

## Prohibido jugar: Análisis de las leyes de videojuegos en Chile y Colombia

*Piracón Fajardo, J.A*

*Jaime Andrés Piracón Fajardo*

*Psicólogo Universidad Nacional de Colombia.*

*Magister en Ciencias Sociales FLacso Argentina. Investigador sobre videojuegos y educación.*

*Capacitador docente en incorporación de TIC en prácticas de enseñanza.*

Correo: [japiraconf@unal.edu.com](mailto:japiraconf@unal.edu.com)

**Cita:** Piracón Fajardo, Jaime Andrés. “Prohibido jugar: analisis de las leyes de videojuegos en Chile y colombia” en Revista *Lúdicamente*, Vol. 6, N°12, Año 2017, Octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 24 de febrero 2017 y aceptado para su publicación el 21 de abril de 2017.

**RESUMEN:** Desde la perspectiva de la construcción social de la infancia y la crítica al determinismo tecnológico, el artículo compara las leyes de videojuegos de Chile y Colombia analizando los argumentos y acciones que proponen. Los argumentos propuestos se fundamentan en el determinismo tecnológico y privilegiando la violencia y la adicción como los peligros que amenazan a la infancia y son exacerbados por los videojuegos. Ambas leyes terminan por privilegiar una visión de la infancia desde el rol del consumidor y como sujeto pasivo que requiere protección y, en consecuencia, orientan sus acciones a limitar lugares y contenidos de juego según criterios que son traídos

**ABSTRACT:** : From the perspective of childhood as a social construction and from the critics to technological determinism, the article compares the videogames laws in both Chile and Colombia analyzing the arguments and actions that they propose. The proposed arguments are based in technological determinism and identifying violence and addiction as risks that are encouraged by videogames. Both laws privilege a vision of childhood as consumers and as a passive subject that requires protection and limit to spaces and content that are brought by regulations in cinema and TV. The laws, by not giving a space to the voices of children, are unaware of the fundamental meanings that compose the practices of videogames.

**Key words:** videogame laws- Childhood- Technological determinism

de los modelos de regulación de contenidos del cine y la televisión. Las leyes al no dar la voz a los sujetos involucrados también desconocen componentes fundamentales de la práctica de los videojuegos.

**Palabras clave:** Leyes de videojuegos, infancia, determinismo tecnológico.

## Introducción

La construcción de la infancia es un proceso histórico y social que no solo involucra los estudios de un campo científico sino también componentes culturales y políticos, y se da en distintos escenarios de la vida social. El diseño e implementación de leyes y políticas públicas es uno de esos escenarios (James y James 2004), allí se condensan y explicitan las representaciones que diferentes sectores de la sociedad han construido y se traducen en acciones concretas que tienen un efecto sobre los destinatarios en sus interacciones y espacios cotidianos. No obstante, no siempre las leyes y políticas tienen en cuenta esos escenarios cotidianos y la diversidad de formas de apropiación. De esta manera, el estudio de las leyes da cuenta de uno de esos escenarios de construcción de la infancia y permite analizar de qué forma se representan sus destinatarios, cómo se han ido construyendo esas representaciones y que saberes y perspectivas han primado en el proceso.

Desde la Convención de los Derechos del Niño (1989) se ha prestado mucha atención y se han concentrado esfuerzos en la construcción de políticas y leyes que incorporen la perspectiva de derechos y una concepción integral de la infancia, campos como la salud, la educación y la participación han sido extensamente debatidos y estudiados. La Convención, en los artículos 17 y 18 sienta algunas bases para la regulación de la oferta cultural y asigna al Estado la tarea de velar por un entorno cultural que proteja y favorezca el desarrollo de niños y niñas<sup>1</sup>. Sin embargo, los esfuerzos de los estados por cumplir dicho mandato han tenido diversos destinos; desde la regulación de contenidos audiovisuales hasta las más recientes regulaciones sobre videojuegos. Este artículo pretende situar algunas de las particularidades de los videojuegos como objeto y práctica particular para desde esas particularidades de su constitución analizar dos leyes recientes sobre la regulación de la práctica de videojuegos en el contexto latinoamericano. Los dos casos seleccionados son la ley chilena de videojuegos (modificación de la Ley 19.496 de protección de consumidores), y la ley colombiana de

---

<sup>1</sup> A propósito ver Felini, D. (2015).

videojuegos (Ley 1554 de 2012) y serán analizadas y comparadas a partir de los argumentos utilizados por sus proponentes y las acciones que proponen ejecutar. Este acercamiento se inscribe en una línea de investigación desarrollada en el “UN Observatorio sobre Infancia” de la Universidad Nacional de Colombia acerca de las relaciones de niños, niñas y adolescentes con los nuevos medios de comunicación<sup>2</sup>.

Antes de analizar las leyes en cuestión, vale la pena explicitar algunas características de los videojuegos que contextualizan el problema y señalan algunas líneas de análisis para comprender el sentido de argumentos y acciones de las leyes.

