



ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Universidad Nacional
de Educación a
Distancia (UNED)
España

El videojuego como herramienta educativa

Video games as an educational tool

O videogame como ferramenta educacional

Recibido: 16-06-2022

Aprobado: 08-07-2022

DOI: <https://doi.org/>

Esther Sánchez González: Doctoranda en Filosofía en Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Maestra en Filosofía Teórica y Práctica en la Especialidad en Lógica, Historia y Filosofía de la Ciencia (UNED), Graduada en Filosofía (UNED) y Graduada en Educación Primaria en Universidad Rey Juan Carlos. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid, España. esanchez1102@alumno.uned.es. ORCID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0002-0299-8930>

RESUMEN

Las realidades que afrontan las sociedades digitales están innegablemente vinculadas a la imperiosa necesidad de incluir la reflexión ética en los debates vigentes sobre los usos de la tecnología. El interés filosófico de reflexionar sobre el videojuego como herramienta de aprendizaje, en contraposición a los estereotipos, estigmas y tabúes que lo sitúan en la categoría de las armas que se erigen contra la productividad y la disciplina; surge de la capacidad de este para sumergir al individuo en mundos repletos de posibilidades para el ejercicio de aptitudes y habilidades que puedan extrapolarse al plano tangible. El videojuego permite al ser humano extender su existencia y realidades desde la propia hasta el plano digital, dejando atrás su cuerpo biológico para sumergirse en la vivencia de experiencias digitales que se desarrollan en los entornos creados por el videojuego. Estos entornos buscan la participación activa de un jugador -no un espectador- que ha de intervenir de forma dinámica y constante. Esta inmersión toma forma en escenarios donde la ética y la moral juegan un papel primordial en el proceso de toma de decisiones. Por ende, el videojuego se postula como una herramienta útil para entrenar tanto a niños como a adolescentes para el desarrollo óptimo de su propia vida, de una cotidianidad que no pocas veces ha de sortear obstáculos y problemas.

ABSTRACT

The realities facing digital societies are undeniably linked to the imperative need to include ethical reflection in current debates on the uses of technology. The philosophical interest in reflecting on the video game as a learning tool, as opposed to the stereotypes, stigmas and taboos that place it in the category of weapons against productivity and discipline, arises from its capacity to immerse the individual in worlds full of possibilities for the exercise of skills and abilities that can be extrapolated to the tangible plane. The video game allows the human being to extend his existence and realities from his own to the digital plane, leaving behind his biological body to immerse himself in the experience of digital experiences that develop in the environments created by the video game. These environments seek the active participation of a player -not a spectator- who has to intervene in a dynamic and constant way. This immersion takes shape in scenarios where ethics and morality play a key role in the decision-making process. Therefore, the video game is postulated as a useful tool to train both children and adolescents for the optimal development of their own lives, of a daily life that often has to overcome obstacles and problems.

RESUMO

As realidades que as sociedades digitais enfrentam estão inegavelmente ligadas à necessidade urgente de incluir a reflexão ética nos debates atuais sobre os usos da tecnologia. O interesse filosófico de refletir sobre o videogame como ferramenta de aprendizagem, em oposição aos estereótipos, estigmas e tabus que o colocam na categoria de armas contra a produtividade e a disciplina; surge de sua capacidade de imergir o indivíduo em mundos repletos de possibilidades para o exercício de competências e habilidades que podem ser extrapoladas para o plano tangível. O videogame permite ao ser humano estender sua existência e realidades do seu próprio plano para o digital, deixando para trás seu corpo biológico para mergulhar na vivência das experiências digitais que acontecem nos ambientes criados pelo videogame. Esses ambientes buscam a participação ativa de um jogador - não de um espectador - que deve intervir de forma dinâmica e constante. Essa imersão toma forma em cenários onde a ética e a moral têm papel primordial no processo decisório. Portanto, o videogame é postulado como uma ferramenta útil para treinar crianças e adolescentes para o desenvolvimento ideal de suas próprias vidas, de um cotidiano que muitas vezes tem que superar obstáculos e problemas.

PALABRAS CLAVE:

filosofía de la tecnología, filosofía y ética, juego educativo, responsabilidad moral, videojuegos.

KEYWORDS:

Philosophy of technology, philosophy and ethics, educational games, moral responsibility, video games.

