



**MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZAS  
DE IDIOMAS**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

CURSO 2016-17

## **Guía para el uso de videojuegos en un aula de Filosofía.**

**ESPECIALIDAD:** Filosofía

**APELLIDOS Y NOMBRE:** David Casero González

**DNI:** 52988373 f

**CONVOCATORIA:** JUNIO

**TUTOR/A:** María Carmen Segura Peraita.

Departamento de Filosofía teórica. Facultad de Filosofía

## Índice

<b>1 Resumen:</b> .....	2
<b>1.1 Abstract:</b> .....	2
<b>2 Palabras clave:</b> .....	2
<b>2.1 Keyworlds</b> .....	2
<b>3 Planteamiento del problema y justificación:</b> .....	2
<b>4 Objetivos:</b> .....	3
<b>5 Metodología:</b> .....	4
<b>6 Resultados:</b> .....	5
<b>6.1 El lore de los videojuegos:</b> .....	5
<b>6.2 Árboles tecnológicos:</b> .....	7
<b>6.3 Los sistemas de Karma :</b> .....	12
<b>6.4 Igualdad: Feminismo en los videojuegos:</b> .....	20
<b>6.5 Lógica en los videojuegos:</b> .....	20
<b>6.6 Guía didáctica para una actividad con videojuegos en Filosofía:</b> .....	21
<b>7.Conclusiones:</b> .....	38
<b>8.Referencias bibliográficas:</b> .....	38

## **1 Resumen:**

En este trabajo se trata de construir una guía para el uso didáctico en las asignaturas de Filosofía de distintos aspectos del mundo de los videojuegos. Para este fin se ofrece un glosario de terminología, una clasificación de distintos géneros de videojuegos una guía de actividades didácticas que sigue el modelo de gamificación y el desarrollo y aclaración de cinco aspectos de los videojuegos de interés filosófico que cumplen con un criterio de suficiente generalidad como para abarcar distintos géneros de videojuegos y un criterio de no obsolescencia que permita un interés renovado por los juegos que sean objeto de la actividad. Estos cinco aspectos son : sistemas de karma , árboles tecnológicos, lore, lógica e igualdad.

### **1.1 Abstract:**

In this paper we try to construct a guide for the didactic use in the subjects of philosophy of different aspects of the world of videogames. To this end, we give a glossary of terminology, a classification of different genres of video games, a guide to didactic activities followed by the gamification model, and the development and clarification of five aspects of video games of philosophical interest that meet a criterion of sufficient generality as to cover different genres of video games and a criterion of non-obsolescence that allows a renewed interest in the games that are the object of the activity. These five aspects are: systems of karma , technological trees, lore, logic and equality.

## **2 Palabras clave:**

Lore, sistemas de Karma , árbol tecnológico, gamificación, videojuegos.

### **2.1 Keyworlds**

Lore, karma systems, technological tree, gamification, videogames

## **3 Planteamiento del problema y justificación:**

En la incesante búsqueda que los profesores realizan a diario para motivar a sus alumnos en el estudio, han ido trayendo a sus clases diferentes productos de la cultura popular poniéndolos en relación con la materia de estudio. En la asignatura de Filosofía, el éxito contrastado de traer al aula la literatura, el cine, la música o la pintura se ha visto potenciado en las últimas décadas por la aparición de las Tecnologías de Información y

Comunicación (TIC), añadiendo además contenidos multimedia de plataformas como Youtube.

Echamos en falta un tipo de contenido más, los videojuegos. Somos conscientes de la relativa novedad de este producto, y por ello nos hemos decidido a realizar una guía introductoria al mundo de los videojuegos que permita orientar en una aproximación a las distintas posibilidades pedagógicas de los videojuegos en relación a las asignaturas de Filosofía. Con este trabajo pretendemos facilitar la tarea de adaptación constante que los profesores realizan por encontrar la motivación de sus alumnos, de manera que un profesor que conozca o no los videojuegos sepa orientarse en este nuevo y vasto mundo que a todas luces tiene la intención de permanecer.

En consonancia con Federico Uicich consideramos que el presente trabajo no se debe ceñir a elaborar una orientación sobre el uso de determinados contenidos de los videojuegos con el mero objetivo de motivar a los alumnos al estudio de contenidos curriculares de la Filosofía, sino que pretendemos además llevar a las aulas la actividad propia de la Filosofía, la reflexión. Hacer de los videojuegos el objeto de dicha reflexión.

La didáctica de la filosofía no sólo debe poner en evidencia esta estrecha relación entre tecnología y enseñanza de la filosofía, sino que también debe dilucidar en qué consiste dicha relación. Se plantea entonces una doble dimensión didáctica en el caso de la filosofía: por un lado, el enseñar contenidos filosóficos a través de nuevas tecnologías y, por otro lado, el enseñar a filosofar acerca de la relación que establece la enseñanza entre el yo y las tecnologías utilizadas. (Uicich, 2015 p122)

Para la elaboración del apartado de cuestiones sobre igualdad realizado en la guía de la actividad nos hemos inspirado, entre otros, en el trabajo de García (2015) por la actualidad de sus contenidos.

#### **4 Objetivos:**

El objetivo principal de la guía consiste en orientar a cualquier profesor de las asignaturas de Filosofía que esté interesado en motivar a sus alumnos mediante el uso videojuegos. Éste objetivo responde a un fin superior que consiste en revitalizar la Filosofía en las aulas en contra de un posible prejuicio por el cual la Filosofía es considerada un saber anticuado y que por este motivo se va alejando de manera acelerada de los intereses de los alumnos.

Con este fin nos hemos propuestos los siguientes objetivos secundarios:

1-Ofrecer claves de interpretación de distintos contenidos de carácter filosófico presentes en el mundo de los videojuegos

2 Elaborar un glosario de terminología del mundo de los videojuegos

3 Sugerir un modelo de evaluación inspirado en el concepto de gamificación

4 Proponer un modelo de actividad a través de videojuegos que no se centre en uno determinado, de manera que la guía eluda en la medida de lo posible su obsolescencia.

5 Orientar al profesor a través de los distintos tipos de videojuegos.

## **5 Metodología:**

Para la realización de la guía de la actividad didáctica nos hemos inspirado en el procedimiento algorítmico. En dichos procedimientos una determinada actividad se divide en sucesivos pasos a través de los cuales se completa un recorrido que no necesariamente atraviesa todos los pasos del algoritmo pero que, si no se trata de un algoritmo circular, permite completar la actividad prevista en un tiempo finito. Proponemos una guía que consta de cinco pasos con una descripción de la actividad que se debe realizar en cada paso antes de asumir el siguiente, pero esto no quiere decir que la guía no tenga sentido fuera del orden que hemos propuesto.

En la realización del trabajo hemos intentado que la guía sea lo más general posible de manera que no se centre ni en un contenido curricular de la Filosofía ni en un determinado videojuego. Consideramos que si bien los contenidos curriculares de Filosofía son más bien perennes no ocurre así con los videojuegos. Estos son productos de la cultura que siguen el paso acelerado del mercado y tarde o temprano el juego que pudiésemos proponer quedaría obsoleto o lejos del interés de los alumnos, de ahí que uno de los mayores retos de este trabajo sea el de eludir dicha obsolescencia. Si bien hay videojuegos que a pesar de los años no han dejado de merecer el crédito de la comunidad de jugadores de videojuegos entendemos que el éxito de la guía consiste no solo que sea de utilidad a cualquier profesor de Filosofía sino también a cualquier alumno y aplicable sobre cualquier rama de la Filosofía.

Uno de los principales motivos por los que nos hemos decidido a realizar este trabajo es por despertar el interés de los alumnos de Filosofía, dado que estos ya demuestran interés por los videojuegos. Si en la guía proponemos contenidos de videojuegos que

dentro de un año o pocos meses no son ya de interés para los consumidores, es decir, los alumnos, entonces habremos perdido de vista el objetivo original de la guía que es contagiarles del interés que ya demuestran por este producto de la cultura popular.

Por esta razón evitamos la tentación de ofrecer una guía didáctica para una actividad centrada en un videojuego, en su lugar hemos decidido exponer cinco conceptos que son claves de interpretación en los videojuegos y que pensamos que perdurarán a lo largo de los años como han hecho hasta ahora presentes en videojuegos de distintos géneros.

Estos conceptos son los siguientes: **Lore, sistemas de Karma , árboles tecnológicos, lógica e igualdad.**

Entendemos que estos cinco conceptos cumplen con el requisito de estar presentes en distintos videojuegos de géneros diversos, así como el de constituir claves de interpretación perennes de los mismos. Consideramos a su vez que estos conceptos ofrecen un gran potencial didáctico para la asignatura de Filosofía, como trataremos de mostrar a continuación.

## **6 Resultados:**

### **6.1 El *lore* de los videojuegos:**

“El *lore* o trasfondo de un juego es el conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia”<sup>1</sup>.

Todos los videojuegos tienen *lore*. El *lore* es al videojuego lo que el texto es a la novela. Los videojuegos, del tipo que sean, cuentan una historia, aunque no en todos los juegos hay una narración de hechos a través de texto o en voz de algún personaje. El *lore* es aquello que constituye la narración, es decir, todos los elementos descriptivos que introducen al jugador en el mundo del juego en cuestión y que desarrollan el eje narrativo, desde los colores, los sonidos, los objetos, los paisajes, los personajes, etc. El *lore* de algunos videojuegos llega a ser tremendamente sofisticado mientras que en otros juegos se reduce a la mínima expresión de una pequeña melodía repetitiva o como en el caso de los videojuegos del género *sand box*<sup>2</sup>, el *lore* no es un elemento principal del mismo.

