

VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA: HACIA LA BÚSQUEDA DE LA AUTORREGULACIÓN ÉTICA

Dr. Oscar Jaramillo Castro (oscar.jaramillo@mayor.cl)
Prof. Lucía Castellón Aguayo (lucia.castellon@umayor.cl)
Universidad Mayor
Escuela de Periodismo
Mayo 2013

Palabras clave:

Videojuegos, violencia, ética, deontología.

Videojuegos y violencia. Ése ha sido un tema que se ha debatido casi desde los inicios de la industria de los videojuegos. Durante los años 80 y 90 adquirió mayor fuerza y llegó a su clímax en 1999, después de lo que los medios bautizaron como la masacre de la Escuela Secundaria de Columbine.

“Profesor Jenkins goes to Washintong”. De esa manera relata Henry Jenkins la experiencia que vivió al testificar ante el Comité de Comercio sobre juventud y violencia de los medios de comunicación del Senado de los Estados Unidos (2006).

En el artículo nombrado anteriormente el académico norteamericano da cuenta de un contexto bastante negativo y contrario a los videojuegos, en el que básicamente se los culpa de la violencia de los jóvenes y, específicamente, de los hechos ocurridos en Columbine.

Casi sin quererlo, reconoce que los medios de comunicación lo elevaron a la posición de defensor de los videojuegos, después que llegara a los medios de comunicación, un correo electrónico en el que le contaba a sus colegas y amigos cercanos su experiencia al momento de testificar.

Aunque Jenkins (2006) encuentra exagerado culpar única y exclusivamente a los videojuegos por los hechos ocurridos en Columbine, tampoco niega la violencia que hay en algunos títulos como GTA (Grand Theft Auto) o Mortal Kombat.

Este pequeño rodeo que hemos dado tiene por finalidad señalar que este artículo parte de una posición intermedia, entre lo que podríamos denominar detractor y el fan. También es el resultado de la investigación Mapeamiento de la Producción de Videojuegos en Multiplataforma, que realizamos en la Escuela de Periodismo de la Universidad Mayor durante el año 2010 (Castellón, Jaramillo. 2011).

En la práctica, esta investigación consistió en realizar un estado del arte del videojuegos, que abarcara tanto la industria nacional, como las comunidades de videojuegos. Como parte de los resultados, nos

encontramos con que el tema ético no es una preocupación central, ni para la industria, ni para la comunidad de los videojuegos.

La dimensión ética se ve reducida al tema de los derechos de autor y los daños que ocasiona en la industria, aunque no es una preocupación central para los productores nacionales. Por otro lado, la mayor parte (79%) de los gamers chilenos afirmó que tenía videojuegos pirateados. Asimismo el 65% manifestó que poseer videojuegos piratas no era algo malo.

Pese a que los resultados sugirieron altos indicios de adicción en los gamers chilenos, éste no es un tema de preocupación para la industria nacional. Al preguntar cuántas horas seguidas es lo que más has jugado, el 38% de los gamers respondió de 7 a 12 horas, el 29% de 12 a 24 horas y el 10%, más de 25 horas seguidas. Como podemos observar, el tema ético es una gran zona gris en el universo de los videojuegos en Chile.

Cabe señalar que esta ponencia nace de la afirmación de Jenkins de que el tema central no es qué es lo que los medios le están haciendo a nuestros hijos, sino qué es lo que los niños están haciendo con los medios de comunicación (2006, p. 194).

En la saga GTA están robando, secuestrando, asesinando, robando autos y atropellando niños y mujeres embarazadas; en Call of Duty, degollando, acribillando y haciendo que las personas vuelen por los aires. Pese a que estemos hablando de entornos virtuales, hay una gran diferencia con lo que sucede en la televisión.

La diferencia está en que la recepción en los medios tradicionales es pasiva, mientras que en los videojuegos es activa. En el cine o la televisión, es Rambo quien aprieta el gatillo, mientras que en los videojuegos es un menor de 14 años, con nombre y apellido.

Tal como lo señalan las investigaciones realizadas en el campo de la neurociencia, el cerebro se activa de una manera similar cuando observa algo y cuando lo experimenta (Solms, Turbull, 2002. Rose, 2011). Eso nos plantea la duda de si es comparable desde el punto de vista neurológico, el hecho de apretar el gatillo en la realidad y en un videojuego.

Es por eso que creemos que la preocupación ética y la autorregulación son cuestiones que deben ir más allá de lo planteado por PEGI (Pan European Game Information) y la Entertainment Software Rating Board (ESRB). Es algo que debe ir más allá de lo normativo, que se aborda debido al miedo que causa en la industria la posibilidad de enfrentarse a un ambiente legal de carácter restrictivo. Nos referimos al surgimiento de criterios deontológicos, de derechos y deberes profesionales, fundados en el respeto a los derechos humanos.

La premisa que hay detrás es aplicar los criterios deontológicos desarrollados por Desantes, a la creación y desarrollo de videojuegos.

Claramente, si lo que queremos hacer es ir más allá de los planteado por PEGI y ERSB, debemos analizar los alcances de ambas iniciativas. Pese a que ambos se definen como acuerdos de carácter ético y tienen un fuerte carácter normativo, en la práctica son sistemas de calificación de videojuegos.

Tanto PEGI, como ERSB, utilizan una lógica similar a los sistemas de calificación cinematográfica, que definen la edad para la cual es apta una película. Parafraseando a Desantes (1991), tienen una lógica positivista y externa a la actuación profesional de las personas que desarrollan los videojuegos.

Eso se debe a que la calificación se aplica al resultado de la actuación profesional. Es decir, al videojuego ya terminado, a sus empaques, la campaña publicitaria y los contenidos creados por los usuarios, a partir de los videojuegos.