PALAVRAS CHAVE:

Filosofia da tecnologia, filosofia e ética, jogo educativo, responsabilidade moral, videogame

INTRODUCCIÓN

La progresiva inclusión de las nuevas tecnologías en las aulas ha sido -y continúa siendo- uno de los grandes retos asumidos por los sistemas educativos de las sociedades digitales. Los modelos pedagógicos -y los enfoques de aprendizaje- se han puesto en tela de juicio en pro de una innovación que sea capaz de vincularse al cambio de estrategias y ruptura con las consideraciones de tinte tradicional. La carrera por la búsqueda de nuevos enfoques, se ha acelerado a causa de la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2, originando en lo especial de las circunstancias un fructífero debate en torno a realidades que se habían abordado, hasta entonces, desde el farragoso terreno de las hipótesis, a saber: la educación online o el uso de las TIC en las aulas.

La necesidad de referirse al videojuego como herramienta educativa se ha incrementado de manera imperiosa, dado que su potencial lo ha convertido en una actividad que bien puede trascender el ocio. Una de los rasgos fundamentales del ser humano de las sociedades digitales es su capacidad para habitar -y habitarse- en el plano digital. De los nuevos modos de vivir extendiendo la existencia más allá de lo físico, emergen incluso perspectivas novedosas para asumir cómo nos relacionamos y cómo se genera la cultura y es que, “la masa, en vez de aparecer como generadora de problemas, se presenta hoy como fuente de inteligencia colectiva” (Álvarez, 2014). Según Álvarez y Marrero (2013), diversas áreas y actividades relacionadas con la cultura y el conocimiento, “están siendo renovadas profundamente por el uso de las [...] nuevas tecnologías”. Por ende, asumir el videojuego como una estrategia de aprendizaje válida -diferente a su consideración de agente ludificador- equivale a comprender que la transmisión de conocimientos no se restringe a las escuelas. Es por ello que la presente

defensa del videojuego no se encamina a introducirlo de manera tajante y continuada en el aula, pero tampoco a recluirlo tras los muros de los hogares o esferas privadas. Se trata de una inclusión reflexionada que medie entre ambos mundos -entendiendo, no obstante, que ya no existe ninguna línea o barrera que separe el mundo tangible del mundo digital- y enriquezca el progreso educativo de los individuos. Y es que, no pocas habilidades son las que podemos potenciar a través del videojuego común; como resultado de su carácter dinámico, la interactividad y las notaciones simbólicas que integran (Gros, 2000, p. 2).

Referirse al videojuego desde el prisma pedagógico obliga a mencionar dos fenómenos relacionados con las nuevas estrategias de aprendizaje. Si bien se trata de dos métodos que no competen por entero a la reflexión del presente artículo, se trata de herramientas eficaces para trabajar en las primeras etapas educativas: los *serious games* y la gamificación. Sin embargo, el interés primordial de este enfoque radica en el retorno del videojuego común a lo que es en sí mismo y lo que puede ofrecer sin ser su misión principal: “jugando con ellos he ido descubriendo cómo soy, qué me mueve y qué me motiva a seguir cuando se me plantea un problema” (Tost & Boira, 2015, p. 7) y es que, no son pocos los videojuegos que trabajan los dilemas éticos con un tino y acierto mayores que cualquier clase magistral de filosofía. No son pocos los videojuegos que nos acercan al conocimiento de lo que somos, el viaje introspectivo y el proceso de toma de decisiones desde la racionalidad.

En su artículo *El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*, Cristian López Raventós revisa la noción de *serious games* haciendo hincapié en lo que los diferencia de lo que él denomina juegos comerciales: la finalidad. El objetivo -intencionado-

de los *serious games* es puramente educativo. Los aprendizajes se centran en ámbitos como “el entrenamiento de determinadas habilidades, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos” (López, 2016, p. 4). En este último punto difiere de López Raventós y es que, probablemente el videojuego que él denomina comercial se acerque a estas cuestiones de los procesos sociales por un camino más adecuado, gracias a la capacidad de inmersión y a la conversión del jugador en un sujeto activo; en el actor principal de las historias narradas. Algunos ejemplos significativos de *serious games* son *Food Force*, *Environmental detectives*, *Every day the same dream*, *Palmagotchi* o *HumanSim*; que versan sobre la labor humanitaria de los trabajadores de la ONU, políticas ambientales, el hastío en el mundo laboral o el cuidado de mascotas. Nintendo, una de las plataformas más conocidas, cuenta con un interesante catálogo de *serious games* para aprender idiomas, entrenar la memoria y otras habilidades mentales relacionadas con la inteligencia o aprender a cuidar animales.