---

<sup>1</sup> *Definición de Lore* [en línea]. (6, mayo 2017). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/lore>

<sup>2</sup> Juegos de construcción. Ver glosario

Hay muchas maneras de hacer aparecer la narración en un juego, desde grabaciones sonoras que el jugador va encontrando a lo largo de la partida, carteles publicitarios en los escenarios, registros holográficos, una voz en *off*, notas escritas que han sido dejadas a propósito por otros *npc*<sup>3</sup> o una interfaz que te comunica con otro personaje del juego y sirve de guía, por poner algunos ejemplos. La imaginación de los desarrolladores de videojuegos en este sentido tampoco tiene límites, ya que se trata de hacer llegar al jugador una serie de conocimientos del mundo del juego que le permitan orientarse sobre sus objetivos, así como las razones y los motivos por los que debe lograrlos.

Lo que nos interesa del *lore* para este trabajo es, sobre todo, que pueden constituir un medio para la reflexión filosófica como ya lo han hecho novelas, películas u otras obras de arte que sirven y han servido en las aulas de Filosofía con el mismo propósito pedagógico.

Son principalmente dos las razones que nos impulsan a traer aquí los videojuegos como productos de la cultura con utilidad pedagógica. La primera de ellas es el éxito que otras manifestaciones culturales han tenido a este fin, y la segunda es el éxito que los videojuegos tienen entre la población que es sujeto de la enseñanza.

Los videojuegos son un producto relativamente reciente y los manuales aun no abundan, como sí lo hacen los de pedagogía sobre el uso del cine o la literatura en las aulas, y menos aún en las aulas de Filosofía. El modo de traer al aula la narrativa de los videojuegos quizá no difiera mucho de cómo se lleva a un aula de Filosofía la narrativa de según qué películas o novelas o cualquier otra obra de arte, pero sí creemos conveniente señalar algunas peculiaridades de los videojuegos a tener en cuenta.

Porque, mientras que un libro se lee, un videojuego se juega y jugar es algo muy peculiar, aunque más valdría decir que lo peculiar es leer dada la similitud entre jugar y vivir. Pero no nos apresuremos, como advierte Huizinga en el prólogo de su obra *Homo ludens*:

Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírsenos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. Quien se dé por satisfecho con esta

---

<sup>3</sup> Siglas de *non player character*, es decir, un personaje que no es el jugador.

conclusión metafísica hará mejor en abandonar el libro. (Huizinga, 2000, p. 7)

De hecho, este autor trata de poner a la misma altura al *homo sapiens* y al *homo faber* que al *homo ludens*, pero, aunque a la misma altura, son distintos, esa es su esencia. El juego es juego en tanto que no es la vida real pero no por eso carece de la seriedad de la vida real, es más, quizá conlleve más seriedad, una seriedad mística, sagrada que encierra al jugador dentro de un “círculo mágico”: no es tanto el jugador el que juega al juego como que el juego juega al jugador como podría expresar Gádamer (Orueta, 2013, p. 84 citando a Gádamer, 2002, p. 147).

En el videojuego la información sobre los acontecimientos que se suceden en la narración la descubre el jugador a través de su *avatar*<sup>4</sup> en el juego a medida que lo explora, así el orden de la narración depende de la disposición en el escenario de esta información y de las decisiones que el jugador tome sobre su manera de explorar. Al final del juego, dos jugadores pueden describir distintas secuencias de la narración según su modo de juego.

Los videojuegos disponen de más recursos para transmitir emociones que el cine o la literatura porque además de poder incluir texto e imágenes ofrecen la libertad de determinadas elecciones del jugador. No es lo mismo transmitir la sensación de inseguridad en un mundo distópico si se lee o se ve en una pantalla de cine, que si uno se sumerge en los escenarios de dicho mundo plagado de enemigos de cuyas miradas debe escapar. Hay que tener necesariamente en cuenta a la hora de utilizar la narración como elemento didáctico que en muchas ocasiones el jugador se puede encontrar con distintos finales alternativos a la misma narración.

A la hora de motivar la reflexión filosófica el jugador dispone además de todas las emociones que el *lore* del juego le ha ido proporcionando y que son más vivas que en el cine o la literatura.

## **6.2 Árboles tecnológicos:**

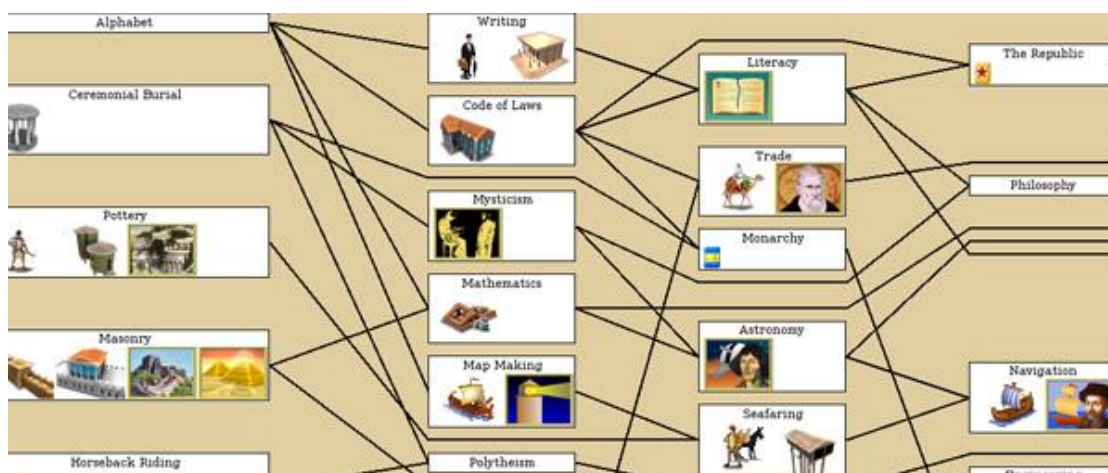
¿Qué sabe de la Filosofía un alumno que se enfrenta por primera vez a esta asignatura? Hay una preconcepción de la Filosofía que depende en gran medida de los productos de la cultura que hay consumido antes de llegar al aula. En el tipo de productos que nos

---

<sup>4</sup> Representación del jugador en el videojuego. Ver glosario

ocupa, los videojuegos, hay muchas apariciones de distinta índole de la palabra Filosofía, pero una que resulta especialmente interesante: la de los árboles tecnológicos.

Los árboles tecnológicos son propios de juegos del género estrategia, ya sea en tiempo real, por turnos o los de gestión de recursos. Consisten esencialmente en un diagrama de árbol donde están dispuestos distintos tipos de tecnologías o conocimientos que un jugador puede adquirir a lo largo del juego. En este tipo de juegos de estrategia la mecánica principal consiste en desarrollar una civilización, un país, una colonia extraterrestre, una cárcel, un hospital, un parque de atracciones, una forma de vida o lo que sea que sea susceptible de un desarrollo progresivo.



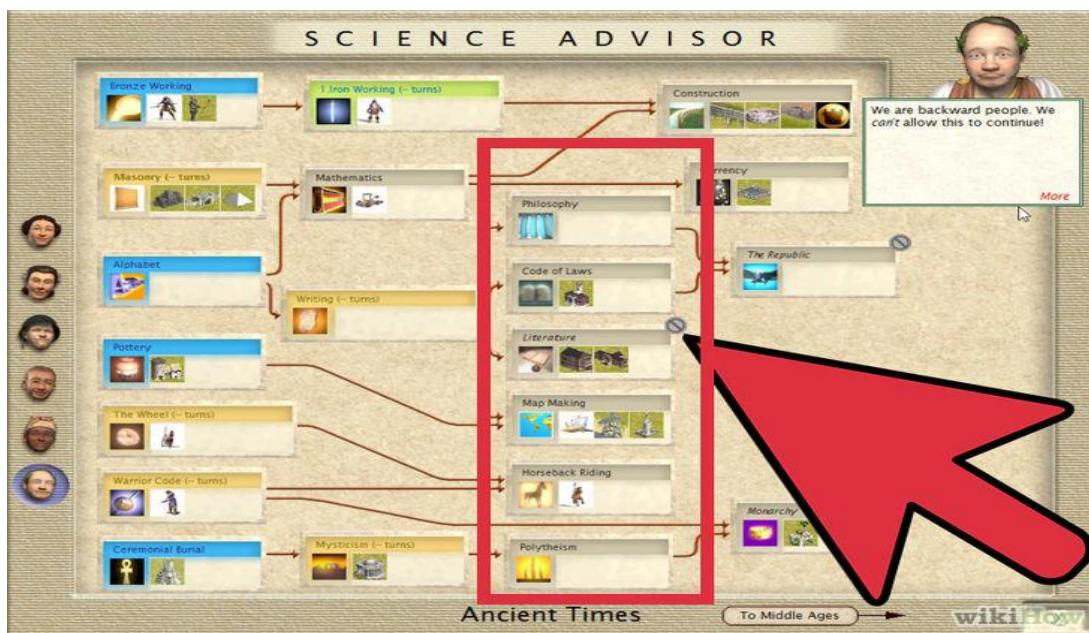
Img 1: Árbol tecnológico del videojuego *Sid Meier's Civilization*, donde podemos ver "Filosofía" a la derecha

La variedad de estos juegos es inabarcable en este trabajo por lo que, en aras de la claridad, nos centraremos en juegos clásicos dentro de este género como *Civilization de Sid Meier's* o *Age of Empires*. En estos juegos la civilización que maneja el jugador debe progresar hasta dominar al resto de jugadores ya sea eliminándolos por completo o esclavizándolos y esto se logra evolucionando más rápido y mejor que el resto de participantes que, por supuesto, tienen el mismo objetivo. El progreso se logra a través del árbol tecnológico. El jugador, por lo general, debe conseguir recursos del entorno y con una determinada cantidad y variedad de ellos tiene la posibilidad de desbloquear una casilla del árbol. Al desbloquearla, se le permite tener acceso a una serie de ventajas, de ahí el progreso. Estas ventajas suelen ser, por ejemplo, tener acceso a otro tipo de recursos que con su acumulación permitirán desbloquear otra casilla del árbol, y así sucesivamente. El árbol tecnológico, como hemos indicado, se distribuye como un árbol conceptual por lo que el recorrido por las diferentes ramificaciones influye decisivamente en el progreso del jugador.



