

Más allá de los videojuegos bélicos: un acercamiento a la Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos¹

Alexandra Ranzolin

Licenciada en Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB). Msc. en Educación mención Procesos de Aprendizaje (UCAB). Msc. en Comunicación y Educación por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Doctoranda del programa interuniversitario en Comunicación de las Universidades de Sevilla, Huelva, Málaga y Cádiz en la línea Educomunicación y Alfabetización mediática. Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Monteávila. Investigadora asociada en el Instituto de Investigaciones de la Comunicación de la Universidad Central de Venezuela (ININCO-UCV), en la línea educación, comunicación y medios; y profesora invitada en el Instituto de Estudios Superiores de Administración (IESA).

Resumen

El presente artículo pretende estimular la reflexión sobre la importancia para la persona de formar parte de una comunidad, así como los instrumentos legales promulgados para este fin desde el uso de los videojuegos. Se entiende que la violencia es la consecuencia de múltiples factores y combatirla requiere, entre otros, el modelaje responsable por parte de los agentes socializadores. Se destaca que esta investigación no respalda la violencia en ninguna de sus manifestaciones y solo busca describir la realidad venezolana en cuanto a la regulación de los videojuegos violentos.

Palabras clave: Ciudadanía, democracia, educación en medios, Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos, videojuegos violentos

Beyond war video games: an approach to the Law for the Prohibition of War Video Games and War Toys

Abstract

This article aims to stimulate reflection on the importance to the person of being part of a community, as well as the legal instruments promulgated for this purpose since the use of video games. It is understood that violence is the consequence of multiple factors and fighting it requires, among others, responsible modeling by socializing agents. It is noted that this research does not support violence in any of its manifestations and only seeks to describe the Venezuelan reality regarding the regulation of violent video games.

Keywords: Citizenship, democracy, media education, Law for the prohibition of war video games and war toys, violent video games

¹Se extiende un especial agradecimiento a Danilo Ospina, sociólogo graduado en la Universidad Central de Venezuela y quien participó en la recolección de la información que se presenta a lo largo del artículo.

La democracia no es filantropía. No es siquiera altruismo, ni reforma social. La democracia no se basa en la compasión hacia el hombre corriente. La democracia se basa en la reverencia al hombre corriente o, si se prefiere, incluso en el temor al hombre corriente. No protege al hombre porque este sea miserable, sino porque es sublime. No objeta tanto el hecho de que el hombre corriente sea esclavo como el hecho de que no sea rey, pues su sueño es siempre el sueño de la primera república romana, el de una nación de reyes. (Chesterton)

Una ley implica la exposición de las normas básicas para el ordenamiento de la vida en comunidad y la convivencia armónica entre los miembros de una sociedad. Así, el trabajo, el estudio, las relaciones familiares y el juego, por nombrar solo algunas actividades propias del que hacer del ser humano, se encuentran regidas por normas o leyes, a partir de las cuales se señala lo que es posible o no realizar en relación con el contexto en las que se aplican. Todo esto para garantizar un marco común de convivencia y relaciones entre los seres humanos en un territorio determinado. En este sentido, las leyes constituyen uno de los vínculos que conjugan estas relaciones (Red hemisférica de intercambio de información para la asistencia mutua en materia penal y extradición, 2007) y ofrecen protección frente a posibles amenazas y a la resolución de conflictos.

“La ley además debe ser equitativa. Eso significa que esta debe reconocer y proteger ciertos derechos fundamentales, especialmente la igualdad y la libertad” (Red hemisférica de intercambio de información para la asistencia mutua en materia penal y extradición, 2007), por otra parte, el respeto a las leyes es una condición *sine qua non* de acuerdo con el espíritu con el cual fueron formuladas por el legislador, quien tiene en sus manos tomar en cuenta también las cuestiones morales y éticas involucradas en la materia.

Las leyes serán más justas en la medida en que correspondan a la naturaleza propia de la persona y su entorno. En ámbitos democráticos se puede hacer referencia a lo señalado por Abraham Lincoln en el discurso de Gettysburg en Dedicatoria al Cementerio Nacional de los Soldados de la ciudad del mismo nombre, en 1863, durante la Guerra Civil Estadounidense: “Que resolvamos aquí firmemente que estos muertos no habrán dado su vida en vano. Y que el gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo no desaparecerá de la Tierra” Uribe (2015). Descontextualizar esta disertación no significa más que desvirtuar el significado último de lo expresado por Lincoln y la posible solución a la dolorosa realidad por la que atravesaban los norteamericanos en ese momento.

Las leyes y su legislación son un elemento fundamental dentro de un sistema democrático. En este sentido, Rodríguez y Francés (2010) exponen en relación con el término democracia:

Desde el siglo XIX, el concepto de democracia se ha impuesto referido a las relaciones entre estado y sociedad. Se define como una forma de gobierno en que el poder político del Estado, la soberanía, pertenece por derecho a todo el pueblo, entendido como el conjunto (casi) universal de ciudadanos, sin exclusiones por razones de sexo o clase social, y no a un grupo específico y limitado del mismo. Su finalidad última es que los ciudadanos controlen, intervengan y definan objetivos en relación con ese poder político. Se entiende que el gobierno debe reflejar y expresar la voluntad del pueblo, interpretando de este modo las nociones tradicionales de soberanía popular y gobierno popular. (p. 12)

La ley, según afirma Chesterton (1905), protege al hombre porque es sublime y no porque sea miserable, por lo cual, requiera auxilio más que protección frente a las consecuencias adversas que se puedan desprender de los contextos y realidades a los que se enfrente.

