

Mill y la realidad virtual: una reivindicación del principio del daño¹

Mill and Virtual Reality: a vindication of the Harm Principle

Blanca Rodríguez López²

Universidad Complutense de Madrid

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4218-8964>

Recibido: 05/06/2025

Aceptado: 08/08/2025

Resumen

La realidad virtual ofrece múltiples beneficios. Desde el punto de vista milleano se destacan dos beneficios. Uno de ellos es poner a disposición de más individuos las fuentes de los placeres superiores y otro el de ofrecer un catálogo más amplio de formas de vida. En algunos entornos virtuales es posible tener experiencias reales virtuales. Para esas situaciones algunos autores han propuesto el Principio de equivalencia. Mi propósito en este texto es ofrecer una lectura consecuencialista de este principio, respetando la libertad de los individuos con las únicas limitaciones establecidas por Mill en el Principio del daño.

Palabras-clave: Realidad virtual, placeres superiores, experimentos de vida, principio de equivalencia, principio del daño.

Abstract

Virtual reality offers multiple benefits. From a Millian perspective, two benefits stand out. One is that it makes the sources of higher pleasures available to more individuals. A second one is that RV offers a broader catalog of ways of life. In some virtual environments, it is possible to have virtual real experiences. For these situations, some authors have proposed the Equivalence Principle.

¹ Este trabajo se ha desarrollado en el proyecto "Inteligencia artificial y autonomía humana. Hacia una ética para la protección y mejora de la autonomía en sistemas recomendadores, robótica social y realidad virtual" (PID2022-137953OB-I00). Financiado MICIU y FERDER, UE.

² (bmerino@filos.ucm.es) Puede encontrarse información detallada sobre sus publicaciones en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=593275>

My purpose in this text is to offer a consequentialist reading of this principle, respecting the freedom of individuals with the only limitations established by Mill in the Harm Principle.

Keywords: Virtual Reality, high pleasures, experiments in living, Equivalence Principle, Harm Principle.

Introducción

Los seres humanos pasamos mucho tiempo frente a una pantalla y llevamos muchos años haciéndolo. A través del ordenador y otros dispositivos electrónicos interactuamos con nuestros amigos y compañeros, mantenemos contacto con nuestros familiares, realizamos parte de nuestro trabajo, estudiamos y realizamos actividades de ocio. A pesar de las numerosas ventajas que todo esto ha traído a nuestras vidas, también han surgido problemas éticos y sociales. Si bien estos dispositivos electrónicos se han vuelto cada vez más inmersivos e interactivos, la realidad virtual parece representar un salto cualitativo.

La llegada de la realidad virtual ha supuesto un paso más, uno muy significativo. En un entorno virtual, debido a su naturaleza interactiva, el usuario no es un mero espectador, sino un agente. Como tal, toma decisiones y realiza acciones que pueden juzgarse desde un punto de vista moral. El objetivo de este trabajo es analizar la realidad virtual desde una perspectiva utilitarista, en concreto desde el punto de vista de John S. Mill.

El texto está dividido en dos partes. En la primera parte, que abarca los apartados 1 y 2, hablaremos de la realidad virtual, qué es y qué no es, qué nos permite hacer y qué posibilidad nos ofrece, qué sabemos de sus riesgos y beneficios. Analizaremos de forma especial las ventajas que la realidad virtual presenta desde el punto de vista utilitarista, sobre todo si consideramos la distinción millleana entre placeres superiores e inferiores y la importancia de los primeros para la felicidad. También desde el punto de vista millleano hablaremos de las aportaciones de la realidad virtual en relación a la individualidad y los experimentos de vida. En la segunda parte, que corresponde al apartado 3, nos ocuparemos de la evaluación ética de la realidad virtual, la importancia del Principio de Equivalencia propuesto como criterio para realizar dicha evaluación y propondremos contemplar ese principio a la luz del principio del daño.

1. Realidad virtual

Qué es (y algunas definiciones)

La realidad virtual (RV en adelante), pese a ser un término de uso común en nuestros días, o quizá precisamente por eso, dista mucho de ser un término con un significado claro. Carece de definición única y su historia puede rastrearse hasta tiempos más o menos remotos, en parte dependiendo de cómo se entienda el término³. No obstante, casi todas las definiciones mencionan las mismas características básicas y comunes a todo lo que entendemos por RV, desde los videojuegos de la década de los ochenta del pasado siglo a los mundos virtuales actuales. Atendiendo a esas características, podemos definir la RV como un entorno generado por ordenador, interactivo e inmersivo⁴. La *interactividad* se refiere al grado en el que los usuarios de un medio pueden influir en su forma y contenido. El carácter inmersivo proporciona *vivacidad*, la capacidad de una tecnología para producir un entorno sensorialmente rico. Aunque interactividad e inmersividad son características que admiten grados, la RV alcanza cada vez cotas más altas en ambas.

En esta realidad, en la que cada vez pasamos más tiempo y realizamos actividades más diversas, intervenimos mediante un *avatar*, que se define como la representación digital de un ser humano en el entorno digital, y entramos en *mundos virtuales*, lugares en línea que persisten con independencia de que los individuos entren y salgan de ellos. Algunos de esos mundos son fantásticos, normalmente juegos del tipo *World of Warcraft*, y otros son mundos sociales como el caso quizá más conocido de *Second Life*⁵. Algunos de estos mundos solo permiten un usuario humano, mientras que otros son *multiusuario* y pueden acoger al mismo tiempo a muchos individuos.

Debido a sus características, y mediante nuestro avatar, la RV puede producir en nosotros la experiencia de “presencia”, la ilusión de estar y actuar en un lugar virtual. Está mediada por la sensación de agencia y control: los sujetos están “presentes” si se sienten capaces de poner en práctica sus intenciones en un mundo externo, en este caso virtual. También podemos experimentar *Autopresencia*: estado psicológico en el que el yo o los yoes virtuales se experimentan como el yo real. Es, podríamos decir, la sensación de que mi avatar soy yo. En algunos de los mundos virtuales (básicamente los multiusuario) y en algunas ocasiones podemos experimentar *Presencia social*: grado en el que los usuarios sienten que también hay otros en el lugar virtual. Y

³ Blanca Rodríguez López, “Ethics of Virtual Reality” [En Francisco Lara y Jan Deckers, coords.: *Ethics of Artificial Intelligence*, Springer, 2023], pp.109-127.

⁴ David Chalmers, “The virtual and the Real” en *Disputatio*, 9 (2017), pp. 309-352.

⁵ *Second Life* también contiene algunos mundos fantásticos, pero es más conocida por sus mundos y comunidades sociales de los cuales es referencia paradigmática.

a causa de todo esto, podemos experimentar *Emociones virtuales*, que ocurren cuando a los participante humanos se les presentan estímulos virtuales o durante la interacción en un entorno de RV.

La RV es real

Hay que empezar por decir que la cuestión de que la RV sea o no real dista de ser banal, pues en muchos aspectos y sentidos creemos que solo lo real, o al menos especialmente y sobre todo lo real, tiene importancia. Por otro lado, la pregunta sobre la realidad (o no) de la RV tiene algunos aspectos ontológicos y metafísicos que no son de nuestro interés en este momento y que dividen a los filósofos en defensores bien del “realismo” o bien del “ficcionalismo” virtual, según la clasificación establecida por Chalmers.