Img. 2.: Árbol tecnológico de *Age of Empires*

Es interesante observar qué lugar ocupa la casilla de la Filosofía en los distintos árboles tecnológicos: generalmente es una de las primeras en muchos de estos juegos. También es interesante observar qué recursos se necesitan, qué casillas hay desbloquear con anterioridad y cuáles permite desbloquear además de las ventajas adicionales que puede ofrecer haber desbloqueado la casilla de Filosofía.



Img. 3.: Árbol genealógico de *Ancient Times*

Estos árboles tecnológicos ofrecen a su vez una determinada visión del mundo ya que tratan de recrear con fidelidad, según los desarrolladores de estos videojuegos, el progreso en el conocimiento de determinadas civilizaciones. La estructura del árbol sigue una lógica historicista y por ejemplo la exploración naval no se puede desbloquear



secundaria son minuciosas y en extremo complejas mientras que la experiencia de tratar de construir un proyecto vital en clase es desilusionante por vaga e imprecisa. La idea de tratar el análisis de los árboles tecnológicos en clase surge precisamente de esta experiencia de contraste.

Por otro lado, los árboles conceptuales no aparecen solo en los juegos de estrategia que hasta ahora estamos tratando. Otra aparición relevante son los videojuegos del género de “gestión de recursos” dentro de la categoría de *serious games*<sup>6</sup>. Por último, la aparición de sistemas complejos de organización de conceptos a través de diagramas de árboles es frecuente en la mayoría de los videojuegos de una forma u otra, pero cabe destacar los del género *rol-play game* o rpg. En este tipo de juegos el personaje dispone de una ficha de habilidades (*skills*) que adquiere a lo largo del juego y que, como los árboles tecnológicos, se desbloquean progresivamente a lo largo de la partida. El jugador tiene así la posibilidad de ir configurando su personaje en función de sus preferencias de juego. Estos videojuegos herederos de los juegos de tablero han impregnado de esta mecánica a la mayoría de juegos en los que el jugador maneja a un personaje o *avatar*. Como veremos en los “sistemas de karma”, los desarrolladores de videojuegos tratan de lograr por todos los medios la inmersión<sup>7</sup> del jugador en su producto y la posibilidad de configurar las habilidades del *avatar* de manera personal hace que cada jugador se involucre más además de poder personalizar el juego según sus preferencias. A lo largo de un videojuego, los personajes, por lo general, van adquiriendo cierta experiencia que, al llegar a una determinada cantidad, se puede transformar en puntos de habilidad que aumentan porcentuales de las distintas habilidades del personaje. Por ejemplo, velocidad de movimiento, armadura, puntos de vida, carisma..., son algunas de las habilidades clásicas de este tipo de juegos. En muchas ocasiones estas habilidades se organizan también en árboles conceptuales de manera que no están a priori a disposición del jugador, sino que se desbloquean sucesivamente y en distintas ramas de manera que dos jugadores que jueguen al mismo juego con el mismo personaje pueden desarrollar modalidades de juego muy distinto. Esto es sobre todo muy patente en juegos competitivos como *Dota*, *League of legends* o *Smite*. Estos juegos se han convertido en un *E-sport*<sup>8</sup> de fama mundial tal que se organizan campeonatos multitudinarios, y cuyos jugadores han hecho del juego un medio de vida gracias a los patrocinadores y a los premios millonarios después de cada campeonato.

---

<sup>6</sup> Ver glosario

<sup>7</sup> Ver glosario

<sup>8</sup> Deportes electrónicos. Ver glosario

Algunos *E-sport* como *Dota*, *League of legends* o *Smite* consisten en juegos en equipo, normalmente de cinco contra cinco en un tablero digital donde la destreza, estrategia y colaboración en equipo son determinantes para la victoria.

Otra vez no deja de asombrar con qué maestría manejan los porcentuales de las habilidades de sus personajes chicas y chicos de edades similares a la de los alumnos que luego muestran dificultad a la hora de organizar por ejemplo unos apuntes para hacer un examen o planificar un recorrido académico coherente.

### **Guía de actividad a través de árboles conceptuales de videojuegos.**

1 elegir un videojuego que incluya un árbol tecnológico.

2 jugar al juego y tomar notas

3 analizar la posición de la aparición de los conocimientos

4 simular un árbol tecnológico para el recorrido académico

4.1 determinar las etapas

4.2 organizar las etapas en orden cronológico

### **6.3 Los sistemas de karma :**

En los juegos de última generación ha ido apareciendo una nueva dinámica que trata de lograr una mayor inmersión en el juego por parte del jugador, se trata de los “sistemas de karma”. Está inspirado en el concepto de la religión hinduista del *karma -samsara* por el cual la existencia está hecha de ciclos de reencarnaciones en la “rueda del destino”, no habiendo un completo olvido de la vida anterior, sino que, en virtud de los actos de aquella, la siguiente encarnación del alma se produce en un distinto grado de entre los infinitos que hay entre los tres niveles: el superior de los dioses, el medio de los hombres y el inferior de los animales. La palabra karma proviene del sanscrito *kar* que significa “mano” y deriva en significar “acción”. Las acciones buenas suman karma que acerca en sus reencarnaciones al Brahman (dios creador en el hinduismo) y las malas lo alejan. Como explica Díaz (2004, p. 121), “Según el hinduismo, el alma no purificada es incapaz de fundirse con Brahman, quedando condenada a reencarnarse en seres de casta superior o inferior, e incluso en animales de acuerdo con el peso de su Karma”.

En la versión del budismo no hay un Brahmán creador con el que fundirse, aunque sí algo muy parecido al karma llamado *kamma* o *karma n*:

Se renace como resultado de acciones realizadas en las anteriores existencias: buenos kamma producen frutos agradables, malos kamma dan resultados amargos. De ahí también la diversidad entre los seres vivos: quienes obraron bien renacerán en familias ricas, con salud excelente, etc; y la desventura se apoderará de los malvados. (ídem., p. 176).

El karma en los videojuegos trata de suplir las carencias de rejugabilidad<sup>9</sup> e inmersión de los anteriores juegos cuya linealidad resultaba aburrida. Es decir: al fin y al cabo, el jugador de videojuegos sabe que se está relacionando con un programa y su intervención en el juego llega a ser en muchas ocasiones mecánica, esto es, una cadena de acciones coordinadas con un programa informático que al cabo de muchas repeticiones deja de tener el sentido original del juego para convertirse en otra cosa. Entre la comunidad *gamer*, cuando un jugador ha logrado esa coordinación mecánica con el programa y pierde todo el contacto con el *lore* del juego dedicándose solamente a llegar al final del juego de la manera más rápida posible, se llama *speed run*. Para los desarrolladores de juegos que su juego se convierta en un *speed run* debe ser una suerte de fracaso.

### **6.3.1 El círculo mágico:**

El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado... Por la forma, es lo mismo que este encercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico... Si aceptamos la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego, y ya no se presenta esa cuestión falaz del para qué y del porqué. (Huizinga, 2000, p. 35-36).

El concepto de círculo mágico que se genera en torno al juego es lo que los desarrolladores de videojuegos quieren reproducir con el concepto de inmersión. Cuanta más inmersión hay en el juego, más disfruta el jugador, más se evade del mundo

---

<sup>9</sup> Posibilidad de volver a jugar con alternativas diferentes. Ver glosario

real y más se concentra en los detalles del juego. Cuanto más inmersivo es un videojuego más posibilidades de rejugaridad que es algo que los *gamer* aprecian mucho. ¿Qué tienen que ver los sistemas de karma con la inmersión o la rejugaridad?

Los videojuegos de acción, *rol-play game* (rpg), *japanese rol-play game* (jrpg), aventuras, *shooter* (juegos de disparos), etc, ofrecen una cierta libertad al jugador a través de una serie de decisiones que tienen que ir tomando a lo largo de cada partida, pero hasta la aparición de los sistemas de karma estas decisiones eran solo de tipo estético o estratégicas, las consecuencias consistían en alcanzar con mayor o menor eficacia los objetivos del juego o llevar un avatar más o menos de su agrado.

Los sistemas de karma introducen decisiones de tipo moral. Este tipo de decisiones implican, por un lado, la responsabilidad del jugador respecto a la narrativa del juego y por otro dan lugar a cierta expresión de la personalidad del jugador.

En este último sentido, para lograr más inmersión en el juego, hasta ahora los desarrolladores se habían limitado a permitir que el personaje se pudiera *customizar* (es decir, adaptar su aspecto al gusto del jugador) al inicio del juego y en su transcurso de manera que el jugador pudiera sentirse identificado con su personaje o construir un avatar que satisficiera los deseos personales que quizá son insatisfechos en la realidad. Estableciendo un vínculo lo más estrecho posible entre el jugador y su avatar se logra un mayor grado de inmersión.