PEGI y ERSB hay que entenderlos como estándares creados por la propia industria de los videojuegos como una reacción frente a las autoridades y los grupos de poder que son contrarios a la violencia en los videojuegos, más que como un acuerdo ético que guíe e inspire a los desarrolladores al momento de formular la historia, animación o gameplay de un videojuego.

PEGI, que cuenta con el apoyo de la Comisión Europea, creó un sistema de calificación por edades, que señala los juegos que son aptos para 3, 7, 12, 16 y 18 años. La idea es que cada juego cuente con una etiqueta que señale con claridad para qué edad es apto y así los padres puedan tomar una decisión informada al momento de comprar un videojuego.



Y pese a que el artículo 9.2 del Código de Conducta señala que los firmantes asegurarán sus mejores esfuerzos para que los ambientes de juegos en línea estén libres de contenidos ilegales, ofensivos, racistas, degradantes, corruptivos y obscenos, no sucede ello en la práctica cuando se trata de videojuegos catalogados para mayores 12, 16 y 18 años.

El racismo y la apología de la violencia son parte integral de los mundos que crean muchos de los videojuegos que se utilizan en las principales plataformas, como PlayStation, Wii y Xbox. Por apología de

la violencia entendemos como la incitación a cometer todo tipo de delitos, como robar autos, asesinar, violar, poner bombas, atropellar personas o ejecutar personas, animales todo tipo de seres vivientes. Pero la apología no sólo consiste en incitación, sino que también en el premio, la celebración de dicha conducta y mostrarla como algo deseable, en términos simbólicos.

Pese a que Steinberg (2011) señala que la mayor parte de los videojuegos son aptos para todo público, no sucede lo mismo cuando analizamos los títulos más exitosos en el mercado de los videojuegos. El ya nombrado GTA en todas sus versiones, Call of Duty, Sniper 2, God of War, Bioshock Infinite, Borderlands, Silent Hill o Infamous, son sólo algunos de los ejemplos en los que la violencia se convierte en algo central dentro del llamado gameplay.

Lo interesante del caso, es que el videojugador deberá realizar virtualmente algunas de las acciones a las que se compromete a evitar PEGI, dentro de su mecánica de juego. Sin entrar en la discusión sobre el tema de los efectos creados en la juventud por los videojuegos y de si son causa o no de la violencia en dicho estrato etareo, es necesario aclarar que en este caso no estamos frente a una recepción pasiva, como sucede en la televisión. Es el propio videojugador quien realiza, virtualmente, las acciones nombradas anteriormente, lo cual marca una diferencia.

En el caso de Need for Speed Hot Pursuit, uno de los clásicos de las carreras tipo arcade, su clasificación por parte de PEGI fue de 12 años, pese a que su gameplay (lógica de juego) se basa en gran manera en atacar y destruir patrullas de tránsito policial, a través de choques y el uso de armas sofisticadas. Y mientras más patrullas se destruyan y más controles policiales se eviten, se sube de nivel en una escala que va de simple amenaza, a el más buscado.

Dicho de un modo más sencillo, el tener un mayor grado de peligrosidad y ser considerado como una “real amenaza” le otorga una mayor reputación a un videojugador. Estamos frente a un videojuego aprobado por PEGI para mayores de 12 años, en el que ser considerado como peligroso es algo deseable. Esa es la razón por la que el concepto de apología es algo que debe ser revisado con mayor acuciosidad en el mundo de los videojuegos.

ESRB también busca la clasificación de los contenidos mediante la definición de edades para las que serían aptos para los menores de edad. El punto está en que ellos no sólo definen la clasificación etarea, sino que también etiquetan el tipo de exceso cometido por el videojuego.

Una pequeña revisión de algunos de los descriptores de la ESRB nos puede dar una idea general, de los tipos de contenidos que produce la industria de videojuegos, a nivel mundial. Algunos de los más llamativos son violencia, violencia intensa, apuestas reales, violencia sexual, uso de drogas y contenido sexual fuerte¹.

Cabe señalar que violencia intensa es definida por la ESRB (2011) como “representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte”.

El hecho de que un juego le sea colocada este descriptor de contenido, significa que en la práctica muestran escenas bastante realistas de muertes que incluyen desmembramientos y toda clase de lesiones.

¹ Para una referencia completa de los descriptores de contenido de ESRB, visitar http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

En este tipo de casos hay que entender el concepto de excesivo casi como un sinónimo de innecesario, que saca muchos elementos de la estética y la lógica propia de las películas gore. El mismo razonamiento es el que surge al ver la categoría violencia sexual, la cual es definida (ESRB, 2011) como “representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos”.

Nuevamente aquí hay que hacer una diferenciación entre lo que sucede en la televisión y los videojuegos. En el caso de la televisión y el cine estamos frente a representaciones, debido a que la audiencia se limita a observar, a ver, lo que sucede en la pantalla. En el videojuego no hay representaciones, sino que acciones.

La violación a la que hace alusión el descriptor de contenido violencia sexual, es realizada por el jugador; así como toda clase de asesinatos que se pueden realizar en GTA. Es por eso que los descriptores de contenido elaborados por ESRB son insuficientes, debido a que no hacen la diferencia entre lo que sucede en una escena cinemática y el gameplay, dicho en lenguaje gamer o propio de una persona aficionada a los videojuegos.

La escena cinemática es una introducción grabada por los desarrolladores para contar la trama propia del videojuego. Su objetivo es situar al usuario dentro de la historia o universo creado por el juego.

Mientras tanto que el gameplay es el juego o partida en sí misma. Son todas las acciones que el jugador realiza al tener control sobre los personajes, armas, poderes o vehículos que le permite la aplicación.