Sin adentrarnos en ese debate, hay algunos aspectos en los que sin duda podemos afirmar la realidad de la RV de una forma que (creo) es poco controvertida pero suficiente para nuestro propósito presente. Los *Objetos digitales*: una biblioteca virtual es una biblioteca, con libros virtuales que son libros reales, y una calculadora virtual es una calculadora, y con ellas puedes leer y realizar operaciones matemáticas. Los *Eventos digitales*: una conferencia virtual es una conferencia real, que alguien pronuncia y alguien escucha, y un concierto virtual es un concierto real, en el que suenan unos instrumentos que alguien toca y alguien escucha la música. En los mundos virtuales, las personas realizan acciones reales, sea escribir un libro, hacer amigos o jugar al ajedrez. Un usuario de RV ejerce su capacidad de elección, y la ejerce de manera muy real, y lo que sucede allí depende en parte de las elecciones que haga el usuario: si juego al ajedrez moveré una pieza u otra y esto hará que mi contrincante responda de una determinada manera o de otra, y como resultado de todas estas elecciones, más y de mi oponente, ganaré o perderé la partida.

Por último, podemos afirmar la realidad de lo que a nosotros más nos interesa en este trabajo: en la RV, las personas pueden tener “experiencias virtualmente reales”. Esto significa que los sujetos tratan las experiencias como si fueran experiencias reales, y no solo a nivel consciente o cognitivo. Su cuerpo (real, offline) tiene reacciones fisiológicas y emocionales ante ciertas experiencias como si estas estuvieran sucediendo en nuestro mundo cotidiano⁶.

⁶ T.D. Parsons, A. Gaggoli y G. Riva, “Virtual reality for research in social neuroscience” en *Brain Sciences*, 7 (2017).

Qué no es

Desde tiempos remotos distintas formas artísticas, en especial las narrativas como novelas, obras de teatro y películas, se han adelantado a la realidad presentado asuntos, máquinas, tecnologías y fenómenos que sólo tiempo después hemos podido contemplar fuera de las páginas, los escenarios y las pantallas, desde los submarinos y los viajes a la luna de Verne a los ejércitos de clones de *La guerra de las galaxias*, sin olvidar al monstruo del doctor Frankenstein y a los humanos genéticamente modificados de *Gattaca*. Al menos durante algún tiempo después de que estas cosas se hagan realidad, es difícil pensar en ellas sin tener presente su precedente artístico, en parte porque ya lo tenemos cuando llega la realidad, y la elaboración artística reclama así una especie de derecho del primer ocupante, y en parte por la capacidad de las creaciones artísticas, sobre todo si son de calidad, como lo son todas las mencionadas, de ocupar nuestra imaginación y pasar a formar parte de nuestra cultura compartida y hasta de nuestro lenguaje. Es, si no imposible, al menos muy difícil hablar de modificación genética sin que alguien mencione *Gattaca*.

Es por este motivo por el que tenemos que empezar por decir que la RV no es Matrix. Pese a los puntos en común de la definición (“The Matrix is a computer-generated dream world...” dice Morfeo, apuntándose de paso a las filas del ficcionalismo virtual), y al terror que Matrix y RV inspiran en algunas personas (“...built to keep us under control” continua Morfeo), hay entre Matrix y la RV algunas diferencias más que notables. Para empezar, sabes cuándo estás, y cuándo no estás, en la realidad virtual. Entrás y sales de la RV de forma consciente sin necesidad de ingerir la pastilla roja. Muchas personas pueden entrar al mismo entorno de realidad virtual a la vez que tú, y también cuando tú no estás (y tú lo sabes). Ciertamente, a veces te “olvidas” de que estás en un entorno de realidad virtual, pero solo de forma similar a lo que ocurre cuando estás absorto en un libro o en una película (Matrix incluida).

Entre filósofos, conviene añadir que la RV tampoco es la máquina de experiencias de Nozick⁷, protagonista del famoso experimento mental propuesto con el objetivo (confeso) de procurar un golpe mortal al hedonismo, demostrando que la buena vida no puede definirse en términos de placer y dolor. Y podemos señalar de nuevo muchas y muy notables diferencias. En primer lugar, la RV no está completamente preprogramada. En los mundos virtuales, por definición interactivos, tomas decisiones reales en lugar de simplemente vivir un guión (que sigue siendo un guión con independencia de que lo hayas escrito tú mismo antes de conectarte a la máquina). También, en segundo lugar

⁷ Robert Nozick, *Anarchy, State and Utopia*, Blackwell (1974). Hay una versión posterior algo diferente en *The Examined Life*, Simon&Schuster (1989).

y como se desprende de lo dicho en el subapartado anterior, en la RV realmente estás haciendo cosas: no imaginas que estás escribiendo un libro (por escoger un ejemplo de Nozick) sino que realmente lo estás escribiendo. Y como resultado de todo lo que realmente estás haciendo (o dejando de hacer) realmente estás siendo cierto tipo de persona (no simplemente imaginando que lo eres).

2. Para qué sirve (RV y la buena vida)

La RV se utiliza como herramienta en muchos campos desde hace ya tiempo: medicina (como instrumento de diagnóstico y de terapia), educación, formación, entretenimiento y un sinfín más. En todos estos ámbitos se utiliza de forma casi rutinaria y con notable éxito. Por ejemplo, hay pruebas de mejora en la vida de las personas debido a la gran variedad de contacto psicológico cuando se encuentran como avatares. Norris informó sobre 10.000 miembros en grupos de apoyo virtuales relacionados con la salud⁸. Los grupos identificados se ocupaban de varios tipos de afecciones mentales, como el duelo, el dolor, el estigma y el aislamiento social. El análisis de estos grupos encontró que el bienestar psicológico mejoraba a través de la participación en los grupos de apoyo en línea. Hay también evidencia de transformaciones físicas, para bien, como resultado de programas virtuales relacionados con la salud y grupos de apoyo. En todos los campos, puedes conocer a personas con ideas afines y a personas en tu misma situación (recordad que las reuniones virtuales son reuniones reales y las comunidades virtuales son comunidades reales). Aquí nos interesa centrarnos en otro aspecto. La RV es real, como hemos argumentado antes, pero sobre todo lo es en relación a los placeres más elevados: leer un libro, escuchar música o contemplar obras de arte, escuchar conferencias y disfrutar del placer de conversaciones con personas interesantes.

Es de sobra conocido que en su texto *El Utilitarismo* (1861), obra escrita con el propósito de defender y clarificar esa teoría, que ya desde tan temprano había sido tan malinterpretada tantas veces y de tantas maneras, en el segundo capítulo John S. Mill introduce su muy conocida y comentada (y debatida, por qué no decirlo) idea de que no todos los placeres son iguales, sino que, por su cualidad, pueden ser superiores o inferiores. Tras reafirmarse en el Principio de Utilidad, que sostiene que “actions are right in proportion as they tend to promote happiness, wrong as they tend to produce the reverse of happiness” como fundamento único y suficiente de la moral, y ratificarse como hedonista (“By happiness is intended pleasure, and the absence of pain; by unhappiness, pain, and the privation of pleasure.”, p. 14), se enfrenta a quienes objetan al

⁸ John Norris, “The growth and direction of healthcare support groups in virtual worlds”, *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 2 n.º.2 (2009).