Hace más de 40 años que los videojuegos aparecieron en nuestras sociedades. Desde su invención el mundo de los videojuegos ha sufrido por lo menos tres grandes expansiones. Una expansión tecnológica anclada en la proliferación de computadoras personales de los años 80s y 90s, el incremento en la velocidad de procesamiento de datos que ha permitido el paulatino incremento de la calidad y complejidad de gráficos y mecánicas de juego y el desarrollo de dispositivos portables que han permitido la irrupción de los videojuegos en casi cada uno de los bolsillos de los ciudadanos de las grandes metrópolis. De la mano de esta expansión tecnológica podemos hablar de una expansión narrativa representada en el incremento exponencial de géneros de videojuegos que, de juegos simples en dos dimensiones, han pasado a constituir mundos paralelos (Second Life por ejemplo), reconstruir escenas históricas, encarnar héroes mitológicos y hasta preparar ciudades enteras para las catástrofes. Finalmente, una tercera expansión, subsidiaria de las dos anteriores, es la expansión de tipos de usuarios. Dicha expansión se puede contemplar desde la perspectiva de género (cada vez más mujeres se declaran jugadoras activas), generacional (la media de la edad de videojugadores aumenta año tras año), y urbano-rural (los celulares han posibilitado que sectores poco jugadores ahora accedan a un abanico amplio de juegos) (Interactive Software Federation ISFE, 2010).

Pese a la diversificación de sectores y edades en las que se practican los videojuegos, tanto para jóvenes y adultos la práctica de los videojuegos es una cosa de niños, así lo pudimos comprobar en una investigación realizada con estudiantes de secundaria de 14 años en promedio, que a pesar de jugar con frecuencia decían que en la actualidad jugaban más por matar el tiempo mientras que cuando eran “más chicos” sí jugaban de verdad<sup>3</sup>. En contextos de capacitación con docentes sobre el uso de los videojuegos como herramientas educativas, los videojuegos son concebidos por ellos, sin lugar a dudas, una práctica de los más jóvenes, de los llamados por ellos “nativos digitales”, aunque los docentes reconocen dedicar tiempo al Candy Crush, al Farm Ville entre otros juegos difundidos por las redes sociales<sup>4</sup>. No se trata acá de una descripción del uso de videojuegos (cada vez más usado por adultos) sino de cómo se construye la representación sobre la práctica de los videojuegos asociada con la infancia o “los más jóvenes”.

---

<sup>2</sup> A propósito ver Torrado et. al. (2010) y Piracón y Palma (2010).

<sup>3</sup> Se hace referencia acá a la investigación *Escuela, jóvenes y saberes: una investigación sobre las prácticas de docentes y estudiantes con el lenguaje audiovisual y los nuevos medios*, dirigida por Inés Dussel y desarrollada durante el 2010 en escuelas secundarias de Buenos Aires Capital, Mar del Plata, Mendoza y Tucumán.

<sup>4</sup> Se hace referencia a la tesis de maestría en desarrollo “Videojuegos en entornos escolares: actores, prácticas y representaciones”, (Piracón, 2015)

Tal como lo plantea David Buckingham (2007), en el ecosistema de pantallas los videojuegos históricamente han ocupado el lugar de las “malas pantallas” a diferencia de las computadoras personales que se han ido transformando en herramientas útiles e imprescindibles para la productividad y el aprendizaje. Para este autor, los videojuegos han heredado el lugar que en su momento tuvo la televisión como causante de un sinnúmero de inconvenientes para los niños. Pero, si vamos un paso más atrás, podemos encontrar que antes de ser “el séptimo arte” el cine también era responsable de múltiples peligros sociales.

Es indudable que la criminalidad infantil es anterior al cinematógrafo, pero no es menos cierto que por una parte ha aumentado y que por otra parte ha tomado una forma más audaz, más peligrosa, más profesional, y se podría asegurar, más científica desde que se ofrece el film policial a las ignorancias y a los malos instintos. Ha sido una complicación en una enfermedad social. Para concluir, o por lo menos para atenuar un estado mórbido ¿no es el primer cuidado del médico, separar primeramente la complicación susceptible de empeorar el estado del enfermo? Monitor de la Educación Común-1915

Según Lisa Gitelman (2006), se trata de un proceso que es compartido por todos los dispositivos tecnológicos ni bien aparecen en la esfera pública. En su libro *Always Already New*, Gitelman identifica procesos similares en diferentes dispositivos como el fonógrafo o el cinematógrafo que están acompañados de las mismas reacciones por la comunidad de usuarios y de la sociedad en general.

