamente racional y con cierto grado de exigencias cognitivas. No se evidencia un componente significativamente intuitivo que guíe la toma de decisión (Hodge et al., 2019).

Respecto a la ética, se observa que es predominantemente situacional y que las opciones éticas reales se asientan sobre una compleja red de relaciones, historia y otros factores situacionales o ambientales, que influyen en las elecciones de los jugadores. Se sugiere que los dilemas planteados en los videojuegos suelen estar diseñados para mostrar los diferentes trayectos morales por los que puede optar un jugador. Sin embargo, los jugadores no se encuentran obligados a seguir tales caminos morales ni a salir de los patrones de comportamiento de la racionalidad instrumental. Todas las opciones están predefinidas, también se puede revertir lo actuado, siempre y cuando el jugador haya podido guardar el progreso del juego previo a la jugada. La reversibilidad de las acciones habilita la posibilidad de probar y experimentar distintos caminos (Sicart, 2013).

El proceso de desvinculación o desconexión moral está asociado a la gestión moral realizada por cada jugador. Se presenta una separación entre la vida real y las acciones propias

en el juego. El jugador tiende a justificar las actuaciones, principalmente en aquellas donde se genera algún tipo de daño a otros individuos (Klimmt et al., 2006). Los códigos morales no son fijos sino que se autorregulan. Por lo tanto, la desvinculación moral permite que la moralidad de un individuo sea flexible y se adapte en las situaciones donde los códigos morales experimentan algún conflicto entre sí. Ante éste, el sujeto tiende a producir dicha desconexión para justamente evitar la autodesaprobación. Si bien es posible tolerar cierto grado de conflictividad moral, se puede presentar algún tipo de malestar en relación con los pensamientos, los sentimientos y la conducta (Bandura et al., 1996).

En cuanto a la correspondencia entre el mundo real y el virtual, Young y Whitty (2011) sugieren que la conducta moral en los videojuegos puede no significar una preocupación. La condición es que el comportamiento siempre se debe llevar a cabo en un escenario virtual y que el jugador tenga la suficiente capacidad de comprensión de la realidad propuesta por el juego.

3.1. Conflictos éticos y comportamiento moral de los jugadores

En los videojuegos de aventuras gráficas se detectan varios conflictos éticos, dado que tienden a incluir dilemas en sus narrativas y mecánicas, se busca la elección entre dos o más modalidades morales con determinados valores predeterminados (Sicart, 2009). Esta característica se debe al tipo de mecánicas implementadas, favorecen que el jugador realice constantemente elecciones morales respecto a los diferentes temas presentados. Se genera un mayor involucramiento en el proceso de toma de decisiones bajo la premisa de que el jugador interpreta el universo narrativo conforme a su propia visión ética. El jugador no siempre puede incidir directamente en las problemáticas éticas planteadas, aunque si puede reflexionar a medida que se avanza en el desarrollo del juego y se tiende a involucrarse más en él. El acto de hacer y tener el control para realizar determinadas acciones en un mundo virtual, y las consecuencias que devienen de estas, es distinto a lo que ocurre en otros medios audiovisuales. Esto se debe a la propia complejidad que surge de la dimensión interactiva, constitutiva de los videojuegos (Thomas, 2004).

A continuación se describen ejemplos de juegos con contenido moral que evidencian la complejidad de la ética en los videojuegos. Luego se analizan casos de videojuegos de aventura gráfica y para un solo jugador en relación con las teorías éticas. También se aborda el comportamiento moral de los jugadores expresado en las elecciones realizadas.

Un ejemplo que sintetiza lo desarrollado anteriormente, es el videojuego *Neverwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment, 2006), cuyo género es RPG y admite modo multijugador, aunque en este caso, se lo aborda desde la modalidad single player. La estructura del juego se basa en un sistema de alineamientos morales que son asignados al inicio. La alineación moral se modifica de acuerdo a las decisiones y acciones realizadas, como también con la conducta que se tiene con los demás personajes. La narrativa y las acciones morales se retroalimentan y generan cambios en la estructura del juego. Se observan cambios en la conformación de alianzas y enemistades con otros bandos, modificaciones en la interacción con otros personajes y diálogos que se habilitan.