De acuerdo con lo anterior vale la pena destacar que Venezuela, como miembro de la Organización de las Naciones Unidas² -ONU-, es corresponsable de unir esfuerzos para el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible correspondientes a la agenda del año 2030. El objetivo número nueve -9- de estas metas, titulada “Industria, innovación e infraestructura” (ONU, s/f) expone la importancia del crecimiento de las tecnologías de la información y las comunicaciones y afirma que “la infraestructura básica, como las carreteras, las tecnologías de la información y la comunicación, el saneamiento, la energía eléctrica y el agua, sigue siendo escasa en muchos países en desarrollo” (ONU, s/f). Además, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo -PNUD- afirma que en 2019:

Más de 4.000 millones de personas aún no tienen acceso a Internet y el 90 por ciento proviene del mundo en desarrollo. Reducir esta brecha digital es crucial para garantizar el acceso igualitario a la información y el conocimiento, y promover la innovación y el emprendimiento, (párr. 3)

² Fundada en 1945 por 51 países en San Francisco -EEUU-, la conforman 193 naciones y su objetivo es mantener la paz y la seguridad en el mundo. Además de la Asamblea General, la ONU está organizada en diferentes Consejos, entre ellos, seguridad; económico y social; administración fiduciaria, así como la Corte Internacional de Justicia y la Secretaría.

Lo anterior manifiesta la necesidad de acortar la brecha digital que tiende a asfixiar a las sociedades con menor acceso a las TIC, o que se encuentran “subconectadas” (Kituyi, 2019), conforme a los potenciales procesos creativos e innovadores que puedan desarrollar sus habitantes en este ámbito. Por otra parte, se puede retomar la reflexión de Martínez de Toda (2004) en la que expresa que los medios de comunicación corresponden a la forma más relevante de comunicación pública, por lo tanto, todos los medios que la favorezcan son útiles y necesarios.

Tucho (2006) expone que una ciudadanía alfabetizada políticamente, responsable, social, moral y participativa, parece que va más allá de inculcar valores. Aristóteles afirmó que el hombre es un ser social, una persona que debe vivir en comunidad, por lo que no puede ser determinado por un individuo o grupo. Por otra parte, Horrach (2009) señala que es el ejercicio de la libertad y las obligaciones que corresponden a esta condición lo que permite que la democracia se mantenga, entendiendo que este sistema es una construcción cultural por lo que la educación representa un papel decisivo para su arraigo.

De acuerdo con lo anterior, hacer comunidad implica mucho más que generar asociaciones, involucra consensos que son posibles gracias a complejos procesos de comunicación entre los diferentes actores que confirman la Sociedad y el Estado. A esto se une la conformación de un entramado que, gracias al desarrollo de la tecnología, genera nuevas modalidades de interrelación.

Para los fines del presente artículo se entiende que los videojuegos son considerados nuevos medios de comunicación porque permiten, además de entretener, ofrecer la conformación de redes físicas y virtuales interconectadas que incorporan la estética del cine, la televisión y la interactividad, facilitar la transmisión de conocimiento, cultura, valores y visiones e interpretaciones del mundo, así como también ponen de manifiesto formas de vivir y entender la vida (Marín, 2004).

Sin embargo, advierte Bauman (2003):

Las conexiones son ‘relaciones virtuales’. A diferencia de las relaciones a la antigua (por no hablar de las relaciones ‘comprometidas’, y menos aún de los compromisos a largo plazo), parecen estar hechas a la medida del entorno de la moderna vida líquida, en la que se supone y espera que las ‘posibilidades románticas’ (y no solo las ‘románticas’) fluctúen cada vez con mayor velocidad entre multitudes que no decrecen, desalojándose

entre sí con la promesa ‘de ser más gratificante y satisfactoria’ que las anteriores. (p. 13)

De lo anterior se puede debatir en relación con las verdaderas razones por las cuales el ser humano necesita estar en comunidad y cómo estos nuevos medios interactivos permiten favorecer su cumplimiento, por otra parte, también conviene profundizar en la importancia última de sistemas democráticos y el ejercicio de la ciudadanía para el cumplimiento de estos medios y fines en las sociedades actuales.

Por todo lo señalado hasta el momento, los fines de este artículo se refieren esencialmente a la reflexión sobre la importancia del hacer comunidad para la persona, así como los medios legales y tecnológicos -videojuegos como nuevos medios de comunicación- que pueden favorecer esta interrelación. A continuación, se presentan las principales características de la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009) promulgada en Venezuela para regular los aspectos que son considerados específicamente negativos en relación con el uso de estas nuevas tecnologías.

1. Ley para la prohibición, no para la educación

Si las leyes son la posibilidad de regular las relaciones en sociedad, podría concluirse que todos los ámbitos en los que se desenvuelve el ser humano pueden ser objeto de estas regulaciones. Como se señaló anteriormente, a continuación se presentan algunas reflexiones generadas en torno a la promulgación de la ley venezolana conocida como Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009), que procura normar el uso de estas tecnologías y recursos lúdicos. En este sentido, resulta de interés poner el foco en lo relativo con los videojuegos, entendiendo que forman parte del ecosistema de las TIC, además de ser considerados nuevos medios de comunicación y, como ya se ha expuesto, responder a las preocupaciones plasmadas en la agenda de 2030 y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU (s/f) en relación con la reducción de la brecha digital y la generación de innovaciones.