Es por eso que a nuestro juicio que PEGI y ESRB debieran hacer la diferenciación entre las representaciones (pasivas) y las acciones realizadas por los jugadores. Existe una gran diferencia entre decir que un videojuego contiene representaciones de violencia excesiva, que explicar que usted deberá cometer, aunque sea virtualmente, acciones con violencia excesiva.

Al no hacer esta diferenciación, los padres no podrán realizar decisiones informadas sobre la compra de un videojuego, lo que va en contra del derecho a la información. Más aún si pensamos que gran parte de los videojuegos de consolas utilizan la lógica de la primera persona.

Aquí en este punto es necesario realizar una pequeña diferenciación, sobre todo, pensando en aquellas personas que no están habituadas a los videojuegos. Dentro de las mecánicas para controlar los personajes, armas o vehículos de un videojuego, se utilizan lo que se conoce como vistas en primera o tercera persona.

Primera persona es cuando la acción es realizada por el jugador a través de los ojos de los personaje que controla. Es como si él estuviera realizando las acciones que ejecuta el personaje. Mientras que en el caso de la tercera persona, el jugador ve al personaje cuando salta o camina por el escenario. Este tipo de vista es el que utilizan franquicias clásicas de los videojuegos como Mario Bros o Zelda.

Cabe señalar, que por lo general los juegos que contienen el descriptor de violencia intensa utilizan la vista en primera persona. La idea es que a través de dicha vista, se logre la inmersión, que en términos de Rose (2011) es lograr que los jugadores vean reflejados en el juego sus fantasías, sueños y anhelos, para que de esa manera escurben y se introduzcan en el universo creado por esa aplicación. El objetivo

es que quieran conocer todo lo relativo al juego y se desarrolle una exploración que los lleven a descifrar por completo la trama o explorar todo el mapa (escenario, universo) del videojuego.

Hacemos esta aclaración porque no es casual el hecho de que los videojuegos sean desarrollados con el concepto de inmersión y no, de atención. Desde el punto de vista comunicacional, es el paso de un consumo pasivo a uno activo, con todo lo que ello involucra.

Cuando Jenkins (2013, p. 39.) habla del paso de un formato medial centrado en la atención y que él denomina como stickiness, al de spreadability, centrado en la inmersión, surgen tres conceptos centrales: participación, preservación y movilidad.

En términos de este autor norteamericano (Jenkins, 2006), un gamer es un fan, debido a que la lógica de la cultura participativa es la que define las estructuras de consumo de los videojuegos. Es aquí justamente, donde debemos realizar una pausa porque llegamos a un punto de inflexión, que demuestran las limitaciones de PEGI y ESRB: no es lo mismo el consumo casual de un videojuego, que uno empoderado, propio de un fan

Si nos remitimos nuevamente a Jenkins (2006, 2007, 2013), un fan es una persona que consume un producto medial de manera activa. Es decir, que busca la participación al dar su opinión a través de foros, que crea y participa en comunidades, que hacen convenciones, campeonatos y que formula contenido propio, que expanden el universo creado por el contenido medial, al utilizar las lógicas del fanzine o del mash-up.

Desde el punto de vista comunicacional, eso se traduce en el hecho de hay videojuegos en los cuales los adolescentes se involucran en ellos desde el punto de vista emocional, cognitivo y social. Para este artículo realizamos observaciones no participantes con gamers de la ciudad de Antofagasta, Chile, que son fans de Call of Duty, un shooter en primera persona.

Al decir que hay un involucramiento social nos referimos al hecho de los gamers conforman comunidades o clanes, en torno al videojuego. Eso significa que conforman equipos, para desafiar a otros clanes mientras juegan en línea.

A la vista de los padres, es en este punto en donde se produce la adicción. Mientras que para el desarrollador del videojuego, la inmersión. Si analizamos el fenómeno con independencia de ambos conceptos, nos encontraremos con que es ahí donde se producen ciertos hechos característicos.

En primer lugar, sube de manera exponencial el número de horas dedicadas a ese videojuego específico. Tal como lo dijimos anteriormente, lo más significativo es el número de horas seguidas en la que se puede utilizar un videojuego y que incluso, puede superar con facilidad las 24 horas seguidas.

Desde el punto de vista del videojugador surgen dos fenómenos interesantes: la conformación de una comunidad en torno al juego y el empoderamiento. Eso significa que sus amistades van a estar definidas por el clan. Lo habitual que nos indican nuestras observaciones realizadas en la ciudad de Antofagasta y durante la investigación Mapamiento del Videojuego, es que las personas que forman parte de un clan tienen una conexión social previa en el mundo real. Por lo general son compañeros de curso del colegio o amigos del barrio.

Empoderar significa que se crea un compromiso emocional y cognitivo con el videojuego. Es emocional porque la obtención de trofeos se convierte en algo central, debido a que dan estatus al interior del grupo. Para quienes no están familiarizados con los videojuegos, los trofeos son recompensas en las formas de fondos de pantallas, avatares o medallas que demuestran el haber cumplido una serie de pruebas, etapas, logro de puntajes muy altos, mayor número de muertes o de victorias seguidas. Los trofeos son cosas de las que se hace ostentación, por lo que son un incentivo para jugar de manera reiterativa para lograr la obtención de un trofeo.

Y tal como lo señala Rose (2006) el compromiso cognitivo forma parte de la inmersión. Para poder ganar y obtener los trofeos y recompensas, el gamer debe explorar al máximo el mapa del videojuego y conocer su lógica de programación, al igual que las leyes o lógicas con las que fue confeccionado. El conocimiento llega a tal punto que descubren y explotan los bugs o errores de programación.