En las ya clásicas categorías de apocalípticos e integrados (Eco, 1990) propuestas a mediados del siglo XX, un grupo importante de la sociedad, los apocalípticos, tiende a ver en los nuevos medios o en la cultura de masas en general una fuente de cambios, para la cultura, para los valores y para todo aquello que como sociedad apreciamos. La contracara son los integrados, que son menos drásticos y por el contrario creen que las tecnologías se integrarán a los ritmos de la sociedad que los genera. Sin duda, como bien señala Gitelman (2006), hay una tendencia a privilegiar aquellas posiciones que piensan en el poder de las tecnologías para cambiarlo todo. Este determinismo tecnológico orienta la mayoría de representaciones que construimos como ciudadanos sobre los nuevos medios de comunicación y muchas de las prácticas a las que nos acercamos. El determinismo hace especial énfasis en el análisis de los efectos que tienen los dispositivos/medios/artefactos sobre los usuarios obviando o minimizando el papel de los procesos de producción, las formas de distribución o las condiciones de apropiación de cada usuario (Ito 2009). Como consecuencia de esto una de las retóricas más frecuentes para referirse a los nuevos medios es la de la amenaza.

La retórica de la amenaza, casi por definición, incluye un peligro, ejercido por algo o alguien y obviamente, un sujeto sobre el que recae esa amenaza. En el caso que nos convoca, es claro que la amenaza recae sobre la infancia (en el doble sentido de categoría e individuos pertenecientes a esa categoría), y el peligro se suele asociar con los nuevos medios y sus contenidos, sin mucha claridad sobre los procesos de producción que están detrás de ellos. Tal como lo demuestra Coetzee (2014) este sentimiento de amenaza y el consecuente apuro de la sociedad por proteger al desvalido (bien sea pobre, niño, etc.) son de larga data y no solo comprenden a los productos audiovisuales sino también a los medios escritos y a las artes en general.

No es casualidad entonces, que sea ya común, y por tanto casi imperceptible, que haya comités de clasificación de películas en todos los países y que cada que asistimos al cine vemos antes de iniciar la película el resultado de un largo debate de ese comité de clasificación. En el caso colombiano por ejemplo, la creación del comité de clasificación de películas data de mediados de siglo XX y fue estipulado inicialmente en el código de policía. No es azaroso que en sus inicios, y hasta hoy, el comité de clasificación tenga una tarea casi policiaca en la sociedad. En otros estudios<sup>5</sup> se identificó precisamente que los comités de clasificación operan y sobre todo deciden sobre la preservación ante dos contenidos: la violencia y el sexo explícito, los dos tabúes que históricamente han sido constitutivos de la infancia y, son estos dos contenidos los que orientan su decisión.

Es común encontrar en las discusiones académicas contemporáneas un distanciamiento explícito sobre estos dos tabúes clásicos como definidores exclusivos de la infancia. Muchos plantean que la posmodernidad los desbordó (Corea, 1999), otros se posicionan desde una perspectiva de derechos en la que el cuidado de la infancia se extiende mucho más allá de estos dos tabúes. Sobre todo, desde la perspectiva de derecho se ha avanzado en la construcción de políticas y protección de la violencia y la sexualidad, solo por poner un ejemplo, en Colombia se desarrolló toda una política sobre el juego infantil que terminó con la construcción de un complejo sistema de ludotecas a lo largo del país que ofrece a los niños la posibilidad de acceder a entornos altamente estimulantes que favorezcan su desarrollo cognitivo y emocional. Pero ¿qué pasa cuando cruzamos el camino y volvemos del lado de los medios masivos de comunicación?

Desde hace cerca de 10 años se vienen implementando en todo el mundo sistemas de clasificación de los videojuegos, el ejemplo más sobresaliente en este ámbito es el Código PEGI que opera en toda Europa y que se organizó como la síntesis de los sistemas de clasificación de videojuegos de diferentes países de Europa. Como resultado, todos los videojuegos que se venden en Europa tienen en sus empaques una serie de señales que informan a los compradores sobre el contenido del videojuego. Igualmente, atendiendo a ese tipo de contenidos, las cajas advierten sobre un rango de edad para el que es apto el videojuego en cuestión.



<sup>5</sup> Ver Torrado y Piracón 2010

En la misma línea, muchos países han desarrollado leyes que apuntan a la regulación de sistemas de clasificación similares<sup>6</sup>. Dos de los casos más recientes en el contexto latinoamericano son los de Chile y Colombia que en los últimos 4 años han promulgado leyes orientadas a la construcción de herramientas para “vérsalas” con los videojuegos. En Chile, haremos referencia a la modificación de la Ley 19.496 sobre protección de consumidores (aprobada en todas las instancias)<sup>7</sup> y en el caso colombiano a la Ley 1554 de 2012 por medio de la cual dictan normas de operación a los establecimientos que prestan servicio de videojuegos y otras disposiciones<sup>8</sup>.

### Las leyes

Argumentos. Tanto en Chile como en Colombia las leyes tuvieron un proceso que se extendió desde finales de 2008. En el caso chileno los proponentes pertenecían a la Unión Democrática Independiente, un partido político de derecha que tuvo una importante participación en el gobierno del expresidente Sebastián Piñera y en la oposición a ambos gobiernos de Michelle Bachelet. En el caso colombiano, los proponentes del proyecto de ley fueron senadores del Movimiento Mira, un partido político de origen religioso que aglutina seguidores de la Iglesia de Dios Ministerial de Jesucristo Internacional. Pese a la clara orientación de ambos partidos proponentes, los debates y tensiones que surgieron a lo largo del proceso no fueron tan radicales como en otros temas en los que derecha, centro e izquierda suelen discutir más abiertamente. Ambos proyectos fueron aprobados con el apoyo de una mayoría amplia y las objeciones en general eran más de forma que de fondo o contenido.