Utilitarismo tildándolo de doctrina más propia de cerdos que de hombres. Y contesta como ya contestaban los filósofos epicúreos: no somos nosotros, sino los que así nos acusan, quienes tienen una idea degradada del ser humano, pues suponen que este no tiene a su alcance otros placeres distintos a los de los cerdos. Se equivocan. “Human beings have faculties more elevated than the animal appetites, and when once made conscious of them, do not regard anything as happiness which does not include their gratification” (p.15). Mill introduce a continuación su muy controvertida afirmación (controvertida sobre todo desde el punto de vista utilitarista), de que hay placeres superiores (los derivados de estas facultades exclusivas de los humanos⁹, “pleasures of the intellect; of the feelings and imagination, and of the moral sentiments” pp. 15-16) y otros inferiores (los corporales, que se supone compartimos con los cerdos) añadiendo su bien conocido argumento de apelación al juez competente: si quien ha experimentado dos placeres prefiere uno en cualquier caso y con independencia de la cantidad, entonces ese placer es superior. Y añade la que es probablemente una de sus frases más citadas:

It is better to be a human being dissatisfied than a pig satisfied; better to be Socrates dissatisfied than a fool satisfied. And if the fool, or the pig, is of a different opinion, it is because they only know their own side of the question. The other party to the comparison knows both sides (p.19).

Mucho se puede discutir en esta aseveración milleana, mucho se ha discutido de hecho y seguramente mucho más se podrá discutir (e.g., el vino ¿es un placer superior o inferior? ¿es corporal o intervienen en su apreciación facultades superiores? No me imagino yo a un cerdo disfrutando de una copa de buen vino, y no es mi propósito aquí defenderla ni atacarla. Tampoco hace falta. Como el propio Mill reconoce, los placeres que él considera superiores por criterios cualitativos pueden ser defendidos como tales, y de hecho lo son, por criterios meramente cuantitativos en la más pura versión benthamita (*intensity, duration, certainty or uncertainty, propinquity or remoteness, fecundity, purity, and extent*). Pero hay una objeción a esta postura milleana que sí viene directamente al caso: la acusación de elitismo y esnobismo cultural. Vaya, podría formular la acusación, resulta que ver un partido de fútbol en la tele bebiendo cerveza es un placer inferior y asistir a un concierto de una sinfonía de Mahler es un placer superior. Y, claro, no hacen falta muchas explicaciones sobre la realidad socioeconómica (clase social, por decirlo en breve) del que ve la tele y del que va al concierto. Si esto no es elitismo se le parece mucho.

⁹ Que sean patrimonio exclusivo del ser humano, así como que todos los humanos las posean, es en sí mismo discutible, como se ha argumentado mil veces desde la filosofía animalista. Aunque esto no sea aquí asunto a debatir, quería al menos puntualizarlo.

Hay que reconocer que parte de razón tiene esta acusación. Porque no es que el que está sentado delante de la tele haya hecho la comparación y tras sopesar las opciones se haya decidido por el fútbol y la cerveza (aunque esto también podría discutirse, así como se puede dudar que el asistente al concierto haya experimentado ambos placeres antes de decidirse). Lo más probable es que no pueda hacer la comparación por la muy sencilla razón de que nunca ha estado en contacto con las fuentes de los placeres superiores. Las causas de esta falta de contacto pueden ser múltiples, y son todas viejas conocidas: falta de capacidad económica, de tiempo, de acceso físico, de la mera noción de su existencia, del entrenamiento necesario para apreciarlas etc. Mill era muy consciente de que las capacidades superiores hay que ejercitarlas y desarrollarlas, y de que no todo el mundo tiene las mismas oportunidades de hacerlo.

Men lose their high aspirations as they lose their intellectual tastes, because they have not time or opportunity for indulging them; and they addict themselves to inferior pleasures, not because they deliberately prefer them, but because they are either the only ones to which they have access, or the only ones which they are any longer capable of enjoying (p. 20).

Mill era un gran creyente en el poder de la educación (creencia sin duda heredada de su padre James), y por ello no perdía oportunidad de subrayar su importancia, su alcance, muy restringido en su época, y la necesidad de su reforma (en particular en lo tocante a la educación de la mujeres)¹⁰. Sin duda es importante. Si no sabes leer, los placeres que proporciona la lectura de las novelas de Jane Austin te resultan inaccesibles. O si te han educado para creer que ese tipo de lecturas no son adecuadas para ti. Y se ha avanzado mucho en este terreno desde que Mill escribió su obra. Pero la educación no es suficiente. También son necesarias otras muchas cosas, como las mencionadas en el párrafo anterior (de forma no exhaustiva). En algunas de ellas también se ha avanzado mucho en nuestras sociedades desde tiempos de Mill: el acceso a las fuentes de los placeres superiores es más fácil y está económicamente al alcance de más personas. También hay muchas más personas que disponen del tiempo necesario para dedicarlo a esos placeres.

Me parece que entre estos avances ocupa un puesto destacado la RV. Como adelantamos al inicio de esta sección, la RV permite a muchas personas tener un contacto más fácil con los placeres superiores. Quizá vives en un sitio alejado de bibliotecas, auditorios, teatros y museos. Quizá

¹⁰ Sobre la actitud de Mill frente a la educación, no solo como filósofo sino también como parlamentario puede verse Silva, Elisabete Mendes. “John Stuart Mill on Education and Progress.” *Anglo Saxonica*, No. 19, issue 1, art. 10, 2021, pp. 1–17. DOI: <https://doi.org/10.5334/as.44>

tus amigos, con los que te gustaría tener conversaciones placenteras, viven a kilómetros de distancia. La tecnología en general acorta distancias. La televisión nos permite ver representaciones teatrales y películas. Mucho nos hemos quejado de que todas estas cosas no son sino pobres sustitutos: no es lo mismo ver *La vida es sueño* en televisión que asistir a una representación de verdad. Aun así, podríamos decir muchas cosas en su defensa, desde que más vale eso que nada a que en todo caso la tecnología supone un contacto con los placeres derivados de la cultura para personas que en determinadas circunstancias no lo tendrían de otro modo y eso puede (y suele) suponer un primer contacto que puede motivar y habituar al disfrute de esos placeres. Pero es que además, la RV supone un avance sobre los medios tecnológicos preexistentes. En primer lugar, permite más cosas (desde museos a bibliotecas virtuales o mundos sociales donde conversar con otras personas). Y, sobre todo, la RV permite tener una infinidad de experiencias desde una perspectiva en primera persona. Permite no solo escuchar el concierto sino *asistir al concierto*, permite no solo ver los cuadros de la exposición sino *pasear por la exposición*. Desde este punto de vista, la RV nos hace más accesible vivir una vida buena.

Podría argumentarse que, si bien puede ser cierto que las experiencias de los placeres superiores facilitadas por la RV son mejores que las permitidas por otros medios tecnológicos (el cine, los discos etc.) siguen sin poder ser comparables a las experiencias no virtuales. A esto cabe responder, en primer lugar, que podemos admitir este argumento y, al mismo tiempo seguir defendiendo que son buenas y valiosas y sirven, que es mi afirmación principal, para disfrutar de los placeres que Mill considera superiores cuando su disfrute no virtual está, por algún motivo, fuera de nuestro alcance. En segundo lugar, podemos poner en cuestión este argumento. Una experiencia virtual no es necesariamente peor que su contrapartida no virtual. Es posible que la experiencia virtual sea más rica o más completa. Pensemos por ejemplo en una visita al museo del Prado. Tal experiencia proporciona innumerables placeres, de contemplación estética y de aprendizaje o profundización en algunos conocimientos. Una visita virtual puede añadir, por ejemplo, fácil acceso a información sobre la vida de un artista o la historia de un cuadro, o acercarnos a la obra a una distancia que la visita no virtual no permite, o contemplarla desde más ángulos. También puede ser menos rica en algunos aspectos y que esto haga la experiencia virtual mejor y más placentera, por ejemplo evitando ruidos molestos e innecesarios que no solo no son placenteros en sí mismos, sino que dificultan que nos concentremos en lo importante. El usuario puede evaluar estas experiencias virtuales como igual o más valiosas que las experiencias en el mundo no virtual. Extrapolando la prueba evidencial del juez competente, en ocasiones quien lo es puede preferir la experiencia virtual como más placentera. En tercer lugar, podemos argumentar

que algunas experiencias solo son posibles si son virtuales. No podemos asistir, por ejemplo, a un concierto que tuvo lugar hace 5 años salvo que lo hagamos de forma virtual.