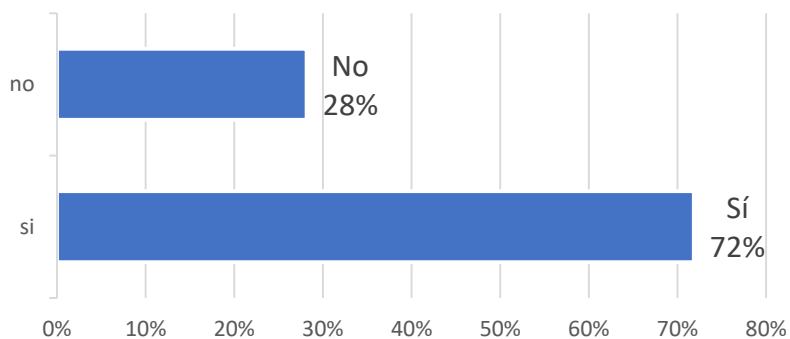
Debe tomarse en cuenta, que los videojuegos constituyen un especial campo de estudio en el cual se manifiestan certezas e interrogantes. Mientras autores como Belli y López (2008) afirman que estas tecnologías son herramientas de relación y no de aislamiento, igualmente, otros investigadores –entre ellos Orozco (2012)- aseguran que se está presenciando el surgimiento de aprendizajes informales a

través de estas tecnologías. Sin embargo, también es posible observar que la Organización Mundial de la Salud -OMS- (2018) en CIE-11-11va Revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades- en el apartado 6C51 (2018) sobre Trastorno por uso de videojuegos, que la adicción a los videojuegos, o su uso abusivo, puede considerarse un desorden mental y, con ello, las consecuencias que implica en la percepción y el aprovechamiento de los juegos de video³ en, por ejemplo, la educación.

De acuerdo con lo anterior, se desprenden algunos datos de interés propuestos por Ranzolin (2016) al consultar a más de 200 adolescentes entre 13 y 17 años sobre si conocían la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009), a lo que afirmaron lo siguiente:

Gráfico 1

Conocimiento de una ley que limita el uso de videojuegos violentos



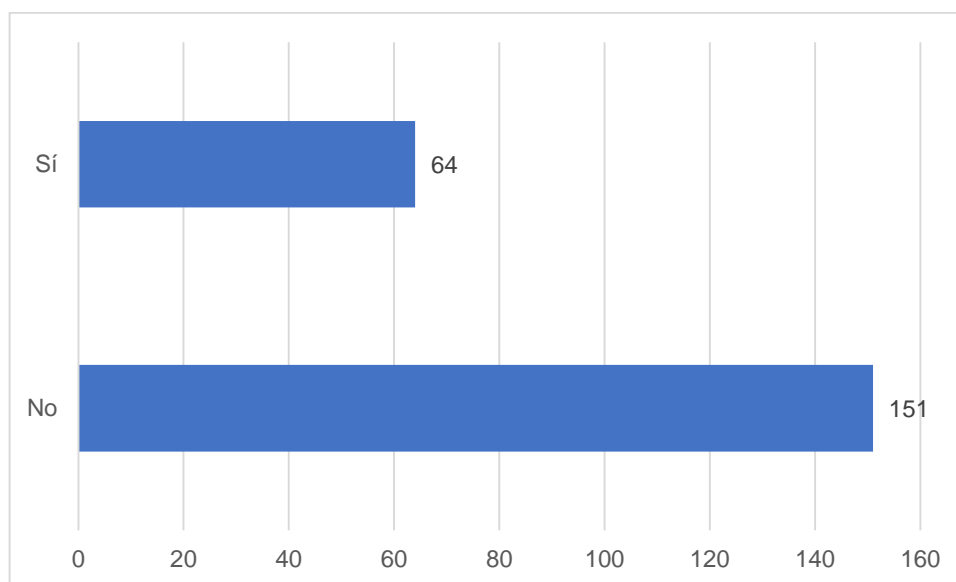
Elaboración propia, 2020

³Entre los síntomas de este trastorno se encuentran que el videojugador prefiera estar frente al videojuego antes que cumplir con funciones esenciales de la vida como dormir, comer, trabajar, relación con la familia, entre otros, generando angustia o ansiedad. Para realizar este diagnóstico los síntomas deben presentarse por al menos 12 meses. El problema de fondo no es el contacto eventual con esta tecnología interactiva, sino su uso descontrolado. Se destaca que no todos los videojugadores presentan este tipo de patología y que la advertencia se encuentra en la forma en que es utilizada. (OMS, 2018)

Como se puede observar, el 72% de la muestra asevera conocer la existencia de una ley que restringe el uso de videojuegos violentos frente al 28% que la desconoce, sin embargo, al preguntar sobre:

Gráfico 2

Conocimiento de la ley de videojuegos bélicos y juguetes bélicos



Elaboración propia, 2020

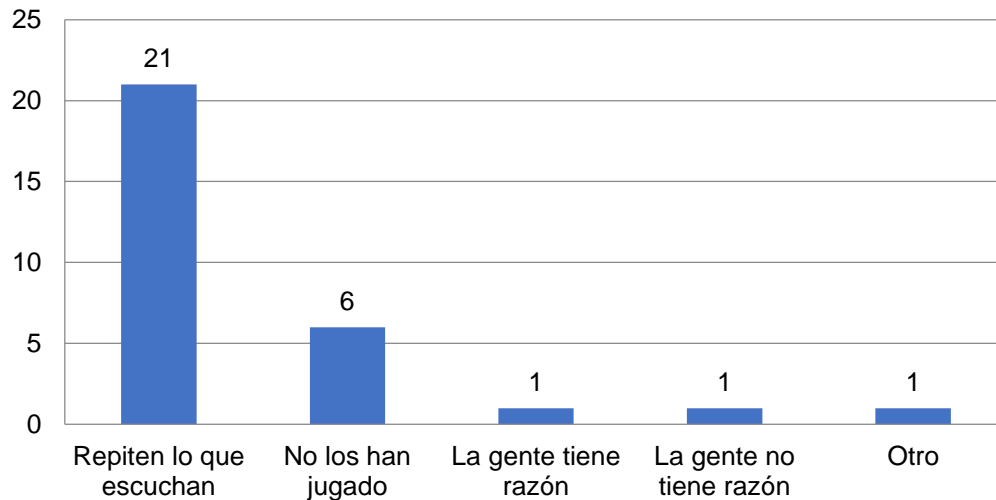
Los adolescentes, de acuerdo con las respuestas obtenidas en ambas preguntas, entienden que existe una legislación que limita el uso de géneros agresivos relacionados con los videojuegos, sin embargo, se intuye que no precisan con exactitud el instrumento legal al cual se hace referencia -tal y como se observa en la gráfica anterior- así como sus consecuencias.

Por otra parte, en una encuesta realizada a 70 *videojugadores expertos*⁴(Ranzolin, 2017) se les preguntó “¿en qué piensas cuando se habla de prejuicios o preocupaciones sobre los videojuegos?”, a lo que los *video jugadores expertos* señalaron que la mayor parte de las personas se fían de lo que otros dicen del videojuego y que, en segundo lugar, se habla sin haber jugado con estas tecnologías. En la opción otros señalaron que se exponen prejuicios o preocupaciones dependiendo del videojuego.

⁴Se entiende por *videojugador experto* a la persona, mayor de edad, que ha jugado videojuegos desde su infancia ininterrumpidamente hasta su etapa adulta o de adulto mayor.

Gráfico 3

Prejuicios y preocupaciones sobre los videojuegos según videojugadores expertos



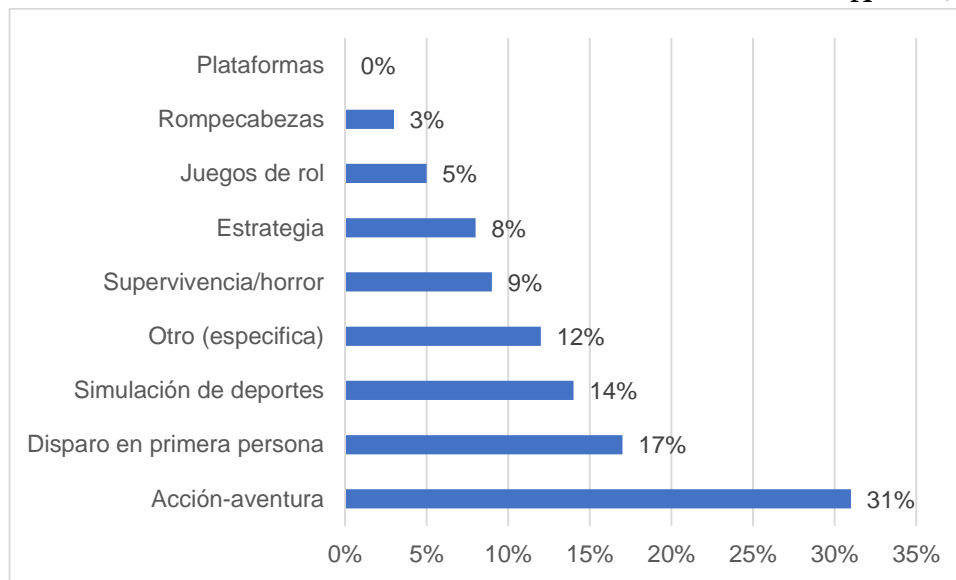
Elaboración propia, 2020

Finalmente, en la encuesta realizada a los 232 adolescentes antes mencionados (Ranzolin, 2016) se evidencia que los géneros de videojuegos más populares son acción-aventura y disparo en primera persona, lo cual indica la preferencia por los videojuegos orientados en mayor medida a la violencia o agresividad, ante esta realidad, una primera reflexión apunta a la corresponsabilidad de familias e instituciones educativas en la alfabetización mediática y la educación en medios que, como se verá, se resume también en una forma comprobada de regular, reconocer y favorecer una relación crítica con los contenidos mediáticos.

A continuación, se presenta la información sobre la preferencia de consumo de videojuegos por género:

Gráfico 4

Preferencia de videojuegos por género



Elaboración propia, 2020

A través del proyecto *Tres dimensiones para el aprendizaje matemático inducido*, realizado por Niebla (2012), se entiende que los videojuegos más que una tecnología destinada al entretenimiento, constituyen también un espacio para el aprendizaje. El proyecto realizado por Niebla (2012) consistió en la creación de un videojuego para niños y adolescentes orientado al aprendizaje de las matemáticas, consideradas difíciles de comprender y, por tanto, muchas veces poco atractivas debido al prejuicio o la complejidad que implican.