Un caso reciente es el del videojuego *Among Us* (InnerSloth, 2018), cuyo género es de deducción social. En esta clase de juegos, los jugadores integran equipos en los que se interpreta un determinado rol que los demás desconocen y deben descubrir. El objetivo es razonar y deducir quién es el bueno y el malo, mediante múltiples estrategias como en el juego *Mafia* (Davidoff, 1986). En el caso del *Among Us*, la modalidad es multijugador en línea y la meta consiste en identificar al impostor (escogido al azar por el juego) antes de que este ataque o que el grupo logre cumplir con las tareas asignadas. A lo largo de la partida se generan sucesivas instancias de diálogo y votación para identificar y echar al jugador que interpreta al impostor. También se puede votar y eyectar a un jugador que no es impostor, ya sea por equivocación, por meras sospechas o por auténtico convencimiento de los jugadores. En un determinado plazo de tiempo, el impostor puede manipular la escena y al resto de los jugadores, armar coartadas, mentir, inducir sospechas y generar falsas acusaciones.

Otro ejemplo a considerar es la instrumentación de trucos, de carácter ilegítimo, para avanzar con mayor velocidad en el mundo virtual en comparación con otros jugadores. Los trucos se pueden utilizar por beneficio personal o para perjudicar a otros, o incluso cuando la única motivación es querer vulnerar el sistema de reglas del juego.

También se pueden observar problemáticas éticas en videojuegos como *Oddworld: Abe's Oddysee* (Oddworld Inhabitants, 1997) y en el resto de la serie *Oddworld* (1997-2020). Se evidencia un entramado de esclavitud o trabajo forzado en granjas fabriles en donde los sujetos explotados son dominados por otra raza; los que se rebelan son asesinados. Se presentan situaciones de vejaciones a la integridad de los individuos, actos de tortura, falta de libertad y no autodeterminación de cada individuo, entre otros.

Asimismo hubieron controversias que generaron repercusión en los medios y en la opinión pública, en relación con determinados videojuegos y el contenido expresado en los mismos. Un caso polémico fue el de *Rape Day* (Desk Plant, 2019), donde el jugador encarnaba a un agresor u ofensor sexual. La narrativa describía un contexto apocalíptico y las mecánicas consistían en secuestrar y tener relaciones sexuales no consentidas con mujeres. Para progresar en el juego se debía ejercer cierta violencia física y psicológica, por ejemplo, la elección de a qué mujer atacar y abusar. Además se podía asesinar a los personajes ultrajados. El juego había iniciado el procedimiento para ser publicado en la plataforma de distribución de juegos electrónicos *Steam*. Ante la polémica surgida más las fuertes críticas recibidas, se decidió no otorgarle la aprobación y se retiró el producto de dicho sitio de comercialización (MuBert, 2019).

Søraker (2007) se refiere a la noción de violación virtual (del inglés *virtual rape*) a propósito de una situación descrita por usuarios de *LambdaMOO* en la que una persona tomó posesión del avatar de otro jugador. Este lo obligó a realizar actos que el jugador nunca hubiera consentido en el contexto del juego y que implicaban automutilaciones o actividad sexual. El jugador "víctima" y los demás usuarios observaron sin poder realizar ninguna otra acción, los otros jugadores desconocían que el avatar era controlado por otra persona. El autor de Miranda (2018) sugiere que los videojuegos, especialmente los que involucran elecciones, se convierten en verdaderos estimulantes filosóficos y simuladores existenciales. Esta clase de juegos emulan situaciones límites que reflejan el pensamiento ético de

cada jugador. También se sugiere que la profundidad psicológica o filosófica de los videojuegos es una preocupación de los propios desarrolladores.