Aquí surge otro aspecto en el que se une la conformación de la comunidad con la exploración cognitiva del videojuego, en algo parecido al spoiling y que trae a la superficie los conceptos de inteligencia colectiva y cultura participativa.

El gamer no sólo participa en el clan al que pertenece, también forma parte de comunidades en línea que crecen en torno a un videojuego específico. Generalmente son foros, en el que se comentan estrategias de juego, se dan consejos y se discuten distintos temas relacionados con el videojuego.

Otro aspecto importante que queda fuera del ámbito de acción de PEGI y ERSB, es el hecho de que los videojuegos de PC y consolas están ideados más para jugar en línea, que para ser utilizados en la máquina. Lo que sucede es que la dinámica de un juego en línea crea un serie de nuevos problemas que no están considerados por PEGI y ESRB, que están más relacionados con el concepto de navegación segura y de los peligros asociados a las salas de chat abiertas.

Durante el juego en línea los participantes se comunican entre sí a través de mensajes de texto (chats) y de conversaciones, para las cuales se utilizan audífonos con micrófono incorporado. Cuando un gamer quiere jugar en línea, existen salas de juego públicas y privadas. En las públicas, cualquier jugador puede ingresar sin ningún tipo de restricción. Sólo debe esperar a que se reúna el número mínimo de participantes.

Esto es importante, porque no existe ningún tipo de filtro. Basta con que el gamer afirme que tiene la edad mínima que aparece en la clasificación de PEGI o ESRB, para poder acceder. Mientras que en una sala privada, sólo pueden participar las personas que sean contactos o amigos del usuario que actúan como coordinador de la sala.

En algunos casos existen censores que velan por la existencia de un comportamiento adecuado en las salas de chat y de juego. Principalmente lo que controlan es la existencia de vocabulario grosero o xenófobo. Cabe señalar que este tipo de control se realiza a través del empleo de personas o robots. Es decir, programas de reconocimiento de voz o palabras que detectan la lista de palabras prohibidas.

En los juegos en línea surge un nuevo factor, el comportamiento de los usuarios. Lamentablemente en ese caso, tanto PEGI como ESRB quedan fuera del ámbito de acción, debido a que sus firmantes son los desarrolladores de videojuegos, no los gamers.

Steinberg (2011) afirma que los principales peligros a los que se ven enfrentados los niños cuando juegan en línea son el contenido sexual, el lenguaje grosero, las discusiones, el cyberbullying, el fraude en línea, el robo de identidad, la adicción y la acción de los predadores sexuales.

El problema es que en el juego en línea nos enfrentamos con problemas de distinta gama, origen y peligrosidad. Por un lado tenemos problemas que podríamos calificar dentro del ámbito como la convivencia humana, que van desde cuestiones que podríamos catalogar como leves (lenguaje ofensivo o grosero), hasta graves como el cyberbullying. Y, por otro, cuestiones que caen dentro del ámbito de los delitos como el robo de identidad, el fraude o los intentos de abusos deshonrados o, simplemente, de violación por parte de adultos inescrupulosos.

Tanto el robo de identidad, como la acción de los predadores sexuales y el cyberbullying nos recuerdan que las consecuencias negativas de los videojuegos no se mantiene aisladas en el ámbito en línea, sino que influyen de manera directa en el mundo real.

Esta es una de las razones fundamentales por la que planteamos la idea de hacer una reflexión de corte deontológica, desde y para los desarrolladores de los videojuegos.

Al igual que Desantes hablaba de los derechos y deberes profesionales de los comunicadores, debemos centrarnos en los derechos y deberes de los desarrolladores de los videojuegos. En el caso de ESRB el aspecto deontológico lo podemos ver en un estado embrionario, como un concepto que recién está saliendo a la luz pública. Si realizamos una lectura crítica de su sitio web y del material que allí hay disponible veremos que existe la preocupación por educar al público y, en especial, a los padres. No obstante, falta un desarrollo más explícito.

En el sitio de ESRB hay pautas y libros para que los padres, guíen el consumo medial responsable de sus hijos. Sin embargo, el problema radica en que PEGI y ESRB son acuerdos éticos formulados por la empresa, como una respuesta de las industrias culturales para evitar un mayor control por parte de las autoridades y evitar la acción de los grupos de presión, que son contrarios al desarrollo de los videojuegos.

Tal como lo señala Desantes (1991) el punto está en que el razonamiento deontológico debe ser interno, y no externo, como sucede en este caso. Debido a que es la empresa la que firma los acuerdos éticos y es ella quien se hace responsable por cumplimiento de ellos, dicta normas que deben ser cumplidas por los profesionales que trabajan en el desarrollo de los videojuegos.

Desantes (1991) es enfático al señalar que la ética no es un serie de normas externas a la persona humana, que limita su comportamiento. Por el contrario, es una luz que ilumina e inspira el camino a seguir. Al convertirse en una inspiración de la conducta humana, deja de lado cualquier aspecto opresor o restrictivo. Es justamente dentro de esta lógica que debemos la autorregulación ética.

Hacia una deontología de los videojuegos

Desde el punto de vista teórico, nuestro punto de partida es el derecho a la información y, más específicamente, la doctrina creada por el académico español, José María Desantes. Esto se debe a distintos factores, que van desde lo formativo a lo hasta el análisis del campo de los videojuegos como actividad profesional.

En primer lugar como periodistas recibimos una fuerte formación ética inspirada en el derecho a la información y la verdadera escuela que Desantes desarrolló en España y América Latina. Y pese a que la industria de los videojuegos es llevada a cabo por una gran cantidad de especialistas provenientes de profesiones muy diferentes como el diseño, animación, ingeniería o programación, su producto (el videojuego) es un instrumento propio de las industrias culturales.

