

Guía Docente

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
Miguel Ortega de la Fuente	m.ortega@ufv.es
Arturo Encinas Cantalapiedra	arturo.encinas@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

Los objetivos 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", de manera que tanto el discurso acerca del conocimiento moral como el relacionado con los fundamentos metafísicos de la acción humana encuentren un punto de partida adecuado no reiterativo. 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 vida humana es vida moral.

La aparición y el valor de la experiencia moral.

La realidad de la conciencia.

El papel de la conciencia.

2. La vocación personal y profesional.

Quién soy como persona.

Integrar dones personales: vocación personal y profesional.

Los motivos de la acción humana.

Las razones de mis elecciones.

3. Ponerse en acción.

La relación entre ser y obrar: somos, actuamos y somos lo que hacemos.

Naturaleza humana y ley natural: anclados en la realidad.

Elemento preconsciente de la acción (afectividad), racionalidad de la acción (intención) y puesta en acción (elección).

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

El principio de responsabilidad.

Factores de la moralidad.

4. Ser ético: originalidad y creatividad.

Descubrir los bienes morales (frente a la ética teleológica).

Aplicar las normas (frente a la ética deontológica).

Vivir las virtudes (frente a la ética formalista).

La dignidad personal: origen y proyecto.

5. El conocimiento moral: experimentar la prudencia.

Conocer la realidad y actuar en consecuencia.

El conocimiento práctico para elegir el fin.

Cómo discernir los medios adecuados.

La determinación: ponerme en acción.

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.

Vencer el mal con el bien: hacia una ética de máximos.

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

La vida personal y profesional es un camino.

Sostener la voluntad no es voluntarismo.

Superar las adversidades.

Constancia en el bien.

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.

Ser buenos y hacer el bien merece la pena.

9. Síntesis personal y proyección profesional.

Buenos profesionales, buenas personas.

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

Las diferentes áreas de desarrollo.

El camino del éxito en la vida.

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 I: 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.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

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.

Aplica el análisis de la dimensión moral a las acciones personales y profesionales.

Identifica los elementos morales que confluyen en el análisis, juicio y decisión de las acciones humanas y profesionales.

Valora el papel de la conciencia en el obrar humano.

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 transversal: 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%.

Alumnos con la asignatura pendiente de otros años:

Pueden acogerse a cualquiera de las modalidades anteriores. En vista de los horarios del presente curso también se ofrece a estos alumnos la siguiente posibilidad:

- Trabajo Individual de análisis ético de Edipo Rey de Sófocles: 50%.
- Prueba escrita de La tarea de ser mejor de José Ángel Agejas (coord.) y Edipo Rey de Sófocles: 50%.

Observaciones generales tanto para la evaluación continua como para la evaluación no continua:

- El plagio y 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.

En el caso en que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, los pesos de las entregas y exámenes serán los mismos que en el sistema ordinario.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

José Ángel Agejas (coord.), La tarea de ser mejor. Curso de Ética. UFV, Madrid 2007.

Complementaria

Aristóteles, Ética nicomáquea, traducción de Julio Pallí Bonet y Tomás Calvo Martínez, Gredos, Madrid 1982.

Aristóteles, Poética, traducción de Valentín García Yebra, Editorial Gredos, Madrid 1994.

Cicerón, "Del supremo bien y del supremo mal", en Obras Filosóficas I, traducción de Víctor-José Herrero Llorente y Ángel Escobar, Gredos, Madrid 1982, 45-234.

Arturo Encinas, "La Ilíada y Troya. La percepción moderna del relato homérico", en ZER, Vol. 20, Nº 38, 2015, 13-29.

Hans-Georg Gadamer, Verdad y método, traducción de Ana Agud Aparicio y Rafel de Agapito, Sígueme, Salamanca 2017.

Pedro Gutiérrez Recacha, "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, Ediciones Encuentro, Madrid 2016, 155-186.

Alfonso López Quintás, Cómo formarse en ética a través de la literatura: análisis estético de obras literarias, Rialp, Madrid 1994.

Alasdair MacIntyre, Primeros principios, fines últimos y cuestiones filosóficas contemporáneas, traducción de Alejandro Bayer, EIUNSA, Madrid 2003.

Platón, "Gorgias", en "Diálogos II", traducción de J. Valonge Ruiz, E. Acosta Méndez, F.J. Oliveri, J.L. Calvo, Gredos, Madrid 1982, 23-145.

Ángel Sánchez-Palencia Martí, "Eros y tragedia en William Shakespeare", en Mar Oceana, nº19, 2006, 59-79.

José Sanmartín, James S. Grisolia, Santiago Grisolia (Eds.), Violencia, televisión y cine, Ariel, Barcelona 1998.

Andrzej Sapkowski, El último deseo, traducción de José María Faraldo Jarillo, Bibliópolis Fantástica, Barcelona 2002.

Séneca, "Sobre la vida feliz", en Diálogos, traducción de Juan Mariné Isidro, Gredos, Barcelona 1982, 167-210.

Miguel Sicart, Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay, The MIT Press, Londres 2013.

Robert Spaemann, Ética: Cuestiones fundamentales, traducción de José María Yanguas, EUNSA, Navarra 2010.

Robert Spaemann, Límites. Acerca de la dimensión ética del actuar, traducción de Javier Fernández Retenaga y José Mardomingo Sierra, EIUNSA, Madrid 2003.

McKenzie Wark, "Alegorías digitales (sobre Los Sims)", en Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura, Artnodes. N.º 7. UOC, 2007, 15-22.

Videojuegos principales

BioShock (2K Boston 2007)

BioShock Infinite (Irrational Games 2013)
Detroit: Become Human (Quantic Dream 2018)
The Dig (LucasArts 1995)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Games Studios 2011)
Fallout 3 (Bethesda Games Studios 2008)
The Last of Us (Naughty Dog 2013)
Limbo (Playdead 2010)
Mass Effect (Demiurge Studios 2007)
Undertale (Toby Fox 2015)
What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow 2017)
Wolfenstein: The Old Blood (MachineGames 2015)

Videojuegos secundarios

Dead Synchronicity (Fictiorama Studios 2015)
Gods Will Be Watching (Deconstructeam 2014)
The Guest (Team Gotham 2015)
Half-Life 2 (Valve 2004)
Hotline Miami (Dennaton Games 2012)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts 1992)
Life Is Strange (Dontnod Entertainment 2015)
Papers, Please (3909 LLC 2013)
Pokemon Rojo, Azul y Amarillo (Game Freak 1996, 1998)
The Stanley Parable (Galactic Cafe 2013)