3.1.1. *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)

Es un videojuego episódico de aventura gráfica en el que la mecánica principal consiste en elegir determinados cursos de acción que luego impactan en el conjunto de la narrativa. Los cambios implican la configuración de distintas líneas temporales como realidades alternativas. El elemento central del juego es la capacidad del jugador para rebobinar el tiempo y deshacer acciones. Generalmente no hay un plazo de tiempo establecido para decidir, por lo que el jugador puede reflexionar y elegir sin apuro. El juego expone las vicisitudes que atraviesan los jóvenes y los distintos problemas y vulnerabilidades que impactan en su cotidianidad.

Uno de los conflictos éticos a desarrollar es el planteado en el cuarto episodio. Se trata de un dilema en el que un personaje no jugable (en inglés, NPC) que acompaña a la protagonista sufre una condición médica como consecuencia de un accidente vial. La NPC atraviesa una parálisis que la torna dependiente y la incapacita de por vida. La escena del conflicto consiste en que el personaje le manifiesta al jugador la voluntad de dar fin a su vida, dada la excesiva dependencia que requiere. Se suma el agravamiento constante del cuadro, el costo del tratamiento y las dificultades económicas de su familia para subsistir. Ante este panorama se disponen tres opciones: aceptar suministrarle una alta dosis de morfina y que ésta fallezca, rechazar hacerlo o decir “no sé”. Si el jugador escoge esta última, el juego nuevamente le repetirá las dos opciones anteriores.

La mecánica de retroceder el tiempo permite que cualquier decisión que se tome sea reversible. Se habilita a que el jugador experimente diferentes caminos éticos, a modo de ensayo y error (Sicart, 2013).

El videojuego mide todas las decisiones que se toman y luego calcula estadísticas en las que se refleja el porcentaje de jugadores que eligieron tales opciones. Que el jugador pueda acceder a los datos de juego de otros habilita a conocer la proporción de aceptación o reprobación de ciertos actos. Se habilita una instancia más de reflexión de las propias acciones visto la comparación entre jugadores.

El dilema ético está asociado al concepto de eutanasia, entendido como la intervención voluntaria para provocar la muerte. La escena del juego propone una eutanasia directa (se obra intencionalmente), activa (se buscan los medios para lograrlo) y voluntaria, ya que es la paciente quien lo solicita (Cataldi Amatriain, 2017). Para poder resolver el conflicto planteado, el jugador debe reflexionar sobre sus propias creencias acerca del acto eutanásico, razonar moralmente sobre qué es lo más indicado hacer y tomar una decisión. La elección que se haga producirá consecuencias desconocidas en el resto del universo narrativo. En la resolución del dilema cada jugador asume distintos posicionamientos éticos, algunos reflexionan sobre la condición de persona humana y la defensa de la vida, otros hacen énfasis en la intención y el deber del acto y otros se focalizan en las consecuencias de dicha decisión. En una primera postura, el jugador se debate entre decidir por la vida de la coprotagonista y si se tiene el derecho de dar fin a la vida de otro. Se pondera el sufrimiento que acarrea la condición médica que se agrava, además de los costos económicos que le genera a sus padres dicho tratamiento.

En una segunda posición, el jugador podría preguntarse acerca de la conveniencia del acto, en cuanto a la intención, si se está habilitado o corresponde con el deber moral.

En una tercera concepción, se analizaría las consecuencias que traería tanto para el personaje jugable como para el resto (y para la narrativa del juego) la decisión de aceptar o no la propuesta. El jugador reflexiona sobre si se le hace un bien a la NPC y/o a la mayoría involucrada. Según indica el sitio FANDOM sobre la wiki del juego *Life is Strange* (actualizado al día 18 de febrero de 2021), un 56% de los jugadores aceptó realizar la eutanasia y el 44% restante se negó. Según sea la decisión, hacia el final del juego el jugador observará ciertos reproches acerca de su elección moral.

