

Game Design Document:

La moralidad de la IA

1. Visión General

1.1. Descripción del Juego

En “La moralidad de la IA” el usuario tomará el papel de una inteligencia artificial que está siendo desarrollada para su salida al mercado. Para ello, se enfrenta a una batería de pruebas y preguntas, que tienen como objetivo analizar su comportamiento frente a problemas y conflictos morales humanos.

Estas pruebas vendrán estructuradas en capítulos, tratando cada una de ellas un tema en específico.

Cuando acabe cada capítulo de pruebas, se realizará un diagnóstico final del rendimiento de la IA, en función de su eficiencia, mostrando un final u otro dependiendo de las decisiones que se hayan tomado durante el transcurso de este.

1.2. Plataforma

El juego estará disponible en PC. Será desarrollado en Unity, ya que es la plataforma que mejor se adecua a las necesidades que buscamos en el juego.

1.3 Objetivo Educativo y Contexto de Uso

“La moralidad de la IA” pretende ser empleado en contextos educativos, con el objetivo de educar sobre temas éticos y morales. Hará esto presentando diferentes casos en los que no habrá una respuesta simple ni rápida, en los que se debe reflexionar sobre por qué los protagonistas de dichos casos han actuado de la manera en que lo han hecho, y tomar una decisión en base a ello.

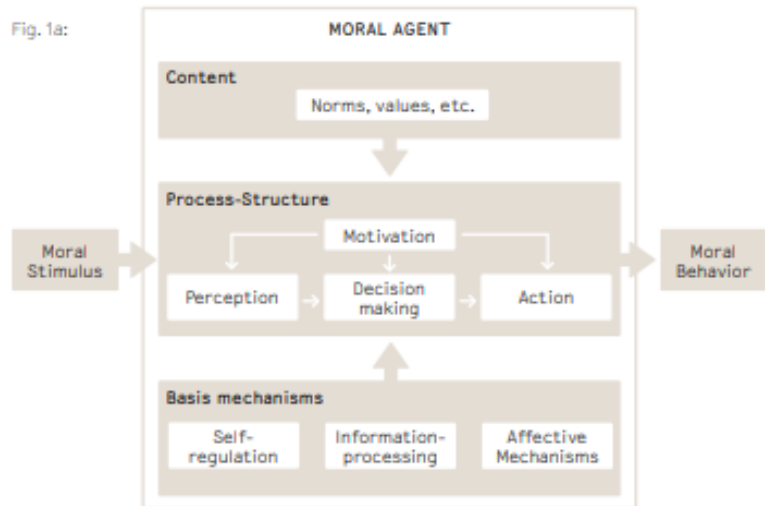
Además de presentar estos conflictos, pretende fomentar la reflexión crítica sobre los mismos. El jugador deberá tomar decisiones sobre los casos basándose en sus propias opiniones y experiencias, sin que haya una influencia externa.

Finalmente, las mecánicas y dinámicas del juego permitirán al usuario observar las consecuencias de sus decisiones, de manera que cada elección tomada tendrá consecuencias en el final y el progreso del juego. Así, no podrá ir tomando decisiones sin antes haberlas reflexionado, pues le llevará a la contradicción continuamente, acabando el juego en derrota.

Con todo esto se pretende ayudar a los profesores de filosofía y ética a enseñar estos temas a su alumnado de manera interactiva, presentando el juego a sus alumnos y pidiéndoles que reflexionen sobre los temas que vayan observando en la partida. Podrán concluir la sesión con una reflexión o debate grupal sobre los temas tratados.

En conclusión, el juego se trata de una herramienta educativa que no solo informa sobre temas éticos y morales, sino que también enfatiza temas como la exploración, reflexión y toma de decisiones éticas.

Fig. 1a:



1.4. Público Objetivo

Al estar enfocado para un entorno educativo, su principal público objetivo son alumnos de entre 10-18 años, ya que es en esta edad cuando se imparten las asignaturas de Valores cívicos y éticos y Filosofía en los colegios e institutos.

Por ello, el juego busca mostrarles diferentes conflictos morales y éticos y les permite reflexionar sobre temas que aún no se han planteado, además de fomentar el pensamiento crítico y la reflexión ética de los alumnos.