Por otra parte, la gamificación es un fenómeno que ha crecido con una inusitada rapidez durante estos últimos años, especialmente con los *smartphones* como principal agente y soporte. Desde una visión general, el *modus operandi* de la gamificación es adoptar las mecánicas del juego digital y aplicarla para el desarrollo de tareas de la vida cotidiana; es decir, en contextos o actividades que no pertenecen al ámbito lúdico. Existe una infinidad de aplicaciones que pueden etiquetarse bajo el concepto de gamificación, como es el caso de *Duolingo*, una de las apps más exitosas para el aprendizaje y práctica de idiomas. “Ludificar lo cotidiano supone que todo este tipo de actividades, no pocas veces pesadas según las apetencias del individuo, se ejecuten de manera totalmente voluntaria” (Sánchez, 2021, p. 89).

Existen diversas herramientas basadas en la gamificación para trabajar en las aulas. Algunas de ellas son *Socratic*, *Ever* o *iCuadernos*. Acudiendo a la propia experiencia docente, destacar que hay una gran cantidad de páginas web destinadas al aprendizaje de las matemáticas de un modo lúdico, que logra mantener la atención de los niños durante más tiempo y con mejores resultados. Una de las que más he usado en mis clases, es *Liveworksheets*, un generador de fichas interactivas en línea.

Tanto los *serious games* como la gamificación son dos estrategias educativas útiles para trabajar con niños y adolescentes en las aulas. Si bien, según Argilés (2014) “la gamificación permite aprender haciendo (*learning by doing*) y aprender interactuando (*learning by interacting*)”, en el caso de los adolescentes es interesante el acercamiento a otros aspectos como la toma activa de decisiones tras un proceso de reflexión donde la ética juega un papel fundamental. Para ello, es recomendable valorar la posibilidad de introducirse en los videojuegos comunes, pues las herramientas que ofrecen tanto gamificación como *serious games* son insuficientes.

EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Una de las tesis que han de defenderse indiscutiblemente es la separación del videojuego de la errónea consideración de pérdida de tiempo y productividad; la necesidad de romper con la idea de que el niño o adolescente se acerca irremediamente a un terreno o mundo violento del que jamás podrá retornar, poniendo su vida en jaque. Según Moscardi (2021), estas creencias o estereotipos no son sino trabas que han contribuido a la paulatina minimización del “potencial de los videojuegos como herramientas educativas y clínicas, entre otros usos”. Pareciera que los videojuegos son antagonistas tanto de la educación como del

aprendizaje, de la responsabilidad y la disciplina. Abordar estas cuestiones desde un enfoque filosófico, supone enfrentar retos como el de la ruptura de tabúes. Es perentorio alejarse de estereotipos tan extendidos como el del *hikikomori*. La verdadera tarea -y más compleja- es preguntarse por los motivos que empujan a las personas a refugiarse en los mundos en que se desarrollan las historias que narran los videojuegos. ¿Qué es lo que impulsa a preferir el abandono del cuerpo biológico en favor de una identidad digital? ¿Por qué nos resultan más productivas las horas de navegar en naturalezas creadas digitalmente? Buscar respuestas y encontrarlas es una tarea ardua, además de incómoda. La demonización del videojuego y la tecnología debieran estar pasadas de moda, pertenecer a un pasado al que no se desea retornar. Los cuerpos digitales se sienten más cómodos que los del plano tangible porque permiten romper con todo tipo de prejuicios. Dentro del marco del videojuego, el individuo puede ser quien desee ser, ya sea adaptándose a una identidad narrativa e interpretando el papel que le ha tocado o personalizando los personajes con los que va a convivir hasta que finalice la historia.