Tomando en cuenta que la introducción de videojuegos en el aula de clase puede constituir una manera de actualizar y hacer más efectivos procesos de enseñanza-aprendizaje, Niebla (2012) seleccionó el género de disparo en primera persona para realizar una propuesta de aprendizaje de las matemáticas a través de los videojuegos. Como se señaló, el género seleccionado es uno de los más populares en el mercado juvenil y que goza de poca aceptación entre otros públicos por estar relacionado con el desarrollo de conductas violentas por parte de los usuarios. El videojuego diseñado consiste en la utilización de un rifle con el que se dispara a funciones matemáticas según sean válidas.

Vale la pena destacar que los videojuegos poseen una capacidad comunicativa a gran escala, son mucho más que juegos, constituyen la posibilidad de relación y obtención de conocimiento superando el aula de clase y el contexto familiar, por lo tanto, generando espacios de educación informal como ya se ha señalado. Sin embargo, estos elementos parecen ser de menor importancia para el Gobierno Nacional, una muestra de esto se presentó cuando el expresidente Hugo Chávez señaló en una de sus

ALEXANDRA RANZOLIN

alocuciones en el programa dominical 'Aló Presidente' en 2010 -luego de haber sido promulgada unos meses antes la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009)- que los videojuegos son veneno, que enseñan a matar y tirar bombas como lo hace el capitalismo, dirigiendo sus acusaciones especialmente al Play Station⁵. El mandatario también expuso que "los videojuegos ponen a los jóvenes de camino al infierno"(Alcántara, 2010). Como se verá más adelante, todas estas afirmaciones contradicen la promoción del desarrollo de miradas críticas frente a los medios a partir de leyes como la LOPNNA (2007) en su artículo 69.

2. Algunas características de la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos

Lamentablemente, son pocos los atributos que se pueden asignar a la ley objeto de estudio en el presente artículo. Si bien pudiera tener la intención de favorecer la protección y mejor convivencia entre los miembros de las comunidades de video jugadores y sus nuevos integrantes -especialmente niños que por no tener marcos de referencia son susceptibles de una mayor influencia negativa-, también es cierto que el instrumento puede considerarse incompleto y que desconoce o evade esta realidad interactiva, novedosa, llamativa y que, partiendo del entretenimiento, favorece el desarrollo de procesos cognitivos de alto desempeño⁶.

Lo primero que puede observarse en la Ley de Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos (2009) es la presencia de términos difusos como 'cultura de paz' y 'violencia', sin embargo, aunque la ley no lo precisa, se puede entender por violencia según la Organización Panamericana de la Salud (2002):

El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. La definición comprende tanto la violencia interpersonal como el comportamiento suicida y los conflictos armados. Cubre también una amplia gama de actos que van más allá del acto físico para incluir las amenazas e intimidaciones.

⁵ Play Station es una plataforma de Sony que permite interactuar con videojuegos.

⁶Según Gee (2003) cuando la gente aprende a jugar videojuegos, realmente está aprendiendo una nueva alfabetización, lo cual puede extrapolarse a los principios de la educación en medios sobre alfabetización digital y comunicativa en general, necesaria para el aprendizaje audiovisual y mediático, y la adquisición de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico.

ALEXANDRA RANZOLIN

Además de la muerte y las lesiones, la definición abarca también las numerosísimas consecuencias del comportamiento violento, a menudo menos notorias, como los daños psíquicos, privaciones y deficiencias del desarrollo que comprometan el bienestar de los individuos, las familias y las comunidades.

Por lo que se observa que la violencia no puede considerarse un fenómeno unidireccional sino multifactorial, por lo que la solución a su influencia depende de múltiples elementos y no solo de la eliminación de un medio.

Por otra parte, no se evidencia la exposición de motivos característica de los instrumentos legales, por lo que no es posible comprender el espíritu del legislador ni la justificación para la redacción de la ley. Adicionalmente, puede ser considerada una ley punitiva, su objeto consiste en “prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos” (Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos, 2009), lo cual no favorece la unidad con otras leyes como la LOPNNA (2007) sobre la educación crítica para los medios de comunicación -que incluye nuevos medios- y que se consideraría una oportunidad para el uso inteligente de estas tecnologías:

El Estado debe garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo.

Parágrafo Primero. La educación crítica para los medios de comunicación debe ser incorporada a los planes y programas de educación y a las asignaturas obligatorias.

Parágrafo Segundo. El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar a todos los niños, niñas, adolescentes y sus familias programas sobre educación crítica para los medios de comunicación. (art. 69)

Las sanciones dispuestas por la ley al promover la compra y uso de videojuegos y juguetes bélicos van desde multas, hasta prisión de 3 a 5 años. Se puede tomar en cuenta que lo referido a la importación o producción debe realizarse con la anuencia del Estado y bajo las regulaciones de gobierno nacional, por lo que, probablemente, a lo que la ley apunta es al tráfico ilegal de este tipo de mercancía al igual como se realiza con otras, en este sentido, es un punto que compete a la práctica general de estas transacciones.

Por otra parte, según el artículo 10 de esta ley se establece que los recursos obtenidos a través de las multas antes mencionadas se “promoverán planes y proyectos destinados a la prevención del delito y al fomento de programas educativos, culturales y deportivos” (Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos, 2009). Cabría preguntarse sobre especificidad del tipo de delitos a prevenir, así como los planes educativos que ampararía la ley.