En otra instancia del juego se observa que ante el requerimiento de pagar una deuda, a costa de la vida de la NPC, las protagonistas se plantean robar dinero. Se muestra una escena de noche en el campus universitario, donde los personajes irrumpen en el despacho del Director y encuentran una gran cantidad de dinero. Se discute si el jugador debería robar ese dinero para resolver problemas personales o no hacerlo, por la ilegalidad del acto en sí. Se intenta convencer al jugador de que la Universidad cuenta con suficiente dinero y que no se notará el faltante. Si se opta por recoger el fajo de billetes, el jugador soluciona un problema, pero comete una falta ética que también motiva una investigación policial en los episodios siguientes. Más adelante en el progreso del juego se muestra que por falta de fondos la institución no pudo utilizar el dinero donado. El monto estaba destinado a obras de accesibilidad para personas con discapacidad. Aparecen carteles y pensamientos del personaje jugable, que buscan culpabilizar y generar arrepentimiento dada la incorrección del acto.

En otro momento se propone que el jugador opte entre salvar a la mejor amiga y destruir todo un pueblo entero junto a su gente o sacrificarla y preservar el lugar. Se emula una premisa similar al dilema del tranvía y el correspondiente principio de doble efecto (Foot, 1967). Se plantea si el jugador estaría dispuesto a considerar la posibilidad de beneficiar a una gran mayoría en detrimento de una persona o, por el contrario, si ésta vale más que cualquier cantidad de individuos. En el ejemplo citado, se observa la antinomia entre asumir un posicionamiento utilitarista y otro consecuencialista y, dentro del segundo, si se razona bajo distintas formas de utilitarismo. Se discute si adoptar una posición moralmente egoísta y priorizar la vida de NPC según el criterio del bien del decisor o altruista y anteponer el bienestar general por encima del bien propio y sacrificar al personaje. En esta ocasión, las estadísticas del juego reflejan que los jugadores se inclinaron levemente por la opción de sacrificar a la mejor amiga (52%) por sobre la otra (48%).

3.1.2 *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

Es un videojuego de horror de supervivencia y de drama interactivo (subgénero de aventura gráfica). El jugador debe tomar decisiones en un plazo de tiempo muy acotado y que impactarán en el universo ficcional. Se controlan ocho personajes que, según las acciones que se realicen, pueden llegar a sobrevivir o morir en el transcurso del juego. Cada decisión del jugador genera distintos cursos de acción, desde desviarse de un camino hasta elegir si salvar a otro o a uno mismo. Hay ciertos elementos (tótems) que muestran indicios de futuras consecuencias a modo de advertencia. También hay indicadores que exponen el nivel de afinidad entre los personajes. De acuerdo a las elecciones realizadas es que se

genera una mayor o menor sintonía entre cada personaje jugable. La meta principal es sobrevivir ante las distintas instancias de conflicto que se presentan.

Se presentan varias instancias en las que se observan dilemas éticos. Uno de los momentos más paradigmáticos sucede cuando dos personajes están sentados y maniatados por uno de los antagonistas. Este último, le brinda un arma al jugador y dice que tiene que elegir entre suicidarse, dispararle al otro personaje o no hacer nada antes de que una sierra descienda y los elimine a ambos. El jugador cuenta con un tiempo limitado para decidir y también debe lidiar con los gritos del personaje a modo de *feedback*. Cualquier opción que se tome tendrá consecuencias inciertas incluso con cambios en el vínculo entre ambos personajes. Si el indicador de afinidad está en un bajo nivel, el personaje puede no sobrevivir en otra situación. A diferencia de otros juegos, si el jugador no asiste a los personajes, luego pueden no ayudarlo e incluso abandonarlo y dejarlo morir como venganza.

Otro momento conflictivo se genera sobre cómo se debería actuar ante la sospecha de que uno de los personajes, que había sido mordido por una bestia, pueda haberse “contagiado” y pueda llegar a transformarse en una criatura abominable. El problema ético se plantea cuando se tiene que decidir si hacerle caso (o no) a los que opinan que se debe neutralizar a dicho personaje. El jugador debe decidir qué posición prevalece, si la propia o la del grupo. Ante la posibilidad de que el infectado se convierta en una criatura maligna y ataque, el jugador puede disparar, apuntar y disparar a otro lado o directamente no realizar ninguna acción. De dicha resolución dependerá si se retroalimenta con sentimientos de culpa o no, ya que se comprueba que la mordida no era contagiosa.