Una vez aclarados los autores de las leyes y sobre todo su orientación política e ideológica, podemos detenernos en las argumentaciones que sirvieron para sustentar sus proyectos. Vale la pena resaltar que la Ley en Colombia tiene un abanico de acción más grande y por tanto su argumentación también se extiende más.

Ambos proyectos de ley señalan que el problema ante el que se posicionan son los efectos negativos que causa a niños, niñas y adolescentes la exposición ante contenidos violentos. Así inician la exposición de los argumentos los ponentes:

Más de 50 años de investigaciones sobre los efectos negativos de la violencia desmedida en la televisión en los niños, han permitido llegar a conclusiones en forma más rápida y completa sobre los efectos de la violencia excesiva en los videojuegos. (Chile)

El problema surge cuando los videojuegos dejan de ser vistos como herramientas con increíble potencial pedagógico y lúdico, para convertirse en herramientas interactivas que promueven antivalores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo. (Colombia)

Ambas leyes se fundamentan en el supuesto de que la exposición a contenidos violentos es inadecuada apelando, más explícitamente en el caso chileno, a las investigaciones

---

<sup>6</sup> Un caso es el de Argentina que a nivel nacional mediante la Ley 26.043 de 2005 regula el sistema de clasificación de videojuegos al igual que en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires mediante la Ley 1.244 de 2003. Ambas leyes comparten los principios e incluso algunas de las acciones de las leyes que trata este artículo.

<sup>7</sup> [http://www.camara.cl/pley/pley\\_detalle.aspx?prmID=5985&prmBL=5579-03](http://www.camara.cl/pley/pley_detalle.aspx?prmID=5985&prmBL=5579-03)

<sup>8</sup> República de Colombia, Diario oficial 9 de julio de 2012. Disponible en [http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3714\\_documento.pdf](http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3714_documento.pdf)

que desde mediados del Siglo XX se han ocupado de la televisión. Sin embargo, ambos proyectos señalan diferentes argumentos para sustentar el mayor peligro que representan los videojuegos.

Estudios dados a conocer por la American Psychological Association, como el de Douglas Gentile y Craig Anderson del año 2003, (Gentile Et Anderson, 2003) muestran cómo los efectos negativos de los videojuegos pueden incluso ser más perjudiciales que la televisión, toda vez que los videojuegos son: (i) Mas envolventes e interactivos, (ii) Recompensan el comportamiento violento de los jugadores y (iii) Existe una repetición constante y mucho más intensa que en la televisión de dichos actos de violencia (Chile)

Según estos expertos, [hay] tres razones por las cuales los videojuegos violentos son más perjudiciales que algunos programas de televisión y películas. (i) Identificación con el agresor: muchos juegos siguen el formato de first person shooter<sup>9</sup>. Esto implica que el usuario ve toda la historia a través de los ojos del protagonista, llegando incluso a identificarse emocionalmente con el personaje central del argumento. (ii) Alto grado de interactividad: el jugador cumple un rol mucho más activo, en que puede escoger la forma en que atacará a sus oponentes, lo cual ayudaría a conformar una estructura de pensamiento agresiva. (iii) Naturaleza adictiva: los videojuegos operan sobre la base de recompensas y castigos, tal como una máquina tragamonedas, quita dinero cuando uno pierde y entrega monedas al ganar. (Colombia)

En ambos casos los ponentes recurren a los avances de la ciencia como fuente de legitimación de los proyectos de ley. Sin embargo, es importante analizar que en ambos casos se hace referencia a estudios provenientes del ámbito psicológico y que puntualmente dentro de ese ámbito psicológico se encuentran en una corriente positivista que históricamente ha sido mucho más proclive a los estudios sobre efectos que otras corrientes de investigación en psicología. Aunque parece obvio, no debemos dejar pasar que se trata de dos partidos políticos de derecha, conservadores, que de todo el abanico de investigaciones sobre el tema recurren a los estudios de una psicología más bien policiaca como el conductismo (Canguilhem, 2001) y que sin duda cooptó en su momento las formas de pensar “científicamente” la relación entre medios de comunicación y usuarios.

También debemos señalar la aparición en estas argumentaciones de otra vertiente que ha ganado fuerza en los últimos años sobre la adicción a los videojuegos. No es un dato menor que en la cuestionadísima última versión del DSM10 se haya incorporado como entidad clínica del espectro de trastornos de la conducta la adicción a los videojuegos. Así, y como veremos, en el caso colombiano además del problema de la violencia, la adicción también hace parte del problema sobre el cual se legisla. Igualmente, la ley colombiana sitúa como nudo el problema de la discriminación presente en los videojuegos como otro tema que se debe resolver mediante la legislación.