Y esto nos lleva a nuestro siguiente apartado.

Multiplidad de experiencias y experimentos de vida

On liberty (1859), publicado dos años antes que *Utilitarianism*, es una obra de tal magnitud que su autor merecería pasar a la historia aunque este hubiera sido su único texto, que aún hoy es un clásico imprescindible para el (mejor) liberalismo. Mucho se ha escrito sobre las contradicciones (o no contradicciones) entre los dos textos, especialmente entre el fin propuesto por el utilitarismo (de la maximización de la utilidad) y la libertad. Aquí solo nos interesa una parte de esa polémica. Puede formularse como una simple pregunta: si la felicidad se define en términos hedonistas, y hay placeres superiores e inferiores, ¿no seríamos más felices si alguien que lo supiera (el juez competente) nos obligara a disfrutarlos? La respuesta es negativa. De las diversas razones que pueden darse nos limitaremos a dos. La primera es que lo que importa, desde el punto de vista de la felicidad, no es tener determinadas experiencias, sino que éstas nos proporcionen placer. Y esto vale para todo tipo de placeres. Mal contribución haría a nuestra felicidad que alguien nos obligara por la fuerza a beber cerveza o a leer a Tolstoi. Tolstoi y la cerveza son fuentes de placer, no placeres¹¹. La segunda es que incluso, limitándonos a los placeres superiores, los hay múltiples y de diversas clases, y la imposibilidad de perseguirlos todos, aunque solo sea porque no hay tiempo suficiente, obliga a elegir entre ellos. Y esta elección varía en distintas personas: un juez competente puede querer dedicar mucho tiempo y esfuerzo a leer a Hegel mientras que otro recomendaría la creación artística. No hay ninguna garantía de que, al comparar estas dos cosas, los jueces competentes estén de acuerdo. Ambos argumentos surgen de la concepción milleana del ser humano, cuya naturaleza no es la de una máquina sino la de un árbol: no puede conformarse a un único modelo y necesita desenvolverse y crecer “on all sides, according to the tendency of the inward forces which make it a living thing” (p. 55).

La RV ofrece una mayor diversidad de opciones a un mayor número de personas y esto es fundamental en dos sentidos. Por un lado, facilita que los individuos escojan su propio camino, desarrollando así sus capacidades: “The human faculties of perception, judgment, discriminative feeling, mental activity, and even moral preference, are exercised only in making a choice. He

¹¹ Para profundizar sobre estas cuestiones me permito recomendar el excelente texto de Roger Crisp, *Mill on Utilitarianism*, Routledge (1997).

who does anything because it is the custom [rather than because he chooses to do it, in accord with his own judgment and inclinations], makes no choice” (p.55). Por otro, dada la diversidad humana a la que antes aludimos, hace posible que más personas alcancen la felicidad: “Such are the differences among human beings in their sources of pleasure, their susceptibilities of pain, and the operation on them of different physical and moral agencies, that unless there is a corresponding diversity in their modes of life, they neither obtain their fair share of happiness, nor grow up to the mental, moral, and aesthetic stature of which their nature is capable” (p. 65). En suma, la RV facilita que los individuos se embarquen en “experimentos de vida” que, más allá de que esto les beneficie a nivel individual, beneficia a la sociedad en su conjunto pues ayuda a abrir y probar caminos que amplían el catálogo de modos de vida disponibles en la sociedad y que otro puede querer seguir o, aun dejando el camino abierto, pone una nota de precaución cuando una de estas vías ha resultado problemática (un signo de “siga adelante contra nuestra recomendación y bajo su exclusiva responsabilidad”).

Mill escribió y publicó *On Liberty* en el corazón de la era victoriana, tanto geográfica como temporalmente. Probablemente el concepto que más asociamos a la sociedad victoriana es el de su compromiso con una moral muy convencional y conservadora. Aunque sin duda este largo periodo histórico en Reino Unido da para mucho más, “moralidad victoriana” ha pasado a ser sinónimo de “moral de clase media” o “pequeñoburguesa”, en tono más despectivo. El objetivo de Mill, claramente establecido al comienzo de la obra, va más allá de este momento concreto de la historia y no es sino el de estudiar “the nature and limits of the power which can be legitimately exercised by society over the individual” (p. 6) pero, quizá por esa asociación de la obra con la era victoriana, en muchas ocasiones y círculos se tiende a pensar que la obra de Mill, fundamental como ya dijimos para el pensamiento liberal y de importancia histórica innegable, no resulta hoy en día de mucha actualidad, al menos en nuestro entorno, pues ya vivimos en una sociedad liberal, ¿o no? No, decididamente no. Volveremos a este punto en el último apartado, pero antes volveremos a hablar de la RV.

La Realidad virtual y sus riesgos

Cuando se habla de la realidad virtual es habitual señalar no solo sus beneficios y posibilidades, como hasta ahora hemos hecho, sino que también se mencionan y analizan, largamente, sus riesgos. Sin duda los tiene y ha llegado el momento de hablar un poco sobre ellos.

Los riesgos de la RV suelen incluirse en varias categorías¹² (Spiegel 2018). A grandes rasgos, estas son:

Daños físicos: mareos cibernéticos, riesgo de daño muscular en el cuello y los hombros, etc.

Riesgos psicológicos y para la salud mental: adicción, descuido personal de los propios cuerpos y entornos físicos reales de los usuarios, experiencia disociativa: despersonalización (sentimientos de alienación hacia uno mismo) y desrealización (sensación de desapego de la realidad)

Compresión temporal: una duración real más larga se comprime en una experiencia percibida más corta (lo que, por otra parte, no es siempre malo)

Cuestiones de privacidad

Hay que decir que, por lo general, todos estos daños, cuando se producen, son transitorios, efectos de una inmersión muy larga y dependen de las características personales del usuario. También hay que añadir que las experiencias no virtuales también comportan riesgos y habría que estudiar caso por caso sobre cuales son mayores. Esto resulta importante sobre todo para los experimentos de vida, que casi por definición son arriesgados y podría argumentarse que por regla general los riesgos de la realidad no virtual superan con mucho a estos. Volveremos sobre este punto.

3. Evaluación ética

Como toda práctica e institución humana, la RV puede, y debe, ser sometida a una evaluación ética. Y sin duda esa evaluación se ha realizado y se sigue realizando. En un entorno virtual pueden cometerse casi todos los crímenes e inmundicias que se dan en la realidad no virtual: robo, fraude, engaño, explotación, traición, asalto, violencia sexual, daño a la propiedad y un largo etcétera.

En los comienzos de la RV, en los años noventa del pasado siglo, las evaluaciones éticas adoptaban una de dos posiciones muy diferentes. Estaba por un lado lo que podemos llamar “Visión libertaria”: los actos inmorales en un entorno virtual no causan daño a los demás, la decisión de participar en tal comportamiento es privada y la moralidad de estas experiencias o el derecho de los individuos a tenerlas debe ser decidida por ciudadanos privados individualmente y no por el estado u otro organismo. Por el otro lado estaba la postura Pro-censura, cuyos argumentos tienen viejas resonancias: todo esto de la RV es antinatural, los juegos y los mundos virtuales son en su mayoría inmorales, obstaculizan el desarrollo moral, provocan comportamientos

¹² James S. Spiegel, “The Ethics of Virtual Reality Technology: Social Hazards and Public Policy Recommendations. *Sci Eng Ethics* 24, (2018), pp.11537-1550.

inmorales o antisociales que se trasladan al mundo real y...otro largo etcétera. Hay que prohibirla.