Pese a que la mayor parte de los profesionales que trabajan en la industria de los videojuegos provienen de campos propios del arte o la ingeniería, el resultado de su acción es de carácter comunicacional.

A ello hay que sumar que debido al fenómeno que Jenkins (2006) denomina como la cultura de la convergencia, los videojuegos se han convertido en parte integral de las estrategias comerciales de las grandes cadenas transnacionales de medios de comunicación, para ofertar sus contenidos. Los videojuegos son parte de la estrategia transmedia para la difusión de series de televisión o películas, como *Lost* o franquicias como *Batman*, *el Hombre Araña* o *Transformers*.

Esa es la razón por la que creemos que el derecho a la información es buen punto de partida para la reflexión deontológica debido a que su objeto de estudio es de carácter comunicacional. Somos conscientes que entre la actividad periodística y los videojuegos existen grandes diferencias. Asimismo esta iniciativa la vemos como un punto de partida para una reflexión que debe ser más amplia y tomar en cuenta los distintos actores involucrados en la creación y desarrollo de los videojuegos.

En justamente en este punto es donde queremos realizar nuestro aporte, porque nuestra mirada no está en la industria, sino que en la actuación profesional de los especialistas que están involucrados en la creación de los videojuegos.

Si nos vamos hacia las fuentes del derecho a la información en los términos planteados por Desantes (1991), arribaremos al artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948. Es importante hacer esta aclaración, porque de esa manera situamos la discusión deontológica sobre los videojuegos en el respeto de los derechos humanos. Esa es la base desde la que deseamos iniciar la discusión, para poner en el centro del análisis deontológico a la persona humana.

Para poder avanzar hacia la creación de una deontología en el campo de los videojuegos, lo primero que debemos develar es cuál es su objeto. En el caso del derecho a la información, Desantes (1991) fija el objeto del derecho a la información en el mensaje. No obstante, hay que considerar que dicha afirmación la realizó pensando en la actividad periodística y en el rol que dicha actividad profesional juega en el ejercicio de la democracia.

Más que un rol informativo, el videojuego se encuentra situado principalmente en la esfera de la entretención, al igual que otros productos mediales que provienen del ámbito de la ficción. Y en una medida bastante menor, tiene un carácter educativo.

Sin embargo, el centro de la actividad de los videojuegos es el gameplay. Eso nos obliga a explicar, aunque sea brevemente qué es. Todo videojuego tiene distintas secciones, en las que los grados de interactividad varían.

En primer lugar, nos encontramos con las escenas cinemáticas, que son animaciones grabadas por los desarrolladores de los videojuegos que cumplen distintas funciones. Se utilizan para crear la introducción al juego, en donde se muestra el título y los créditos. Además se ocupan para introducir la historia o mundo creado por los autores. Es una forma de relatar elementos centrales de la trama, de una manera más atractiva. También sirven de quiebre entre los niveles del juego, para seguir contando la historia del juego. Otro uso común es el de indicar un hito dentro del mismo. Es decir, marca un momento en el cual el jugador debe tomar una decisión, como salvar a una niña o asesinarla, como es el caso del ya citado Bioshock. Otro de los usos comunes de la animación cinemática, es la de marcar el éxito o el fracaso de la acción. En términos sencillos, señala si una persona ganó o perdió en una etapa. Si ganó da la recompensa y en caso contrario, ejecuta las penas por ello.

Además, todo videojuego tiene lo que podríamos llamar como sistemas de apoyo o configuración (setup). Los sistemas de apoyo son todo aquello que brinda ayuda al gamer, a través de tutoriales, mapas, historias de los personajes, armas o vehículos.

Dentro de la configuración tenemos dos aspectos. Uno de carácter técnico, referido al audio, video los controles de juego o el nivel de dificultad. El otro, se refiere a las configuraciones de los vehículos, armas o poderes que se utilizan durante el juego.

En el caso de los juegos de carreras, allí se pueden controlar variables de la puesta a punto de un vehículo que imitan al trabajo que puede realizar un equipo de Fórmula 1 o de cualquier categoría profesional. Se puede modificar la electrónica del auto, la relación de cambios, la dureza de la suspensión, la inclinación de las ruedas, la carga aerodinámica, el tipo de neumáticos, la presión de los mismos, la amplitud de la caja de dirección y una gran gama de variables propias de los equipos de carreras profesionales.

Otro aspecto que es necesario recalcar, porque tiene consecuencias sobre lo deontológico, más aún si pensamos en el caso de los niños, es la tienda. Todos los videojuegos actuales tienen tiendas en las cuales se pueden comprar mejoras, armas, poderes, vehículos o niveles nuevos. Para comprar en dichas tiendas se requiere ganar puntos en el juego o se puede pagar vía tarjeta de crédito.

Muchos videojuegos actuales entregan una experiencia limitada y para tener acceso a todos los niveles, pistas, vehículos o armas, hay que comprarlos, para lo que se requieren dos tipos de acciones. Jugar y jugar una y otra vez, para obtener puntajes o créditos extremadamente altos y de esa manera poder comprar un auto nuevo o utilizar la tarjeta de crédito, para pagar con dinero real.

Cabe señalar, que en el caso de que los objetos se compren mediante puntaje, los más codiciados son extremadamente caros, para que el gamer juegue por muchas horas seguidas para obtenerlo. Sin entrar en detalles sobre la discusión de la neurociencia y cómo funcionan los videojuegos en el cerebro humano, tal como lo señala Rose (2011) la obtención de un logro implica la activación del sistema de recompensas, lo que gatilla la liberación de neurotransmisores que generan placer: la idea que hay detrás es que cuando una persona adquiere un objeto caro, se active el sistema de recompensas del cerebro.

