

El Gameplay Ético propuesto por Miguel Sicart como Medio para la Reflexión Moral en Videojuegos de Libre Toma de Decisiones y su Relación con el Sentimentalismo Moral de David Hume.

Diego Armando Aguilera Cote

Trabajo de Grado para Optar por el Título de Filósofo

Jorge Francisco Maldonado Serrano

Dr. En filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Bucaramanga

2026

Tabla de Contenido

Introducción	5
1.Objetivos	7
1.1 Objetivo General:	7
1.2. Objetivos Específicos:	7
2. Marco Teórico y Estado del arte:	8
3. El Gameplay Ético y el Sentimentalismo Moral	18
3.1. Teoría de Miguel Sicart sobre el Gameplay Ético.....	18
3.2. Conceptualización del Sentimentalismo Moral de David Hume.....	21
4. Análisis de los Videojuegos: Papers, please, Until Dawn y Detroit: Become Human.....	24
4.1. Criterios de Selección.....	24
4.2. Paper Please.....	25
4.3. Until Dawn.....	29
4.4. Detroit: Become Human.....	33
4.5. Los Conceptos del Gameplay Ético presentes en Papers, please, Until Dawn y Detroit: Become Human.	37
5. La Reflexión Moral del Jugador.....	38
5.1. El Gameplay Ético y la Moral del Jugador en base al Sentimentalismo Moral	38
6. Conclusiones	43
Referencias Bibliográficas	45

Resumen

Título: El Gameplay Ético Propuesto por Miguel Sicart como Medio para la Reflexión Moral en Videojuegos de Libre Toma de Decisiones y su Relación con el Sentimentalismo Moral de David Hume. *

Autor: Diego Armando Aguilera Cote. **

Palabras clave: videojuegos; gameplay ético; Miguel Sicart; reflexión moral, sentimentalismo moral;

Descripción:

El presente trabajo de grado se dividirá en 3 capítulos, en la primera sección se hará una conceptualización de la teoría del filósofo Miguel Sicart sobre su propuesta de gameplay ético junto a la teoría del sentimentalismo moral de David Hume, por esto para que el gameplay ético funcione es necesario que el jugador se vea inmerso, que comprenda que su actuar ya sea bueno o malo, causa un impacto mientras juega tanto al gameplay como a los personajes, un mundo virtual que se siente vivo y responde ante el jugador de una manera reciproca. En un segundo momento en base al gameplay ético se analizará 3 videojuegos, los cuales son: *Papers, please*, *Until Dawn* y *Detroit Become Human*. Por último, se verá la influencia del gameplay ético en el jugador y basado en el sentimentalismo moral como el jugador mientras juega actúa de manera moral o inmoral de acuerdo a su sentir, es gracias a ello que cada jugador considerará cuál es la acción correcta para resolver los dilemas morales que estos 3 videojuegos pueden plantear. De modo que no solo los videojuegos son para divertirse o pasar el rato, estos también pueden ser promotores para la construcción y el aprendizaje moral del jugador.

*Trabajo de Grado

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor en Filosofía.

Abstract

Title: The Ethical Gameplay proposed by Miguel Sicart as a Means for Moral Reflection in Free Decision-Making Video Games and its Relationship with David Hume's Moral Sentimentality. *

Author: Diego Armando Aguilera Cote**

Key words: videogames, Ethical Gameplay, Miguel Sicart, moral reflection, moral sentimentality

Description:

The present thesis will be divided into 3 chapters, in the first section a conceptualization of the theory of the philosopher Miguel Sicart on his proposal of ethical gameplay along with the theory of moral sentimentality of David Hume, For this reason, in order for ethical gameplay to work, it is necessary that the player feels immersed, that he understands that his actions are good or bad, cause an impact while playing both the gameplay and the characters, a virtual world that feels alive and responds to the player in a reciprocal way. In a second moment, based on the ethical gameplay will be analyzed 3 video games, which are: Papers, please, Until Dawn and Detroit Become Human. Finally, the influence of ethical gameplay in the player will be seen and based on moral sentimentality as the player while playing acts morally or immorally according to their feelings, being thanks to this that each player will consider what is the right action to solve the moral dilemmas that these 3 video games may pose. So that not only video games are for fun or to pass the time, these can also be promoters for the construction and moral learning of the player.

* Degree thesis

** Faculty of Human Sciences. School of Philosophy. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor in Philosophy.

Introducción

El siguiente texto será un trabajo de grado de pregrado, la modalidad de texto es de carácter investigativo. La pregunta de investigación que se abordara en este trabajo es ¿Cómo el gameplay ético propuesto por Miguel Sicart es un medio para la reflexión moral en videojuegos de libre elección y cómo se relaciona con el sentimentalismo moral de David Hume? Las teorías principales que se manejaran este documento son el gameplay ético y sus conceptos propuestos por Miguel Sicart en su libro; *Beyond Choices: The design of ethical gameplay* y el sentimentalismo moral de David Hume. La realización de este texto se justifica con el hecho de que los videojuegos pueden ser usados para la reflexión moral, la exploración intrapersonal y auto descubrimiento, esto es debido a que los videojuegos pueden tener la misma seriedad e importancia que tienen las películas, los libros o el teatro por dar unos ejemplos.

La diferencia está en que el espectador no puede tener una interacción directa con la historia que se desarrolla, en los videojuegos es lo contrario, es necesaria la interacción del jugador para que la historia avance esto es lo que da pie a que los desarrolladores creen que entornos en los que el jugador se ve envuelto en situaciones en las que el jugador debe responder ante situaciones morales que es posible que hayan consecuencias buenas o malas, esto invita al jugador a cuestionar o reflexionar sobre sus acciones. Por ello, mediante la filosofía se puede dar un análisis a ello para una reflexión más profunda. La metodología que se usará en este documento es de investigación documental.

Este trabajo esta dividido entre 3 capítulos: el primero abordará los conceptos y las teorías de Miguel Sicart sobre el gameplay ético y la teoría del sentimentalismo moral de David Hume, posteriormente en el segundo capítulo se hará un análisis a 3 videojuegos y se tendrá como base los conceptos del gameplay ético que están presente en los 3. Por último, en el tercer capítulo se

analiza la relación que hay entre el gameplay ético y el sentimentalismo moral en como estos influyen en la moral del jugador para su toma de decisiones ante los dilemas morales.

1.Objetivos

1.1 Objetivo General:

- Examinar el gameplay ético propuesto por Miguel Sicart en 3 videojuegos que permiten la libre toma de decisiones y la reflexión moral del jugador por influencia del gameplay ético con relación al sentimentalismo moral de David Hume.

1.2. Objetivos Específicos:

- Conceptualizar la teoría de Miguel Sicart sobre el gameplay ético en su libro *Beyond Choices The design of ethical gameplay* y la teoría del sentimentalismo moral de Hume.
- Analizar los tres videojuegos que permiten la libre toma de decisiones en base al gameplay ético, los cuales son *Papers, please*, *Until Dawn* y *Detroit: Become Human*.
- Determinar la influencia del gameplay ético en la reflexión moral del jugador y su relación con el sentimentalismo moral como brújula moral del jugador.

Problema:

¿Cómo el gameplay ético propuesto por Miguel Sicart es un medio para la reflexión moral en videojuegos de libre elección y cómo se relaciona con el sentimentalismo moral de David Hume?

Metodología: investigación documental.

Modalidad: trabajo de investigación.

2. Marco Teórico y Estado del arte:

Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la *Gameplay* Ética. Sicart (2009).

Palabras clave: *Diseño de juegos, Ética, Ética de la Información, Game Studies, Filosofía de la Información, Fenomenología, Grand Theft Auto.*

Este artículo fue hecho por Sicart en 2009, por medio de este artículo el autor propone un nuevo esquema de estructura para de información para un videojuego, un modelo ontológico para describir cada juego junto al diseño de juego para generar una gameplay ética. En primer lugar, Sicart (2009) expone la estructura de cómo él entiende los videojuegos. Sicart (2009) lo describe como una serie de estados. Según él, hay varios estados en un juego, pero hay dos principales, el estado inicial y el estado de conclusión. Estos el primero por el agente es decir el jugador y el segundo conforme el juego va avanzando hasta llegado el punto de finalización. El autor aclara que no siempre es obligatorio el estado de conclusión porque hay ciertos juegos que se pueden seguir jugando a pesar de haberlo completado, da como ejemplo el GTA IV. El juego está compuesto tanto como por estadísticas como por propiedades del juego que el jugador puede hacer uso de ellas que junto con las reglas del juego se determinan los estados de los cuales el jugador

hace uso de estos factores para avanzar por el juego y así alcanzar el final. Por otra parte, está el diseño de *gameplay* ética que propone y cito:

“La *gameplay* ética se puede definir como una experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral que va más allá del cálculo de estrategias óptimas” Sicart (2009, p.48). Según el autor esto es posible a la relación que hay entre videojuego y jugador. La interacción con entre ambos permite esa relación, lo cual lleva una inmersión del parte del jugador y es de ahí que se puede partir de la reflexión moral frente a las acciones del jugador dentro del juego.