---

<sup>9</sup> Tirador en primera persona. Juegos en los que el jugador encarna un personaje que con diferentes armas dispara en diversos mundos.

<sup>10</sup> Manual diagnóstico de las enfermedades psicológicas y psiquiátricas desarrollado en Estados Unidos. Su última versión fue rechazada por diferentes agremiaciones de médicos, psicólogos y psiquiatras de los Estados Unidos por promover una excesiva medicalización de los pacientes con escasa evidencia científica y en aparente asocio con empresas farmacéuticas de psicofármacos.

Un último punto en común de las argumentaciones tiene que ver con la mención de los casos de asesinatos que han sucedido en escuelas europeas y norteamericanas, así es planteado en el caso chileno

Tal es así, que casos a nivel internacional han demostrado que jóvenes adictos a videojuegos violentos, han cometido tiroteos y masacres entre sus propios compañeros de estudio, para lo cual basta recordar la muerte de 34 personas el 17 de abril de 2007 en la Universidad Tecnológica de Virginia, Estados Unidos y la más reciente ocurrida en Finlandia, en donde murieron asesinadas 8 personas en el Instituto Jokela de Tuusula, el 7 de Noviembre de 2007, hechos en los cuales si bien no se puede atribuir toda la responsabilidad a la afición de los involucrados a los videojuegos excesivamente violentos, constituye un elemento común en ambos casos, que podrían haber ayudado a exacerbar comportamientos violentos, en personalidades inestables o enfermas. (Chile)

Los casos mencionados, entre otros, generaron igualmente en Estados Unidos y Europa profundos debates sobre el papel de los videojuegos violentos en la sociedad (Jenkins 2009), por supuesto el debate fue mucho más profundo y ejecutivo a nivel legal que el debate sobre la posesión de armas en la sociedad norteamericana. Ahora bien, resulta llamativo que tanto en Chile como en Colombia estos casos sean referenciados, en primer lugar por la ausencia de eventos similares en nuestra región, segundo porque sobre estos casos se trata de un efecto enteramente mediático en el que luego de los asesinatos los medios de comunicación señalaron posteriormente la “adicción” de estos adolescentes a los videojuegos y su rol determinante en los hechos.

Las argumentaciones sirven en estos dos casos como la estructura sobre la que reposan una serie de acciones que se regulan en las leyes. Tanto o más que los argumentos, estas acciones dan cuenta de la forma como los legisladores (y de una u otra forma la sociedad que ellos mismos componen) enuncian un problema y en consecuencia cómo conciben al otro, que en este caso son los niños, niñas y adolescentes que usan videojuegos.

Acciones. Los dos casos seleccionados tienen algunas diferencias tanto en la naturaleza y destinatario de las acciones como en su alcance. El caso chileno, por tratarse de una reforma sobre la ley que protege a los consumidores, sitúa la totalidad de sus acciones sobre el marco comercial e industrial. Por su parte, el caso colombiano propone acciones para el campo comercial, pero también para el sector salud y el sector educación. Adicionalmente, propone la creación del Comité de promoción, clasificación y seguimiento para el uso de videojuegos. El siguiente cuadro resume las acciones que ordenan ambas leyes.

	Chile	Colombia
Establecimientos		Los establecimientos que ofrecen servicios de videojuegos deben cumplir con normas mínimas de locales comerciales (Iluminación, ventilación, baños). Los establecimientos no pueden estar a menos de 400 metros de los establecimientos educativos. Deben ser operados por un mayor de



		<p>edad y no se puede vender alcohol ni cigarrillos.</p> <p>Las copias de los videojuegos que se utilicen deben ser originales. Los usuarios no pueden ser menores de 14 años.</p>
Circulación y Exhibición	<p>“Todo envase o envoltura que contenga un videojuego, sea nacional o importado, destinado a su distribución dentro del territorio nacional, y toda acción publicitaria de los mismos, cualquiera sea la forma o el medio a través del cual se realice, deberá contener en forma clara y precisa, la advertencia sobre los grados de violencia contenidos en dicho videojuego”</p>	<p>“Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara, expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego”. “Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el Uso de Videojuegos”.</p>
Prevención	<p>“Las consolas de cualquier tipo para videojuegos, deberán disponer de un sistema de control parental, que permita el ingreso de una clave para ser accionado o cualquier otro mecanismo que permita a los padres, apoderados y/o adulto responsable, el tener control sobre el contenido y duración en el uso de videojuegos”.</p>	<p>Los encargados de establecimientos deben tener un certificado de manejo adecuado de jugadores patológicos.</p> <p>“Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente”.</p> <p>“El comité debe promover campañas pedagógicas y educativas para informar a padres y jugadores sobre las consecuencias en la salud del uso de videojuegos”.</p> <p>“El comité debe exigir al Ministerio de Educación la publicación de orientaciones pedagógicas que permita a los estudiantes desarrollar destrezas para enfrentar situaciones de la vida cotidiana”.</p>
Clasificación	<p>a) "Apto para todo público"</p> <p>b) "Juego violento, sólo apto para mayores de 13 años"</p> <p>c) "Juego excesivamente violento, sólo para adultos"</p>	<p>El comité revisará las clasificaciones que circulan en Colombia, actualizándolas periódicamente.</p> <p>“Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:</p> <p>1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contenidos referidos a: Entretenimiento</p>