Es aquí donde caemos en uno de los primeros deberes de los desarrolladores de videojuegos. **El deber de respetar la salud de las personas y evitar la adicción.** Cabe señalar que la tienda no es la única forma de propiciar estados adictivos. En el caso del juego Gran Turismo 5 de Sony, las últimas dos carreras son las 24 Horas de Le Mans y las 24 de Nürburgring. Hay que señalar que en ambas carreras no es posible guardar los resultados, por lo que necesariamente se debe jugar las 24 horas seguidas.

Los dos últimos elementos comunes de los sistemas de apoyo son las salas de chats y las de trofeos. En las salas de chat se puede conversar con amigos o con otros gamer con las que se ha competido recientemente.

Aquí debemos detenernos nuevamente, porque surge un nuevo deber: **el de observancia, en el caso de los menores de edad.** Tal como lo señala Steimberg (2011) el cyberbullying y el acoso sexual son dos de los principales peligros a los que se ven enfrentados los menores de edad en las salas de chat y los juegos en línea.

Este deber consiste en estar atento a la aparición de señales que indiquen la ocurrencia de estos problemas. Una vez detectado, la obligación consiste en generar pautas de actuación que guíen las acciones posteriores, que van desde la eliminación de cuentas y bloque de IP, hasta la denuncia a las autoridades policiales competentes.

Lo anterior nos lleva a un nuevo deber, **el de la educación ética y de seguridad.** Durante los últimos años el concepto de internet segura se ha convertido en algo común y que sido materia de comunicación y educación por parte de la propia ESRB, prestadores de servicios de internet (ISP's) y gobiernos.

Lo que proponemos aquí es que este es un deber que no recae en el gobierno o en la industria, sino que en el propio desarrollador de videojuegos. Es obligación de quien crea los videojuegos, educar a los gamers para evitar los problemas que hemos enunciado y tomar las acciones respectiva, cuando detecten cyberbullying o acoso sexual a menores.

Las salas de trofeos es el lugar en donde se exhiben los logros del gamer. Cabe señalar que esos logros no quedan escondidos, sino que están a la vista con los contactos o amigos. La idea es que no se saca nada con tener un trofeo si no se socializa, para hacer ostentación de él. Es un elemento que otorga estatus al interior del grupo.

Al igual que en el caso de la tienda y obtención de objetos valiosos, aquí vuelve a surgir el deber de velar por cuidado de la salud de las personas. Esto se debe a que para obtener una gran cantidad de medallas, es necesario jugar muchas horas. Es habitual que en los juegos de guerra estas medallas se das por permanecer "vivo" muchas rondas (partidas), matar una gran cantidad de "enemigos" o realizar una muerte muy "espectacular", como asesinar a alguien con las manos. Mientras que en el caso de los videojuegos de carreras, los premios se otorgan por ganar un número determinado de veces o por el kilometraje recorrido en una pista en particular.

Otro elemento habitual de ayuda es el de las noticias (news). Estos son espacios informativos mantenidos por los desarrolladores del juego, para indicar eventos como campeonatos, concursos o alteraciones en el servicio de los juegos en línea.

Y por último nos encontramos con el gameplay, que sería en este caso el objeto del derecho a la información. Es aquí donde se realiza la principal interacción y objetivo central de este tipo de aplicaciones: jugar. Esa es la razón por la que es el objeto desde el punto de vista del derecho a la información.

Antes de poder ahondar en los aspectos deontológicos del gameplay, tal como lo realizamos con las ayudas de los juegos, es necesario centrarnos brevemente en sus aspectos comunicacionales. Para poder analizar el derecho a la información en el campo periodístico, primero debemos conocer sus rutinas y prácticas habituales. Aquí sucede lo mismo.

Derecho a la información y el desarrollo de los videojuegos

Desde el punto de vista del desarrollo conceptual de los videojuegos, existen dos tipos básicos de gameplay: el mundo y la plataforma. Los videojuegos de plataforma, corresponden a un esquema de desarrollo tradicional, utilizado desde los años ochenta hasta la actualidad.

Son juegos en 2D (dos dimensiones), los que los personajes se mueven de izquierda a derecha de la pantalla y van saltando (arriba y abajo) para superar las dificultades que plantea el escenario o los enemigos.

Por lo general, en los juegos de plataforma el personaje va saltando por un escenario, de izquierda a derecha, tal como sucede en franquicias de Nintendo como Mario Bros o Sonic. En los juegos de plataforma lo normal es que existan hasta dos jugadores.

Los juegos de peleas como Street Fighter, también se los puede considerar como de plataforma debido a que son en 2D y los movimientos están limitados a derecha e izquierda y arriba y abajo.

Las consecuencias sobre el derecho a la información de este tipo de videojuegos es importante, porque plantean un mayor grado de responsabilidad por parte del desarrollador, debido a que son espacios altamente controlados por sus creadores.

Tanto los animadores, como los programadores y los guionistas definen cada uno de los pasos que debe cumplir el jugador para ganar. Todas las acciones necesarias para pasar de etapa y ganar están definidas de ante mano por los desarrolladores.

Eso significa que el grado de autonomía del jugador es casi inexistente. Si Desantes (1994) plantea que el eje central de la actividad periodística es el deber de informar, en el caso de los videojuegos sería el **deber de formación**.

Desde la perspectiva funcionalista, (Wolf, 1987) los medios de comunicación cumplen con la función de socializar valores, ideologías, metas y principios. Esta hipótesis propia de la llamada Escuela

Norteamericana de Investigación en Comunicación, está presente en la utilización de videojuegos bélicos por parte de la Armada de los Estados Unidos (Marines) como mecanismo de reclutamiento.