3.1.3. *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)

Es un videojuego de aventura gráfica cuyo universo narrativo se construye en un mundo y entramado futurista. El jugador controla a tres androides que adquirieron un mayor nivel de conciencia propia y desarrollo emocional. Éstos adquieren cierta humanización y autonomía, lo que les trae problemas con los humanos que los habían creado. Su finalidad original era servir al hombre. Los androides son expuestos como si fuesen objetos comercializables o esclavos.

Actualmente hay autores que proponen una ética robótica en la que se piense y reflexione sobre los diversos aspectos referidos a la interacción entre humanos, máquinas y la inteligencia artificial (Cataldi Amatriain, 2017). Dicha ética plantea líneas de conductas, principios para usuarios y fabricantes y que se incluyan normas éticas en la programación de los androides a fin de preservarlos de los abusos de los humanos. El mundo experimenta, a un ritmo vertiginoso, una creciente integración de la tecnología robótica en la cotidianidad de las personas.

Se observa un entramado decisional con una mayor complejidad que en los casos mencionados, lo que se evidencia en la gran cantidad de posibles finales que el juego dispone. Las decisiones que se tomen impactan tanto en la relación con los demás personajes como en el contexto político-social expresado en la “opinión pública”. El convencimiento colectivo de la ciudadanía dependerá en mayor o menor grado en la manera de resolver situaciones conflictivas. Puede generarse una revolución violenta o pacífica con mayor concientización. Se puede actuar de manera conciliadora o belicosa, escapar de la autoridad, engañar a otros individuos humanos y androides, eliminar sujetos o no realizar ninguna acción

por omisión, que también es una forma de decisión. Se abordan tópicos como la despersonalización, la esclavitud, el tráfico o la comercialización de personas, el trato degradante y cruel, etc.

El principal conflicto ético radica en el reconocimiento de otro tipo de vida inteligente. El jugador podría considerar a los androides (dado su elevado grado de humanización) no como un mero objeto de su creador sino como sujetos que poseerían ciertos derechos. Un androide podría ser visto como un sujeto no humano que merece un trato digno y no ser explotado, torturado, activable o bloqueable según la voluntad del humano a cargo. El jugador puede lograr que un androide se desvíe en mayor o menor medida del comportamiento predefinido o asignado inicialmente (y convertirse en un *deviant*). Los desviados de su programación desarrollan autonomía, empatía, sentimientos, opiniones independientes, autoconciencia y adquieren libre albedrío. Respecto a la problemática asociada al vínculo humano-androide, el jugador tiende a identificarse con este último ya que pareciera ser la visión de los diseñadores del juego. Se asume la causa de la búsqueda de la libertad frente a los humanos opresores con el apoyo de humanos aliados a su causa. También se observan escenas en las que si no se interviene, un humano asesina a un androide con la apariencia y razonamiento de una niña. El jugador tiene el dilema de acatar según su programación o volverse un *deviant*. Se puede intentar dialogar y persuadir, huir o hasta eliminar al humano. Cualquier acción conllevará a cambios narrativos y en el vínculo entre personajes que a su vez también influirá en la estructura narrativa. El jugador cuenta con diversas instancias en las que puede retomar una cierta trayectoria, salvo cuando muere uno de los protagonistas. El jugador está habilitado a experimentar distintos caminos éticos y repensar su razonamiento según la correlación de elecciones hechas. En comparación a los otros casos, se observa que la opción del suicidio (sea o no altruista) es recurrente. La vida de los androides está concebida como un bien que se puede dar y quitar, como se ejemplifica con uno de los personajes, quien “muere” en sucesivas ocasiones y luego se traspa su memoria a otro robot similar.

