

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
-------------	--

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Ética y Uso Responsable del Videojuego
-------------	--

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	4673
---------	------

Periodo docente:	Quinto-Sexto semestre
------------------	-----------------------

Materia:	Antropología
----------	--------------

Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Ramón Caro Plaza	ramon.caro@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de "Ética y uso responsable del videojuego", por un lado, ofrece una visión panorámica de las claves antropológicas y morales con las que analizar, comprender y guiar el obrar humano en general, y el actuar profesional en particular; por otro lado, capacita al alumno para analizar el marco ético del videojuego y le dota de los elementos de juicio necesarios para orientar la creación del videojuego teniendo en cuenta su dimensión ética. La articulación temática de la asignatura, por tanto, trata de armonizar el discurso crítico sobre los fundamentos éticos de la acción, con la comprensión de la misma a la luz del ejercicio de las virtudes morales en orden a la

consecución de la plenitud personal y profesional.

La asignatura se divide en cuatro grandes apartados que buscan armonizar, por un lado, el discurso moral específicamente entendido, su validez crítica y su necesaria fundamentación antropológica y gnoseológica, y por otro, la necesaria reflexión acerca de los fundamentos y las relaciones con la propia vida, con la sociedad y con el quehacer profesional.

La asignatura, en sus líneas generales, integra por un lado el fundamento antropológico y metafísico de la experiencia y el conocimiento moral, con el análisis de las decisiones y la vivencia personal de la exigencia moral a través de las virtudes, o claves del desarrollo personal. Este doble guión se articula, además, con las referencias necesarias a los principios del orden social justo en el que se mueve la persona y en el que ejerce su labor profesional, así como con el estudio y formación de la conciencia y el aprendizaje de los principios racionales que facilitan el juicio ético y la toma de decisiones morales. "Ética y uso responsable del videojuego" quiere ser un itinerario —anclado en la realidad objetiva de la naturaleza humana— de desarrollo y perfeccionamiento personal y profesional, y no tanto una mera teoría especulativa más sobre los bienes que han de procurarse. Tampoco pretende ser un ejercicio especulativo teórico para discutir lo que es bueno o malo, sino que quiere presentar el modo de conocer lo que nos hace mejores personas, el aprendizaje del estilo de vida que contribuya al desarrollo pleno del individuo como sujeto en sociedad.

El centro teórico más relevante de la asignatura se articula a partir de la explicitación de los elementos esenciales de la antropología filosófica que dan razón suficiente de la experiencia moral y que sirven como fundamento para el resto de la reflexión, ejercicio y discernimiento éticos: hay un sujeto personal que realiza acciones a través de las cuales tiene la posibilidad de perfeccionarse como tal sujeto y como profesional en sociedad. Esto permite abordar la experiencia fenomenológica del descubrimiento del sentido como exigencia del modo moral de actuar del hombre, pasando por el fundamento ontológico de la dignidad personal, hasta llegar a la expresión objetiva de los contenidos de ese sentido en la formulación de la ley natural.

## OBJETIVO

Hacer reflexionar sobre los códigos de comportamiento éticos implícitos en el mundo del videojuego y de este modo adquirir los mecanismos necesarios para articular un pensamiento y una acción deontológicos adecuados.

Los fines específicos de la asignatura son:

- Conocer el vocabulario ético (filosófico) y su significado aplicado al desarrollo personal y al trabajo profesional.
- Analizar críticamente la dimensión ética de las decisiones profesionales.
- Conocer las líneas fundamentales para descubrir y crear el marco ético en el que se desarrolla un videojuego.
- Descubrir el fundamento de los principios generales del obrar moral personal, social y profesional.
- Comprender la íntima vinculación y retroalimentación entre la experiencia de juego y la experiencia personal (integralmente).
- Descubrir y aplicar los principios para la vivencia de las virtudes en las distintas etapas del desarrollo de un videojuego.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

En primer lugar, los conocimientos previos para afrontar el estudio de "Ética y uso responsable del videojuego" son los correspondientes al grado, incluyendo un dominio suficiente de la ortografía y la gramática de la lengua española.