En conclusión, el juego será diseñado para satisfacer las necesidades educativas y el desarrollo cognitivo de los estudiantes de 10 a 18 años, reflexionar y aprender sobre temas éticos y morales de manera efectiva y atractiva.

2. Concepto del Juego

2.1 Tema

El tema central de “La moralidad de la IA” gira en torno a la moralidad y las consecuencias de nuestras acciones. El juego invita a los jugadores a explorar dilemas éticos, enfatizando la importancia de tomar decisiones basadas en una reflexión profunda en lugar de depender de prejuicios o respuestas predeterminadas. A través de sus interacciones, el juego busca sensibilizar a los jugadores acerca de la complejidad de la ética.

2.2 Narrativa

El jugador encarnará el papel de una IA y será “entrenado” con diversos casos de prueba, que serán diversos dilemas morales divididos en capítulos. El jugador emitirá un output por cada caso de prueba. Estos casos se irán ramificando a partir de las decisiones tomadas. De esta manera se irán llegando a diferentes y finales según el camino que hayamos optado.

La historia se desarrolla en un contexto en el cual tu entrenamiento crea consecuencias nada más se hayan respondido los casos. De esta manera veremos la consecuencia después de tomar una decisión.

3. Mecánicas

En “La moralidad de la IA” se emplea una serie de mecánicas específicas para ofrecer una experiencia interactiva y educativa:

- Juego 2D point and click con una interfaz intuitiva:

El juego está planteado en un formato 2D de point-and-click por lo que se garantiza que el juego sea intuitivo y fácil de jugar. Ya que el juego está pensado en usarlo en horario escolar, los jugadores no malgastan este tiempo para aprender a controlar el juego.

- Toma decisiones éticas en situaciones de dilema moral:

Aquí es donde se presenta el grueso del juego, ya que es en este donde el jugador plantea la resolución (que dependiendo del caso esta puede variar) a partir de un caso.

- Se generan “normas de la IA” basadas en las elecciones del jugador:

Cada vez que terminemos un capítulo se nos mostrará el camino que seguimos en ese y que principales parámetros nos basamos para tomar las decisiones.

- Medidor de moralidad:

Se encarga de mostrar al jugador el nivel de moralidad de este. Para medirlo tenemos en cuenta la decisión que ha tomado con la reacción a su consecuencia, es decir, sigue con la decisión que ha tomado o intenta cambiarlo.

En conjunto, estas mecánicas hacen que “La moralidad de la IA” sea una experiencia interactiva en la que los jugadores se involucran en la toma de decisiones éticas y observan las consecuencias de sus acciones.

4. Dinámica y Jugabilidad

4.1 Personajes

En el juego los principales personajes que podemos encontrar son:

- Programador: tomará el papel de narrador en el juego. Será el que nos explicará nuestro objetivo principal así como de cómo interactuar con el entorno. En ningún momento del juego lo veremos físicamente, ya que su papel es sentir que hemos sido creados por él para juzgar casos específicos.
- IA: será el rol que tomará el jugador. Su principal objetivo es juzgar los casos que nos plantee el programador y de esta manera formar un punto de vista a partir de las normas que irá creando.
- Personajes de los casos de prueba: estos son los personajes que se presentarán en los casos. No tienen importancia más allá de dar una mejor estética y comprensión a los casos que se van presentando.

4.2 Progresión del Jugador

Al principio del juego, se presentará el primer caso del primer capítulo. A partir de las decisiones tomadas en este el juego irá llevando al jugador por diferentes casos dadas las diferentes decisiones que haya tomado el jugador en estos.

Al realizar una decisión en el siguiente caso que se nos plantee nos vendrá explicada la resolución de la decisión anterior. En algunas de estas decisiones se mostrarán pequeñas modificaciones del entorno del juego en base a las decisiones tomadas, mostrando así parte de las consecuencias de estas.

Cuando se haya llegado a un final a partir de las decisiones tomadas se acabará el capítulo y se dará un pequeño resumen de este y se iniciará el siguiente capítulo.