Hoy en día la situación ha cambiado y ya prácticamente nadie mantiene ninguna de estas dos posturas extremas, sin duda a causa de que conocemos más y mejor cómo funciona la RV y cómo afecta a los usuarios. Dado que los sujetos de experiencias virtualmente reales las tratan como si fueran reales, se debe aplicar un alto grado de escrutinio ético a cualquier escenario de realidad virtual con el potencial de generar experiencias virtualmente reales.

Un acto virtual puede tener efectos extra virtuales tanto en el agente como en los demás. Las experiencias virtuales pueden tener efectos posteriores, físicos, emocionales y cognitivos que pueden ser beneficiosos o perjudiciales. Por consiguiente, se debe analizar cuidadosamente cada caso y hacer las preguntas relevantes: ¿Cómo afecta la experiencia a los usuarios? ¿Hay alguna forma en que la experiencia pueda dañarlos? ¿Existen posibles impactos indirectos en otros agentes con los que los sujetos de la experiencia virtual podrían interactuar más tarde en la realidad no virtual?

Para ayudar a contestar estas preguntas y otras similares podemos utilizar una muy interesante distinción realizada por Brey (1999)¹³ entre cuestiones éticas planteadas por aspectos representacionales y otras debidas a aspectos interactivos y comportamentales. Los aspectos representacionales tienen que ver con el modo en que se representan los eventos y los estados, y dependen casi por completo del diseño del entorno. Pueden ser éticamente problemáticos en varios sentidos. En primer lugar, pueden plantear problemas de *Tergiversación*: ocurre cuando parte del objetivo de una simulación es representar de manera realista aspectos del mundo real, pero la simulación no logra representar con precisión estas características. En segundo lugar, pueden ofrecer *representaciones sesgadas* que perjudican injustamente a ciertas personas o grupos o que promueven injustificadamente ciertos valores o intereses. En tercer lugar, puede haber *Representaciones indecentes* consideradas chocantes u ofensivas o que se considera que violan las reglas establecidas de buena conducta o moralidad y que de alguna manera son chocantes para los sentidos o las sensibilidades morales. Brey reconoce que estas últimas dependen del contexto y varían según los individuos y las culturas.

Los aspectos conductuales se relacionan con las acciones de los usuarios en entornos virtuales. Como dijimos antes, muchos comportamientos poco éticos que pueden darse entre personas en el mundo no virtual también pueden ocurrir en entornos virtuales multiusuario: robos, insultos, engaños, invasiones

¹³ Philip Brey "The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality", *Ethics and Information Technology* 1 (1), (1999), pp. 5-14. Aunque Brey se centra en entornos virtuales de un único usuario, sus consideraciones pueden extenderse fácilmente a entornos multiusuario. Sobre esta extensión, ver Paul J. Ford, "A Further Analysis of the Ethics of Representation in Virtual Reality: Multi-User Environments", *Ethics and Information Technology* 3 (2), 2001, pp. 113-121.

de privacidad, incumplimientos de contrato, daños a la propiedad, etc. En suma, muchos comportamientos controvertidos pueden ocurrir en entornos virtuales multiusuario y monousuario.

En la actualidad casi todo el mundo admite que, para hacer evaluaciones éticas acerca de la realidad virtual debemos utilizar el *Principio de equivalencia*: “if it would be wrong to allow subjects to have a certain experience in reality, then it would be wrong to allow subjects to have that experience in a virtually real setting”¹⁴ (p. 250). No parece que haya nada serio que objetar a este principio, que debe acoger bajo su manto todos los principios derivados y específicos. Pero, ¿cuándo sería incorrecto permitir que alguien tenga una determinada experiencia?

Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas. Tolkien afirma que en el Anillo Único aparecen grabadas estas palabras en lengua élfica, que solo se hacen visibles cuando se somete el Anillo a una fuente intensa de calor. Nos conviene analizar esta cuestión con fuego y calor intenso, no sea que el Principio de equivalencia acabe usándose para atarnos a las tinieblas.

El principio del daño (contra las tinieblas)

Para evitar ese riesgo, propongo interpretar el Principio de equivalencia a la luz (intensa) del Principio del Daño (PD), también llamado en ocasiones principio de libertad.

That principle is, that the sole end for which mankind are warranted, individually or collectively, in interfering with the liberty of action of any of their number, is self-protection. That the only purpose for which power can be rightfully exercised over any member of a civilised community, against his will, is to prevent harm to others (OL p. 13).

Según este principio, las personas deberían ser libres de actuar como deseen, a menos que sus acciones causen daño a alguien más. Aunque Mill lo califica de simple, el hecho de que sean innumerables los autores que han dedicado muchas páginas a su interpretación y discusión parecen desmentirlo. Pero algunas cosas sí están fuera de toda discusión. La principal es que queda descartada de las sociedades civilizadas la intervención meramente paternalista salvo en el caso de menores y adultos que no se consideran competentes. Aunque ambas cosas, cuándo se es menor y cuándo se es competente, pueden ser discutidas, y a veces merecen serlo, a nosotros nos basta aceptar lo que diga la ley en lo referente a minoría e incompetencia. También es generalmente

¹⁴ Erick Ramirez y Scott LaBarge. 2018. ‘Real Moral Problems in the Use of Virtual Reality’. *Ethics and Information Technology* 20 (December) (2018), pp. 249-263.

admitido que, al hablar de daño, Mill se refiere al daño no consensual¹⁵ y que el daño puede ser real o potencial. También que no todo lo que daña a los otros debe ser prohibido: [I]t must by no means be supposed, because damage, or probability of damage, to the interests of others, can alone justify the interference of society, that therefore it always does justify such interference. In many cases, an individual, in pursuing a legitimate object, necessarily and therefore legitimately causes pain or loss to others. (OL p. 86). Causar daño no consensual a terceros solo es condición necesaria, pero no suficiente, para legitimar la intervención de los demás.

Principio del daño y Realidad Virtual

La aplicación del PD a la realidad virtual tiene algunos aspectos controvertidos y otros no tanto. Empezaremos por estos últimos. El PD puede aplicarse sin complicaciones a la RV en lo que a riesgos personales se refiere: los usuarios deben ser conscientes de estos riesgos y esto en parte depende de que esta información esté a su disposición de manera adecuada. Hay motivos sobrados para pensar que esto no sucede del todo, aunque se ha avanzado en este sentido. Pero, en esencia, lo mismo puede decirse de los riesgos de la realidad no virtual. En este sentido, no es posible exagerar la importancia que tiene un consentimiento informado que verdaderamente sea informado y la obligación de los procuradores de bienes y servicios de advertir con claridad los riesgos de daño que el uso de los mismos puede causar a los individuos. De no hacerlo, estarían dañando a terceros y la sociedad está legitimada para impedir que esto sea así.