En el artículo 4 se señala que la familia tiene un papel preponderante en el desarrollo integral del niño, niña y adolescente, y es su derecho recibir información recreativa adecuada para su desarrollo intelectual y espiritual, sin embargo, no se da espacio a la escuela -u otros ámbitos- como factor mediador esencial en la formación de los niños y corresponsable de su educación junto con la familia. Tampoco se valoran los videojuegos como medios de comunicación y su espacio en educación no formal. También se señala en el artículo que todo videojuego debe promover la lealtad, el respeto a la vida, el sano entretenimiento, entre otros, sin embargo, nuevamente se observa la inexactitud en la definición y aplicación de estos términos.

Finalmente, se prohíbe todo tipo de publicidad que incite a la adquisición de videojuegos o juguetes bélicos, encontrando que la realidad es distinta, por lo menos en los portales web venezolanos y las redes sociales que promocionan libremente este tipo de materiales, por lo cual resulta también aparentemente inviable, poco realista o falta de estrategia, desde este punto de vista se evidencia la no reglamentación de los videojuegos en línea. En cuanto a las autoridades competentes que harán efectiva la ley, no se especifican las instancias que permiten sostener y ejecutar la aplicación de este instrumento legal.

3. Sobre la aplicación de la ley

Si bien esta ley no ha tenido un impacto amplio conocido en relación con su objetivo inicial, se pueden señalar algunas iniciativas por parte del Gobierno Nacional para su implementación, por ejemplo, el 10 de octubre de 2013 en la plaza Diego Ibarra de Caracas se realizó una actividad organizada por la Alcaldía de Libertador y el Gobierno del Distrito Capital llamada ‘De la violencia a la convivencia’ en donde se reunieron niños de diversas parroquias de Caracas para intercambiar sus videojuegos bélicos por bicicletas hechas en el país (Agencia Bolivariana de Noticias, 2013). Con esto se pretendió dar cumplimiento al artículo 12 de la ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos (2009) orientado a realizar campañas dirigidas a la población con el fin de fortalecer

una cultura pacifista. “Decir paz es decir te quiero Caracas, te quiero familia, hermanos, niños, niñas”(ABN, 2013) señaló Jorge Rodríguez -Alcalde de Libertador en ese momento- luego de entregar 500 bicicletas, lo cual aparentemente estimula la lucha contra la violencia promovida por las tecnologías interactivas.

Una segunda experiencia se presentó en el estado Portuguesa, en dónde se realizó otra actividad por parte del Gobierno Nacional en cumplimiento del artículo 8 de la ley objeto del presente artículo, el cual indica que “las autoridades con competencia en la materia prevista en la presente Ley, estarán encargadas de realizar la destrucción de los videojuegos bélicos o juguetes bélicos decomisados”. La acción consistió en la destrucción de 8.135 videojuegos bélicos y juguetes bélicos según lo reseñó el portal web Noticias24.com (2015). Esta operación se desarrolló bajo la supervisión de la Guardia Nacional Bolivariana, actividad producto de “la Primera Fase de implantación de esta ley, donde se establece la entrega voluntaria por parte de fabricante, comerciantes y otros factores que intervienen en la red de distribución” (Noticias24, 2015). Esta primera fase correspondió a la Disposición Transitoria Única presente en la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009) en la que las autoridades competentes -que como se ha señalado no se especifican en la ley- formaron parte de acciones que dieron pie a la entrega voluntaria de los videojuegos bélicos y juguetes bélicos.

Así mismo, Wong (2018) señala que el gobierno venezolano arrestó a Leonardo Quintero, el desarrollador del videojuego *Chavista Attack*, “un juego para celulares en el que el objetivo era eliminar con un rifle a la mayor cantidad de simpatizantes de Hugo Chávez, retratados con camisetas rojas que llevaban la sigla del Partido Socialista Unido de Venezuela” (Wong, 2018). Diosdado Cabello, uno de los principales líderes del chavismo, se refirió a Quintero en su programa de televisión “vamos a ver quién te va a defender ahora” (Wong, 2018). La pena consistió en un mes de prisión, libertad condicional y poner fuera de circulación el videojuego *.Chavista Attack* se entiende como un acto de intolerancia al gobierno y sus partidarios, sin embargo, si bien es una manifestación violenta de una posición radical de la oposición al gobierno, esta ley no necesariamente constituye el instrumento que favorece una solución al respecto, entendiendo que el videojuego, en este caso, es también una manifestación de la compleja y polarizada realidad política que vive el país desde hace más de 20 años y, por lo cual, puede requerir un tratamiento más integral a sus múltiples factores.

Un caso que resultó de interés, mas aparentemente no constituyó de resonancia en la opinión pública, guarda relación con la denuncia publicada por Telesur (2019) y la generación de cortes prolongados de electricidad en Venezuela -apagones- de los que se responsabilizó al gobierno de los Estados Unidos, entendiendo que el videojuego de disparo en primera persona *CallofDuty* constituía una advertencia de la acometida. “El videojuego de estilo bélico *CallofDuty* recrea en su más reciente versión una intervención militar en Caracas, que tiene como parte de la ‘misión’ instalar un virus en el ‘sistema eléctrico’ para generar un *blackout*” (Telesur, 2019) señalando como punto focal el ataque a la represa del Guri.