Quebramos el estigma con afirmaciones como la de Sánchez i Peris (2008): “las virtualidades están siendo utilizadas para la formación”. Afirmarlo nos permite romper estereotipos. Con cierta asiduidad, tanto jugador como videojuego se identifican con el consabido estigma de la ociosidad, pero “los juegos siempre han vivido entre dos mundos: el de la seriedad de los niños y la trascendencia de los adultos, entre la importancia temporal de las reglas y la voluntad, o el efecto de afectar al mundo” (Sicart, 2009, p. 46). Retornamos con estos argumentos al gesto de alarma e incluso reprobación, pues no hay consenso cuando se trata de aceptar el videojuego en aras de su utilidad para educar, en algún aspecto, a las nuevas generaciones. Cualquier videojuego de actualidad en su época

correspondiente se ha topado con una considerable cuantía de obstáculos y barreras, buena parte de ellas erigidas por progenitores y docentes. Entre estos últimos hay sectores que dudan de la calidad del profesorado que se inclina por la inclusión de las TIC en las aulas y, concretamente, de los defensores del uso del videojuego más allá del mero pasatiempo. La innovación no tiene por qué entenderse como enemiga de las buenas prácticas docentes.

Es común pensar que las obligaciones o consideraciones éticas corren a cargo de las empresas que desarrollan los videojuegos. A pesar de ser cierto, el interés principal debe ocuparnos en centrar el objetivo en los jugadores y sus conductas, además de argumentar por qué hay títulos que son válidos para trabajar las conductas éticas. “Los videojuegos poseen valores tanto positivos como negativos, por lo que la ética y la moral deben estar presentes en relación con ellos” (Martín & Vélchez Martín, 2013, p. 57). Una lección quizá fundamental es la de ser capaces de introducir modificaciones en nuestro sistema de valores sin entrar en crisis. El progreso y la adaptación a las realidades de la cotidianidad pueden exigir este tipo de cambios, en los que nos podemos entrenar mediante el videojuego.

De manera progresiva, nos hemos acercado a la definición de lo que es un juego educativo, que es tal cuando brinda al jugador la posibilidad de experimentar con problemas que bien podría encontrar en la vida real. La calidad de la inmersión va a determinar, así mismo, la calidad educativa del juego, sobre todo cuando este pone al jugador en la tesitura de afrontar decisiones complejas, habiendo reflexionado desde un enfoque ético. Miguel Sicart, en *Mundos y Sistemas: entendiendo el diseño de la Gameplay Ética*, ha hecho referencia a ello, basándose en el análisis y estudio de la influencia del diseño del juego, que se vale de su capacidad para “crear [...] experiencias

inducidas por el juego que pueden ser valiosas desde un punto de vista moral” (Sicart, 2009, p. 46), uno de los aspectos menos trabajados en estrategias como la gamificación.

La actual oferta de videojuegos es inmensa para casi cualquier plataforma y, entre ellos, el jugador encuentra auténticas obras de arte. Algunos lo son porque rebuscan en las profundidades del ser humano para poner de manifiesto realidades que a menudo son incómodas y angustiosas, pero por ello necesarias en el proceso formativo del individuo, por lo que a nadie debería ser negada la posibilidad de conocernos a través de este particular enfoque. La carta de títulos que han reflexionado sobre la naturaleza humana, incidiendo en sus aspectos más negativos o conflictivos, es una de las más interesantes por su modo de narrar lecciones vitales dirigidas por la batuta de la ética. De entre ellos, destaca *The Last of Us*, desarrollado por Naughty Dog.

Miguel Sicart, desde la filosofía de la información, es uno de los investigadores que mejor han abordado esta cuestión, a través del concepto *Gameplay Ética*, que define como “una experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de las mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral” (Sicart, 2009, p. 48). Insiste, así mismo, en que los elementos del juego permitan la interacción con el individuo. Un ejemplo, en este caso, sería el videojuego *Life is Strange*. La capacidad de inmersión de los videojuegos actuales está estrechamente relacionada con la ética. El jugador siente que forma parte de la historia, siendo el nivel de profundización más complejo a medida que los aspectos técnicos mejoran con el progreso de la tecnología. Sumergirse en los mundos virtuales y vivenciar en primera persona -a través de la identidad digital y el abandono del cuerpo biológico- lleva a ajustarse al sistema de reglas y valores propio del videojuego en cuestión.

Los modos de juego obligan a repensar lo que el jugador es en su vida cotidiana, lo que siente y piensa.