Img. 5: Customizando un personaje del juego *Los Sims*

Nuestros actos definen nuestra personalidad en mayor grado que nuestro aspecto, y esta verdad es algo que no se escapa al conocimiento de los desarrolladores de videojuegos empeñados en hacer sumergir lo más posible al jugador en su producto. Se enfrentan, entonces a un problema, y es que los actos dentro del videojuego deben estar previstos, el programa debe responder a las distintas posibilidades de elección que ofrecen para que estas decisiones no sean vacuas y vuelvan a ser meramente estéticas. Por ejemplo, en un momento determinado de un juego se ofrece la posibilidad de desactivar una bomba que acabará con la vida de miles de *non-play characters* o dejarla estallar. Si esta decisión no tiene ninguna consecuencia en la narrativa del juego o de alguna manera en el jugador, entonces tarde o temprano se convertirá en una decisión superflua y el juego a largo plazo corre el riesgo de convertirse en otro *speed run*.

Si la narrativa se bifurca en ese momento, el juego debe disponer de una segunda versión y de esa manera desarrollar un videojuego puede convertirse en el desarrollo de otros múltiples por cada bifurcación dentro del mismo juego con el consiguiente gasto de recursos que conllevaría.

Las soluciones que ofrecen algunos videojuegos son muy variopintas, se muestran aquí algunos ejemplos:

En los juegos *Fallout* y *Oblivion* las decisiones a favor del karma malvado hacen que los *non-play characters* sean más hostiles, el “rango del agro”<sup>10</sup> disminuye y entran en un estado llamado “modo alerta” antes. Todo lo demás sigue siendo igual, luego las decisiones morales del jugador influyen levemente sobre el nivel de dificultad de su partida.

Al final de cada misión en el juego *Dragon Age*, se pregunta al jugador por su karma y según su respuesta puede conservar o no algunos de sus personajes. La acumulación de karma de un tipo u otro cambia además el final del juego. En este caso vuelve a haber un poco más de páginas de código (es decir, más juego programado) para una u otra alternativa, pero en el fondo la mayor parte del final de un juego consiste en una cinemática.

---

<sup>10</sup> Distancia a la que un *non-player character* detecta a un jugador. Ver glosario

En el juego *Infamous*: las decisiones del sistema de karma, sobre si hacer el bien o el mal desbloquean algunas misiones secundarias. Si el jugador elige el bien, no tendrá acceso a realizar algunas misiones secundarias. Esto implica que si tiene curiosidad por realizarlas tendrá que tomar la opción por el mal en otra partida. De este modo el juego adquiere un grado más de **rejugabilidad**. La narrativa del juego permanece idéntica, la misión principal sigue siendo lineal pero los desarrolladores han introducido algunas páginas más de código en forma de misiones secundarias que a diferencia de otros juegos sin sistema de karma están bloqueadas o no según las decisiones morales del jugador. Además de estas misiones secundarias los personajes principales cambian el color de su vestimenta según su inclinación hacia el bien o el mal.



Img. 6: logos que acompañan al personaje de *Infamous* según el karma positivo (izquierda) y negativo (derecha)



Img. 7: Barras de estado del karma de un personaje de *Mass Effect*

En el juego *Mass Effect*: ser virtuoso o rebelde, son las dos categorías que ofrece el juego, no influyen en la decisión principal que sigue siendo salvar a la humanidad. En *Mass Effect II* si nuestras decisiones han acumulado karma negativo, en la cara del personaje del juego empiezan a aparecer cicatrices, lo que convierte nuestra moralidad como jugadores en algo meramente estético.

En el juego *Epic Mickey*, el karma no se decide por las acciones sino por el modo de llevarlas a cabo. Las consecuencias del sistema de karma son poco relevantes pero lo que es interesante es que, si decides matar a un *boss*<sup>11</sup> de una manera sangrienta sumas karma negativo mientras que, si lo matas, digamos, de una manera “normal”, no.

En el juego *Bioshock*, el jugador debe tomar una serie de decisiones a lo largo del juego que cambian el final de algunos capítulos, por lo que la narrativa te conduce a uno de los varios finales previstos, no solo dos finales (no uno bueno o uno malo). Hay además en el juego un momento importante donde el jugador debe elegir entre dos mecánicas de juego<sup>12</sup> distintas. La decisión consiste además en tener que matar a un *Non-player character* representado por una niña o convertirte en su padre. Si el jugador mata a esa niña, que de todas formas no es una niña normal sino un pequeño monstruo de laboratorio, de ella obtiene una gran cantidad de poder que irá renovando cada vez que se encuentre con otra niña en el juego. La decisión de no matarla implica que el jugador se transforme en un monstruo llamado *big daddy* que desde entonces tendrá, además, la misión de proteger a todas las niñas que encuentre en el juego. Como recompensa, las niñas le ofrecerán una pequeña cantidad de poder cada vez. Además, *big daddy* cambia de apariencia y se convierte en un buzo super-acorazado o *tanky*<sup>13</sup>. Es decir, por un lado, existe la posibilidad de *farmear*<sup>14</sup> a las niñas del juego siendo muy poderoso y por otro lado la de protegerlas a cambio de menos poder, pero siendo muy resistente a los ataques de otros *non-player character*.

---

<sup>11</sup> *Non-player character* más difícil de batir que señala el final de un capítulo de un juego. Ver glosario

<sup>12</sup> Es decir, las reglas del juego

<sup>13</sup> Ver glosario

<sup>14</sup> Castellanzación de *farming*, en el sentido de cosechar o recoger recursos. Ver glosario



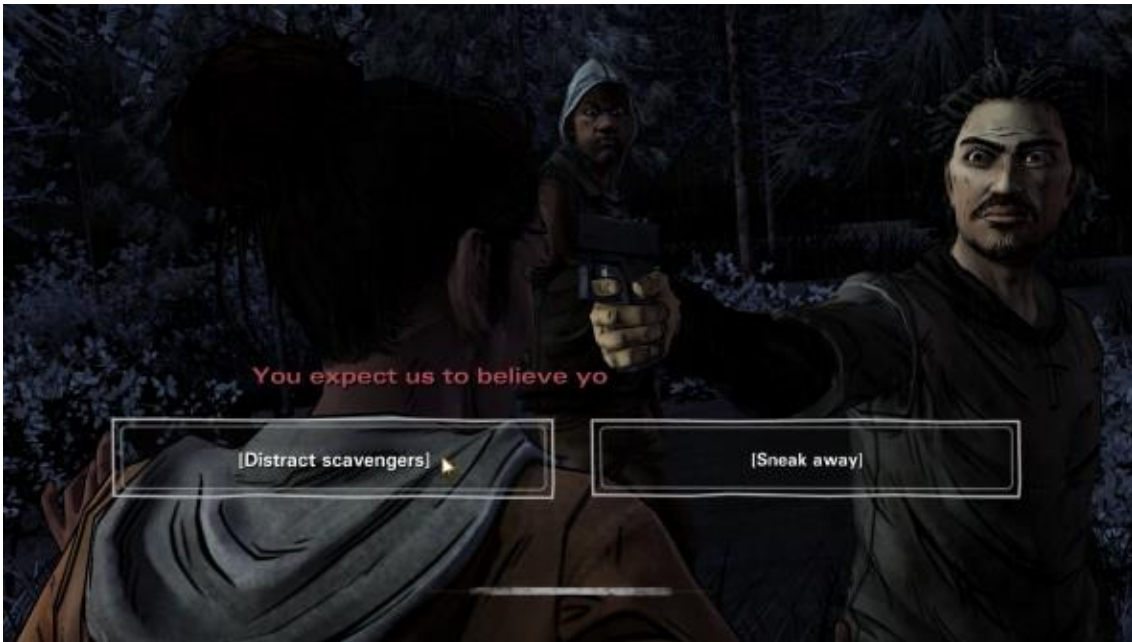
Img. 8: *Big-daddy* con una niña

Hay otros tipos de juegos en los que, por la naturaleza de su mecánica, las decisiones morales de los jugadores son más relevantes para la narrativa y este es el caso de las *visual novels*<sup>15</sup>, como por ejemplo las publicadas por la empresa *Tell Tale Games*. Estos juegos consisten en novelas gráficas del género “hiperficción explorativa”, como las novelas de “elige tu propia aventura”. En este tipo de juegos las decisiones suelen ser todas de tipo moral y consisten principalmente en auténticos dilemas morales que no son distintos en nada a los dilemas planteados por Kohlberg. A lo largo de estas decisiones se desarrolla la narración, pero en los videojuegos del género *visual novels* la narración no conserva una linealidad a pesar de los cambios. Muchas de las decisiones consisten por ejemplo en dejar morir a un compañero o a otro de manera que, al morir, cierran con ellos posibles colaboraciones futuras ganando además la enemistad de otros personajes sentimentalmente unidos a estos difuntos que no dejan de ofrecerte su reproche por haber decidido dejarle morir, mientras que aquellos que sobreviven gracias a tu decisión te ofrecen su gratitud y lealtad. La historia continúa hasta que eres tú quien muere, pero mientras tanto la narración se va bifurcando tantas veces como decisiones se tomen.

Algunos títulos de este tipo de juegos son *A wolf among us*, *Minecraft history mode* o *Walking death*.

---

<sup>15</sup> Juegos en los que el elemento principal es la narración, y el jugador tiene pocas posibilidades de acción. Ver glosario



Img. 9: Captura de pantalla del juego *The walking dead*

Los sistemas de karma no han aparecido solo en videojuegos, sino que han proliferado también en redes sociales y foros de Internet como un sistema de recompensas y castigos al más puro estilo conductista donde se premia con reputación positiva a los participantes que respetan los códigos morales del foro y se castiga a los que no los respetan. En este grupo de apariciones del sistema de karma de manera conductista cabe destacar juegos con un alto grado de afinidad a una red social como el juego *Sims*. En *Sims III* cuando el jugador acumula suficiente karma positivo adquiere la posibilidad de desencadenar eventos meteorológicos sobre la ciudad virtual que habita.