El autor concluye que los videojuegos o juegos de computadora como el los llama, son más que herramientas de entrenamiento, funciona como medios para ejercer una ética o la moral, puesto que impulsan al jugador a reflexionar sobre ello mientras juegan. Aparte del juego del mero hecho de ser solo eso y lo motiva a ir más a allá y aprovechar de la buena herramienta que son tanto para grandes como para pequeños. En sus propias palabras dice el autor:

“Jugar es apropiarse del juego, y es precisamente esa apropiación la que hace a los juegos interesantes desde un punto de vista moral - porque está en juego mucho más que las reglas y los objetivos, está en juego quienes somos como jugadores, y como individuos ” (Sicart, 2009, p.58).

Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética Ramiro Moscardi (2021).

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

Por su parte este artículo también trabaja de igual forma la moral del jugador mientras juega un video juego, pero se enfoca sobre todo en las aventuras gráficas, ya que estas al permitir la libertad al jugador de tomar diferentes decisiones y al presentar dilemas morales consecuencia de las acciones del jugador, es lo que permite el actuar moral del jugador, esto es de acuerdo como lo expone Moscardi en este escrito. Antes de hacer el análisis a estas aventuras gráficas que serían juego como *Life is Strange*, *Detroit: Become Human*, etc.

El autor hace abordaje sobre las diferentes éticas a las que un jugador se puede a tener para actuar en torno a ellas, junto al razonamiento moral que este hace para hacer una cosa u otra. Las corrientes éticas que Moscardi aborda son la ética deontológica, que se remite al deber, es decir, que es afín a la ética de Kant, conocida como el *Imperativo Categórico* (O'Neill, 1995). Luego está la ética personalista que promueve la dignidad, la libertad y responsabilidad que un ser humano debe tener hasta el día de su muerte (León, 2011). Y, por último, pero no menos importante esta la ética teológica que se basa en que las acciones serán buenas o malas de acuerdo al equilibrio que haya entre estas tanto si son buenas o sin son malas consecuencias. Por otra parte, el autor menciona que se teorizó sobre tipos de consecuencialistas. El egoísmo ético está basado en anteponer el bien propio sobre cualquier otro en contra parte del altruismo que se basa en dejar de lado el bien propio y velar desinteresadamente por el del otro, esto de acuerdo a lo que menciona el autor en el texto.

Todas las éticas mencionadas anteriormente según el autor pueden ser tomadas en cuenta por el jugador actuar según crea lo que es correcto aquí donde el razonamiento moral. El autor argumenta que es a partir de la edad de los 10 años es que el niño empieza a ser más consciente de su actuar, pues entre menor edad los niños tienden a ser más egoístas en contra parte con un adulto que plenamente consciente de que lo haga tendrá consecuencias buenas y malas que pueden afectar

a otros por lo siempre lo tendrá presente en su actuar. Esto funciona de igual medida en un videojuego, el accionar del jugador se basa en lo que considera correcto y en lo que considera incorrecto lo cual se reproducirá a la hora de tomar decisiones dentro del juego. El autor también se basa en la teoría propuesta por Sicart (2009) acerca del gameplay ética y cómo a través de esta los juegos son herramientas para la reflexión moral. Es decir, aportan al crecimiento moral del jugador.

Dicho esto, el autor da como ejemplo una serie de juegos con el fin de mostrar de qué forma se presenta este diseño de gameplay ético que propone Sicart, algunos de los ejemplos que el trabajo son *Until Dawn*, *Detroit: Become Human*, *Life is Strange* y *Beyond two souls*. Todo lo que tienen en común es que son juegos al estilo aventura gráfica es decir que el jugador interactúa entorno a la narrativa del juego y sus acciones tienen una influencia dentro de este último y a partir de esto se da la posibilidad de la ética y la moral en el video juego, por medio de los dilemas morales que se presentan esta clase de videojuegos.

El autor concluye que:

“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, esto se ve reflejado en las elecciones y el valor subjetivo que se les atribuye. Se refieren 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” (Moscardi, 2021, p.62).

Beyond Choices: A Typology of Ethical Computer Game Designs. Sicart (2011).

Palabras clave: Game design, ethics, game research, game ontology, phenomenology, postphenomenology

Este artículo se podría decir que es una continuación y complementación de la teoría del diseño de gameplay ética propuesta por Sicart. Primero define qué se entiende por gameplay ética y a partir de ahí ya que hace una tipología de los diferentes diseños de gameplay ética. Esto es, ya que los juegos dan espacio a la implementación de ética y moral en su propia configuración y creación.

Sicart argumenta que la función del diseño de gameplay ético es la de que el jugador reflexione moralmente más allá de la recompensa del juego. Pero, para esto se necesita que su diseño, este puede establecer una relación videojuego – jugador, cita a Winner (1986) y a Latour (1992) para sostener este argumento, a esto se le añade la afirmación de que el jugador debe ser consciente sobre sus acciones y además de poseer una moral y ética establecida con el fin de que este último puede reflexionar frente a lo que suceda en el videojuego y así tomar decisiones para seguir avanzando por este último.

Es decir, un “agente moral” de esta forma es como denomina Sicart al jugador que juega a esta clase de videojuegos. Sicart aclara que este jugador o agente moral también debe tener presente siempre que los videojuegos no solo son entretenimiento, sino que también medios de expresión lo anterior mencionado es referencia a lo que dice Bogost (2007) acerca de los videojuegos. No solo eso, sino que el jugador también debe tener una gran experiencia jugando videojuegos. Es decir, que el jugador debe ser en toda regla un jugador modelo, así como dice Eco (1978). Para que el jugador no solo explore el juego, sino que también sus propios valores e integridad.

Según expone Sicart los videojuegos según como lo plantea Ihde desde su perspectiva la tecnología no es neutral, es decir, que es transformable y a su vez permite la generación de nuevas experiencias para el ser humano (Ihde, 1995, p. 33). Esto es lo que permite que los juegos puedan ser analizados como experiencias y a su vez estudiar de igual forma el diseño de gameplay ético que tienen. Esta experiencia en el gameplay ético se puede separar en 3 partes según Sicart, el mundo del juego, las reglas del juego y las mecánicas del juego. Según (Aarseth, 2005) el mundo del juego se puede considerar el envoltorio o lo que mantienen unido al juego semánticamente, donde se une la simulación y la ficción. Las reglas del juego son las que mantienen unido el juego mismo, es decir, la estructura del juego y que son naturalmente aceptados por el jugador y que son irrompibles así lo explica (Salen y Zimmerman, 2004, pp. 120-125). Y finalmente las mecánicas del juego que son proporcionados por este mismo para que el jugador pueda interactuar y avanzar por este último también con otros jugadores esto es de acuerdo a como lo menciona (Jarvinen, 2008, pp. 250-274). Es por medio de todo esto, que Sicart dice que el mundo del juego está diseñado para crear un número de comportamientos que se pueden describir como una “tecnología ética” y el acto de jugar como una acción moral.

A partir de este momento Sicart, explica la tipología del diseño de gameplay ético y empieza con que hay dos modalidades principales en este estilo de diseño de gameplay ético que son juegos abierto y cerrados. Se inspiró en la terminología de Eco (1989) en su teoría del mundo abierto y cerrado. Por un lado, los juegos con diseño abierto permiten al jugador modificar la experiencia de juego por medio de los valores éticos del jugador. Por el contrario, en juego con diseño cerrado esto no es posible porque estos juegos están ya pre diseñados con una serie de valores éticos los cuales buscan es brindarle una experiencia ética al jugador, es decir que el jugador no puede modificar el juego con sus propios valores y tiene que sujetarse a los del juego. Pero Sicart menciona que no necesariamente estos diseños se excluyen el uno al otro, ambos pueden estar presente dentro de un juego.

El diseño ético abierto invita al jugador a proporcionar sus propios sistemas éticos y aplicarlos en su experiencia mientras juegan. Los juegos multijugador tienden a tener presente este tipo de diseño ético abierto. Ej: *Eve Online*, *A Tale in the Desert*. A su vez no están exentos los juegos de un solo jugador un ejemplo, seria *Deux Ex*.

Beyond Choices: The design of ethical gameplay. Sicart, M (2013).

Sicart en con este libro busca explicar algunas cosas que quedaron sueltas en torno a la gameplay ética, otro fin de este libro es mostrar cómo los juegos están creados para generar emociones y reflexión moral. Ya que Sicart explica cómo los juegos pueden crear experiencias éticas para el jugador por medio del diseño de este último. Sicart hace una profunda investigación

para demostrar lo anterior, el admite que no es muy bueno con el diseño de videojuegos por lo mismo tuvo que hacer varias entrevistas con desarrolladores de videojuegos como Jon Blow, Tracy Fullerton, Thor Frølich, Manveer Heir, Frank Lantz, Richard Lemarchand, Colleen Macklin, Richard Pearsey, Paolo Pedercini, and Andrew Sheerin para que ellos le aclaran más acerca del diseño de juegos y su características para hacerlos. Además de otra de las razones que mueve a Sicart para escribir el libro es el hecho de que quiere colocar al mismo nivel a los videojuegos junto con películas antiguas como: *The Godfather*, *Apocalypse Now*, *Raging Bull*, *Taxi Driver*, *Annie Hall*, *The Deer Hunter*. Que tuvieron también una gran influencia en los Estados Unidos de aquella época de 1970.