No son pocas las clases de ética en las que los alumnos se entrenan en argumentación mediante el conocido dilema del tranvía o la respuesta a supuestos tan hipotéticos que no se trabajan con la seriedad requerida. El interés de los alumnos decrece a pasos agigantados. Sin embargo, en el videojuego el rol de la persona/jugador es fundamental incluso para cambiar -a veces drásticamente- el curso de lo narrado. No hay mejor modo de exponerse al dilema del tranvía que vivirlo en primera persona, sin olvidar que el jugador va a afrontar las decisiones sin correr riesgos reales. Según Moscardi, algunos juegos exponen narrativas en las que “se aprecian diversos conflictos éticos relacionados con la vida, la dignidad humana y la gestión de actos morales con otras personas” (Moscardi, 2021, p. 52). Puede darse peso a este argumento a través de títulos como *The Last of Us* y *Life is Strange*. En ambos, el jugador tiene que pelear con su propio sistema de valores para digerir lo que acontece, aunque las mecánicas de juego sean opuestas en un caso y otro. *The Last of Us* sigue una línea narrativa previamente diseñada. *Life is Strange*, por el contrario, introduce el control activo y dinámico: es el jugador quien, a través del control, toma las decisiones. El segundo caso es aún más significativo, pues obliga a detenerse a reflexionar sobre las consecuencias que pudieran derivarse de cada elección. En la línea de *Life is Strange* pueden encontrarse otros títulos de incuestionable calidad como es el caso de *Beyond: Two Souls* y *Heavy Rain*, basados ambos en la toma interactiva de decisiones que pueden determinar en mayor o menor grado el curso de la historia.

The Last of Us propone un escenario postapocalíptico abierto al trabajo con dilemas éticos y a la reflexión sobre la propia naturaleza humana. La historia, a través de sus protagonistas

Ellie y Joel, narra la realidad de un mundo asolado por el hongo Cordyceps, que ha conseguido mutar e instalarse en el cerebro humano, convirtiendo a las personas en una suerte de zombis cuya estética no había sido vista hasta el momento. Este tipo de narraciones tiene un punto en común: la ausencia de cura o lo utópico de hallarla hasta que aparece alguien portando la inmunidad. En el caso de *The Last of Us*, Ellie -una adolescente de 14 años- es inmune y, junto a Joel, recorrerá el país hasta dar con los únicos que pueden estudiar su caso.

No fue interés de la ponencia el desahacerse en detalles narrativos sobre juegos concretos, sino centrarse en todas esas cuestiones que se vinculan con la ética. *The Last of Us* es un juego lineal, de identidades narrativas. Tanto la historia como las decisiones vienen dadas por la propia programación del juego y la acción del jugador, aunque activa, no puede modificarlas. El individuo deja atrás su cuerpo físico para mimetizarse con uno digital que ya ha sido diseñado. Sin embargo, algo que sí debe hacer el jugador en primera persona es afrontar dilemas y decisiones de ardua digestión, como la que pone punto y final a la primera parte del juego. Alcanzar la cura supone extraer el cerebro de la chica, algo que acabaría con su vida. Joel desecha la idea, se opone y lucha contra la voluntad de los médicos e investigadores, pero también contra la voluntad de una adolescente que ha manifestado, durante todo el juego, que quiere ayudar, que está dispuesta a hacerlo. Inconsciente y en los brazos de Joel, Ellie se lanza a una nueva vida. Para salvar a una persona, se ha sacrificado a la humanidad.

El juego es un *continuum* de realidades que, por su dureza, merecen ser reflexionadas: una inicial y desmedida violencia por parte del Estado y el ejército americanos, posterior formación de grupos paramilitares y guerrillas; escaseo de suministros, contrabando y asesinatos; además

de agrupaciones de cazadores cuya presa no son sino otros seres humanos, a los que sustraen hasta la última pertenencia para, acto seguido, darles muerte y así tener algo que llevarse a la boca. Podríamos cristalizar todos estos horrores en la hobbesiana afirmación que hace Hobbes (2003) “*homo homini lupus est,*” que el juego expone de manera magistral a través de una serie de personajes que se mueven por las pasiones, emociones y deseos, muchos de ellos de carácter negativo.