		<p>educativo. Deportes. Competencias de vehículos reales o ficticios. Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos. Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.</p> <p>2. Videjuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de: Lenguaje soez. Desnudez, sexo o sexualidad. Bebidas alcohólicas. Drogas ilegales. Productos de tabaco. Discriminación de cualquier índole. Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte. Apuestas de dinero o propiedades”.</p>
--	--	--

La preeminencia de la violencia como problema a tratar en el caso chileno simplifica las acciones que se proponen. Al declarar la obligatoria exhibición de la clasificación, la ley chilena desconoce diversos aspectos, por demás obvios del problema planteado, como por ejemplo el sector salud o el sector educación. Al restringirse al circuito industrial y comercial, aparece la noción de consumidor como el marco privilegiado para concebir a niños, niñas y adolescentes. En este sentido, la acción de ese otro que se privilegia en este modelo es la compra y por eso la regulación se enfoca en ello. Finalmente, en el componente preventivo aparecen como referentes los adultos como los llamados para encarnar la protección de los más chicos (nada nuevo en la historia de la infancia) pero siempre habilitados por un sistema de control parental que en las consolas de videojuegos significa una clave extra, que solo los padres deberían poseer, para poder iniciar el sistema operativo. Acá, la ley también propone un esquema de acción bastante estrecho, una suerte de padre candado que prohíbe o permite el juego.

En el caso colombiano que, como explicitamos, propone una ley de mayor alcance, aparecen también las regulaciones de la esfera comercial relacionadas con la exhibición de la clasificación asignada en los productos, pero también los establecimientos. Merece una mención especial la regulación de la distancia que deben mantener los establecimientos de videojuegos con respecto de las instituciones educativas. Esta disposición llama la atención porque replica la regulación con respecto a los prostíbulos o casas de lenocinio. De esta forma, los establecimientos de videojuegos caen en el mismo saco de los llamados “Bares de mala muerte”. Aquí se confirma nuevamente la sombra de los dos tabúes constituyentes de la infancia, no solo en el planteamiento del problema que hacen las leyes sino también en el espectro de medidas que contemplan para resolver ese problema, de modo que medidas clásicas para el mantenimiento de la sexualidad en la esfera adulta se replican para los videojuegos. Pero ¿Qué tan comparables son los prostíbulos con los establecimientos de videojuegos? ¿Qué tan comparable es el acto de pagar por sexo con el de pagar por jugar un videojuego?

Los sistemas de clasificación de ambas leyes emulan de manera simplificada los sistemas de clasificación de películas estableciendo criterios por edad en los que claramente los contenidos violentos son el objetivo de la regulación. Siguiendo los argumentos iniciales ambos asumen que los chicos no deberían acceder a contenidos violentos y en términos preventivos son los adultos los que deben supervisar esto.

La ley colombiana incorpora en sus disposiciones el componente preventivo adicionando a los mencionados padres del caso chileno, el sector salud (por la adicción) y el sector educación como especializado en el desarrollo de “competencias”. En ambos casos la ley es mucho más imprecisa que con los rangos de edad y los contenidos y propone una salida sectorial. Más que dudar de la idoneidad del sector salud para lidiar con este tema, es importante subrayar el carácter de enfermedad que se le asigna en este caso a la práctica de los videojuegos, resuena aquí la cita de 1915 sobre el cine en la que el médico debería separar el mal antes de que empeore, solo que acá la metáfora deja de serlo.

Un componente nodal de la ley colombiana es la creación del Comité de promoción, clasificación y seguimiento para el uso de videojuegos. Según la ley, el comité incluye además de representantes de los entes gubernamentales locales, al director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) a nivel local, dos representantes de la Sociedad Colombiana de Psicología, dos representantes de las agremiaciones de padres de familia, dos representantes de la Asociación de Facultades de Educación, un representante de la Asociación Colombiana de Psiquiatría y dos representantes de las ligas de videojuegos de Colombia.

Esta composición nos da un mapa general de quienes son considerados actores claves del problema y en qué proporción. Como ya lo hemos señalado en los argumentos, la psicología (en su vertiente más positivista) y la psiquiatría son saberes científicos que responden eficientemente ante el modelo del determinismo tecnológico que prima en las concepciones de los medios y por eso su importancia tanto en la construcción de argumentos como en la ejecución de las disposiciones. Por otra parte, el ICBF en tanto referente central del sistema de protección de la infancia en Colombia, encarna la perspectiva de derechos, pero sobre todo su componente protector que fundamenta la acción contra la “exposición a la violencia”. Las asociaciones de padres en este caso emiten su concepto sobre la clasificación con un rol algo más protagónico que en el caso chileno. Finalmente, con una participación minoritaria del comité y como una mención casi anecdótica en todo el texto de la ley, aparece la voz de los videojugadores representados en dos miembros de las ligas de videojugadores.