Sicart para hacer su investigación abarcó diferentes áreas como lo sería la ética, los videojuegos, la teoría del diseño, estudios literarios, estética y deportes. A su vez también hace una discusión en torno a otros medios para jugar o de entrenamiento que serían los juguetes, juegos analógicos, videojuegos, juegos de computadora, ficciones interactivas, blockbusters y juegos independientes. Esto con el fin de capturar la riqueza y el potencial de estos medios.

El autor aclara es que este será su último libro acerca de la gameplay ética, puesto que no planea escribir otro libro sobre ello y a diferencia de su primer libro que estaba más enfocado hacia lectores de la academia, otro eruditos y filósofos como él, este es más abierto para cualquier público que se sienta interesado por los videojuegos y por el diseño de estos añadiendo también a la relación con la ética que el autor plantea. También aclara que no es necesario su libro anterior para entender este último, ya que el libro se desarrolla paso a paso con ejemplos y argumentos claros para su fácil entendimiento.

Cáceres Rojas, P., Maldonado Serrano, J., y Botero Bernal, A. (2026). Videojuegos e industria cultural digital: estandarización, algoritmos y homogeneidad. *Revista Filosofía UIS*, 25(2), 1-30. <https://doi.org/10.18273/revfil.v25n2-2026005>

Palabras clave: videojuegos; industria cultural; tecnología digital; estandarización; cultura digital.

El siguiente artículo analiza como el estado en el que está los videojuegos, y su adaptación y estandarización del mercado digital, esto basado en categorías críticas que fueron desarrolladas por Adorno y Horkheimer (1998), que se tuvieron como bases para realización del artículo. Primero los autores aclaran para fines de la realización del texto es necesario que los videojuegos sean considerados como arte, esto de acuerdo a que permite las expresiones de bloques de sensaciones (Deleuze y Guattari, 1997). Esto es también y según los autores citando a (Cremin, 2015; Deleuze, 2005) los videojuegos al ser arte pueden generar formas distintas de percepción y de construcción de sentido, de la mano de la argumentación procedural de Bogost (2010, 2011 y 2015). Con esto aclarado los autores afirman que incluso con la digitalización se han empezado a dejar la centralización, aun con ello las plataformas y los algoritmos en internet y en demás medios tecnológicos provocan una homogenización y estandarización, esto es sobre todo en el acceso a estas obras o a su misma difusión. Esto provoca que los videojuegos para mantenerse en la vanguardia de la actualidad, necesitan copiar o seguir estándares para cumplir con ello y hacer llamar la atención de la gente. Lo que genera una abundancia de juegos mediocres y copias idénticas de una a otra, puesto que es lo que mueve de mejor manera la economía. Un ejemplo de ello, es como muchos juegos copian el género del battle royal, debido al éxito que fue Fornite en su tiempo, por tanto, si funcionan para ellos, buscan ese mismo éxito con sus propios juegos.

Los autores concluyen que es necesario ser críticos en cuanto a la producción y el diseño de los videojuegos, todo ello con el fin de evitar la homogeneidad y que se pierda de creatividad, que da lugar a una mayor diversidad de juegos distintos y que a su vez son potencialmente críticos dejando de participar en esa estandarización y homogeneidad que afecta tanto a la cultura virtual de hoy en día.

Hume, D. (2014) Sobre el sentimiento moral. En Mellizo, C (Ed.), *Investigación sobre los principios de la moral* (pp. 193-207). (Tercera edición) Alianza Editorial.

Palabras clave: Sentimentalismo moral, razón, sentimientos, simpatía y moral

En este capítulo o sección del libro, David Hume explica su teoría del sentimiento moral, explica que la razón es relegada a una herramienta para discernir la moral, más no es la que dicta la moral, sino que ese papel lo ocupan los sentimientos, basado en el sentir que una persona posee al ver algún acto humano. Es decir, que el acto del asesinato es algo reprochable y horrible, causa dolor y malestar, por tanto, es un acto inmoral, por otra parte, el acto benevolente o de bien actuar causa alegría y bienestar, en dado caso se da por entendido que es un acto moral. Hume da algunos ejemplos de cómo funciona su teoría moral, uno de ellos es el cómo a pesar de los objetos inanimados no son seres conscientes per se, las personas podrían asociarle algún sentimiento a su actuar, el filósofo explica que del mismo modo que un hijo mata a su padre y comete asesinato, un árbol que cubre el sol con su sombra a una planta más pequeña podría ser tildado de igual forma podría ser tildado de como un asesinato, aunque por supuesto no al mismo nivel de un asesinato humano.

3. El Gameplay Ético y el Sentimentalismo Moral

3.1. Teoría de Miguel Sicart sobre el Gameplay Ético

Antes de ver los conceptos que hacen parte del gameplay ético, hay que conceptualizar y explicar en qué es, en palabras de Sicart (2013, p.24):

“I define ethical gameplay as the ludic experience in which regulation, mediation, or goals require from the player moral reflection beyond the calculation of statistics and possibilities. This type of gameplay requires an understanding of games as objects with values embedded in their design. These objects establish a mode of relation with the player, using a designed purpose to limit their agency in the game world. Ethical gameplay requires an understanding of players as moral agents who are capable of reflecting ethically on choices that are given as part of the game experience. In summary, game design is ethically relevant, and play is a moral action.”

Es decir, que el gameplay ético es aquel que no solo se trata de jugar, y completar objetivos, metas y logros, sino que la idea de este estilo de gameplay, es que el jugador se divierta y que crezca moral y éticamente. En este estilo de gameplay, el puntaje, los logros, los objetivos tiene poca relevancia, porque el punto de atención son los problemas morales que el jugador tendrá que afrontar y resolver para seguir avanzando en el juego, pues es de ahí que el jugador y lo que hace tiene influencia para la continuidad de la trama que se desarrolla a la vez que el jugador reflexiona sobre las situaciones morales o dilemas morales que se presentan.

El primer concepto que maneja Sicart en su teoría sobre el gameplay ético videojuegos, es la “complicidad del jugador” y que en este escrito se considera como uno de los más importantes en torno al “ethical gameplay”. En su libro el autor explica que:

“Player complicity means surrendering to the fact that actions in a game have a moral dimension. Players use their morality to engage with and adapt to the context of the game. When playing, players become complicit with the game’s moral system and with their own values. That capacity of players to accept decision making in games and to make choices based on moral facts gives meaning to player complicity.” (Sicart, 2013, p.23).

Para que la complicidad se dé, el jugador debe tener presente que sus decisiones, sean morales o no, influyen en el mundo juego. Por tanto, posee una libertad de jugar, lo que significa que juega a conveniencia y según crea que puede ser lo correcto para la situación que se presente y es por supuesto necesario que el jugador tenga en cuenta el contexto del mundo en el que está jugando, no sería la misma moral o ética en un mundo post-apocalíptico que en un mundo moderno y futurista lleno de muchas tecnologías. Pero eso es lo interesante de esta complicidad, que el jugador se adapte de manera moral al entorno en el que juega, de esta forma se aprovecha bien del gameplay ético.

El segundo elemento es el “Surrender to fiction” que Sicart utiliza para explicar el funcionamiento del gameplay ético en el video juego. Cuando el jugador acepta el mundo que hay dentro del juego y quiere participar dentro de él, entiende cómo funciona y lo que puede hacer y no dentro del juego, se ha rendido a la ficción o a aceptado la ficción como propia. Sicart considera el sometimiento a la ficción como si se tratara de una conversación entre el jugador y la ficción. Este sometimiento hace que el juego funcione porque al aceptar el gameplay, el jugador se toma en serio el juego y juega con compromiso. Sicart afirma:

“Surrendering in a game means taking things as they are designed but also creatively engaging with them to create and interpret what is been(*sic*) given so that the fiction becomes more of a conversation than a monologue.” (Sicart, 2013, p. 12). El tercer concepto que compone al

gameplay ético es la estética en los videojuegos, es decir, la parte creativa y de diseño de escenarios, personajes, etc.

“The ethics of play must be seen as closely connected with the aesthetics of play, which can be understood as the appropriative, experiential act by which players accept a set of rules and goals and make them their own in an act of creative interpretation. Play brings to life what a designer composed and plotted. Play involves a player in a way that demands rational thinking, aesthetic performance, and moral awareness” (Sicart, 2014, p.20).