También puede aplicarse sin controversia el PD para tratar los problemas morales que surgen a partir de aspectos representacionales. Tanto las tergiversaciones como las representaciones sesgadas pueden perjudicar a las personas en la medida en que pueden inducir creencias falsas y comportamientos basados en ellas que pueden perjudicar al usuario en sus relaciones con los demás. Estos aspectos deben vigilarse de cerca, no necesariamente para someterlos a censura en todos los casos, pero sí para al menos hacer que el usuario sea consciente, por ejemplo, de que está en un entorno virtual sesgado (en el que, por ejemplo, todos los personajes son físicamente perfectos, guapos, altos y de proporciones ideales). Por otro lado, las “representaciones indecentes” difícilmente puede decirse que sean perjudiciales. Lo que se considera indecente varía mucho, como dijimos, de una sociedad a otra y de un individuo a otro. En ocasiones se argumenta que Mill consideraba que algunas cosas, que en todo caso solo dañan al individuo que las realiza, quedando por tanto protegidas

¹⁵ Ver capítulo V de *El Utilitarismo* Mill y el análisis de Saunders 2016, “Reformulating Mill’s Harm Principle”, *Mind*, 125: 1005-32.

por el PD, cuando se hacen en público pueden representar una violación de las “buenas maneras” y convertirse en una ofensa que, eventualmente, podría permitir la intervención de la sociedad. Lo que se consideraba entonces buenas maneras, o buen gusto, gozaba de un mayor consenso que en la actualidad. En nuestras sociedades, plurales y heterogéneas, es mucho más difícil encontrar ejemplos. Mantener sexo en público, una violación de la que Mill llamaba “decencia” es probablemente uno de estos escasos ejemplos. Habría que matizar qué se entiende por “hacer en público”. Muchas de estas cosas pueden verse en la RV, pero esta no se parece a un parque público, en el que uno va paseando inocentemente y de repente y sin previo aviso se encuentra con una escena que atenta contra su sentido de la decencia. Se parece mucho más a una película, obra de teatro, fotografía o novela gráfica que uno va a ver si lo considera oportuno. Hay que distinguir lo que se hace en público (en el sentido de un espacio público) de lo que se hace a la vista del público. En este último caso, y para evitar sobresaltos innecesarios, es suficiente un aviso: “Se recomienda discreción del espectador”.

Mucho más controvertido resulta lo que tiene relación con los aspectos comportamentales. Sin duda, en el terreno del comportamiento el usuario es causal y moralmente responsable de las acciones que realiza su avatar. En los entornos virtuales de un solo usuario no hay otros seres humanos que puedan verse directamente afectados por el comportamiento. La cuestión es si pueden verse afectados indirectamente. Un tipo de daño indirecto está en la línea de lo que lleva años debatiéndose en relación con los videojuegos violentos. Si hay una relación entre el uso de estos videojuegos y la conducta violenta y agresiva hacia otras personas (fuera del videojuego) podría haber un caso para prohibirlos. No está claro que la haya, pese a lo que no deja de repetirse constantemente en lo que podría considerarse un caso de “pánico moral”¹⁶, un miedo fuera de toda proporción y basado en una percepción distorsionada de la realidad ante comportamientos que se perciben como amenazas. La realidad es mucho más compleja y los estudios empíricos están lejos de ser concluyentes¹⁷. Podríamos recordar en este punto que la carga de la prueba (empírica) cae sobre los que afirman su existencia, no sobre los que la niegan.

Podemos concluir sin mucha controversia que los entornos virtuales de un solo usuario presentan un caso muy improbable para la intervención. Otra cosa muy distinta son los entornos virtuales multiusuario. “(...), virtual actions by a user may cause mental and physiological responses in other users. They

¹⁶ Este término fue acuñado por el sociólogo Stanley Cohen en su obra de 1972 *Folk Devils and Moral Panic*. Aplicaba este término a la cobertura mediática que durante los años 60 del pasado siglo recibieron en UK los Mods y los Rockers, jóvenes rebeldes del momento.

¹⁷ Por ejemplo, Jiménez Toribio (2019), tras un metaanálisis de más de 2000 documentos relacionados con el tema concluye que la relación alegada no se debe al contenido de los videojuegos sino a factores contextuales e individuales.

may cause real feelings, emotions, sensory impressions, beliefs, desires, bodily states, and behaviors. (...). Disgusting behavior may cause repulsion and anger in another user” (p. 50)¹⁸. ¿Cómo podemos aplicar en estos contextos el PD?

Como dijimos al comienzo, los usuarios de la realidad virtual pueden tener experiencias reales virtuales (Ramírez and LaBarge 2018). Incluso aunque después de la experiencia el usuario sea consciente de que esta ha sido virtual, mientras se está teniendo la experiencia el usuario la vive como “real” (y es real) y así la percibe. El usuario reacciona a nivel psicológico, emocional y físico del mismo modo en que lo hace durante las experiencias no virtuales¹⁹. De hecho, esta es la razón por la que el uso de la RV resulta efectivo para muchas terapias, tales como el tratamiento de fobias²⁰. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no todas las experiencias virtuales son experiencias virtuales reales. Esenciales para la producción de experiencias virtualmente reales son la “fidelidad de perspectiva” y el “realismo contextual” (Ramírez y LaBarge, 2018).

El primer concepto, sólo marginalmente relacionado con el contenido, hace referencia al grado en el que se representa adecuadamente el punto de vista subjetivo de un humano típico. Incluye características del diseño, como la altura visual de los objetos o la profundidad del campo de visión, y es un asunto de grado: la fidelidad de la perspectiva puede ser mayor o menor. Está relacionado con lo que Slater²¹ llama “ilusión de presencia”, la experiencia de estar realmente en un sitio virtual. La ilusión de presencia está limitada por las contingencias sensomotoras (SCs): acciones que hay que realizar para la percepción (por ejemplo, mover la cabeza). En cada sistema hay un conjunto significativo de acciones a realizar. Los sistemas con SCs que se aproximan a los de la realidad extra virtual son los que más proporcionan la ilusión de “estar allí”, aunque el usuario sepa que no está allí. Según Slater, incluso los que más se aproximan no llegan a ser equivalentes a la realidad extra virtual y afirma que nunca lo serán: siempre habrá límites que suponen una ruptura de la IP (dependiendo en parte de cuánto explore el individuo: cuanto más explore más pone a prueba los límites y se producirán más rupturas).

El realismo contextual, que también se presenta en distintos grados, si tiene que ver directamente con el contenido. Incluye todo lo relacionado con la plausibilidad de un entorno virtual, desde el punto de vista del sujeto. Curiosamente, no depende del realismo gráfico sino de que el entorno virtual

¹⁸ Philip Brey, “The Physical and Social Reality of Virtual Worlds”. [En M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford University Press 2014], pp. 42-54.

¹⁹ Jesse Fox, J.N. Bailenson, y T. Ricciardi, ‘Physiological Responses to Virtual Selves and Virtual Others’, *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation* 5 (March), (2012), pp 69-73.

²⁰ D.Freeman, S. Reeve, A. Robinson, A. Ehlers, D. Clark, B. Spanlang, y M. Slater. 2017. ‘Virtual Reality in the Assessment, Understanding, and Treatment of Mental Health Disorders’, *Psychological Medicine* 47 (14) (2017), pp. 2393-2400.

²¹ Mel Slater, “Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments”. *Phil. Trans. R. Soc. B* 364 (2009), pp. 3549-3557

responda a los mismos principios físicos y psicológicos del mundo no virtual. Slater relaciona este concepto con la “ilusión de plausibilidad”, es decir, la percepción de que las cosas están sucediendo realmente. Esta ilusión “dispara” respuestas automáticas por parte del usuario. Por ejemplo, si alguien en la RV me sonríe yo tiendo a sonreír, o si me alarga la mano con gesto amistoso tiendo a estrecharla, al igual que sucede en la realidad no virtual (aunque por supuesto yo puedo modificar mi comportamiento “automático”, de nuevo como sucede fuera de la RV).