### **Los sistemas de karma y la enseñanza de la Filosofía:**

Es verdad que estos sistemas son maniqueos y las opciones por lo general se dividen en bueno o malo sin dar lugar, salvo raras excepciones, a una tercera opción o puntos grises entre la luz y la oscuridad, pero son sin duda solo un principio en el mundo de los videojuegos.

En la enseñanza de la Filosofía nos interesa que los jugadores, nuestros alumnos, sean conscientes de la repercusión de sus decisiones morales y, antes de eso, que no pueden evitar tomar decisiones de ese tipo en la vida real. El precio de la libertad es la responsabilidad. Quizá nos pueda parecer banal la relación entre la responsabilidad, los actos y la libertad, pero es parte del temario de Filosofía y quizá lo más importante es que nuestros alumnos no tienen tan clara esa relación.

#### **6.4 Igualdad: feminismo en los videojuegos:**

Los estudios sobre feminismo en los videojuegos son, sin duda, una de las vías de investigación de la Filosofía en relación a los videojuegos más prolíficas hasta el momento como los de García (2015) o los mencionados por la youtuber Anita Sarkeesian<sup>16</sup>. El pensamiento feminista actualiza constantemente sus investigaciones y desde la aparición del videojuego (ya sea como medio de comunicación, como producto del ocio o como producto de la cultura popular) no puede quedarse fuera de sus intereses. El análisis de los videojuegos desde una perspectiva que llamaremos en adelante de la igualdad para adaptar nuestro lenguaje al de la institucionalidad, ofrece también muchas posibilidades pedagógicas.

Debemos lamentar en este punto que este aspecto de los videojuegos sirva a los propósitos de la presente guía por cumplir uno de los requisitos que nos hemos impuesto, es decir el de eludir la obsolescencia. Los videojuegos como productos de la cultura popular siguen reproduciendo estereotipos de género acordes a un modelo que se aleja de la igualdad. Ya sea por la ausencia de protagonismo de personajes femeninos, por el concepto de *default* (según el cual tanto el rol como la apariencia neutra es masculina), como por el desprecio que hay detrás del uso decorativo del cuerpo femenino y una lista innumerable de otros asuntos, los videojuegos son fuente inagotable de análisis desde la perspectiva de la igualdad. Hay que destacar que a pesar de lo dicho hasta ahora desde el lado de los desarrolladores de videojuegos han surgido también algunas reacciones destacables a la eterna reproducción de estos estereotipos.

#### **6.5 Lógica en los videojuegos:**

La Lógica es otro elemento de los videojuegos que está presente en muy distintos géneros y que presumiblemente además se encuentra lejos de la obsolescencia que impone el mercado. Si bien la mayoría de juegos cuya temática y mecánica principales son la Lógica pertenecen al género de videojuegos de puzzle conviene aquí señalar que muchos otros géneros de videojuegos incluyen en su mecánica la resolución de puzzles.

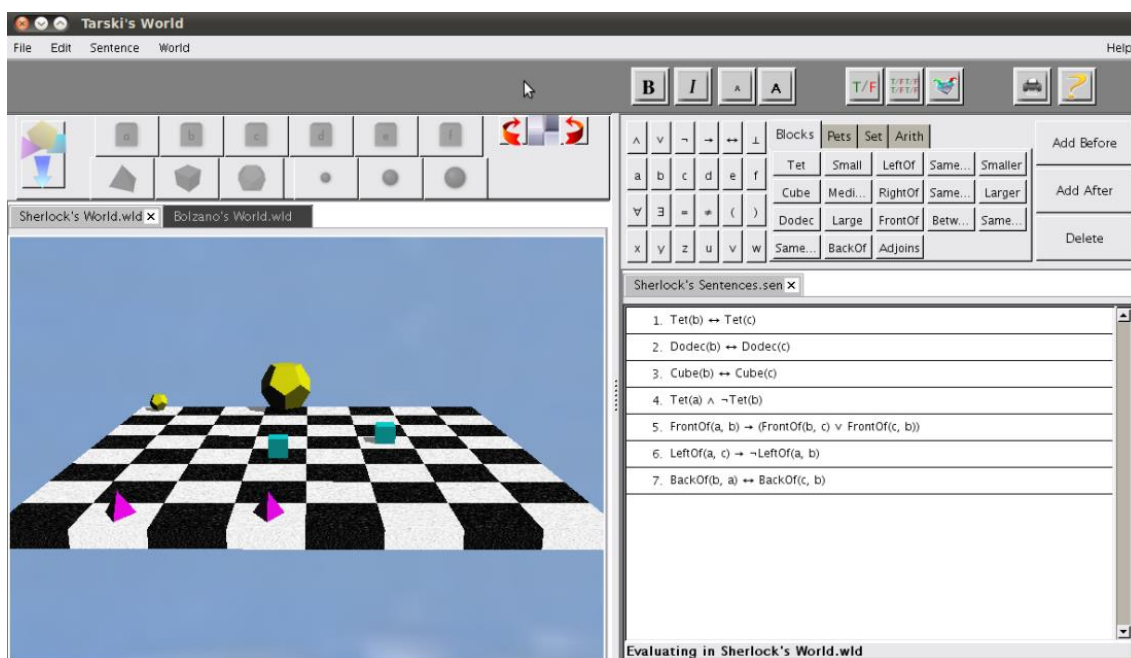
Este aspecto de los videojuegos no encuentra solo interesante un aprovechamiento de las habilidades que este tipo de juegos desarrolla en el jugador, sino que invita también a una reflexión sobre la naturaleza del propio concepto de “Lógica”, como por ejemplo investigar sobre el concepto técnico de “Lógica” en contraste con la concepción que

---

<sup>16</sup> En su canal de youtube realiza criticas habituales de temática feminista.  
<https://www.youtube.com/user/feministfrequency>.

trasluce de este tipo de videojuegos y que por consiguiente es una visión que los alumnos tienen probablemente con anterioridad.

Finalmente queremos destacar un juego que entra dentro del género de *serious games* cuya función didáctica coincide plenamente con algunos de los contenidos curriculares de la lógica de 1º de Bachillerato: *Los mundos de Tarski*. Este juego es un *software* desarrollado expresamente para la realización de ejercicios de lógica proposicional a través de una cuadrícula, distintas figuras geométricas y los símbolos propios de la lógica proposicional. Con estos elementos el juego ofrece las posibilidades, por un lado, de dada una determinada disposición de algunos elementos geométricos en la cuadrícula, escribir descripciones de dicha cuadrícula con lenguaje formal, y por otro lado realizar la tarea inversa.



Img. 10: Captura de pantalla del juego *Los mundos de Tarski*.

## 6.6 Guía didáctica para una actividad con videojuegos en Filosofía:

### 6.6.1- Reglas del juego:

Antes de nada, hay que explicar las reglas del juego. Quizá empezando por el modelo de evaluación que es el punto 5 de esta guía. En esencia la actividad consiste en jugar a algún videojuego y reflexionar sobre la experiencia de manera que dicha reflexión tenga relación con la Filosofía. Para evaluar dicha reflexión el profesor debe disponer

de un trabajo por escrito realizado por el alumno. Dicho trabajo será evaluado según el modelo de obtención de logros similar al que se usa en muchos videojuegos. Los alumnos deben conocer los tipos de logros que pueden obtener y el valor que dichos logros tienen en el cómputo final del trabajo, según el modelo de *ranking*.

#### **6.6.2- la elección del videojuego:**

En este punto nos encontramos con dos opciones: o bien que el videojuego sea aquel al que el alumno ya está jugando o bien elegir uno a propósito de la actividad. La decisión sobre alguna de estas dos alternativas depende de los siguientes factores:

- Se elegirá un juego a propósito en el caso de que se pretenda que todo el grupo de clase trabaje sobre el mismo videojuego y el alumno no lo esté jugando ya.
- Se elegirá uno nuevo en el caso de que por las características del juego que se está jugando no se adapte a las necesidades de la actividad

Es conveniente que el alumno elija el propio juego por distintos motivos:

- Algunos juegos requieren muchas horas de juego para ser completados y si el alumno ya está jugando a un videojuego es posible que no le interese dejar de dedicarle el tiempo que está dedicando al juego que actualmente está completando para dedicárselo a otro. El objetivo de esta guía pretende que el alumno adquiera interés por la Filosofía a través de sus intereses particulares.
- En esta guía consideramos que la elección del videojuego, aunque consensuada con el profesor, debe surgir del alumno porque el objetivo es llevar la Filosofía como contenido curricular a su tiempo de ocio, de manera que el tiempo de ocio siga siendo lo que es, sin verse alterado por imposiciones externas o con la menor fricción posible.
- El alumno comienza la actividad desde el momento en que elige el videojuego. Conociendo el sistema de evaluación, esta primera elección es importante para el alumno ya que encontrará algunos juegos más idóneos que otros, según sus propios conocimientos, habilidades y motivaciones de manera que es el alumno quien adquiere autonomía en su planificación.
- También existe una razón económica, y es que algunos juegos hay que comprarlos o requieren de dispositivos que no están al alcance de todos los alumnos.

La decisión sobre la elección del videojuego depende además de otros factores que tienen que ver con la actividad que se proponga en base al juego. En principio toda

actividad tiene como objetivo que el alumno reflexione en su tiempo de ocio y relacione en esa reflexión la Filosofía con el videojuego.

### 6.6.2.1 Géneros de videojuegos:

A continuación, ofrecemos una clasificación de algunos de los distintos géneros de videojuegos relacionados con claves de interpretación útiles para las actividades que relacionen su reflexión con la Filosofía.