Por tanto, la parte estética del juego es la que invita al jugador a jugar el videojuego, es un atractivo más que promueve la interacción del jugador con el videojuego, según Sicart, es necesario que el jugador se involucre moralmente, e incluso la acción de jugar es estética para Sicart, puesto que el jugador mientras juega explora en su mayor parte el diseño que los desarrolladores han hecho de su juego. Es el jugador quien da veracidad de todo el trabajo artístico y creativo, puesto que tiene que adaptarse, aprender y entender todo lo que compone en el juego en su aspecto creativo, tales como las reglas, los sistemas, las interfaces y las mecánicas por dar unos ejemplos.

Los 3 conceptos vistos antes son de vital importancia para el gameplay ético, la estética llama cautiva la atención, es importante puesto que lo primero que el jugador ve son los gráficos, el diseño de los personajes, etc. Al rendirse a la ficción el jugador, comprende que el videojuego tiene una realidad propia, las condiciones que existen en el mismo juego que el jugador si quiere jugar debe de seguir o jugar en torno a ellas. Y, por último, pero no menos importante es la complicidad del jugador, cuando el jugador ve que ocurren cambios en el videojuego por sus acciones, por tanto, es consciente de la gran influencia que puede o no tener.

3.2. Conceptualización del Sentimentalismo Moral de David Hume

Antes de proseguir con el análisis de los 3 juegos, es importante plantear cuál podría ser la brújula moral más afín al gameplay ético en cuanto a la posible brújula moral que los jugadores puedan usar al tener que sortear los diferentes dilemas morales en los videojuegos que funciona con el gameplay ético. Para este caso, se hará una conceptualización del sentimentalismo moral del filósofo escocés David Hume, quien plantea que los sentimientos son la brújula moral del hombre, ya que la razón se queda corta debido a que se necesita de variables y conocimiento de un caso en específico, y si no se tiene esta información entonces no tiene relevancia alguna. En cambio, los sentimientos se rigen por lo que cause un mayor bienestar o felicidad, están relacionados a la virtud y el vicio, debido a que las personas tratan de evitar el malestar o el sufrimiento. Este razonamiento es basado en la siguiente cita:

“Pero, aunque la razón, cuando se ve cumplidamente asistida y mejorada, sea suficiente para instruirnos acerca de si las tendencias de las cualidades y de las acciones son perniciosas o son útiles, no es por sí sola suficiente para producir ninguna censura o aprobación moral. La utilidad es sólo una tendencia hacia un cierto fin; y si el fin nos resultara totalmente indiferente, habríamos de sentir la misma indiferencia hacia los medios. Se requiere, pues, que un sentimiento se manifieste, a fin de dar preferencia a las tendencias útiles sobre las perniciosas. Este sentimiento no puede ser otro que un sentimiento en favor de la felicidad del género humano, y un resentimiento por su desdicha, pues éstos son los dos diferentes fines que la virtud y el vicio tienden a promover” (Hume, 1993 p.195).

Por tanto, una de las máximas morales del sentimentalismo moral es el buscar la felicidad, y eso es a través de acciones que traigan un sentir de satisfacción de placer, pero su contrario son

los sentimientos que causen dolor o malestar, por ende, lo ideal para Hume en cuanto sentimentalismo moral es que el hombre si actúa moralmente es por sentimiento de satisfacción que puede tener después de obrar de buena manera y que por lo mismo se busca mantener. A lo anterior también se relaciona con la empatía es un sentir que la mayoría de personas poseen y que va de la mano con el sentimentalismo moral de Hume, es la empatía o simpatía como la llama el filósofo escocés. La simpatía es entonces ese sentimiento que hace que las personas entiendan o comprendan el sentir de otro que demuestra un sentir igual al propio. la cita siguiente profundiza más:

“La simpatía (sympathy) corresponde a una predisposición natural a sentir como propias las emociones de los demás, cuya fuerza dependerá de las relaciones que de hecho nos ponen en una situación de cercanía o lejanía con respecto a las personas: al entrar en un lugar público en tierra extranjera, inmediatamente sentimos una cierta atracción hacia las personas que hablan nuestra propia lengua, lo cual nos facilita los contactos que pueden derivar en amistad, etc.” (Mercado, 2004, p.26).

Por esto, la simpatía de gran importancia para las personas de esta forma se conecta a otros que comparten similitudes y viven en situaciones similares, incluso es posible que las personas también sienten empatía con los animales, también tiene similitudes con el hombre pues son capaces que mostrar sentimientos de igual forma, ya sea miedo, dolor, alegría, tristeza, etc. Por supuesto no con una complejidad a nivel humano, pero sí mostrando esa capacidad, por tanto, se puede empatizar. La simpatía y el gameplay ético sobre todo el concepto de la complicidad del jugador concuerdan y pueden ir de la mano.

3.3. Presentación de los Videojuegos

Existen muchos tipos de videojuegos distintos con sus historias y universos, pero este trabajo se enfoca más específicamente en juegos que permiten la libre toma de decisiones que afectan al juego. Los 3 juegos que serán analizados comparten en común, la presencia de dilemas morales de peso que el jugador tiene que resolver para avanzar en la trama y que influyen en lo que ocurra a partir de ello. Se trata de, primero, *Detroit: Become Human* donde se deben aceptar si las máquinas merecen ser tratados como seres con derechos e iguales a los humanos. De *Until Dawn* que presenta dilemas en torno a la amistad, lealtad, compañerismo. Por último, en *Papers, please* el jugador se encarga del control aduanero, quien decide quien pasa y quien no.

Detroit: Become Human se desarrolla en una Detroit del 2038, donde ya hay androides que cumplen muchas tareas domésticas o de trabajo, y el dilema en este juego se presenta cuando los androides empiezan a adquirir una especie de conciencia muy parecida a la de los humanos, provocando que quieran ser tratados como individuos propios con sus derechos. En este juego se da un fuerte debate sobre lo que se podría considerar como un ser vivo con todas sus facultades y derechos.

El segundo videojuego que se analizará en este texto es *Until Dawn*. La historia de este videojuego se desarrolla después de un año del fallecimiento de las hermanas gemelas de uno de los protagonistas debido a un accidente ocurrido cuando estaban todo el grupo de amigos reunidos. La muerte de las gemelas causó que el grupo se fracturara, pero después de un año todos se volvieron a reunir en nombre de ellas. Sin embargo, algo ocurrió y este grupo de jóvenes terminó atrapado en la montaña donde se estaban quedando y tuvieron que empezar a hacer lo necesario para sobrevivir y salir todos de allí, vivos o muertos.

Papers, please se desarrolla en torno a un país bastante poderoso que abrió nuevamente sus fronteras y ahora el jugador es el inspector del paso fronterizo quien decide quien pasa y quién no. El problema recae en que en este país hay una política muy poco ortodoxa que obligará o bien seguir y cumplir el trabajo al pie de la letra o, por el contrario, ser flexible y permitir que pasen personas para darles una oportunidad de tener una mejor vida. Así, todo recae en cómo decide el jugador, de modo que si se cumple de buena manera el trabajo como inspector el jugador será castigado por ello, al igual que su familia que sufrirá las consecuencias. En este momento se presenta una situación moral sobre si vale la pena ser más fiel o por completo fiel a un país corrupto o ser más permisivo a costa del puesto de trabajo, pero dando paso a un futuro más esperanzador con una revolución.

Por ejemplo, un videojuego en el que el mundo ya no se rige por la misma moral que nos regimos en el mundo real, los personajes en el juego hacen lo necesario para sobrevivir y el jugador también tendrá que hacerlo para poder avanzar en la historia, esto es un ejercicio de la moral pues permite explorar diferentes matices morales. Esto abre mucho la gama de las historias de los videojuegos que se pueden plantear y hagan uso del gameplay ético.

4. Análisis de los Videojuegos: Papers, please, Until Dawn y Detroit: Become Human

4.1. Criterios de Selección

Los juegos que fueron escogidos para ser analizados base al gameplay ético (Detroit: Become Human, Until Dawn y Papers, please), son interactivos con el jugador, quien reacciona ante las acciones no mediante las mecánicas sino según la historia evoluciona al mismo tiempo

que el jugador avanza a través de los problemas que se presentan en la trama, tales como decidir si decir la verdad a algunos de los personajes, robar algo por el bien propio, discutir qué hacer con un atacante, decidir si dejar entrar a alguien o no, por dar unos ejemplos. Para el caso de *Detroit: Become Human* y *Until Dawn* hay escenarios que permiten una libre exploración para encontrar pistas o averiguar algo que podría ser de relevancia para la historia, estos son juegos que dejan al jugador una libre exploración, pero con un fin importante para la continuidad de la historia. En el caso de *Papers, please* se presenta una gestión del dinero y de gastos entorno al hogar que el jugador debe mantener y a la familia que depende del mismo dentro del juego, esto se le añade también el hecho de que debe decidir si alguien puede cruzar o no, el jugador tiene la libertad de hacerlo, sin embargo, recibirá un castigo económico por dejar pasar a alguien que no era acto.