Life is Strange presenta unas mecánicas de juego muy diferentes al anterior. En este caso, la historia es -en cierto modo- construida por un jugador que ejerce el rol de actor principal, con el poder suficiente para cincelar el mundo dado con la toma activa de decisiones. Los jugadores están sujetos al sartriano concepto de la angustia: somos absolutamente libres, pero también totalmente responsables. Nos arrojan a un mundo -digital- y tenemos que comenzar a tomar decisiones desde el primer minuto, porque no hay otro dueño del ser humano que el propio ser humano. A medida que el jugador avanza en narración y tiempo, cae en la cuenta de que todo lo que haga producirá una reacción, a veces incluso desmedida. Lo interesante es que la trama gira en torno a los viajes en el tiempo, lo que potencia las conexiones con la filosofía de la libertad de Jean-Paul Sartre. Max Caulfield, protagonista principal, descubre -de forma totalmente fortuita- que puede rebobinar el tiempo, lo que abre la posibilidad de modificar cualquier decisión tomada en el pasado y, además, hacerlo de manera reiterada. Incluso lo más pequeño puede producir una catástrofe en el presente, haciendo hincapié en la importancia de comprender que la libertad debe ser entendida en la misma línea que la responsabilidad, aprendizaje fundamental para cualquier ser humano y que debería ser trabajado tanto en los hogares como en los centros educativos.

Abordar problemáticas de carácter social es otro de los puntos clave que validan el videojuego como herramienta educativa cuando se trata de ética y moral. *Life is Strange, Before the Storm* y *Life is Strange 2* ambientan sus historias en un caldo de cultivo que reflexiona sobre el rechazo y la discriminación a través de la aporofobia, la homofobia y el racismo; así como el machismo y sexismo, acoso escolar, prejuicios y estereotipos; además del consumo de alcohol, sustancias estupefacientes, la violencia y tenencia de armas. Son realidades complejas además de altamente peligrosas en muchos casos, así que la posibilidad real de afrontarlas sin exponerse a los daños es un paso importante para guiar una reflexión que se oriente a las consideraciones éticas. El jugador, desde casa, puede acceder a “escenarios y situaciones similares a los reales en las que aprender modos de actuar y a no equivocarse cuando se actúe realmente” (Sánchez i Peris, 2008, p. 4). El individuo, del mismo modo, puede acercarse sin miedo a las consecuencias que se derivan de todos estos problemas y reflexionarlas antes de tiempo; es decir, sin tener que vivirlas en el plano tangible. Interioriza la información recopilada y las lecciones aprendidas para, tal vez, ser capaz de gestionar estos problemas si se le presentasen en la vida real.

CONCLUSIONES

Una reflexión desde la filosofía

Una de las tareas primordiales de la filosofía es ser capaz de rasgar velos y deshacer estigmas o tabúes. En el caso que nos compete, no iba a ser de otro modo. La ecuación que trata de desvelar incógnitas, que entienden el videojuego como un arma arrojada, no siempre está bien formulada. Tanto los videojuegos comunes como la gamificación abren la puerta a una gran cantidad de posibilidades de carácter educativo; pero, mientras que la segunda parece pertenecer única y exclusivamente al terreno de las au-