Aunque más extensa, la ley colombiana comparte el núcleo duro de la ley chilena. Ambas son mucho más específicas en las disposiciones de censura que en las de prevención, y ambas se enfocan en un sujeto consumidor, necesitado de protección y (aunque esto sea ya un clásico del campo) sin voz.

### **Algunos asuntos para discutir.**

Hasta acá hemos hecho un recorrido por las propuestas de las leyes tanto en sus argumentaciones como en las acciones que proponen. Hemos analizado aquello que aparece. Sin embargo, hay también un conjunto poco despreciable de aspectos que no aparecen. La zona olvidada más importante es la práctica misma de los videojuegos. Ambas leyes desconocen extensamente las determinantes de la práctica de los

videojuegos. Las argumentaciones no son explícitas sobre el acceso en términos de qué tipos de videojuegos prefieren los chicos y chicas según su edad, por el contrario encuentran en el porcentaje de videojuegos violentos sobre el total de videojuegos la señal de que los usuarios acceden a esos juegos indistintamente. Pero más grave aún, desconocen rasgos básicos de las formas de acceso, por ejemplo que al regular los envases de los videojuegos están apuntando a consolas y pc games que si bien son el sector más rentable (Kerr, 2006) no necesariamente representan la forma de acceso mayoritaria. De hecho, dispositivos portables como celulares o juegos que se utilizan mediante las redes sociales tienen una penetración bastante alta entre los adolescentes (Watkins 2009). De este modo, incluso desde el modelo de los efectos, las restricciones apenas si cubren una parte de las prácticas de los usuarios de videojuegos.

Igualmente, el predominio de la visión determinista y por tanto de los efectos de los medios sobre sus usuarios anula la posibilidad de comprensión de los videojuegos como una práctica social (Mäyrä, 2008). Al reconocer los videojuegos como práctica social se pueden entonces reconocer los sentidos que adquiere para los usuarios la práctica. Una descripción más cuidadosa y menos efectista permitirá pensar las posiciones desde las que se accede a los contenidos violentos y por tanto formas de trabajarlo o elaborarlo, más que de prohibir su acceso.

En ambas leyes salta a la vista la importación de los modelos de regulación que se desarrollaron a lo largo del siglo XX tanto para la televisión como para el cine. Con esos modelos de regulación se importaron los marcos referenciales que nutren los argumentos de las regulaciones. No obstante, estos modelos tienen en el menor de los casos 40 años desde su aparición y en la actualidad, con excepción de ciertos reductos de la psicología más positivista, el modelo emisor-receptor que subyace al determinismo tecnológico ha sido ampliamente cuestionado por diferentes ramas del conocimiento (Silverstone, 2004).

Desde otras perspectivas, se propone que los modelos de conceptualización y consecuentemente de regulación de los usuarios de la televisión y el cine son desbordados por los modelos de los nuevos medios. En estas perspectivas particularidades de los videojuegos (entre otros nuevos medios) como la interactividad y la inmersión no son la señal de un peligro latente de mayor compromiso conductual sino los precursores de la aparición de nuevos modelos de comprensión de la forma como los usuarios se relacionan con los contenidos. En síntesis, los modelos de regulación del flujo de contenidos mediáticos que se desarrollaron para el espectador de los años 60 no necesariamente son los más idóneos para los nuevos medios, menos aún si la adaptación consiste en un endurecimiento de la regulación como en el caso de los filtros de contenidos en el Reino Unido (Buckingham, 2014).

En la misma línea, las leyes y en general los sistemas de clasificación, no toman en cuenta el hecho de que estamos frente a un producto lúdico, es decir, no se trata simplemente de un medio de comunicación sino que su forma lúdica genera variaciones en su práctica con respecto a otras formas culturales. Si bien podemos explicar una parte de lo que sucede con los videojuegos pensando en otras formas culturales, no podemos obviar sus particularidades y deberíamos preguntarnos qué de su naturaleza lúdica debemos atender a la hora de explorar formas de regulación o acompañamiento nos pueden ayudar a generar prácticas, que a la manera que propone la Convención, fomenten el libre desarrollo de niños y niñas.

Criticar las regulaciones suele ser un ejercicio recurrente para los académicos, en este caso resulta más fácil pensar en los defectos de las regulaciones que en por qué triunfa la perspectiva de los efectos sobre otras formas de conceptualizar la relación medios y usuarios. Se abren una serie de interrogantes bastante amplios.

En el campo de los derechos de la infancia y los sistemas de protección aparece con frecuencia la pregunta por el grupo de derechos más difícil de llevar a la práctica, los de participación ¿cómo garantizar la participación de niñas y niños? Pareciera que en campos aislados de la esfera mediática como el juego en sí mismo, somos capaces de pensar en políticas de avanzada en las que la garantía de un derecho como el derecho al juego se convierte en una forma de garantizar el desarrollo intelectual del niño y de la construcción de un ciudadano que juega en un espacio público como la ludoteca. Sin embargo, cuando nos acercamos a las nuevas tecnologías y a los medios masivos se reactiva una suerte de voz que nos lleva a regular sin escuchar a los destinatarios de esas regulaciones, a concebirlos como carentes de criterios y pasivos frente a los contenidos.