4.3 Casos Éticos

Se explicará cada uno de los tipos de casos que se van a plantear así como de la información que se le presentará al jugador en cada caso:

- EJEMPLO BASE DEL JUEGO:

Los casos siempre tendrá la siguiente información:

1.- DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los casos podrán tener adicionalmente la siguiente información:

4.- TESTIMONIO QUE DA OTRO PUNTO DE VISTA.

5.- ANTECEDENTES.

6.- PUNTOS CLAVES PARA EL CASO (LOCALIZACIÓN, POSIBLES MOTIVOS (pueden variar dependiendo del caso a tratar)).

Por último dependiendo del caso que se trate la resolución de este podrá variar. A continuación se presentan posibles ejemplos:

- ACEPTAR/DENEGAR
- AUMENTAR PENA/MANTENER LA ACTUAL
- ...

Los capítulos a tratar son:

- "El derecho a la privacidad versus la seguridad pública"
- "¿El asesinato puede llegar a estar justificado?"

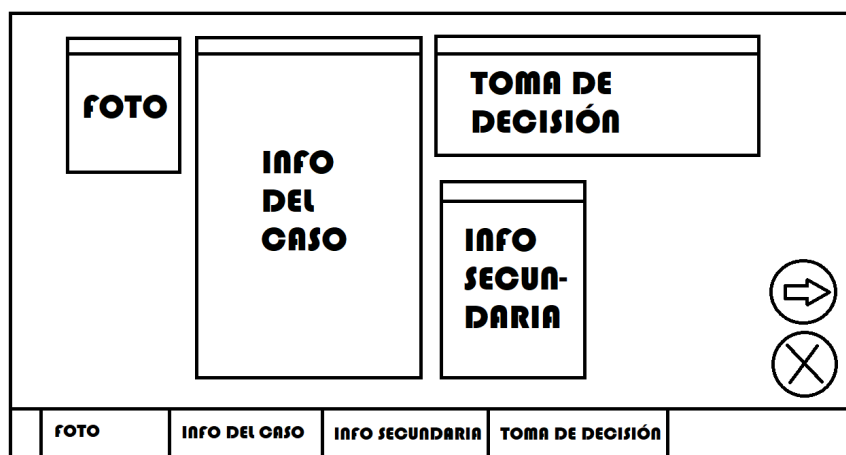
Si durante el desarrollo se completaran ambos capítulos, se puede plantear ampliar el juego y añadir más.

5. Estética

5.1 Estilo Visual

Hemos optado por una estética que imita la interfaz de una pantalla de ordenador. Sin embargo, es esencial mantener la sencillez en el diseño para no abrumar al jugador. La interfaz estará compuesta por elementos limpios y minimalistas, con colores suaves y tipografías legibles. El objetivo es que los jugadores se concentren en la narrativa y las decisiones del juego, en lugar de verse distraídos por una estética recargada.

A continuación se presenta un pequeño esquema de cómo va a ser la interfaz principal del juego:



Además a la hora de representar los personajes estos están representados a través de arte ascii y pixel art, para así mejorar la coherencia estética del juego.

Además en ciertas tomas de decisiones se le dará un feedback visual al jugador para hacer el juego más dinámico y que el jugador sienta que las acciones tomadas tienen consecuencias.

5.2 Música y Sonido

En cuanto a la música se usará una melodía sencilla para no distraer al jugador y ayudarlo a centrarse en el caso que se plantea.

Los efectos de sonido existentes en el juego serán los existentes en ordenadores, para seguir con el mismo planteamiento que tiene la estética.

6. Tecnología y Requisitos

6.1 Plataforma y Motor

El juego estará disponible en PC. Será desarrollado en Unity, ya que es la plataforma que mejor se adecua a las necesidades que buscamos en el juego. La versión que se utilizará de Unity es la 2021.3.6f1.

7. Conclusiones

7.1 Objetivos

Por lo cual, el principal objetivo que abordará el juego será concienciar al jugador y mostrar diferentes casos morales para hacer que el jugador se plantee posibles situaciones en base a esos casos y que estas decisiones siempre van a tener una consecuencia (ya sea positiva o negativa), por lo que no se deben tomar a la ligera.