Para el momento de la realización del presente estudio se desconocen otras acciones relacionadas con la aplicación de la ley, sin embargo, se percibe que los videojuegos de disparo en primera persona, entre otros, se mantienen a disposición de niños y adolescentes, así lo demuestra parcialmente el hecho de que esta población valora positivamente los videojuegos violentos (Ranzolin, 2016).

Vale la pena destacar la labor de asociaciones como la Fundación Filantropía (2011) de origen venezolano, quienes consolidaron y recibieron la acreditación del proyecto Programa de Formación Sobre el Uso y alcance del Entretenimiento Electrónico en el Municipio Libertador (Fundación Filantropía, 2011), el cual constituye un esfuerzo para alzar la voz sobre la necesidad de la educación en medios, así como también la denuncia frente a los atropellos producto de la aplicación de la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009).

4. Iniciativas del Gobierno Nacional para la paz a través de los videojuegos

El Gobierno Nacional ha impulsado una serie de videojuegos con características pacifistas, tal es el caso de ‘Betula’, orientado a promover el turismo en Venezuela, así como el cuidado ambiental; eIwuariwë conocido como el primer videojuego indígena de Venezuela: es “una contribución a la preservación y transmisión de la historia y cosmovisión del pueblo indígena de la etnia yanomami, del Amazonas venezolano” (Comisión Nacional de Telecomunicaciones, 2019). Por otra parte, también se han incentivado cursos como ‘Ponte Pilas’ cuyo objetivo es enseñar a programar videojuegos.

En Ranzolin (2018) se analizan las características del videojuego ‘El sueño de Bolívar’ orientado a personificar al Libertador Simón Bolívar con el objetivo principal de rescatar los símbolos y héroes de

la patria. La presentación de este videojuego hecho en Venezuela se dio en el marco del programa 'En contacto con Maduro'(La Iguana TV, 2013). Los miembros del colectivo 'Lulzware' dieron a conocer los objetivos del videojuego y estatus del mismo al presidente de la república el cual indicó:

Con este videojuego los niños de la patria podrán aprender y reforzar valores necesarios para su sano crecimiento, con esto busca alejarlos de aquellos que se encuentran en el mercado que sólo los incentivan y enseñan a utilizar armas y la violencia como respuesta a todo.

'El sueño de Bolívar' es un desarrollo para implementarse en las computadoras del proyecto 'Canaimita'⁷, por lo que es posible encontrarlo también en las escuelas nacionales -públicas- como estrategia pedagógica.

Sin embargo, las aspiraciones de Lulzware son competir con la popularidad de personajes como *Spiderman* a través de una versión del videojuego conocida como 'Súper Bolívar' diseñada para Android: "Queremos presentar a Súper Bolívar, un súper héroe que va a vencer a Spiderman", señaló Ray Acedo (Univisión, 2015). 'Súper Bolívar', al parecer, hace referencia a un superhéroe con facultades extraordinarias que sobrepasará la obra de El Libertador. Resulta una pretensión el que Bolívar considere vencer a Estados Unidos y a su industria de videojuegos a través de esta propuesta tecnológica. Las cifras de descarga del videojuego, en comparación con otros desarrollos en el año 2017, no apuntan a esa victoria⁸. Vale la pena destacar, el que videojuego no se encontró en la plataforma Android para la fecha de redacción del presente artículo.

Los videojuegos son nuevos medios que exigen no solo interacción sino calidad en el diseño. Una batalla como la propuesta en 'Súper Bolívar' -en la que se desea mostrar una versión atractiva de los héroes de la patria y en principio, por el género del videojuego, se intuye debe incurrir en cierto

⁷ El Proyecto Canaima Educativo –conocidas sus computadoras como Canaimitas– es un proyecto desarrollado por el Gobierno Venezolano destinado a la dotación de computadoras portátiles a las escuelas nacionales -públicas-, con conexión a Internet y orientado a estimular el uso adecuado de las tecnologías.

⁸En 2017 se posicionaron como principales videojuegos de acción 'Marvell Batalla de Superhéroes' e 'Injustice: GodsAmongU's con un promedio de 50 millones de descargas, por su parte, Súper Bolívar alcanzaba en aquel momento entre 10 mil y 50 mil descargas.

tipo de confrontación⁹ para lograr la victoria por alguno de los contrincantes- fue concebida a partir de

un diseño limitado, con poca interactividad y jugabilidad, que deja por fuera la propiedad que tienen los medios audiovisuales para enganchar emocionalmente a sus usuarios (Ranzolin, 2018). En este sentido:

Se podría decir que cuando un estudiante adquiere nuevo conocimiento, la parte emocional y la cognitiva operan de forma interrelacionada en su cerebro. Es más, la emoción actúa de 'guía' para la obtención de ese aprendizaje, de forma que etiqueta las experiencias como positivas —y por tanto atractivas para aprender— o como negativas —y, por tanto, susceptibles de ser evitadas—. (Elizondo, Rodríguez y Rodríguez, 2018, p. 4)

De lo anterior se desprende que estos nuevos medios pueden ser aprovechados para favorecer experiencias lúdicas y de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando se las considere tomando en cuenta sus características y dimensiones y no solo el deseo de incorporar 'tecnologías novedosas' al mercado del entretenimiento o la educación.