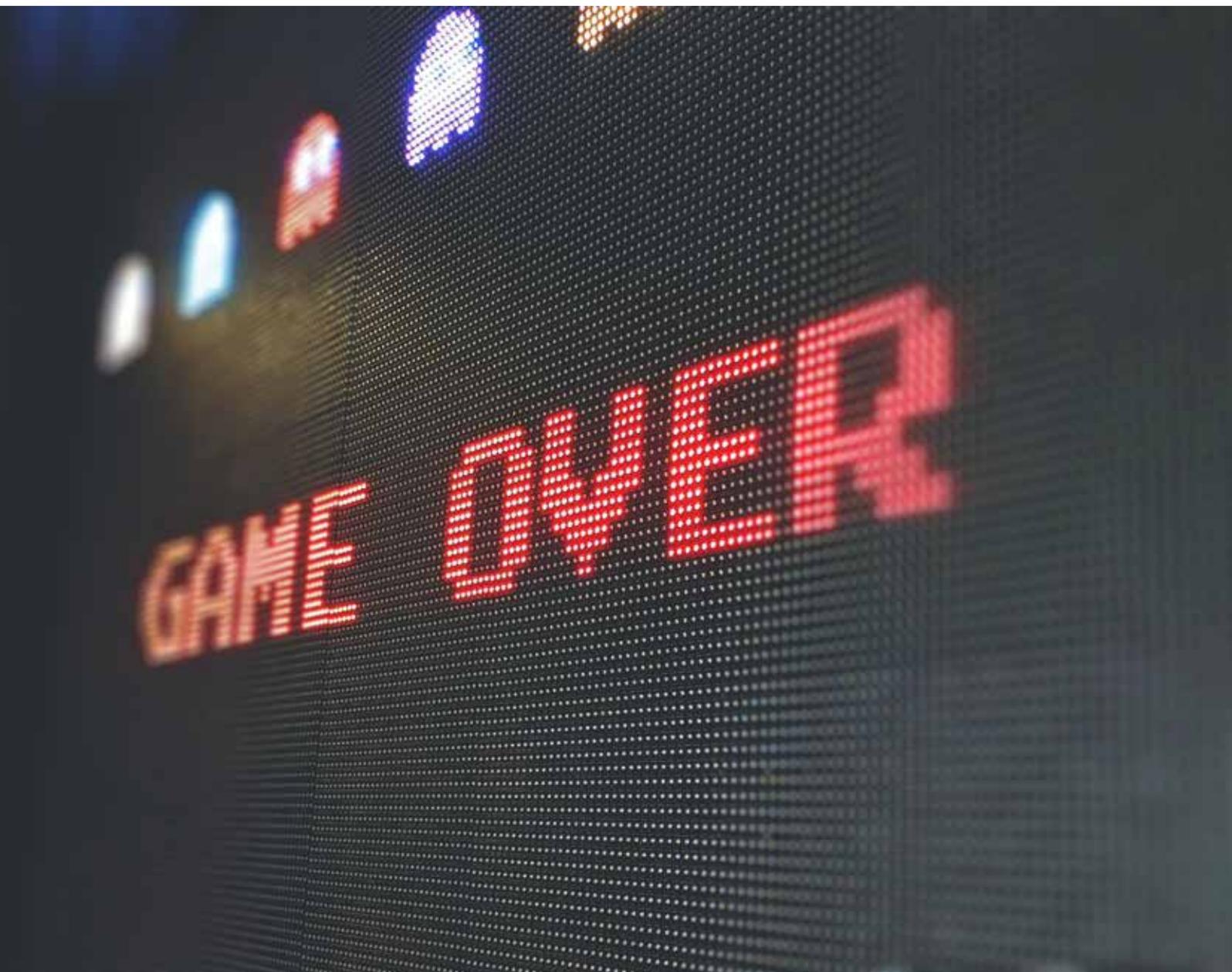
las y los aprendizajes de carácter más formal, el videojuego permite trascender fronteras e introducirse en un metaverso de infinitas posibilidades. Las tareas gamificadas no obligan a la reflexión ética, por ello no son tan útiles para el tipo de aprendizaje que se defendía en la ponencia.

Algunas historias narradas en el marco del videojuego lo hacen en un entorno que se crea para el ensayo-error: en ausencia de riesgos que comprometan la integridad física y seguridad, el jugador puede tomar decisiones con una libertad de la que tal vez no goce en la vida real, lo que le pone en la tesitura de reflexionarla desde enfoques hasta entonces desconocidos. La actualidad vigente ha desvelado un interés que debiera ser fundamental: la comprensión -y defensa- de la libertad como sinónimo de responsabilidad. De manera análoga, hay que poner el foco de atención en las conductas dentro del plano digital y evaluar si son resultado de la permisividad del entorno -mundos al margen de las leyes y las consecuencias reales- o dicen algo más sobre el curso de las sociedades. Cabe preguntarse qué más puede hacerse desde la filosofía, en términos éticos, cuando el videojuego se concibe como una herramienta educativa. La observación silenciosa y análisis de estadísticas es un comienzo para tratar de saber qué conductas de la vida real migramos al mundo virtual y viceversa; pero también toda aquella acción que se ejecuta a causa de la ausencia de consideraciones morales en el plano tangible, tampoco consecuencias de carácter punitivo. He recogido estas consideraciones en el concepto *videojuego-espejo* (Sánchez, 2021) para hacer referencia a los aspectos preocupantes que mostramos en el metaverso de los videojuegos, dejando escapar las necesidades de nuestros alter ego en un plano donde no vamos a encontrar obstáculos ni castigos.