4.2. Paper Please

Papers, please es un juego diseñado por Lucas Pope y desarrollado por 3909 LLC, este juego se ambienta en el año 1982, en una nación ficticia llamada Arstotzka, el jugador actúa como un inspector de paso fronterizo quien se encarga de ver quien puede pasar al país y quien no. El objetivo del juego consiste en analizar los documentos de las personas que desean pasar por la aduana, si hay alguna discrepancia en la información de los papeles se puede interrogar a la persona para corroborar o rechazar. La dificultad del juego aumenta cuando con el pasar de los días, el número de los documentos exigidos es mayor, esto implica que hay que analizar con mejor detenimiento los documentos, sin embargo, si se tarda demasiado para revisar un documento, no será un servicio de atención rápido por lo que será un menor pago al final del día.

La historia se desarrolla conforme los días transcurren, por medio de los eventos que pasen durante la jornada laboral del protagonista, el jugador puede hacer omisión de una u otra cosa, eso depende de lo que haga, puede ignorar por completo a la Orden de Ezic, y centrarse en simplemente cumplir con su trabajo en la aduana, para mantener a su familia y servir al país. O, por el contrario, ir de contra del país y ayudar al grupo rebelde antes mencionado, a su vez estos 3 factores definen el final que va a conseguir al terminar la historia.

Para avanzar por el juego, es necesario hacer uso de las mecánicas que se presentan con el avance de la partida. La primera de ellas, es el dejar pasar o no a las personas en la aduana, se recibe dinero a cambio por cada persona que tenía en orden sus papeles y dejarlos pasar, también se recibe un pago por denegar la entrada a los que no cumplen con los papeles necesarios. Por el contrario, si pasa alguien que no tiene sus papeles correctos el jugador recibirá una amonestación, al igual que si alguien que podía pasar es rechazado.

La siguiente mecánica del juego es detener a las personas que porten pasaportes o documentos ilegales. Durante la partida, se presenta un guardia que informa que por cada 2 personas que hayan sido arrestadas, se le pagarán 5 billetes extra. El jugador puede detener a cualquier persona que tenga los papeles mal, como también puede rechazarlos, todo recae en lo que el jugador quiera hacer y en lo que decida. Es una decisión que podría considerarse moral por lo que implica, ser egoísta y arrestar a cualquiera con el fin de tener suficiente dinero para poder mantener a la familia del protagonista.

La segunda mecánica del juego que se relaciona con estas decisiones morales, es que al jugador se le permite decomisar pasaportes de las personas. Esto último, cobrará mucha importancia desde que se pueden decomisar los pasaportes de una determinada nación para escapar con la familia haciendo uso de ello, lo cual conduce a uno de los finales.

El primero se consigue mediante un personaje, que aparece en los primeros días, y que se convertirá con el tiempo en uno de los pocos amigos del protagonista durante la historia, su nombre es Jorgi y se presenta como un señor mayor con cierto toque de inocencia, pues al presentarse en la aduana, no posee ningún papel y proclama que para entrar a Arstotzka no se necesita ningún pasaporte o documento. Por supuesto, el jugador puede rechazarlo, al hacerlo, el personaje no se mostrará enojado, si no que entiende el porqué de su denegación y volverá después con los papeles necesarios. Esto será así hasta que un día vendrá preguntando si necesita ayuda, ya que al tratarlo tan bien incluso aun rechazándolo, se formó una amistad entre el protagonista y él, el carismático personaje causa cierto agrado en el jugador. Pues, una vez conversan el protagonista y Jorgi, este último le ofrece una ayuda al protagonista: él le puede conseguir una persona que puede modificar los pasaportes, pero necesita que se los consiga primero, para esto mismo es que el jugador tiene la opción de decomisar los pasaportes, una vez se consiguen los 6 pasaportes y 150 billetes el protagonista podrá escapar con su familia y así conseguir un final bueno.

Ahora, de acuerdo a lo anterior en este juego como el gameplay ético de Sicart se ve reflejado aquí, por las siguientes características del juego y de la forma en cómo este hecho. La libertad del jugador para poder decidir quién pasa y quien tiene también importancia e incluso eso deriva en diferentes finales por ello.

Junto a esto las figuras que tienen relevancia en esta toma de decisiones son 3, la familia del protagonista, el grupo insurgente rebelde y el gobierno del país. Estas son las 3 influencias más importantes que provocan los diferentes finales.

Ahora bien, Sicart, menciona como un factor de importancia el “*Player complicity*”. Es decir que el jugador al verse inmerso en el contexto del juego actúa en torno a ello para tomar sus decisiones morales o no, es aquí donde se muestra el gameplay ético de un juego. Cuando el

jugador siente que lo haga ya sea bueno o malo en el juego tiene una importancia en los acontecimientos del videojuego. Por lo cual, el jugador al tener presente que la familia depende de él, hará lo mejor posible para poder mantener en buen estado a toda la familia, sin embargo, si no lo hace estos morirán y terminará siendo un final malo.

El siguiente final que el jugador puede llegar es con el grupo insurgente revolucionario, al unirse a ellos y ayudarlos mientras el jugador sigue su trabajo como funcionario, se consigue el mejor final que es liberar a la nación del estado corrupto por medio de la manifestación y la destrucción del muro de la aduana permite a todas las personas puedan entrar al país. Es posible, traicionarlos en medio de la partida, pero esto traerá que el jugador termine siempre en la cárcel dando un final malo. A pesar de ello, el grupo insurgente protege a la familia del jugador y la envía de vuelta al pueblo del que vinieron, aunque esto depende del momento en que el jugador decida traicionarlos, pues le dieron diferentes herramientas para tener un control sobre la gente que haya en la fila, un arma como balas y un arma con tranquilizantes, en cualquier momento el jugador puede hacer uso de ello.

Lo anteriormente mencionado puede ser también otra de las elecciones que puede hacer el jugador: puede matar a alguien inocente, pero esto significa ser encarcelado por el delito, o matar incluso a un guardia de la aduana y también será castigado por ello, en esto reside las posibilidades del jugador aparte de dejar pasar a quien quiera o negar el paso, porque también puede ser sobornado por las personas que quieran pasar la aduana.

Por tanto, después de este análisis a este videojuego, se puede decir que el gameplay ético reside en que el jugador da prioridad, si a sí mismo y a la familia del protagonista y por tanto, hará lo posible para obtener los recursos necesarios con el fin de proteger a su familia y dejar atrás su puesto. O por el contrario ser fiel a su país, y cumplir de la mejor manera posible su puesto de

trabajo y todo lo que implica, eso incluye también cuidar y proveer económicamente para su familia a pesar de la dificultad. Y caso último, ayudar a la revolución para lograr un país mejor en el futuro e incluso ser flexible con las personas que buscan cruzar la frontera para conseguir un futuro mejor, al final todo recae en lo que el jugador quiera hacer y desee tener más presente.

4.3. Until Dawn

El siguiente juego que de igual forma tiene presente el gameplay ético de Sicart es Until Dawn que fue desarrollado por Supermassive Games, se basa principalmente en la toma de decisiones para que la historia avance. El punto focal de este juego es que la historia puede tener bastantes variaciones de acuerdo a lo que el jugador haga o no haga.

Este juego trata de 8 jóvenes que deciden regresar a la cabaña en las montañas de un chico del grupo para reunirse después de un año de las muertes de las hermanas del dueño de la cabaña. El nombre de los 8 personajes son Mike, Sam, Josh, Jess, Chris, Ashley, Matt y Emily. Cada uno de estos jóvenes pueden sobrevivir a la noche como morir antes de que amanezca, pero todo recae en lo que haga el jugador. El “player complicity” pero en este caso, es el mismo jugador quien encarna a cada uno de los 8 personajes, conoce las relaciones entre ellos, sus personalidades, sus formas de pensar, etc. De esta forma, el jugador puede conectar o por el contrario sentir desagrado por ellos, al punto de tomar la decisión de dejarlos morir a propósito.

En una parte del juego se presenta una situación algo complicada y que el jugador debe actuar con rapidez. En ese momento del juego el jugador controla al personaje llamado Chris, y en frente de él, se encuentran dos de sus amigos, Ashley y Josh, la chica que le gustaba y prácticamente su novia y, por otro lado, Josh, su mejor amigo; ambos personajes se encuentran

atados a una pared, y en frente de ellos hay una vía de tren que se bifurca hacia los dos jóvenes, Chris tiene enfrente una palanca en frente de él, la cual mandará un carrito con una cierra eléctrica atada a él que cortará a la mitad a algunos de los dos de los jóvenes, todo está en que el jugador tiene que decidir a quién va a salvar. Es decir, que el jugador queda en la situación de quien es más importante para él, su mejor amigo o la persona que ama. Esto es lo que claramente podría entrar en la explicación del concepto que antes se mencionó.