También hay que tener en cuenta la distinción establecida al comienzo entre mundos fantásticos y estos otros que denominamos sociales. Los mundos fantásticos son generalmente juegos. En ellos la probabilidad de tener experiencias virtuales reales es muy baja, por varios motivos. El primero es el bajo nivel de realismo de los avatares, normalmente criaturas fantásticas con las que no es fácil identificarse²². El nivel de realismo contextual puede ser alto, pero obedece a otros principios y normas, por lo general, y afortunadamente, muy alejados de nuestra vida cotidiana. Son juegos y sus reglas son diferentes. En muchos de ellos se pueden cometer crímenes y ser víctima de ellos, y eso es parte de la diversión.

Sin duda, los asuntos más problemáticos y controvertidos aparecen en los mundos sociales. Al contrario de lo que sucede en los mundos fantásticos, en los mundos sociales es más alta la probabilidad de tener experiencias reales virtuales. Por un lado, los avatares pueden ser muy similares a las personas reales, y es fácil identificarse con ellos. Esto facilita a su vez un alto nivel de realismo contextual. Las víctimas de los crímenes cometidos en estos entornos sufren consecuencias muy reales en el mundo no virtual y por ellos, interpretando el Principio de equivalencia a la luz del principio del daño, dan causa a la intervención para prohibir, regular, perseguir y castigar estas conductas, incluso si puede argumentarse que el hecho de que tu avatar sea víctima de un crimen en la RV, aunque suponga un daño, no es equiparable a ser víctima de ese mismo crimen en la realidad no virtual. Esto tampoco admite demasiado controversia. De hecho los códigos de conducta para estos entornos se multiplican y son similares a los del mundo no virtual. Por ejemplo, Meta²³ expresa en su código que “We expect everyone – including users, creators, administrators and developers – to adhere to our values of voice, safety, authenticity, dignity and privacy” y ofrecen un listado de conductas que contravienen esos valores, desde el robo de identidad a la violencia sexual

²² Sobre la importancia de los avatares y su rol tanto en nuestro comportamiento como en el de los demás me permito remitir a un par de textos míos, “Ethics of Virtual Reality” [En Francisco Lara y Jan Deckers, coords.: *Ethics of Artificial Intelligence*, Springer, 2023], pp.109-127 y “Mi avatar y yo” [en *BIOTECNOÉTICA. Biotecnología, Inteligência Artificial, Ética Ambiental e Animal*, Samir Cristino de Souza y Francisco Lara, ed., Editora CRV, Curitiba – Brasil, 2025] pp. 69-82.

²³ <https://www.meta.com/gb/legal/quest/code-of-conduct-for-virtual-experiences/?srsltid=AfmBOopTCZTIE0xdnoEhX6Z0PT0b4DoB41PYiQycPruRna9NceUqKxyl>

pasando por el acoso y los delitos contra la propiedad intelectual. Second Life, que contiene múltiples comunidades y ofrece multitud de experiencias y actividades, tiene también un código de conducta en líneas similares²⁴.

Lo controvertido: las cosas que nos ofenden

En la realidad virtual también pueden tenerse experiencias que podemos calificar de extrañas. Por mencionar solo unas cuantas, podemos visitar Chernóbil, viajar a través de un cuerpo humano, intercambiar el cuerpo con el sexo opuesto, almorzar bajo el agua, etc. Hay también experiencias que algunos consideran repugnantes o estresantes: provocarse una migraña, experimentar que te corten la cabeza, simular la experiencia de la muerte o casarte con un personaje de manga son solo algunos ejemplos. Y algunas de las cosas que alguien puede hacer en la RV pueden considerarse desagradables, desafortunadas, inquietantes etc. Ofenden a muchas personas. ¿Qué actitud debemos tener ante estas cosas, sin duda controvertidas, que podemos calificar de ofensas?

Resulta útil recurrir en este punto a el viaje en el autobús de Feinberg²⁵. Se trata de una serie de experimentos mentales en los que se pide al lector que imagine estar viajando en un autobús camino al trabajo o a alguna cita importante. Si abandonara el autobús llegaría tarde y tendría que comprar otro billete. Es decir, es libre de abandonar el autobús, pero hacerlo no le sale gratis. Contra este trasfondo común, en cada historia Feinberg nos presenta un “incidente”: alguien sube al autobús en el que nosotros estamos y, bien nos ofende, bien por su aspecto o por su conducta. Estas ofensas pueden ser de muy diversos tipos y clasificarse, por ejemplo, en las siguientes categorías: cosas desagradables a los sentidos, cosas asquerosas, cosas que hieren nuestra sensibilidad, que producen vergüenza o ansiedad, que provocan aburrimiento o que producen temor.

Todas estas cosas pueden presentarse en distintos medios, desde la forma tradicional de los experimentos mentales, de forma oral o escrita, o en una película o en la RV. Ramírez y LaBarge, en el texto antes citado, agrupan estas ofensas en tres categorías dependiendo del medio por el que se presenten: en una primera categoría estarían aquellas que no nos parecen objetables ni en descripción ni en simulación (ej. un eructo, ropa de mal gusto), una segunda categoría de aquellas que parecen problemáticas por el contenido (ej. racista), con independencia del medio en el que se presenten y una tercera que son problemáticas cuando y en la medida en que se hacen más realistas, es decir, dependiendo del medio. Lugar primordial en esta tercera categoría ocupan,

²⁴ <https://lindenlab.com/legal/community-standards>

²⁵ Joel Feinberg, *The Moral Limits of the Criminal Law: Offense to Others*, Oxford University Press (1985).

según Ramírez, lo relacionado con el sexo y la violencia. No hay duda de que esta tercera categoría existe y que algunas cosas son más ofensivas vistas que leídas, y más aún si se presencian en un entorno de RV. Esto significa que hay cosas, por ejemplo una tortura o una escena de sexo no convencional, que debemos considerar de forma distinta cuando se presentan por escrito o en la realidad virtual. Empero, ¿significa esto que no debemos consentirlas y que debemos intervenir para prohibirlas y, de ser posible, eliminarlas?

Probablemente la respuesta sea afirmativa si pensamos en un autobús. El principio de equivalencia, que hemos admitido, dice que si algo debe prohibirse en la realidad no virtual debemos aplicar esta misma prohibición en la RV (al menos en la medida en que un entorno virtual puede facilitar experiencias virtuales reales). Un autobús, virtual o no virtual, evoca un sitio público, como es el caso del autobús de Feinberg. Otra cuestión es que sea legítimo intervenir cuando los individuos tienen estas experiencias de forma voluntaria y en un entorno privado, virtual o no, solos o con otros que también quieren estar allí. La ofensa, en estos casos, se produce en los que tienen conocimiento de que estas cosas suceden, en cuyo caso para ellos es un mero relato y no una experiencia virtual real que pueda provocarles daño. Lo que les ofende es, simplemente, saber que otros están teniendo determinadas experiencias. También es posible que hayan vivido la experiencia, por curiosidad o sin calcular bien el impacto que esta podría tener, y después desearían no haberlo hecho. Sin duda, en este caso hay un daño, pero el que provoca el daño no es moralmente responsable del mismo. Conviene recordar que producir daño es condición suficiente, pero no necesaria, para que haya una causa de intervención.

Conclusión

A lo largo de este trabajo hemos defendido que la RV ofrece muchas ventajas, algunas de ellas importantes desde la concepción que Mill mantiene sobre la felicidad y la utilidad, destacando la contribución de la RV al acceso a las fuentes de los placeres superiores y a la ampliación del catálogo de experiencias y formas de vida, indispensables para el desarrollo de la individualidad.