	Lore	Sistemas de karma	Árboles tecnológicos	Lógica	Género
Acción	X	X	X	X	X
Acción - Aventura	X	X	X	X	X
Agilidad Mental	X			X	X
Arcade	X		X		X
Aventura Conversacional	X	X	X	X	X
Aventura Gráfica	X	X	X	X	X
Aventuras	X	X	X	X	X
Beat 'Em Up	X	X	X		X
Bullet Hell	X				X
Card Games	X	X	X	X	X
Carreras					X
Casual	X	X	X	X	X
Cooperativo	X	X	X	X	X
Deportes					X

Disparos	X	X	X	X	X
Disparos 1ª Persona	X	X	X	X	X
Disparos 3ª Persona	X	X	X	X	X
Dungeon Crawler	X	X	X	X	X
Estrategia	X	X	X	X	X
Estrategia En Tiempo Real	X	X	X	X	X
Estrategia Por Turnos	X	X	X	X	X
Hack And Slash	X	X	X	X	X
Hunting					X
Jrpg (Japanes Rol Play Game)	X	X	X	X	X
Lucha	X		X		X
Management	X	X	X	X	X
Metroidvania	X		X	X	X
Mmorpg (Multijugador Masivo Online Rol Play Game)	X	X	X	X	X
Moba (Multiplayer On Line Battle Arena)	X	X	X	X	X
Multijugador	X	X	X		X
Multijugador Masivo	X	X	X	X	X
Mundo Abierto	X	X	X	X	X
Musical					X
Objetos Ocultos					

Party Games						X
Permadeath	X	X	X	X	X	X
Plataformas	X		X	X	X	X
Point And Click	X			X	X	X
Puzle	X			X	X	X
Pvp	X	X	X	X	X	X
Resource Management	X	X	X	X	X	X
Rogue Like	X					X
Rogue Lite	X					X
Rol	X	X	X	X	X	X
Rpg (Rol Play Game)	X	X	X	X	X	X
Sand Box	X	X	X			X
Shoot 'Em Up	X	X	X	X	X	X
Side Scroller	X			X	X	X
Sigilo	X	X	X	X	X	X
Simulación	X	X	X	X	X	X
Simulación De Combate	X	X	X			X
Simulación De Construcción	X	X	X	X	X	X
Simulación De Vehículos			X			X
Simulación De Vida	X	X	X	X	X	X

Survival					
Survival Horror	X	X	X	X	X
Tower Defense	X		X	X	X

Tabla 1: Claves de interpretación en distintos juegos. Elaboración propia

### 6.6.3- jugar y reflexionar:

Una vez elegido el juego, hay que jugarlo. Es aquí donde se pretende que ocurra el cambio de visión, es decir, que el alumno juegue igual que lo ha hecho siempre pero que al tener presente la actividad cambie la perspectiva. Este cambio debe poder ser graduado de cara a una evaluación posterior. Los extremos de dicha graduación serán los siguientes: en el grado más bajo el alumno jugará como lo ha hecho siempre sin prestar atención a nada relacionado con las clases de Filosofía y en el grado más alto acompañará cada momento de cada partida con reflexiones que irá anotando para que, al final del juego o de la actividad, relacione esas anotaciones, les ponga orden y elabore un excelente trabajo crítico y personal sobre la experiencia del juego en relación a distintos temas de Filosofía.

### 6.6.4- Seguimiento del juego:

Quizá no aparezcan temas a relacionar. A continuación, ofreceremos una propuesta de temas presentes en los videojuegos a partir de las cinco claves de interpretación, pero antes indicaremos algunas pautas a tener en cuenta.

- Es interesante que el alumno haga el esfuerzo de encontrar por sus propios medios las relaciones con la Filosofía.
- La Filosofía no consiste esencialmente ofrecer respuestas a problemas sino en crear o dar luz a esos problemas. Las preguntas son muchas veces más interesantes que las respuestas.
- En la evaluación se tienen en cuenta los temas tratados por lo que desvelar a los alumnos qué tipos de temas y las cuestiones que se plantean a continuación desvirtúa el sistema de evaluación

#### Metafísica:

- ¿Se ofrece alguna respuesta sobre el sentido de la vida?
- ¿Hay en el juego una sola realidad o varias y distintas realidades?

- ¿Aparece en el juego el concepto de “multiverso”<sup>17</sup>?
- ¿En algún aspecto del juego se hace referencia a la distinción entre apariencia y realidad?
- ¿El juego ofrece alguna distinción entre esencia y existencia?
- ¿Qué sentido tiene la vida, si lo tiene, en el juego?
- ¿Es a vida algo en esencia? Si es así, indica en qué consiste.
- ¿Qué relación tienen los personajes con la naturaleza?
- ¿Cómo se presenta conceptualmente la naturaleza en el juego?
- ¿Envejecen los personajes?
- ¿Hay alguna mención al destino?
- ¿Hay alguna mención a la libertad?
- ¿Hay vida después de la muerte? Y si la hay ¿de qué tipo?

#### Epistemología

- ¿Aparece en algún momento del juego la diferencia entre distintos tipos de conocimiento? ¿Qué tipos de conocimiento? magia, mito, ciencia...
- ¿Qué referencias hay al conocimiento?
- ¿Qué concepción ofrece de la verdad?
- ¿Qué medios tiene el personaje para conocer su entorno?
- ¿Hay alguna referencia a lo irracional?
- ¿Existe alguna referencia a la diferencia entre el saber teórico y el práctico?
- ¿Hay alguna referencia a la relación entre el conocimiento y la motivación?
- ¿Qué modelos de verdad hay presentes en el juego? adecuación, coherencia, revelación...
- ¿Hay referencias a la ciencia, el modelo científico, algún problema filosófico de la ciencia?
- ¿Hay alguna mención a un modelo hipotético deductivo, un modelo inductivo, algún otro modelo de conocimiento?
- ¿Tiene el juego alguna reflexión acerca del progreso científico?

#### Ética

A través de estas cuestiones se pretende que el alumno entienda la proximidad que tiene la Ética con su propia vida, que valore positivamente los contenidos teóricos de la filosofía moral experimentando su implicación en su vida diaria incluso en el contexto de los juegos, donde a priori se pudiera pensar que, en tanto que forma de ocio y evasión,

---

<sup>17</sup> Ver glosario

no tienen relación ni con su vida ni con los contenidos académicos estudiados en un aula.

- Describe todas las normas morales que reconozcas en el juego.
- Si el juego tiene algún sistema de karma, reflexiona sobre si las decisiones a favor de un karma bueno hacen la mecánica del juego más o menos ventajosa.
- Reflexiona sobre si en el *lore* del juego se concibe un concepto de bien relativo o absoluto. Identifica las referencias a los conceptos de felicidad, virtud y prudencia
- Reflexiona sobre la libertad de los personajes del juego.
- ¿Hay en el videojuego alguna aparición del concepto de prudencia?
- A partir de la experiencia del juego ¿crees que sería deseable que todo el mundo tuviese el mismo comportamiento que el protagonista?
- ¿Te parece que el protagonista actúa de manera egoísta o altruista?
- Identifica en el videojuego si hay alguna violación de los Derechos Humanos. ¿Cuáles y de qué manera?
- Identifica en el videojuego problemas actuales de la bioética.
- ¿Te parece que el videojuego muestra algún tipo de alegato en favor de una conciencia más ecológica? ¿De qué manera?
- Identifica en el juego algún problema relacionado con la globalización y explica por qué.
- ¿Encuentras en el juego algún tipo de discriminación? Explica en qué consiste.

#### Filosofía política

- Describe el tipo de política del juego, el modo de gobierno.
- En caso de haberlo, muestra un ejemplo de la diferencia entre legalidad y legitimidad.
- ¿Describe el juego algún tipo de situación distópica o utópica?

#### Estética

- Describe los elementos estéticos que definen el ambiente del juego
- Identifica referencias a obras de arte en el videojuego.
- Identifica el género literario al que pertenece la narración del juego y aporta las referencias literarias que encuentres dentro del juego.

- Elabora una crítica estética del videojuego donde aparezcan al menos cinco juicios valorativos relativos a la belleza (o no) del juego justificando cada juicio.

### Igualdad

- Recoge alguno de los estereotipos que el videojuego reproduce sobre la imagen de la mujer y el hombre y argumenta a favor o en contra de dicho estereotipo.
- Muestra algún estereotipo en contra de la igualdad de género relativo al comportamiento de los personajes del videojuego.
- Argumenta a favor o en contra del videojuego reproduzca estereotipos de tipo sexista.
- Investiga sobre el caso *games gate* o *Anita Sarkeesian*.
- Muestra ejemplos de videojuegos donde la imagen de la mujer sea masculinizada y muestra de qué manera.
- Muestra algún ejemplo de videojuego donde la imagen del hombre represente a lo neutro y argumenta porqué.
- Muestra ejemplos en los que la figura de la mujer sea menospreciada.
- Realiza el test de Bechdel<sup>18</sup> a varios videojuegos, encuentra alguno que lo supere.
- Idea un test propio como el de Bechdel para identificar el racismo en un videojuego.

### Antropología

- ¿Se hace referencia de alguna manera a la teoría de la evolución de las especies?
- Si el videojuego consta de un sistema de karma es interesante que el alumno tome nota del tipo de decisiones que van configurando su personaje y las consecuencias físicas o psicológicas que estas decisiones tienen en él y en la mecánica del juego.
- ¿Cuál es el origen del personaje? (Si es humano, alienígena o una máquina, o incluso alguna otra posibilidad)

---

<sup>18</sup> El test de Bechdel consiste en una serie de requisitos que debe superar una película, novela, comic... u obra artística para considerar que no reproduce estereotipos machistas.