De hecho, esta situación que se presenta en el video juego, es muy semejante al ya tan conocido dilema del tranvía, el cual consiste en una vía de tren que se divide en dos carriles, en uno hay 5 personas y el otro hay una sola, la situación es la siguiente, el tren va sin frenos, pero hay una palanca que permite cambiar la vía por la que el tranvía va a pasar. Así que el dilema está en escoger a quién va a atropellar el tren, por supuesto, la mayoría de personas escogería salvar más vidas sobre la única, pero, hay un giro de tuerca completamente distinto cuando en la vía donde esta la única persona es un ser conocido para el que decide hacia dónde va el tren, es muy posible que la persona decida salvar a su ser querido sobre las demás personas, ese es realmente el punto álgido del dilema del tren. El clásico dilema del tranvía antes mencionado es citado de (Sandel, 1953, Justicia ¿Hacemos lo que debemos?).

Sicart plantea lo anterior de la siguiente forma “Character-driven narrative in ethical gameplay succeeds when the choices affect story development and players’ understanding of the characters in the game” (Sicart, 2013, p. 13).

Por tanto, esto es lo que genera que el jugador tenga que tomar una decisión en pos del bienestar de algún personaje o tal vez en su contra, o incluso, sacrificarse por tratar de salvar a algún personaje.

En otra de las partes de este juego se presenta otro dilema: Emily que siendo la pareja de Matt cuelga de una viga, Matt puede decidir ayudarla o dejarla caer, en tal caso dependiendo de lo que haya ocurrido antes Matt puede morir o no, por supuesto si el jugador no lo ha jugado antes no tiene forma de saberlo con certeza. El problema entra cuando conoces de mejor forma el personaje de Emily, que muestra ser una chica pedante, mandona, odiosa. Esto podría ser causa de que el jugador sienta algún tipo de aversión a su personaje y decida en torno a ello.

Más adelante en la historia se presenta una situación de alta tensión, Emily tratando escapar de un monstruo que la atacaba, fue mordida, pero logran escapar por poco, al encontrarse con el resto del grupo y por desconocimiento de qué fue lo que la atacó, se genera un miedo en los personajes sobre si podría convertirse en uno de esos monstruos. Aquí cabe la posibilidad de dispararle a ella para evitar cualquier tipo de contagio de los demás personajes: el dilema aquí entonces consiste en si dejar que se quede con el grupo o matarla para evitar cualquier tipo de problema.

“Friction can also be understood as a type of dissonance, and conventional game design requires a harmonic approach to the design of the elements that connect the game system to the semiotic system. In other words, conventional game design bridges the gap between systems and players by translating as clearly as possible the inner workings of the system” (Sicart, 2013, p. 95.).

Este concepto de fricción que el autor especifica cómo *Cognitive friction*, se presenta en este juego a través de unos tótems que se pueden encontrar explorando las zonas del juego. Por medio de estos el jugador ve visiones del futuro que no son muy claras del todo, pero pueden ayudar al jugador para que mantenga atención o estar pendiente sobre lo que hace en el juego, los tótems muestran visiones o presagios del futuro que pueden ser: acciones de los personajes, muerte

de algún personaje, señales o pistas. Es por medio de esta mecánica la cual brinda esta información al jugador, pero lo que muestra en ello es muy clara del todo porque simplemente son fracciones de segundo lo que se muestra en la visión. Esto es lo que causa cierta preocupación al jugador en cuanto a lo que pueda suceder en el futuro y buscará evitar ello o tomarlo de guía para que no ocurra lo que vio.

Para el final del juego, este termina, con todos los personajes vivos o muertos, con algunos muertos, todo recae en las decisiones tomadas durante todo el juego. Por ejemplo, en una de las últimas persecuciones, Jess y Matt se encuentran en las minas. Jess está bastante herida, pero Matt no tanto, por lo que es más difícil mantener a ambos vivos. Matt, puede dejar atrás a Jess para así escapar él, pero esto implicaría que ella morirá al ser atacada por el wendigo, es decir, es podría ser un acto inmoral, el abandonar a una amiga por mantener el bienestar propio al usarla como un sebo.

Por otro lado, ya la parte final, Sam quien tiene la oportunidad de escapar de la cabaña, gracias a una disputa con una criatura un tubo se rompe y el gas comienza a escaparse, el jugador puede tomar la decisión de escapar y sacrificar a todos encendiendo el interruptor de la luz matando a todos, tanto a sus amigos como a los wendigos que los atacaban en la cabaña. Esta decisión puede perjudicar de gran manera a la historia, pero si el jugador considera que es correcto es libre de hacerlo y así conseguir el final.

En *Until Dawn*, el gameplay ético se ve en cómo los personajes interactúan los unos con los otros por medio de las acciones que haga el jugador como cada uno de ellos, ya sea portarse como un cretino, o por el contrario tener una actitud más amigable con los demás. Esto influye en las relaciones de los personajes y el desenlace que puede haber entre ellos, incluso está la posibilidad de algunas situaciones mueran personajes por culpa de las acciones del jugador o

incluso con ese mismo fin, son muchas cuestiones morales en torno a la amistad, al egoísmo, a la valentía y al respeto mutuo. Incluso es posible hacerles daño a los animales, siendo una posibilidad más no una obligación. El jugador tiene el control de lo que suceda y por tanto lo que ocurra será inherentemente consecuencias de lo que haga como cada uno de esos personajes. Al final, en todo ello se encuentra lo importante de este gameplay ético, y sea moral o inmoral lo que haga.

4.4. Detroit: Become Human

Este último juego, pero por ello menos importante, fue desarrollado por Quantic Dream. Se desarrolla en una futurista Detroit, en el que ya hay en funcionamiento androides, que funcionan como mano de obra, cuidadores, asistentes, etc. La mecánica principal del juego es la toma de decisiones, ya sea bajo presión con un tiempo limitado o un tiempo indefinido, estas opciones pueden afectar el cómo va la historia de una forma u otra. A su vez los personajes tan variados y carismáticos que aparecen en la historia pueden tener cierta influencia en esas decisiones, para bien o para mal de la trama; todo depende en que considere el jugador hacer.

La trama de la historia fundamentalmente gira en torno a una Detroit futurista, que ha avanzado tanto tecnológicamente que ya hay androides que cumplen con diferentes tareas diarias que han facilitado la vida humana en gran medida, pero a que su vez también ha causada polémicas pues, se han perdido puestos de trabajo, puesto que estos cumplen de mejor manera con sus labores que un humano promedio. Esto podría decirse que ha causado en algunas personas un odio hacia estas máquinas que parecen humanas, pero que carecen de emociones humanas hasta ese momento, de un momento a otro se empezaron a producir ataques de los androides a los humanos como si estuvieran ganando algún tipo de conciencia y por ello algunos se revelaban contra los humanos.

La empresa creadora de los androides comienza a realizar investigaciones en torno a ello para entender qué es lo que está ocurriendo y así detenerlos.

Los protagonistas de la historia de este juego son 3, Marcus, un androide que cuida de un señor mayor artista; Kara un androide que fue dañada después de haber sido atacado por el padre de la familia para que trabajaba y poco tiempo después fue reparada para estar de vuelta como un androide cuidadora y asistente; por último, Connor, el androide mandado por Cyberlife para investigar el asunto de los androides divergentes. Las 3 historias se desarrollan al mismo tiempo desde la perspectiva de los androides antes mencionados que conforme la historia avanza se entrelazan.

Se podría interpretar de la siguiente forma a los 3 androides, Marcus, representa la lucha y la audacia para levantarse con el fin de ser considerados como una especie diferente de los humanos con la libertad para vivir como ellos lo deseen. Por su parte, Connor, puede interpretarse como la frialdad, lo calculador que puede ser un androide pero que cambia cuando poco a poco comienza a ganar una humanidad, mostrar sentimientos, preocupación y conciencia. Y, por último, pero no menos importante es Kara quien representa la parte más humana de los 3, la empatía, el cuidado, el ser una madre y la familia. Cada personaje está acompañado por personajes que apoyan o incitan a la evolución de los 3.

Marcus, al ser detenido por un acontecimiento que lo deja como un culpable, es desmantelado y casi destruido, pero sobrevive y logra encontrar a un grupo de androides volviéndose así su líder, de acuerdo al liderazgo de Marcus, el grupo rebelde puede convertirse en una pacifista o agresiva que hará lo necesario para lograr su fin.

Del lado de Connor, él se conoce un investigador llamado Hank, con el que trabaja para reunir la información y descubrir qué es lo que está sucediendo con los androides y su “despertar” con forme la investigación avanza, los dos congenian de mejor forma o por el contrario pueden odiarse más. Lo anterior recae de nuevo en las decisiones del jugador, lo que pueda suceder en la relación y junto a ello, si Connor también llega a tener su despertar, el que tanto había estado investigando.

Por último, pero no menos importante, está Kara, quien al regresar de la reparación después del ataque del padre de la familia para la que trabaja, conoce a Alice, quien es una niña a la cual Kara tiene que cuidar. Al poco tiempo de volver a su trabajo, hay un conflicto con el padre de Alice; este intenta atacarla a los dos, después de que se emborracha y enojado trata de castigar a Alice. En ese momento, el padre le da una orden a Kara de quedarse quieta pero sus deseos de proteger a la niña se anteponen y rompe la orden liberándose del control y obteniendo su propia voluntad. En el conflicto con el padre, pueden darse varias situaciones morales o no. Ya sea que en defensa propia sea asesinado el padre como también huir tan pronto se da la oportunidad.