Más aún si consideramos que según las teorías clásicas del desarrollo cognitivo, los niños pequeños tienen dificultades para discernir entre la realidad y la ficción. La hipótesis que está detrás de esta afirmación, es que si en el videojuego se deben cuidar a los animales y el medio ambiente, estaríamos socializando ambas acciones. Es decir, las estaríamos legitimizando, poniéndolas en el lugar de lo deseable, de una acción o correcta, que además tendría elementos simbólicos involucrados en ella. Dicho en términos sencillos, lo convertiríamos en una acción "cool".

La acción formativa se basa en que tanto la animación del juego, como el audio, y las acciones posibles que debe realizar el gamer están definidas previamente por los desarrolladores.

Al dejarlo en el ámbito formativo, no estamos afirmando que los videojuegos sean la causa de la violencia en los jóvenes y los adolescentes. Hay una gran diferencia entre la causa y la socialización. Cuando hablamos de socializar un valor; nos referimos a que lo estamos dando a conocer y lo estamos dando a conocer; lo cotidianizamos, por decirlo de alguna manera. Lo convertimos en una moneda de uso común, que está al alcance de la mano.

Desde ese punto de vista, los videojuegos no se diferencian de ningún medio de comunicación de masas, debido a que cumplen la misma función. la socialización de conductas violentas también se produce a través de series de televisión, películas, telenovelas, comics, libros o noticieros.

En el caso de Bioshock 2 y otros videojuegos, este es un concepto que está presente. Las acciones cometidas por el personaje central (que está en primera persona) repercute desde el punto de vista moral en la adolescente que hay que rescatar y en torno a la cual gira la trama del juego. Si actuamos de manera compasiva, perdonando la vida de las personas y rescatando a los inocentes, la adolescente que rescataremos tendrá esas cualidades y nos dirá que nosotros fuimos su inspiración. Por el contrario, si matamos, violamos y actuamos de manera codiciosa, nos dirá que con nuestro ejemplo la hemos transformado en un monstruo. Es por eso que el juego tiene finales distintos, dependiendo del tipo de comportamientos que desarrollemos durante el desarrollo del gameplay.

Al crear el deber de formación, tal como lo dijimos anteriormente, no estamos planteando que matanzas como las Columbine sean culpa de los videojuegos. Nos estamos poniendo en otro nivel. Simplemente le estamos diciendo al desarrollador del videojuego que si dentro del gameplay hay que asesinar a una persona, estamos familiarizando al jugador con ese tipo de acciones.

Y si nos vamos al caso de Grand Theft Auto (GTA) le estamos enseñando a cometer asesinatos por encargo, debido al grado de realismo que tiene el juego, debido a que utiliza la lógica de simulación.

Esto nos lleva al siguiente tipo de gameplay: el mundo. Por mundo entenderemos un espacio o universo inmersivo, que cuenta con sus propias leyes, geografía, normas morales e historia. Es una especie de universo paralelo, cerrado en si mismo, que puede o no, tener correlato con el mundo real.

Por lo general, el mundo utiliza la vistas en 3D, en primera o tercera persona. Para lograr un máximo de inmersión, el mundo funciona bajo la lógica de la simulación. Cabe recordar que algunos simuladores de aviones y automóviles tienen una gran exactitud, al punto de ser utilizados de manera corriente como

mecanismo de adiestramiento para pilotos profesionales de aerolíneas de todo el mundo, al igual que para corredores de Fórmula 1.

Al crear el mundo la idea es que el gameplay se transforme en una experiencia lo más real posible y que involucre la mayor cantidad de sentidos por parte del gamer. En este punto el concepto de inmersión adquiere centralidad, al transformar el juego en una experiencia.

Eso nos lleva nuevamente al caso planteado por Grand Theft Auto. Al crear un mundo propio, basado en el diseño urbano de distintas ciudades de Estados Unidos, de acuerdo a la versión de la cual se trate, con una experiencia inmersiva, que se basa en la lógica de la simulación, caemos en el ámbito de la apología.

Al colocar como prueba la realización de asesinatos por encargo y otorgar más puntajes más a los por atropellar personas y, ojalá, mujeres embarazadas o con coches con niños, caemos en el ámbito de la celebración de las conductas violentas.

La apología nos lleva al **deber de ser responsables**. Por responsabilidad entenderemos como la conciencia de que nuestras acciones tienen consecuencias, tanto en el mundo virtual creado por el desarrollador, como en el mundo real.

El deber de responsabilidad va más allá del de formación. Implica reconocer que juegos como Grand Theft Auto colocan la actividad delictual en el ámbito simbólico y la sitúan como un modelo deseable a seguir; como un estilo de vida aceptado socialmente. Es un peldaño más alto que el deber de formación.

Nuevamente debemos aclarar que con esto no queremos instalar la discusión de si los videojuegos son o no la causa de la violencia en los niños, adolescentes y jóvenes. Aquí estamos hablando una esfera ética y comunicacional, en la cual nos movemos en el campo de qué es lo deseable o lo indeseable, en términos sociales. En qué es lo aceptado socialmente y lo que no lo es. Es justamente en ese ámbito en donde actúa los videojuegos y la razón fundamental por la cual nos debemos preocupar desde el punto de vista deontológico.

Cabe señalar, que en el caso del gameplay el desarrollador crea la trama o historia, el escenario, los personajes, las animaciones y las acciones que se deben cumplir. Es justamente en esos puntos donde se aplicaría el ámbito de la responsabilidad deontológica.