- ¿Cuál si historia, su familia, su educación, cómo fue su infancia? ¿Cuál su propósito en la vida?
- ¿Qué relación tiene con la naturaleza?
- Si es posible hacer elecciones de apariencia del personaje, ¿de qué tipo de elecciones se trata? ¿Cómo es su cuerpo?
- ¿Puedes elegir su sexo? ¿es relevante el sexo para la mecánica del juego?
- ¿El personaje es libre? ¿Qué sentido tiene su vida?

### Lógica

- Elabora una definición de la Lógica a partir de la experiencia del videojuego de manera que un extraterrestre pudiera entenderla.
- Confecciona una definición de la Lógica a partir de tu experiencia de manera que un niño de menos de diez años pueda entenderla.
- Crea una lista de al menos diez utilidades de la lógica en el mundo real.
- ¿Encuentras que algún problema de lógica planteado en el videojuego tiene alguna aplicación real?
- Transforma un problema de lógica planteado por el videojuego a otro contexto.

#### 6.6.5- Evaluación:

En este apartado aplicaremos el concepto de *gamificación* de manera que la evaluación sea similar a la que los alumnos conocen a través de los videojuegos. Utilizaremos el sistema de logros de los videojuegos, aquel por el que a través del progreso en el juego el jugador va obteniendo una serie de logros que se van acumulando en su historial. En la evaluación se tendrán en cuenta seis tipos de logros objetivos y dos subjetivos. Los logros se sumarán al final del trabajo y su dificultad crece de manera progresiva. Estos son los siguientes:

##### **Tipo 1** logro por extensión:

Consideramos que la extensión del trabajo medida en número de palabras supone un esfuerzo que debe ser valorado positivamente, aunque no descartamos que se valore también la capacidad de síntesis. Estos logros se suman de manera que, por ejemplo, un trabajo de más de 800 palabras con resumen acumula cuatro logros:

Logro 1.1 Por incluir un resumen del trabajo. De esta manera valoramos la capacidad de síntesis.

Logro1.2 Por más de 200 palabras, el segundo por más de 400, el tercero por más de 800 y así sucesivamente

**Tipo 2** Logros por número de temas tratados:

Consideramos que se valora positivamente cuantos más temas de la Filosofía abarque el trabajo. Los temas se suman, pero no cuentan las repeticiones, aunque se trate de distintos asuntos del mismo tema. Los temas son los epígrafes del cuestionario, es decir: Metafísica, Epistemología, Ética, Filosofía Política, etc.

**Tipo 3** Logros por número de cuestiones tratadas:

Las cuestiones que hemos propuesto en virtud de nuestra experiencia como jugadores no son desde luego ni las únicas posibles ni tampoco las mejores, las incluimos en la guía con la intención de construir un modelo que como tal es deseable que sea completado por el profesor. Cada cuestión equivale a un logro.

**Tipo 4** Logro por originalidad y creatividad:

Cada tema filosófico o cuestión filosófica que sea tratada por el alumno y no aparezca en la guía puntúa el doble. De esta manera valoramos algo que consideramos de suma importancia en la Filosofía y en la educación en general: que el alumno sea capaz de reflexionar filosóficamente de manera autónoma.

**Tipo 5** Logro por incluir índice

Si el alumno organiza sus ideas en forma de un índice de contenido, esta tarea se valora como un logro más.

**Tipo 6** Logro por incluir bibliografía

Consideraremos como un logro que el alumno sustente con otros materiales (documentos, otros videojuegos, información en la Red...) algunas o todas las ideas planteadas.

**Tipo 7** Logro por calidad estética:

Este logro es de carácter subjetivo: depende del criterio del profesor que realiza la evaluación la asignación de un logro más por el aspecto de la actividad presentada por el alumno.

**Tipo 8** Logro por profundidad de los planteamientos expuestos, el rigor argumental, etc.

Se trata también de un logro subjetivo. Consideramos que este logro es más importante que el resto de los otros, por lo que sería conveniente que éste logro puntara el doble.

Los logros 1.1 el 4 y el 5 no computan con menos de cinco logros de otro tipo.

Al final del trabajo se suman todos los logros de cada alumno. Ocho logros suponen el mínimo para aprobar el trabajo y el máximo lo determina el trabajo con mayor número de logros obtenidos de manera que la puntuación se distribuye a modo de *ranking* según el modelo de los videojuegos. El primer puesto obtendrá 10 puntos, el segundo 9 y así sucesivamente. Nadie con más de 8 logros puede suspender, lo que significa que después de distribuir los tres primeros puestos el resto se distribuirá entre valores de 6 y 7. Los primeros puestos no tienen necesariamente que ocuparlos una sola persona.

Pongamos un ejemplo figurado: En una clase en la que 20 alumnos han hecho voluntariamente el trabajo, los logros obtenidos y sus correspondientes notas son las siguientes:

alumnos	logros	nota
3	15	10
2	13	9
2	12	8
1	11	7
2	10	7
3	9	6
1	8	5
1	7	No computa

A continuación, se ofrece un glosario que compila la terminología del mundo de los videojuegos mencionada en el presente trabajo, a partir de Morales (2015). Se incluye aquí porque forma parte de la guía para el profesor.

### **6.7 Glosario terminológico:**

**Árbol tecnológico:** es un diagrama de árbol donde se distribuyen las distintas tecnologías que permiten la evolución del juego. El primer juego en usar un árbol tecnológico fue *Mega lo Mania* desarrollado por *Sensible Software* en 1991. Aparece sobre todo en juegos de estrategia como *StarCraft*, *Age of Empires*, *Empire Earth*, *Space Empires III*, la saga completa de *Civilization de Sid Meier*, *Alpha centauri*, etc.

**Avatar:** es la representación del jugador en el juego

**Aventura conversacional:** Se trata de un género de juegos en los que la acción se desarrolla principalmente a través de una conversación entre el juego y el jugador. La conversación se mantiene normalmente en lenguaje natural y, o bien es tecleado por el jugador o el juego ofrece respuestas entre las que el jugador decide.

**Arcade:** Estos juegos heredan su nombre de las antiguas máquinas de videojuegos con mueble y que funcionaban con monedas.

**Beat´em up:** Son juegos de lucha en los que el jugador se enfrenta a todos los demás *npc*.

**Boss:** se trata de un *npc* que por la dificultad que entraña terminar con él determina el final de un capítulo del juego.

**Big daddy:** personaje del juego *Bioshock*.

**Bullet hell:** juegos de disparos en los que la pantalla del juego suele estar llena de proyectiles, propios y de enemigos.

**Card games:** juegos basados en el tradicional juego de *rol Magic*. Las cartas representan personajes que poseen distintos poderes y que se ponen en juego con la intención de superar a las cartas del oponente.

**Casual:** esta categoría de juegos engloba muy distintas mecánicas teniendo solo en común que estas son simples y no requieren de un gran compromiso de inmersión por parte del jugador.

**Customización:** personalización, hacer al propio gusto un personaje de un juego.

**Dota:** es un juego del genero **MOBA**

**Dungeon crawler:** juego de exploración de mazmorras.

**Elige tu propia aventura:** es el nombre de una serie de libros juveniles muy populares en los 80, que utilizan el género de la **hiperficción explorativa**. Lo peculiar de este género es que a lo largo de la narración se le ofrecen al lector distintas posibilidades de continuar la historia, de manera que un libro contiene varios finales. Las primeras ediciones de estos libros aparecieron en Inglaterra en 1979 en la editorial *Batman books* y en España por Editorial SM.

**E-sports:** Son deportes electrónicos. Los *E-sports* se ha popularizado sobre todo por juegos del genero **MOBA** como **Dota** y *Leage of legends* (también conocido como LoL).

**Farmear:** Término acuñado por la comunidad **gamer**. Consiste en una castellanización de *farmin*, y se usa para designar la acción de conseguir recursos de manera reiterada, ya sea atacando a **npc** o recogéndolos del escenario.

**Gamer:** nombre que se destina a designar al jugador activo que forma parte de la comunidad de jugadores.

**Gamificación:** también conocido como “ludificación” es el proceso de transformación de determinadas mecánicas propias de la pedagogía en otras que son propias de los juegos. El término se popularizó en el ámbito empresarial en el 2008 cuando determinadas aerolíneas empezaron a recompensar a viajeros habituales con ventajas adicionales por utilizar sus servicios (Borrás, 2015).

**Hack and slash:** Género de videojuegos de mecánica idéntica a *beat´em up* con la diferencia de que el personaje dispone de armas que generalmente no son de fuego.

**Hiperficción explorativa:** Género literario en el que el lector contribuye en el desarrollo de la narración eligiendo entre las distintas alternativas que el autor del libro ha previsto. Es el género empleado por la colección **Elige tu propia aventura**.

**Hunting:** juegos de simulación de caza

**Inmersión:** la inmersión es la capacidad que tiene el juego para provocar que el jugador se evada del mundo real para entrar en el juego, de manera que su participación en este provoque en él una sensación realista. La inmersión de los juegos es uno de los

parámetros por los que se valora un juego en la comunidad **gamer**: otros parámetros son **rejugabilidad**, curva de aprendizaje, satisfacción, calidad gráfica, etc.

**IA**: Siglas de Inteligencia Artificial. En videojuegos se suele referir al código informático de un **npc**.

**Jrpg**: *Japanese role-playing game*. Juegos **rpg** de origen japonés o con personajes de que imitan la estética del comic japonés.

**League of legends**: videojuego del género **MOBA** desarrollado por *Riot Games*. Muy popular en el mundo entero, hasta el punto de que en marzo del 2013 sus servidores registraron un pico de hasta 5 millones de conexiones simultáneas.