Este juego posee múltiples finales todos basados en los acontecimientos ocurridos durante todo el juego, que pueden conllevar con resultados buenos o malos, neutrales. Las decisiones que se tomen en torno a la revolución de Marcus con el grupo insurgente de los androides pueden hacer que la opinión pública esté a favor o en contra de ellos. Lo que lleva a una guerra en caso de que haya una mala perspectiva o por el contrario a negociar con los humanos para que sean considerados como entes con sentimientos y completamente pensantes, aparte de libres.

Por el lado de Kara, esta puede escapar a Canadá o ser capturada por los humanos para terminar destruida en los campos de concentración de los androides, es decir, que la historia de

Kara está sujeta a lo que ocurra en cuanto a la rebelión de los androides dirigida por Marcus. Por tanto, otra vez todo está en lo que el jugador haya hecho y considere que sea correcto.

Por último, está Connor, quien puede unirse a la rebelión después de haberse despertado como el resto de androides, pero ello depende de cómo se desarrolla su relación con Hank y el cómo actúa en torno a él, eso lo ayudó a su despertar. Por el otro lado, puede seguir siendo un androide autómatas que solo va a llevar a cabo su misión a como dé lugar, lo que da a lugar a que para el final en para cumplir eso deberá matar a Marcus. Si el jugador tomo las decisiones correctas y ayudo al despertar de Connor, podrá evitar el asesinato para seguir con la revolución y así conseguir el final de la paz entre los humanos y los androides.

El caso de Detroit: Become Human, es incluso mucho más claro que los dos anteriores, aunque en los 3 hay un gameplay ético, sin embargo, los 3 protagonistas se desarrollan de manera distintas, exploran diferentes perspectivas de una misma historia. La perspectiva de Marcus muestra la lucha de los androides para ser considerados como entes con conciencia que merecen ser tratados con respeto y dignidad, es decir, el jugador puede considerar que una máquina o un androide sean un ente igual a los humanos y, por tanto, tomar las decisiones que causen un caos entre humanos y androides. Luego está Connor, que su historia se desarrolla en torno a la investigación y las causas que llevó a que los androides adquirieron una conciencia junto a su evolución de personaje basado en la relación que tiene con Hank, y los descubrimientos que hacían juntos. Y por último Kara, quien es la parte más emocional y maternal, se desarrolla con la niña a la que debe cuidar, pero una parte del juego descubre que es un androide también, en ese momento el jugador puede seguir cuidando de ella o abandonarla.

4.5. Los Conceptos del Gameplay Ético presentes en Papers, please, Until Dawn y Detroit: Become Human.

Después de analizar estos 3 juegos, todos comparten el hecho de tener dilemas morales en torno a la amistad, al bienestar propio o el de los demás, por dar unos ejemplos. En los 3 juegos siempre hay problemáticas que pueden desembocar en consecuencias ya sean buenas o malas, puesto que puede haber una respuesta correcta sino simplemente secuelas, lo anteriormente mencionado Sicart lo denomina como “Wicked Problems”, es decir, problemas que no tienen soluciones sencillas. Situaciones en las que sencillamente no hay una solución que complace a todos, si no que puede afectar de una forma a otros y de otras a otros más. “Wicked problems have unclear boundaries and no clear solutions. They require the designer to work with the certainty that there is no optimal solution, just good-enough solutions” (Sicart, 2014, p. 100).

Por tanto, es ideal para el gameplay ético y estos mismos están presentes en los 3 juegos analizados, son situaciones en las que el jugador hará lo que mejor considere de acuerdo a su pensamiento moral y ética. La fricción cognitiva también es de importancia y está presente en los 3 juegos, aunque una más que en otros, para el caso de Until Dawn es con el temporizador que hay para tomar decisiones de una forma rápida y en los tótems que brindan visiones, pero muy vagamente. Por el lado de Papers, please, la fricción se da al tener que manejar muchos documentos en poco tiempo y al intentar ser ágil puede causar errores al escaparse un documento incorrecto. Y por último en Detroit: Become Human, la fricción se da en que, a partir de ciertos capítulos, cualquier error podría causar la muerte de los protagonistas. Son dos elementos que ayudan a que el gameplay ético funcione de manera correcta.

5. La Reflexión Moral del Jugador

5.1. El Gameplay Ético y la Moral del Jugador en base al Sentimentalismo Moral

Una vez explicado qué es el gameplay ético, los conceptos que lo componen, la posible relación del sentimentalismo moral de David Hume y el gameplay ético, seguido del análisis de los 3 juegos se puede ahora reflexionar a partir de ello, en la reflexión moral que el jugador tiene mientras juega.

Es con el gameplay ético que un jugador puede explorar diferentes matices de la moralidad, ya sean acciones morales o inmorales, al ser un espacio seguro dentro de un videojuego el hacer algo que podría considerarse inmoral o malo, no pasa a mayor problema, puesto que no se afecta nada en la vida real, aun así, eso no significa que esté fuera de consecuencias, pues el videojuego si sufre de consecuencias por lo que haga el jugador. Esto da paso a que el jugador, si quiere seguir con la historia, deberá aceptar los resultados de su actuar. Ahora ¿cómo es que se relaciona el sentimentalismo moral y el gameplay ético? Es a través de la historia y los personajes que va conociendo durante toda la travesía, el jugar con ese mundo virtual, que muestra diferentes personajes, historias de cada uno de ellos, situaciones, etc. El jugador empatiza con estos personajes, lo cual implica que le importa lo que ocurra con ellos y más las decisiones que toma los pueden afectar para bien o para mal.

Por tanto, como dice el sentimentalismo moral de Hume, al ver que estos personajes pueden sentir dolor, tristeza, alegría, felicidad tal cual como lo haría alguien real, entra en juego la empatía. Sus sentimientos por ellos y al ser iguales, en el sentido de lucir como seres vivo pensantes y conscientes, el jugador buscará evitar hacer daños o perjuicios hacia ellos, y sobre todo buscando el bienestar y la felicidad de cada uno de esos personajes, por supuesto, esto no significa que no haya situaciones en la que algún jugador puede ser ruin y malo, el jugador podría intentar lastimar

o perjudicar ese personaje que le agrada lo más posible. Por supuesto, desde una perspectiva sentimentalista moral eso es inmoral, pues muchos lo sentirán como algo malo al sentir terror, miedo, dolor. Es un sentimiento de desagrado o de rechazo ante el sufrimiento de otro, hay muchos casos en los que los dilemas morales no dejan espacio a una decisión sencilla y menos con los “wicked problems” o problemas sin salida que están presentes en el gameplay ético. Son muy parecidos al dilema moral del tren antes mencionado, no hay solución sencilla para el problema que el jugador tiene que resolver y más aún si tiene poco tiempo para dar la decisión.

Por supuesto, es de importancia añadir lo siguiente, debido a que las emociones o el sentimiento en una persona, en este caso lo que siente el jugador es que lo determina si una acción es buena o mala, en consecuencia, diferentes jugadores pueden diferir de que es lo correcto o lo incorrecto en aquella situación o dilema moral. (Sepulveda, 2017, pp 82-83). Por ende, cada jugador tiene su propia forma de jugar con las posibilidades u opciones que se le presentan dentro del videojuego, esta es una de las razones porque las que los videojuegos que fueron escogidos para este trabajo permiten ese libre albedrío del jugador en cuanto a la toma de decisiones que afectan la historia del juego.

Así es como en Until Dawn, con los 8 personajes todos con diferentes personalidades y características, teniendo en cuenta al gameplay ético, los dilemas morales abundan en este juego. Desde tener la posibilidad de ocultar a alguien una infidelidad o decirle a la otra persona, dañar animales salvajes o no. E incluso darle una paliza a un personaje que se le culpa del supuesto asesinato de uno de los protagonistas para que al final se descubriera que no tuvo nada que ver el supuesto culpable. En todo momento se logra empatizar con la historia y sus personajes. Considerando entonces el sentimentalismo moral, el jugador siente que hacer daño a una criatura inocente como a un animal es algo malo. En un punto de la historia uno de los protagonistas a

través de las decisiones del jugador puede hacerse amigo de un lobo quien le ayudara con el recorrido por un lugar peligroso, es posible que el jugador por miedo prefiere no acercarse al animal o no ayudarlo, no es algo inmoral por supuesto, pero se puede reflexionar a partir de ello, esto es por dar un ejemplo, existen aún más situaciones como decidir abandonar a alguien a su suerte, para tomar la oportunidad y escapar. Al final, el jugador puede ser egoísta y pensar solo en sí mismo o, por el contrario, intentar lo mejor para ayudar a todos o intentar ser lo más noble posible; el juego es tan abierto que cualquier cosa dentro de las opciones que hay es posible.