La RV permite a los usuarios tener experiencias virtuales reales en las que los individuos viven la experiencia como si fuera real. Esto supone que pueden experimentarse beneficios y daños. Por este motivo se ha propuesto el Principio de Equivalencia para la evaluación ética de la RV. Si en la RV se pueden tener experiencias reales no puede discutirse lo razonable del principio de equivalencia. Pero este principio solo nos dice que debemos juzgar del mismo modo, en concreto que si consideramos incorrecto o moralmente problemático permitir que los individuos tengan determinadas experiencias en la realidad

no virtual entonces debemos considerar del mismo modo las experiencias virtuales. Nos dice que debemos juzgar igual, no cómo debemos juzgar. Por tanto, admitido el Principio de equivalencia, mi propuesta es interpretarlo a la luz del Principio del daño, pues entiendo que este es el que debe aplicarse en la realidad no virtual. Desde esta lectura, he mantenido que solo hay un caso sólido para la intervención en entornos virtuales sociales en la medida en que son multiusuario y en ellos las personas pueden hacer cosas dañinas a otras. Esto supone hacer una lectura del Principio de equivalencia según la cual si es moralmente incorrecto someter a alguien a una experiencia en la realidad no virtual también lo sea en la RV. No es lo mismo considerar que se puede intervenir cuando alguien está dañando a un tercero que decir que puede hacerse cuando alguien tiene una experiencia que consideramos dañina.

Quisiera finalizar este texto explicitando por qué considero que lo dicho aquí es importante. La RV. Como hemos afirmado repetidamente a lo largo de este texto, la RV pone a nuestra disposición una multiplicidad de caminos y nos permite embarcarnos, si lo deseamos, en experimentos de vida. Y esto, desde el punto de vista aquí defendido, constituye una ventaja. Pero esta variedad de caminos, esta posibilidad de múltiples experimentos de vida, nos pone a prueba. Cuando Mill escribió *On Liberty* este catálogo era mucho menor de los que es en la actualidad, al menos en nuestras sociedades. Por si hay alguna duda, basta pensar en la multiplicidad de caminos que pueden escoger las mujeres en nuestros días y compararla con las opciones a su disposición en la Inglaterra victoriana. Los liberales estamos muy contentos con esta ampliación, como debemos estarlo. Y nuestra conciencia liberal se reafirma con nuestra actitud hacia algunos de estos caminos pese a que son diferentes a los nuestros y no los querríamos para nosotros. Pero se nos olvida algo importante. Todos estos caminos ya están abiertos y no son controvertidos. Lo que nos pone a prueba como liberales no es nuestra actitud hacia caminos que ya no son controvertidos, aunque lo fueran en sus inicios. Lo que nos pone a prueba es enfrentarnos a caminos no convencionales. Es fácil elogiar la diversidad cuando no hay mucha y la que hay se ha convertido en algo que ya no es, o apenas es, controvertido.

En la RV es posible tener muchas experiencias que nos desagradan o consideramos perjudiciales, dañinas, antiestéticas, asquerosas, reprobables y muchas cosas más. Pero se nos olvida que el hecho de que alguien considere esas experiencias como algo perturbador no dice nada sobre su bondad o maldad y mucho menos aún sobre lo legítimo de intervenir. Y esto, Principio de equivalencia mediante, vale tanto para la realidad virtual como para la no virtual. Por esto es importante recordar todas las veces que sea necesario que las cosas desagradables, perturbadoras, molestas o repulsivas para nosotros no suponen necesariamente un daño que nos legitime para intervenir. Si tratamos de

intervenir (con coerción legal o incluso social), corremos el riesgo de disminuir el bienestar de las personas, dañar la individualidad de los usuarios y renunciar a los beneficios que la sociedad puede obtener de esta apertura de nuevos caminos que puede que ahora nos repugnan y nos parezcan antinaturales. Por último, aunque no por ello menos importante, estamos perdiendo el tiempo en la empresa mal concebida, que por otro lado es tan querida a la naturaleza humana, de decirles a los demás cómo tienen que vivir en vez de centrarse en el comportamiento dañino importante y no intentar educar a las personas sobre cómo reducir la probabilidad de dañar y ser dañados en la realidad virtual.

Tengamos cuidado para que un Principio de equivalencia, interpretado a la luz del Principio del daño, no nos atrape, una vez más, en las tinieblas.

Referencias Bibliográficas

- Brey, Philip “The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality”, *Ethics and Information Technology* 1 (1), (1999), pp. 5-14.
- Brey, Philip, The Physical and Social Reality of Virtual Worlds. In M. Grimshaw (Ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality* (pp. 42-54). Oxford University Press (2014).
- Chalmers, David, “The virtual and the Real” en *Disputatio*, 9 (2017), pp. 309-352.
- Crisp, Roger, *Mill on Utilitarianism*, Routledge, Londres(1997).
- Feinberg, Joel, *The Moral Limits of the Criminal Law: Offense to Others*, Oxford University Press (1985)
- Ford, Paul J., “A Further Analysis of the Ethics of Representation in Virtual Reality: Multi-User Environments”, *Ethics and Information Technology* 3 (2), 2001, pp. 113-121.
- Fox, Jesse, J.N. Bailenson, and T. Ricciardi. 2012. ‘Physiological Responses to Virtual Selves and Virtual Others’. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation* 5 (March): 69-73.
- Freeman, D., S. Reeve, A. Robinson, A. Ehlers, D. Clark, B. Spanlang, y M. Slater. 2017. ‘Virtual Reality in the Assessment, Understanding, and Treatment of Mental Health Disorders’, *Psychological Medicine* 47 (14) (2017), pp. 2393-2400.
- Mill, J.S, *On Liberty*, Batoche Books, Ontario 2001.
- Mill, J.S., *Utilitarianism*, The Floating Press, 2005.
- Norris, John, “The growth and direction of healthcare support groups in virtual worlds”, *Journal of Virtual Worlds Research*, vol.2 (2) (2009)
- Nozick, Robert, *Anarchy, State and Utopia*, Blackwell, Oxford (1974).
- Nozick, Robert, *The Examined Life*, Simon&Schuster, New York (1989).
- Parsons, T.D., A. Gaggoli y G. Riva, “Virtual reality for research in social neuroscience”, *Brain Sciences*, 7 (2017).
- Ramirez, Erick y Scott LaBarge. 2018. ‘Real Moral Problems in the Use of Virtual Reality’. *Ethics and Information Technology* 20 (December) (2018).
- Rodríguez López, Blanca, “Ethics of Virtual Reality” [En Francisco Lara y Jan Deckers, coords.: *Ethics of Artificial Intelligence*, Springer, 2023], pp.109-127.
- Rodríguez López, Blanca, “Mi avatar y yo” [en *BIOTECNOÉTICA. Biotecnología, Inteligência Artificial, Ética Ambiental e Animal*, Samir Cristino de Souza y Francisco Lara, ed., Editora CRV Curitiba – Brasil, 2025] pp. 69-82.

- Saunders, Ben, "Reformulating Mill's Harm Principle," *Mind*, Volume 125, Issue 500, October 2016, Pages 1005-1032.
- Silva, Elisabete Mendes. "JohnStuart Mill on Education and Progress." *Anglo Saxonica*, No. 19, issue 1, art. 10, 2021, pp. 1-17.
- Slater, Mel, "Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments". *Phil. Trans. R. Soc. B* 364 (2009), pp. 3549-3557
- Spiegel, J.S. The Ethics of Virtual Reality Technology: Social Hazards and Public Policy Recommendations. *Sci Eng Ethics* 24 (2018), pp. 1537-1550.