Desde una comprensión ética, todas las corrientes podrían aplicarse a lo desarrollado en el videojuego, desde los aspectos narrativos hasta el comportamiento moral del jugador. La moralidad se evidencia en términos de conformidad social (aprobación, condescendencia, displicencia, indiferencia y apatía) respecto a la conducta de los humanos o en las reacciones negativas a sus actos (reprobación, confrontación, violencia, huida, desobediencia civil, actuar en defensa propia, pacifismo).

Si el jugador asume un posicionamiento personalista, se produce un dilema en cuanto a que el jugador podría empatizar con las necesidades de los androides e identificarlos como sujetos de derechos o, incluso, como personas dignas de ser respetadas por su condición. Por el contrario, el jugador podría creer que solo un ser humano puede considerarse persona. El juego muestra la opresión sufrida por los androides expresada en vejaciones y torturas. Los dueños humanos son capaces de amenazar con desactivarlos o destruirlos, lo que implica la inexistencia de derechos debido a su status de máquina descartable.

3.1.4. *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013)

En este videojuego de drama interactivo, la narrativa se centra en el manejo de poderes sobrenaturales y en el contacto y control de otros seres espectrales. Se observa un atrave-

samiento de la problemática metafísica en todo el juego. La protagonista es una joven que se crió en un laboratorio y que está vinculada espiritualmente a una entidad sobrenatural. Los conflictos éticos surgen ante la desmedida ambición de los humanos por querer controlar los seres no materiales y sin importar el costo para la humanidad. También se aborda el problema ético de un desarrollo tecnológico sin límites ni controles. A diferencia de los otros casos, la narrativa aporta un componente espiritual que media entre el jugador y el plano de los vivos. Se producen diversos conflictos éticos como la eutanasia, el suicidio, la experimentación con niños, la tortura, etc. Un aspecto dilemático distintivo de los demás casos, es el de la obediencia debida. El conflicto surge en la situación de confesar el propósito de una misión ante fuerzas enemigas o callar y obedecer la regla militar de no entregar información a costa de que un personaje sea torturado. El jugador se enfrenta a lidiar con la posible muerte del personaje más los cambios narrativos resultantes. En otras situaciones se dispone entre ciertas opciones de emocionalidad, según sea el estilo de respuesta que se busca transmitir (indiferente, agresiva, razonable, empática). En otra instancia se observa como un personaje mantiene retenida a su familia fallecida en el plano físico. La familia manifiesta “querer terminar de morir” y el personaje lo desmiente y niega. Se aprecia la locura y el egoísmo moral de querer mantener “vivos” a otros por mera voluntad de un sujeto. El jugador debe responder si aprueba o rechaza lo planteado y luego de qué forma lo transmite, ya que impactará en el desenlace del juego. Otro dilema ético presente es acerca de si una persona es dueña de su propia vida y si el jugador está habilitado a elegir morir y acceder al *más allá* o seguir en el plano físico. El juego genera que se reflexione sobre la idea de muerte y la permanencia del alma bajo otra forma. La protagonista y otros personajes pueden morir y reencontrarse en otra instancia. La diferencia con otros casos radica en que se puede optar por acceder al otro plano y no fallecer por un conflicto circunstancial de carácter involuntario e impuesto.

4. Conclusión

Los videojuegos introducen controversias, problemas, conflictos y situaciones dilemáticas que el jugador percibe y razona moralmente desde la base de sus valores y creencias. Las múltiples temáticas comprendidas en los casos analizados, permitió un análisis de la conducta del jugador desde la perspectiva de la Ética, que resulta parcial ante la variedad de los criterios éticos propuestos en los juegos. En cada caso se abordaron distintos preceptos morales de los jugadores, reflejados en el acto de realizar elecciones y el valor subjetivo que se les atribuye. Se refirieron planteamientos asociados al valor de la vida, la dignidad humana y la visión de la humanidad que cada jugador tiene. Estos aspectos interpelan a las creencias del jugador en el proceso de reflexión moral *in-game*. La incorporación de los avances tecnológicos en el desarrollo de videojuegos permite más sofisticación, complejidad y un mayor desafío moral que podría incluir respuestas más elevadas en el razonamiento ético del jugador (Hodge et al., 2019). Se recomienda realizar futuras investigaciones en Ética y videojuegos, respecto a la interacción entre jugadores en un contexto virtual y los factores mediadores de la moralidad en juego.