En segundo lugar, el alumno deberá haber cursado previamente las asignaturas de "Introducción a los Estudios

Universitarios" y de "Antropología", como punto de partida adecuado para el discurso sobre el conocimiento ético y los fundamentos de la acción humana.

Asimismo, deberá tener un conocimiento inicial de los principales quehaceres técnicos utilizados en la profesión para comprender adecuadamente las exigencias deontológicas que se exigen en su realización.

## CONTENIDOS

### 1. La vida moral.

La ciencia de la ética.

La acción humana como acción moral La aparición y el valor de la experiencia moral.

La realidad de la libertad y la conciencia.

### 2. La vocación personal y profesional.

Quién soy como persona.

Los motivos de la acción humana.

### 3. Ponerse en acción.

La relación entre ser y obrar.

Naturaleza humana y ley natural: anclados en la realidad.

La opción fundamental en la vida moral: hábitos y decisiones concretas.

La dignidad personal: origen y proyecto.

### 4. Ser ético: originalidad y creatividad.

Elementos de la ética.

Factores de la acción moral.

Criterios morales.

### 5. El conocimiento moral: experimentar la prudencia.

Las virtudes morales.

Conocer la realidad moral, bien concreto.

Facultades humanas para la acción prudente.

Principios para el juicio moral.

### 6. Personas en comunidad: vivir la justicia.

La amistad civil fundamento de la sociedad.

Hacer bien el bien: dar a cada uno lo suyo.

Los tipos de justicia.

### 7. Superar la vulnerabilidad: el sentido de la fortaleza.

La vida personal y profesional es un camino.

Sostener la voluntad con esperanza hacia el bien.

Superar las adversidades.

### 8. Afrontar la debilidad: la templanza para confiar en mis posibilidades.

El dilema contemporáneo: entre el superhombre y el poder del ello.

Sujeto humano y necesidades vitales y personales.

La templanza, el verdadero dominio de sí.

### 9. Síntesis personal y proyección profesional.

Buenos profesionales, buenas personas.

Vivir las virtudes en el entorno profesional: vocación personal y profesional.

### 10. Ética y videojuegos I: Relación entre diseño narrativo y Ética.

¿Todos los videojuegos cuentan "algo"? ¿Todos los videojuegos contienen un marco ético?

Dimensión ética del discurso narrativo.

Qué aspectos del videojuego comunican un sentido ético.

Bases para una hermenéutica del videojuego.

### 11. Ética y videojuegos II: algunas controversias.

Videojuegos y violencia.

Videojuegos y adicciones.

Videojuegos e ideologías.  
 Videojuegos y manipulación.  
 Videojuegos e infancia.  
 Videojuegos y educación.  
 Videojuegos y ocio. Videojuegos y no ocio.  
 Videojuego y desarrollo de la persona.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales.

- Lección magistral participativa.
- Exposiciones en clase.
- Revisión y comentario de exposiciones.
- Tutorías personalizadas y en grupo.
- Discusiones.
- Estudio de casos.
- Análisis y crítica.
- Pruebas escritas.

Actividades no presenciales.

- Trabajo autónomo.
- Estudio.
- Lectura crítica de textos.
- Elaboración de resúmenes, apuntes y notas para compartir a partir de vídeos.
- Preparación de exposiciones individuales y grupales en clase.
- Elaboración de trabajos escritos y realización de ejercicios escritos.
- Investigación.
- Trabajo de diseño ético del proyecto transversal.
- Pruebas escritas y/o test.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 10h Evaluación 4h Clases prácticas 26h Trabajo en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales. 20h	Trabajos individuales y en grupos 45h Estudio teórico y práctico 45h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto

avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### **Competencias generales**

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

Capacidad para descubrir el aspecto dialógico de la realidad como camino a la propia plenitud y abrirse a la Trascendencia como fundamento del ser y su sentido en la propia existencia.

### **Competencias específicas**

Capacidad para descubrir la antropología implícita en toda acción y ciencia humana y analizarla críticamente: ¿qué idea del hombre subyace en las diversas teorías y cuáles son sus implicaciones prácticas: personales, sociales?