En su libro “Matando Monstruos”, Greard Jones (2002) analizó tragedias como las de Columbia y reconstruye la retórica que acompaña el paso de las investigaciones científicas a la circulación masiva en las agencias de noticias. Dicha retórica tiene como fundamento una actitud generalizada de los lectores (tanto de la investigación académica como de los diarios) por la que, según Jones, “esperamos hallar pruebas de que las imágenes violentas conducen a un comportamiento igualmente violento, y por tanto las encontramos. No solo las esperamos, a menudo queremos verlas porque ofrecen una respuesta conocida y tranquilizadora” (2002, pág. 39). De tal suerte que nos calmamos pensando que si obstaculizamos el acceso a las imágenes violentas la violencia desaparecerá. En la misma línea Silverstone afirma que “las culturas que hemos creado alrededor de nuestras máquinas y nuestros medios son precisamente eso. En el sentido común y en los discursos cotidianos, e incluso en los escritos académicos, las tecnologías aparecen mágicamente, son magia y tienen consecuencias mágicas, tanto blancas como negras” (2004, pág. 45).

Así, en países como Chile y Colombia que a lo largo de 15 años han venido planteando políticas de infancia y sistemas de protección que destacan sobre otros países de la región<sup>11</sup>, ante el llamado de regulación sobre una nueva tecnología retroceden a un modelo conservador en el que justamente la voz de niños, niñas y adolescentes no aparece. El resultado de esto es contradictorio pues al mismo tiempo que se incentiva el juego se lo termina prohibiendo.

Si junto con James et. al. (2004) pensamos que las leyes además de explicitar unas representaciones tienen un efecto sobre la infancia y las formas en que el cambio social tiene lugar, no deja de preocupar que en leyes de la segunda década del siglo XXI se privilegie una mirada del sujeto como consumidor y de la infancia como una minoría que necesita ser protegida y a la que no se le otorga participación en las leyes que le competen. Un enfoque, este, que desde otros sectores ha sido superado con mucho esfuerzo. Sigue siendo una asignatura pendiente la de darle la voz al otro.

---

<sup>11</sup> Políticas como “Chile crece contigo” o “De cero a siempre” que se caracterizan por exceder el objetivo de la “protección” y apuntan a perspectivas integrales de la infancia.

## Referencias

- Buckingham, D. (2007). Más allá de la tecnología. Buenos Aires: Manantial.
- Buckingham, D. (2014). Objectionable content?. Disponible en [https://www.academia.edu/7453955/Objectionable\\_content\\_Young\\_people\\_censorship\\_and\\_pornography](https://www.academia.edu/7453955/Objectionable_content_Young_people_censorship_and_pornography)
- Canguilhem, G. (2001). ¿Qué es la psicología? El seminario: Argentina.
- Coetzee, J. (2014) Contra la censura. Debolsillo: Buenos Aires.
- Corea, C. (1999). ¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez. Buenos Aires: Lumen.
- Eco, U. (1990). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Lumen.
- Felini, D. (2005). Beyond Today's Video Game Rating Systems: A Critical Approach to PEGI and ESRB, and Proposed Improvements. Games and Culture 2015, Vol. 10(1) 106-122
- Gitelman, L. (2006). Always Already New. Media, history and the data of culture. Cambridge: MIT Press.
- Interactive Software Federation ISFE. (2010). Video gamers in Europe 2010. Bruselas: Game Vision.
- Ito, M. (2009). Engineering Play: A cultural history of children's software. Estados Unidos: MIT Press.
- James, A. (2004). Constructing Childhood. New York: Palgrave MacMillan.
- Jenkins, H. (2009). Fans Blogueros y videojuegos. Barcelona: Paidós.
- Jones, G. (2002). Matando Monstruos. Por qué los niños necesitan fantasía, super-héroes y violencia imaginaria. Barcelona: Ares y Mares.
- Kerr, A. (2006). The business and culture of digital games. Londres: SAGE Publications.
- Mäyrä, F. (2008). An introduction to game studies: Games in Culture. Londres: SAGE Publications.
- Piracón, J. & Palma, C. (2010). Nuevas subjetividades infantiles y medios audiovisuales de comunicación. Revista de Psicología Universidad de Chile, vol. 19, núm. 2, agosto-diciembre, pp. 133-156
- Silverstone, R. (2004). ¿Por qué estudiar los medios? Buenos Aires: Amorrortu.
- Torrado M.C., Piracón, J., Molina, A. & Palma, C. (2010). Análisis exploratorio sobre nuevas identidades infantiles y su relación con los medios audiovisuales de comunicación. Universidad Nacional de Colombia & Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura. Bogotá D.C.
- Watkins, C. (2009). The Young and the digital. Boston: Beacon Press.