5. Referencias bibliográficas

- Arnett, J. J. (2008). *Adolescencia y adultez emergente: un enfoque cultural*. Ciudad de México: Pearson educación.
- Bandura, A.; Barbaranelli, C.; Caprara, G. V. & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of personality and social psychology*, 71(2), 364-374. Recuperado de <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.364>
- Beauchamp, T. L. y Childress, J. F. (1999). *Principios de Ética. Biomédica*. Barcelona: Masson.
- Bentham, J. (1789). 1996. *The collected works of Jeremy Bentham: An introduction to the principles of morals and legislation*. Oxford: Clarendon Press.
- Cataldi Amatriain, R. (2017). Introducción a la bioética del siglo XXI. Buenos Aires: Hygea Ed.
- Cruz Puerto, M. S. (2020). Desarrollo moral: Tres comprensiones. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13 (1), 95-103. Recuperado de <https://reviberopsicologia.iber.edu.co/article/view/1619>
- Davis, N. A. (1995). "La deontología contemporánea". En P. Singer (coord.), *Compendio de ética* (pp. 291-309). Madrid: Alianza Editorial.
- de Miranda, L. (2018). Life Is Strange and "Games Are Made": A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre. *Games and Culture*, 13(8), 825-842. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/1555412016678713>
- FANDOM (18 de febrero de 2021). *Life is Strange Wiki*. Recuperado de [https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_\(Season_1\)](https://life-is-strange.fandom.com/wiki/Game_Statistics_(Season_1)).
- Ferguson, C. J.; Copenhaber, A. & Markey, P. (2020). Reexamining the Findings of the American Psychological Association's 2015 Task Force on Violent Media: A Meta-Analysis. *Perspectives on Psychological Science*, 15(6), 1423-1443. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/1745691620927666>
- Fieser, J. (2003). "Ethics". En J. Fieser & B. Dowden (eds.), *The Internet Encyclopedia of Philosophy*. Recuperado de <https://iep.utm.edu/ethics/>
- Foot, P. (1967). The problem of abortion and the doctrine of the double effect, *Oxford Review*, 5, 5-15. Recuperado de <https://philpapers.org/archive/footpo-2.pdf>
- García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165. Recuperado de <http://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/11785>
- Hodge, S. E.; Taylor, J. & McAlaney, J. (2019). It's Double Edged: The Positive and Negative Relationships Between the Development of Moral Reasoning and Video Game Play Among Adolescents. *Frontiers in psychology*. 10(28). Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00028>
- Hodge, S. E.; Taylor, J. & McAlaney, J. (2020). Is It Still Double Edged? Not for University Students' Development of Moral Reasoning and Video Game Play. *Frontiers in psychology*, 11, 1313. Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01313>
- Klimmt, C.; Schmid, H.; Nosper, A.; Hartmann, T. & Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications*, 31(3), 309-328. Recuperado de <https://doi.org/10.1515/COMMUN.2006.020>
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