Capacidad para asegurar mediante la actividad profesional el uso responsable del videojuego.

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

Descubre la necesidad de elevar la propia vida al nivel moral y los principios que guían la libertad.

Valora el papel de la conciencia en el obrar humano.

Identifica la dimensión moral de las acciones personales y profesionales.

Aplica los criterios morales en el análisis, juicio y decisión de las acciones humanas y profesionales concretas.

Analiza el marco ético de distintos videojuegos.

Posee criterios para ordenar los diversos elementos que configuran el diseño narrativo de un videojuego orientándolos a la creación de un universo de sentido determinado.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### EVALUACIÓN CONTINUA:

Para acogerse a esta modalidad de evaluación, el alumno debe asistir al menos al 80% de las clases.

- Participación activa y pertinente en clase: 20%.
- Diseño ético del proyecto trasversal: 30%.
- Pruebas escritas: 50%.

### EVALUACIÓN NO CONTINUA:

De forma extraordinaria, pueden acogerse a este sistema los alumnos que han perdido la evaluación continua o que no pueden asistir a clase por diversas circunstancias. Este sistema de evaluación se aplica en las convocatorias finales ordinarias y extraordinarias. Todo alumno que precise acogerse a esta modalidad deberá contactar con el profesor antes del mes de enero. -

Comentario personal donde se establezca una comparativa y paralelismo entre los libros *Drácula* de Bram Stoker y *Frankenstein* de Mary W. Shelley: 30%.

- Prueba escrita de *La tarea de ser mejor* de José Ángel Agejas (coord.), *Drácula* de Bram Stoker y *Frankenstein* de Mary W. Shelley: 70%.

### OBSERVACIONES GENERALES / EVALUACIÓN CONTINUA Y EVALUACIÓN NO CONTINUA:

- Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad
- El uso de fuentes no referencias supone el suspenso del trabajo correspondiente y la notificación inmediata de esa falta grave a las autoridades académicas.
- Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos y exámenes conllevan el suspenso de dicho ejercicio o examen.
- El alumno debe darse de alta en el aula virtual de la asignatura durante el primer mes de clase.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Agejas, José Ángel, J. S. Parada, y O. Isaac (2007). *La tarea de ser mejor: Curso de ética*. Universidad Francisco de Vitoria

### Complementaria

Aristóteles (2001). *Ética a Nicómaco*. Alianza

Caro Plaza, Ramón (2021). "Del ser al deber ser". *Logos. Anales Seminario Metafísica*. 54(2), 447-469

Caro Plaza, Ramón (2021). *Guía del autoestopista filosófico*. Encuentro

- Encinas, Arturo (2015). "La Ilíada y Troya. La percepción moderna del relato homérico". ZER 20(38), 13-29
- Gutiérrez Recacha, Pedro (2016). "Bajo la máscara de Spider-Man. Cuatro lecturas éticas sobre el hombre araña", en Arturo Encinas (coord.), El antifaz transparente. Antropología en el cine de superhéroes. Encuentro
- López Quintás, Alfonso (1994). Cómo formarse en ética a través de la literatura: análisis estético de obras literarias. Rialp
- Monzó, Quim (2001). Ochenta y seis cuentos. Anagrama
- Nietzsche, Friedrich (1972). Así habló Zaratustra. Alianza
- Platón (1982). "Gorgias", en Diálogos II. Gredos Rosmini, Antonio (2011). Principios de la ciencia moral. Plaza y Valdés Sanmartín, José, J. S. Grisolía, y S. Grisolía (Eds.) (1998). Violencia, televisión y cine. Ariel
- Séneca (1982). "Sobre la vida feliz" en Diálogos. Gredos
- Shelley, Mary (2005). Frankenstein o El moderno Prometeo. Cátedra
- Shitao (2012). Discurso acerca de la pintura por el monje Calabaza Amarga. Universidad de Granada
- Sicart, Miguel (2013). Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay. The MIT Press
- Stoker, Bram (1994). Drácula. Penguin Books