Y al igual que en el caso de la actividad periodística, estaríamos frente a los tipos de derecho a la información descritos por Desantes (1991): sobre la actividad informativa y sobre el mensaje, aunque con diferencias fundamentales.

Sobre la actividad informativa, es todo el razonamiento deontológico al momento de crear el videojuego. Es decir, su historia o trama, las acciones a seguir, el escenario, el diseño de personajes (como trabajo intelectual), el modelado, la animación y los efectos sonoros y gráficos.

Y sobre el mensaje, nos referiríamos al derecho a la información sobre el gameplay mismo. Aquí debemos separar los derechos de formación y los de observancia. El deber de observancia adquiere un tinte netamente formativo, debido a que el desarrollador pierde el control sobre el videojuego. Es el deber de formar, de guiar al gamer para que actúe de manera ética, aspirando hacia el bien común.

Esto se debe a que es el jugador quien deberá resolver los dilemas éticos, sobre todo al jugar en línea, porque ahí pasamos a un ámbito de convivencia entre personas reales, que va más allá de lo virtual. Cabe recordar que tal como lo señala Steinberg (2011), el cyberbullying es uno de los problemas habituales que acecha a los niños cuando juegan en línea.

El punto está en que este deber de formación va más allá de lo planteado por ESRB o PEGI, en el sentido de informar a los padres. Aquí se requiere de una actuación directa con niños y jóvenes que va más allá del videojuego y que debiera alcanzar otros espacios, como la escuela o formar parte de una nueva gama de programas de alfabetización digital.

Es necesario formar a niños y jóvenes en el ámbito de la detección y resolución de dilemas éticos, en que sean capaces de identificar los derechos humanos que están en conflicto. Y que junto con ello, dispongan las de las herramientas para buscar asesoría, ayuda y tomar una decisión ética.

¿Debiera existir un tribunal, una guía o un orientador ético en cada una de las comunidades creadas en torno al videojuego? Estimamos que la solución debiera ir por ese lado. Pero lo principal es que esto no debiera formar parte de la industria, sino que debiera nacer desde los propios profesionales involucrados en el desarrollo de los videojuegos.

Eso marcaría un cambio de lógica. Marcaría el hecho de hacerse responsables de sus propios actos comunicacionales. De la historia creada por ellos mismos.

Por otra parte, los derechos de observancia en los juegos en línea, habría que plantearlos más en una esfera resolutoria, que en una policial o de monitoreo. Tal como lo señalamos anteriormente, este deber debiera orientarse hacia una actuación más cercana a la de un mediador, de una persona encargada de resolver problemas entre dos personas o grupos, para llegar a un acuerdo o punto medio. Y sólo en casos extremos tomar acciones como recurrir a la justicia ordinaria o los organismos policiales.

Para concluir

Antes de finalizar es necesario hacer algunas aclaraciones. En primer lugar, que este trabajo más que responder preguntas, tiene el objetivo de plantearlas. De ser el punto de inicio para un debate que debe ser más amplio y que no tiene como un objetivo crear ningún nuevo estándar para la industria.

Partimos de la base de la ética y la deontología son cuestiones de criterios que debe estar anclados en la persona humana. Es decir, en el razonamiento de quienes crean y desarrollan los videojuegos. Mientras no exista el convencimiento de que la preocupación por la actuación ética debe provenir de los propios profesionales que generan los videojuegos y no, de la industria, no se observaran resultados reales.

Acuerdos como PEGI y ESRB no serán más que letra muerta, independientemente de su calidad, alcance o capacidad coercitiva.

Por otra parte, casos como Grand Theft Auto (GTA) deben llamar la atención de la industria y de los propios desarrolladores, porque la simple política de calificación por edad no es suficiente para frenar la presión por parte de los grupos de interés.

Las soluciones duraderas y reales deben provenir de aquellos que trabajan en el desarrollo de los videojuegos, debido a que son ellos mismos quienes más los comprenden y quienes deben tomar conciencia de las repercusiones de sus acciones.

Al igual que el trabajo periodístico, el desarrollo de los videojuegos no es una caja mágica, inocua que no tiene ninguna consecuencia sobre el mundo real. Tampoco es una Caja de Pandora, originadora de todos los males.

Son los propios profesionales de los videojuegos los llamados a hacerse cargo de esa realidad y crear los criterios éticos que debieran inspirar su acción y permitirles, resolver los problemas que los aquejan.

Bibliografía:

- Castellón, Lucía; Jaramillo, Oscar. (2011) *Mapeamiento de la producción de videojuegos en multiplataforma*. Escuela de Periodismo, Universidad Mayor: Santiago.
- Castellón, Lucía; Jaramillo, Oscar. (2010) La cultura del videojuego. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. Año VII (n° 13). pp. 134 - 145.
- Desantes, José María (1991). *Información y derecho*. Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago.
- Desantes, José María (1994). *La información como deber*. Universidad Austral: Buenos Aires.
- Lessig, Lawrence (2006). *Code: Version: 2.0*. Basic Books: New York.
- Jaramillo, Oscar; Castellón Lucía. (2012) Educación y videojuegos. *Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación*. (N° 117). pp. 11 - 19.
- Jenkins, Henry. (2006) *Convergence Cultura: Where Old and New Media Collide*. New York University Press: New York.
- Jenkins, Henry. (2006) *Fans, bloggers and gamers*. New York University Press: New York.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked Culture*. New York University Press: New York.
- Rose, Frank. (2011) *The art of immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*. W.W. Norton & Company: New York.
- Steinberg, Scott. (2011) *The modern parent's guide to kids and video games*. Poer Play Publishing: Liliburn.

- Wolf, Mauro (1987) *La investigación en comunicación de masas*. Paidós: Barcelona.