- Kühn, S.; Kugler, D. & Schmalen, K. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Mol Psychiatry*, 24(8), 1220-1234. Recuperado de <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>
- León, F. J. (2011). *Bioética*. Madrid: Ed. Palabra.
- McCormick, M. (2001). Is it wrong to play violent video games?. *Ethics and Information Technology*, 3(4), 277-287. Recuperado de <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>
- Mill, J. S. (1863). *Utilitarianism*. London: Parker, Son and Bourn.
- MuBert, F. (5 de marzo de 2019). Qué sucede con Rape Day, el videojuego que te pone en el papel de un violador, y qué clase de precedente puede suponer para Steam. *Vida Extra*. Recuperado de <https://www.vidaextra.com/industria/que-sucede-rape-day-videojuego-que-te-pone-papel-violador-que-clase-precedente-puede-suponer-para-steam>
- O'Neill, O. (1995). "La ética kantiana". En P. Singer (coord.), *Compendio de ética* (pp. 253-266). Madrid: Alianza Editorial
- Otegui, P. (2006). Egoísmo-altruismo: un desafío mundial. *Revista Empresa y Humanismo*, 9(2) 137-158. Recuperado de <https://revistas.unav.edu/index.php/empresa-y-humanismo/article/view/33322>
- Papalia, D. y Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano* (13ª ed.). Ciudad de México: Mcgraw-Hill.
- Realpe, S. (2001). Dilemas morales. *Estudios gerenciales*, 17(80), 83-113. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/eg/v17n80/v17n80a04.pdf>
- Sicart, M. (2009). Mundos y sistemas: Entendiendo el diseño de la gameplay ética. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 45-61. Recuperado de www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a4_Mundos_y_sistemas_entendiendo_el_diseno_de_la_gameplay_etica.pdf
- Sicart, M. (2013). Moral dilemmas in computer games. *Design Issues*, 29(3), 28-37. Recuperado de https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219
- Sgreccia, E. (1996). *Manual de Bioética*. Buenos Aires: Ed. Diana.
- Søraker, J. H. (2007). Real norms, virtual cases: a rationalist, casuistic account of virtual rape. En L. Hinman & P. A. E. Brey (Eds.), *Proceedings of CEPE 2007 - The 7th International Conference of Computer Ethics: Philosophical Enquiry* (pp. 340-347). Enschede: Center for Telematics and Information Technology
- Thomas, N. (2004). Video games as moral universes. *TOPIA Canadian Journal of Cultural Studies*, 11, 101-115. Recuperado de <https://doi.org/10.3138/topia.11.101>
- Young, G. & Whitty, M. T. (2011). Should gamespace be a taboo-free zone? Moral and psychological implications for single-player video games. *Theory & psychology*, 21(6), 802-820. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/0959354310378926>
- Young, G. (2014). *Ethics in the virtual world: The morality and psychology of gaming*. Nueva York: Routledge

Ludografía

- Among Us (2018). Redmond: InnerSloth.
- Beyond: Two Souls (2013). París: Quantic Dream.

Detroit: Become Human (2018). París: Quantic Dream.
Life is Strange (2015). París: Dontnod Entertainment.
Mafia (1986). Moscú: Dimitry Davidoff.
Neverwinter Nights 2 (2006). Irvine: Obsidian Entertainment.
Oddworld: Abe's Oddysee (1997). Los Ángeles: Oddworld Inhabitants.
Rape Day (2019). Estados Unidos: Desk Plant.
Until Dawn (2015). Guildford: Supermassive Games.

Abstract: This article analyzes cases from a moral philosophy or Ethics, taking as an axis the moral and behavior of video game players in their role as decision makers. The objective is to understand the different ethical positions assumed by gamers, in the face of the conflicts exposed in each game and to study the corresponding moral reasoning process. Different ethical approaches are addressed, which influence the gaming experience in terms of moral behavior. It is concluded on the potential use of video games, as facilitators of the acquisition of ethical concepts and moral problem solving.

Keywords: decision making - ethics - ethical positioning - gamers - moral behavior - moral choices - moral reasoning - morality.

Resumo: Este artigo analisa casos a partir de uma filosofia moral ou ética, tomando como eixo a moral e o comportamento dos jogadores de jogos de vídeo em seu papel de tomadores de decisão. O objetivo é compreender as diferentes posições éticas assumidas pelos jogadores, face aos conflitos expostos em cada jogo e estudar o respectivo processo de raciocínio moral. São abordadas várias abordagens éticas, que influenciam a experiência de jogo em termos de comportamento moral. Conclui-se sobre o uso potencial dos jogos de vídeo, como facilitadores da incorporação de conceitos éticos e da resolução de problemas morais.

Palavras chave: comportamento moral - escolhas morais - ética - jogadores - moralidade - posicionamento ético - raciocínio moral - tomada de decisões.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