**Lore**: recoge todo el conocimiento que ofrece el videojuego y constituye su narración.

**Management**: En videojuegos, es un género en el que la mecánica consiste principalmente en la gestión de recursos.

**Mecánicas de juego**: Generalmente se refiere a reglas de juego. Consiste en lo que hay que hacer en él.

**Metroidvania**: Género de videojuegos de plataforma en **scroll lateral** con la característica de que las pantallas son rejugables. El nombre es un híbrido entre “Metroid” y “Castelvania” que fueron los dos primeros juegos que popularizaron esta mecánica.

**MMORPG**: multijugador masivo *on line rol-play game*

**Modo alerta**: En algunos juegos los **npc** disponen de varios modos. Según en qué modo se encuentren cambian los parámetros de su **IA**. En juegos de **sigilo** el modo alerta de un **npc** indica que ha detectado levemente la presencia del jugador, lo que significa que otra detección leve le lleva a modo ataque y si transcurre un tiempo determinado sin detectar nada vuelve a modo pasivo.

**MOBA**: *multi player on line battle arena*, es decir, un campo de batalla similar a un circo romano en el que juegan múltiples jugadores simultáneamente divididos en equipos.

**Multijugador**: videojuegos en los que participa más de un jugador en la misma partida

**Multijugador masivo**: videojuegos multijugador en los que los jugadores simultáneos pueden superar varios centenares.

**Multiverso:** este término significa múltiples universos contemporáneos. Término acuñado por el psicólogo William James en 1895<sup>19</sup> y desde entonces se ha popularizado en novelas de ciencia ficción y en videojuegos de la misma temática.

**Mundo abierto:** Género de videojuegos en el que la característica principal es que el jugador dispone de un territorio amplio por el que moverse con libertad y con independencia de la historia. La libertad es, por lo general, relativa porque el mapa completo del territorio se va desbloqueando a medida que se explora, pero en la mayoría de los casos el mapa está limitado por la dificultad de los **npc** que lo habitan, de manera que, aunque el jugador pueda viajar por todo el mundo, lo más probable es que su exploración no vaya más allá de lo que los parámetros de la historia del juego determinan.

**Npc:** *non-player character*, son personajes del juego programados que no se pueden manejar por parte del jugador.

**Party games:** videojuegos ideados para compartir en una fiesta

**Point and click:** género de videojuegos cuya característica principal es el uso exclusivo del ratón.

**Pvp:** *Player versus player*. Se refiere a juegos de competición o lucha uno contra uno.

**Plataformas:** género de videojuegos en el que el personaje se mueve a lo largo de la pantalla con saltos entre plataformas flotantes. Son juegos generalmente de **scroll lateral**, es decir la pantalla se mueve lateralmente.

**Permadeath:** se trata de un género de videojuegos en el que el jugador solo dispone de una vida, por lo que si muere pierde todo el progreso que haya conseguido hasta el momento.

**Rango de agro:** indica la distancia a la que un **npc** detecta la presencia del jugador

**Rejugabilidad:** es un parámetro para determinar la calidad de un videojuego y que consiste en el potencial de juego que tiene el videojuego, sobre todo en cuanto a la exploración. Terminar de jugar a un videojuego significa que se ha realizado un recorrido y se ha conocido una narración que ha llegado a su fin. Sin embargo, esto no significa que el juego se haya completado, es decir, que se hayan obtenido todos los logros, se

---

<sup>19</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Multiverso>

haya explorado todo el mapa o se haya descubierto todas las posibilidades de la narración desbloqueando todos los posibles finales del juego. Que el juego ofrezca poder ser repetido de manera que el juego no pierda interés incrementa su *rejugabilidad*.

**Rol:** son videojuegos **RPG**, inspirados en los juegos clásicos de tablero en los que cada jugador representa un personaje.

**Resource management:** videojuegos del género gestión de recursos

**Roge lite:** o *roge like* es un género de videojuegos de exploración de mazmorras.

**Rpg:** *Rol-play game*, son videojuegos en los que el jugador dispone de una ficha de personaje donde a medida que acumula experiencia sube los porcentuales de determinadas habilidades.

**Sand box:** genero de videojuegos en el que casi no hay **lore**. *Sand box* significa “parque de arena” y, como estos, ofrecen al jugador una gran variedad de modos de juego que dependen todos ellos de su imaginación. Suelen ser también juegos de construcción y gestión de recursos. El más popular de este tipo de juegos es sin duda *Minecraft*.

**Scroll lateral** o *side scroller*: Género de videojuegos en el que la pantalla del jugador se mueve en lateral

**Sistemas de karma:** consiste en un sistema por cual el juego ofrece al jugador la posibilidad de personalizar su avatar y su participación a través de decisiones morales. En algunas plataformas de redes sociales consiste en un sistema de recompensas y castigos en función de una serie de normas de comportamiento.

**Serious games:** son juegos didácticos o de gestión de recursos y estrategia que por su complejidad han sido denominados así. En su origen estos juegos aparecieron en el mundo empresarial destinados a la formación de determinadas habilidades para determinadas tareas (Valverde, Revuelta y Fernández 2010)

**Skills:** habilidades

**Smite:** videojuego del género *MOBA*

**Speed run:** consiste en el modo de pasar un juego de la manera más rápida posible

**Shooter:** videojuegos de disparos

**Sims:** videojuego del género de simulación de vida real

**Shoot´em up:** videojuego idéntico al género **beat´em up** en el que la diferencia es que el jugador dispone de armas de rango (esto es, a larga distancia), generalmente de fuego.

**Survival:** videojuego en el que la temática principal es sobrevivir recogiendo recursos del escenario

**Sigilo:** videojuego en el que la mecánica principal no es luchar contra los **npc** sino evitarles.

**Tanky:** así se denomina a un jugador que ha subido a tope sus habilidades de defensa por lo que tiene muchos puntos de vida o armadura.

**Tower defense:** género de videojuegos de estrategia en el que el jugador gestiona distintas torres defensivas a lo largo de un recorrido por el que discurren **npc** enemigos.

**Tell tale games:** empresa de videojuegos especializada en videojuegos del género novela visual.

**Visual novels:** género de videojuegos en los que la narración ocupa un papel principal del juego y el jugador se limita a pocas acciones y decisiones que le guían a través de la narrativa.

## **7.Conclusiones:**

Esperamos humildemente que la guía sirva de orientación. Somos conscientes de que debido a las ciclópeas dimensiones del mundo del videojuego y la capacidad infinita de adaptarse a nuevos contextos de la Filosofía cualquier tipo de guía resulta insuficiente si lo que se pretende es una exploración exhaustiva, correcta y completa. Esperamos haber suscitado al menos un poco de curiosidad y por lo menos haber despejado algún miedo. Deseamos además que la curiosidad que perseguimos pueda fomentar ulteriores investigaciones que o bien recojan el testigo de la presente guía o den lugar a otro tipo de trabajo en relación a los dos mundos que hemos tratado de relacionar con esta guía.

## **8.Referencias bibliográficas:**

Borrás Gené, Oriol. (2015). Fundamentos de Gamificación. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el 10-04-2017 a partir de [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)

- Díaz, Carlos (2004) Manual de historia de las religiones. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gadamer, Hans Georg. (2002). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós
- García de León, María Antonia. (2005). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos (Vol. 88)*. Ministerio de Educación. Recuperado el 07-04-2017 a partir de [https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f\\_codigo\\_agc=13091\\_19](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=13091_19)
- Huizinga, Johan (1954). *Homo Ludens*. Alianza editorial: Emecé.
- Kuhn, Thomas S. (1987). *Estructura de las revoluciones científicas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica
- Morales Ariza, Luis (2015) La terminología «gamer» en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje*, nº 2. Recuperado el 07-05-2017 a partir de <http://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Orueta, Sebastián Daniel. (2013). Gadamer: el arte entendido a través del juego. *Scientia helmantica. Revista Internacional de Filosofía*, n. 2, noviembre, p. Recuperado el 27-05-2017 a partir de [http://revistascientiahelmantica.usal.es/docs/Vol.02/05.Sebastian\\_Orueta.Gadamer,El\\_arte\\_entendido\\_a\\_traves\\_del\\_juego.pdf](http://revistascientiahelmantica.usal.es/docs/Vol.02/05.Sebastian_Orueta.Gadamer,El_arte_entendido_a_traves_del_juego.pdf)
- Uicich, Federico (2015). Aproximaciones a la enseñanza de la filosofía desde la tecnología educativa. *Avatares filosóficos* n. 2, p. 118-127. Recuperado el 1-03-2017 a partir de <http://revistas.filo.uba.ar/index.php/avatares/article/view/313>
- Valverde Berrocoso, Jesús, Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio, & Fernández Sánchez, María Rosa. (2010). Centro básico de producción y experimentación en contenidos digitales en la Universidad de Extremadura: formación a través de los «serious games». *Actas de las XVII jornadas universitarias de tecnología educativa*. Valencia: Universidad de Valencia. Recuperado el 27-05-2017 a partir de [https://www.researchgate.net/publication/269516875\\_Centro\\_Basico\\_de\\_Produccion\\_y\\_Experimentacion\\_en\\_Contenidos\\_Digitales\\_en\\_la\\_Universidad\\_de\\_Extremadura\\_formacion\\_a\\_traves\\_de\\_los\\_serious\\_games](https://www.researchgate.net/publication/269516875_Centro_Basico_de_Produccion_y_Experimentacion_en_Contenidos_Digitales_en_la_Universidad_de_Extremadura_formacion_a_traves_de_los_serious_games)