No hay que olvidar el necesario llamamiento, en primera instancia, a los progenitores. Los videojuegos deben evaluarse detenidamente antes de ser entregados a un niño o adolescente. El mejor modo de escoger es basarse en información objetiva y contrastar, teniendo siempre en cuenta el código PEGI -o ESRB-, puesto que edades y contenidos deben ir de la mano, complementándose. El código PEGI es una etiqueta que aparece en las carátulas de los videojuegos e indica la edad recomendada para jugarlos. Es posible acceder a información de carácter más detallado consultando

el reverso de la caja que contiene el disco -si es en formato físico-. De ese modo, pueden consultarse los contenidos sensibles que incluye el mismo: lenguaje soez, terror, drogas, violencia, sexo, discriminación, apuestas o juego online. Entendemos que no todos los juegos son para todos ni las reflexiones que ofrecen pueden ser asimiladas a cualquier edad. El contenido especialmente sensible debe tratarse con la delicadeza esperada y el compromiso de los progenitores, que deben estar presentes tanto en el ocio como el aprendizaje de sus hijos.

Desde la filosofía es preciso continuar apostando por un enfoque ético que sea capaz de ajustarse a las necesidades que surgen en las sociedades digitales; necesidades que son resultado del progreso tecnológico y su relación con las diferentes dimensiones del ser humano. No se trata de *lo bueno* o *lo malo*, sino de entrenar a los individuos para que sean capaces de manejar una herramienta que les permita reflexionar tanto sobre los usos de la tecnología, la responsabilidad, el tipo de decisiones que toman y su papel dentro del videojuego.



REFERENCIAS



- Álvarez, J. F. (2014). La irrupción de las masas y la sabiduría colectiva. *Investigación y Ciencia*, 454, 50-85. Barcelona: Prensa científica. <https://www.investigacionyciencia.es/revistas/investigacion-y-ciencia/gps-para-fisiles-604/la-irrupcin-de-las-masas-y-la-sabidura-colectiva-12189>.
- Álvarez, J. F. y Marrero, V. (2013). La emergencia de una tercera cultura: la cultura digitalmente mediada. *Cuadernos Hispanoamericanos*. 761, (7-20). Madrid: UNED. https://www.researchgate.net/profile/J-Francisco-Alvarez/publication/298579641_The_emergence_of_a_third_culture_Digital_media_culture/links/5a8350aa45851504fb3a5a55/The-emergence-of-a-third-culture-Digital-media-culture.pdf. Madrid: UNED.
- Argilés, F. T. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC Business School.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. [Archivo Digital UPM]. <https://oa.upm.es/35517>
- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12, 1-8. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/6064>.
- Hobbes, T. (2003). *Leviatán*. Buenos Aires: Losada.
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010&lng=es&tlng=es.
- Martín, M. y Vilchez Martín, L. F. (2013). *Reflexiones éticas con un objetivo educativo. Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas*. Editorial Perpetuo Socorro.
- Moscardi, R. (2021). Comportamiento moral de jugadores de videojuegos: un abordaje desde la Ética. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 130, (51-65). Universidad de Palermo. https://www.researchgate.net/publication/355767453_Comportamiento_moral_de_jugadores_de_videojuegos_un_abordaje_desde_la_Etica
- Muriel, D. (2018a). El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: La noción de agencia en el liberalismo avanzado. *Revista Española de Sociología*, 27, (451- 467). Madrid: Federación Española de Sociología. https://www.researchgate.net/publication/322947145_El_videojuego_como_dispositivo_de_desempoderamiento_La_nocion_de_agencia_en_el_liberalismo_avanzado. Madrid: Federación Española de Sociología.
- Muriel, D. (2018b). *Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid: AnaitGames. https://www.researchgate.net/publication/330118135_Identidad_gamer_Videojuegos_y_construccion_de_sentido_en_la_sociedad_contemporanea

- Sánchez, E. (2021). El videojuego como extensión de la existencia y realidades humanas. *Revista Paideia*, 116, (81-108). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez i Peris, Francesc J. (2008). Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del “homo digitalis”. *Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 4-10. Salamanca: Universidad de Salamanca. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343001>.
- 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. Sevilla: Universidad de Sevilla. www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a4_Mundos_y_sistemas_entendiendo_el_diseño_de_la_gameplay_etica.pdf.
- Tost, G. y Boira, O. (2015). *Vida extra. Los videojuegos como no los has visto nunca*. Barcelona: Grijalbo.