En Detroit: Become Human, el jugador reflexiona moralmente frente a lo que se podría considerar un ser vivo consciente, a tal punto en que los androides pasan a ser puestos en campos de concentración para ser destruidos y desarmados. Los 3 protagonistas tienen que pasar por la situación desde diferentes perspectivas incluso con la posibilidad de hacer cosas cuestionables solo para poder sobrevivir. Como robar unos boletos de autobús para escapar a un país más seguro, y todo para proteger la seguridad de una niña que ha estado con el personaje desde el principio, pero llegado un punto se descubre que la niña en realidad es un androide al igual que la protagonista.

En ese punto es cuando el jugador puede escoger si abandonar a la niña o quedarse con ella, lo último es algo quizás cruel desde una perspectiva moral, pues es un ser inocente, pero también se puede tener en cuenta que es un robot o androide, no una persona real. Esto es interesante debido a que el videojuego da la oportunidad de escoger, lo ideal y moralmente correcto sería quedarse con ella, esto teniendo en cuenta que, a pesar de la cruda realidad, el jugador y los personajes han interactuado por un buen tiempo, lo cual da paso a una relación de padre/madre e hija, sin embargo, al final depende enteramente de lo que el jugador sienta y crea moralmente correcto.

En determinado punto, si los androides se mostraron hostiles y agresivos es muy posible que la humanidad tenga miedo y decida deshacerse de ellos, esto es resultado de cómo actuó el jugador frente a las situaciones en las que los humanos estaban viendo lo que, hacia los androides, desde hacer una protesta pacífica o una agresiva, a hacer una muestra de amor entre dos androides mostrando que ellos también pueden sentir amor por otro.

Y por último en Papers, please la reflexión moral radica en lo opresivo que es ser un trabajador reemplazable para el sistema dentro del juego, con unos cuantos errores el jugador es echado de su puesto y es metido a la cárcel, no sin mencionar el cómo muchas personas solo quieren una mejor vida en otro país pero le es negado por no cumplir con los documentos requeridos, aunque por supuesto el jugador puede dejar pasar a alguien pero como se mencionó antes cuenta como un error y es posible que el jugador pierda por esto. Uno de los personajes carismáticos que se mencionó antes es Georgi, quien da ayuda al jugador para que poder ayudar a al jugador y a la familia del protagonista, Georgi se muestra como un personaje humilde y amable, es fácil empatizar con él, cuando a pesar de los rechazos, el sigue siendo una ayuda o conversando con el protagonista. A veces se presentan situaciones en las que no es posible atender mucha gente y cada vez se pone más difícil con la cantidad de documentos que hay que revisar, así se hace más complicado prestar atención y se vuelve fácil cometer esos errores, y más sabiendo que la familia del jugador dentro del juego depende de él.

Cada uno de estos videojuegos son una muestra de que es posible hacer reflexiones morales, sobre diferentes situaciones y contextos, el gameplay ético cumple con su función, el jugador logra reflexionar moralmente mientras va jugando, evoluciona con el protagonista o los protagonistas con cada decisión o avance en la historia que hace, esto incluye también las acciones morales o no, por lo mismo tiene la libertad de hacer pero tendrá que avanzar de igual forma con

las consecuencias y los resultados, sirven como un aprendizaje reflexivo de ello. Y entre tanto, es de vital importancia que estos videojuegos le permitan al jugador escoger qué hacer ante una problemática. Sicart y Moscardi comparten la misma teoría en que los videojuegos que son aventuras gráficas y que permiten que el jugador escoja lo que mejor le creé, aunque no siempre se puede debido a que hay situaciones en el que jugador no tendrá completo control y solo puede actuar ante ello con lo que el juego le permite, la siguiente cita de Moscardi confirma esta teoría:

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 sí puede reflexionar a medida que se avanza en el desarrollo del juego y se tiende a involucrarse más en él (Moscardi, 2021, p.55).

El gameplay ético que se ve reflejado en los 3 videojuegos anteriores, los jugadores pueden experimentar y explorar estas cuestiones morales que en su vida cotidiana o en la vida real no sería posible de vivir sin algún tipo de consecuencia grave, en otras palabras, estos videojuegos son espacios seguros para los jugadores vivir esas experiencias y aprender de ellas tanto las buenas consecuencias como las malas, por medio de ello reflexionan frente al entorno en el que viven en comparación con el del juego y al mismo tiempo aprender lecciones que servirán para formar su propia persona. (Murphy y Zagal, 2011, pp. 69-70).

Es importante añadir a esta discusión y de acuerdo a (Zagal, 2011, p.3) aclara que los dilemas morales que están presentes en esta clase de videojuegos y que tratan de envolver moralmente al jugador, para que esto suceda, el jugador debe ser partícipe de la decisión que

intenta resolver el dilema moral, pero si el videojuego presenta el dilema moral y el personaje del juego lo resuelve dentro del mismo juego solo, sin intervención del jugador, esto impide que se dé la reflexión o el discernimiento moral en el jugador, es decir, no habría una complicidad del jugador como dice Sicart y por tanto, no se da una reflexión moral o no llegaría a causar algún buen impacto moral en el jugador. Entre tanto, es necesario que el videojuego permita al jugador tomar la decisión y no sea un mero espectador.

6. Conclusiones

Después de todo este recorrido, se concluye que los videojuegos no solo son mero entretenimiento, a través del gameplay ético presente en los videojuegos antes expuestos, el jugador puede indagar más profundamente sobre sí mismo a un nivel moral y personal, puesto que, el gameplay del juego le impulsa a interactuar y conectar de manera profunda con la historia que los desarrolladores construyeron para el videojuego, presentando personajes, problemas y dilemas morales, en los que el jugador se ve afectado de una manera emocional que a pesar que no se trate de algo real, el jugador empatiza y sufre con los personajes, con lo que ocurre dentro de aquella pantalla, tanto como si fuera personas reales. El sentimentalismo moral de Hume se puede relacionar con lo que el gameplay ético busca generar en el jugador, y es que de acuerdo a lo que el juego le hace experimentar y sentir en base a los problemas en los que tanto personajes como el jugador se ve inmerso, le hará actuar de una manera u otra, ya que entre jugadores sus sentir puede cambiar en cuanto a lo que podrían determinar cómo bueno o malo, y con ello la decisión que tomarán al enfrentarse a los dilemas morales que el gameplay les impone, de manera que cada partida puede tener un diferente desenlace basado en lo que cada persona considera que le hace

sentir mejor y con esto discutir con otros jugadores el porqué de sus acciones, dando paso a una reflexión moral profunda.

Hay que aclarar que aún queda mucho por explorar y es un tema que permite ahondar en cuanto alcance que puede llegar a tener, siendo en actualidad los videojuegos poseen mucho más revuelo e importancia siendo un mercado altamente valorado, tanto como lo es el cine, el teatro o la literatura. Las posibilidades son infinitas, en tanto, se sigan creando y desarrollando más videojuegos que busquen generar en el jugador algo más allá que solo entretenimiento, y esto es verdaderamente posible si se usa de buena manera el gameplay ético.

Referencias Bibliográficas

- Ballistic Moon. (2024). *Until Dawn*. (Versión de Steam). Playstation Publishing LLC.
- Hume, D. (2014) *Investigación sobre los principios de la moral* (Tercera edición) Alianza Editorial.
- Lucas Pope. (2013), *Papers, please*. (Versión de Steam). 3909.
- Mercado, J. (2004) David Hume: las bases de la moral. Cuadernos de Anuario filosófico, (172), 5-38.
- Murphy, J., & Zagal, J. (2011). Videogames and the Ethics of Care. *International Journal Of Gaming And Computer-Mediated Simulations*, 3(3), 69-81.
<https://doi.org/10.4018/jgcms.201107010>
- Quantic Dream. (2020). *Detroit: Become Human*. (Versión de Steam). Sony Interactive Entertainment.
- Ramiro Moscardi (2021) *Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética*. Cuaderno Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2021/2022), (130). pp 51-65 ISSN 1668-0227
- Rojas, P. C., Serrano, J. F. M., & Bernal, A. B. (2026). Videojuegos e industria cultural digital: estandarización, algoritmos y homogeneidad. *Revista Filosofía UIS*, 25(2), 1. <https://doi.org/10.18273/revfil.v25n2-2026005>
- Sandel, M. (2011). *Justicia, ¿Hacemos lo que debemos?* Debate.
<https://3cantosfilosofico.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/02/dilema-moral-tren.pdf>
- Sepúlveda, C. (2017). La venganza de Hume. Una defensa del emotivismo moral. *Revista Filosofía UIS*. 16 (1), doi: <http://dx.doi.org/10.18273/revfil.v16n1-2017004>
- Sicart, M (2013). *Beyond Choices: The design of ethical gameplay*. The MIT Press.
- Zagal, J. P. (2009). *Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay*. En *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice*

and Theory (pp. 1–9). Digital Games Research Association.
<https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.362>