5. Consideraciones finales

Frasca (2012) señala lo siguiente en relación con los videojuegos violentos:

En vez que buscar un culpable único que explique la demencia de los tiroteos protagonizados por jóvenes, tenemos que intentar comprender mejor a nuestra sociedad. ¿Qué formas de entretenimiento ofrecemos a nuestros jóvenes? ¿Cómo es el acceso a las armas? ¿Qué rol juega nuestro sistema educativo? ¿Qué importancia le damos a la salud mental? (párr. 11)

Si la ficción violenta es como comida chatarra, asegúrese de ofrecer a los jóvenes más opciones: hay frutas y verduras también. Una hamburguesa cada tanto no es grave, el problema es cuando uno se alimenta exclusivamente de comida rápida. El entretenimiento y la cultura funcionan de manera similar. Dudo que podamos erradicar la violencia de nuestra sociedad, pero sí podemos complementarla con más tolerancia y la solidaridad. (párr. 14)

⁹Se destaca que en el presente artículo no se promueve la violencia bajo ningún concepto, únicamente se aspira mostrar los rasgos esenciales de la experiencia del desarrollo y regulación de los videojuegos en Venezuela.

Lo anterior puede ejemplificarse a través de la experiencia venezolana surgida durante las protestas de 2017, el profesor venezolano y fundador de Ludopia, Saúl González, ideó una opción para emplear los videojuegos como espacio para el desarrollo creativo y de ciudadanía. *Venezuela Crisis Jam*¹⁰ favoreció la creación de 15 videojuegos inspirados en las manifestaciones opositoras y la realidad social y política del país en aquel momento, convirtiéndose en un movimiento de protesta creativa no violenta. Los juegos de video diseñados y programados en VzlaCrisisJam (2017) tenían como intención llamar la atención sobre lo que estaba sucediendo durante las protestas del año 2017 en Venezuela; incentivar a otras personas a reclamar sus derechos pacíficamente; difundir información; ofrecer un nuevo enfoque de la situación; plantear las oportunidades que surgieron a raíz de la crisis; expresar o hacer catarsis y demostrar posibles estrategias o escenarios; entre otros (VzlaCrisisJam, 2017).

Si bien la violencia transmitida a través de los videojuegos puede ser excesiva, también es una realidad que en un contexto como el venezolano se evidencia la multifactorialidad de este fenómeno. Según el Observatorio Venezolano de Violencia (2018) más de 23 mil personas fallecieron de forma violenta durante el año 2018, habría que preguntarse -aunque esto no exime la responsabilidad de los desarrolladores de videojuegos sobre el tema de la violencia- si todos estos delitos fueron ejecutados por personas que solo han sido expuestas a videojuegos violentos, se ha comprobado que la relación causa-efecto o de la ‘teoría de la aguja hipodérmica’¹¹ son temas superados en la percepción de los contenidos mediáticos.

Por otra parte, en Venezuela confluyen también factores socioeconómicos que se suman a los elementos expuestos hasta ahora y que difícilmente incentivan una vida activa en sociedad. Solo por nombrar uno de ellos, en Venezuela el 51% de las familias no poseen recursos para comprar alimentos y entran en la categoría de pobreza o pobreza extrema (Encuesta Condiciones de Vida, 2018).

El ejercicio democrático y de la libertad pasa no solo por realizar acuerdos y diseñar leyes. La ciudadanía -del latín *civitas*- invita a la persona a vivir en comunidad de forma organizada, sin embargo, este privilegio requiere mirar la realidad de cada sociedad. La violencia es la consecuencia de múltiples factores y combatirla requiere el modelaje responsable por parte de agentes

¹⁰Un *gamejam* es un encuentro de corta duración de desarrolladores de videojuegos, con el objetivo de diseñar y crear este tipo de obras interactivas.

¹¹Teoría formulada por Harold Laswell entre 1920 y 1930, a través de la cual se considera que las personas son determinadas por sus instintos biológicos, respondiendo a uniformemente a los estímulos del exterior.

ALEXANDRA RANZOLIN

socializadores como la familia y la escuela, puntos de pertenencia y referencia claves para la persona. También son parte de la ecuación los videojuegos como nuevos medios de comunicación y en todas sus expresiones. Resulta necesario considerar la corresponsabilidad que existe en cuanto a la elección del

contenido por edades y etapas de desarrollo, los lugares de juego, los equipos a utilizar y la compañía, entre otros, frente a la experiencia que promueven los videojuegos.

La Ley para la prohibición de los videojuegos bélicos y los juguetes bélicos (2019) constituye un intento legal que restringe la comprensión en relación con el fenómeno de la popularidad de los videojuegos entre niños y adolescentes, así como de la violencia que puede desprenderse de su uso. La educación para la ciudadanía requiere ante todo el reconocimiento del ser humano en su dignidad, así como el ofrecer las razones adecuadas y criterios para favorecer la vida en común, desde una identidad propia y que conlleve los valores más elevados de la persona, que pueden concretarse en el análisis y la toma de decisiones frente a las propuestas que surgen de cada contexto.

*Cuando el mal gobierne todo, una voz desde el Reino Sagrado
llamará para despertar a aquellos destinados a ser Sabios,
quemoran en los cinco templos.*

Uno en un profundo bosque...

uno en una Alta Montaña...

uno bajo un vasto lago...

uno dentro de la casa de los muertos...

uno dentro de una diosa de la arena...

*Juntos, con el Héroe del Tiempo, los que han sido despertados
atarán al mal y regresarán la luz de la paz al mundo.*

Sheik

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Referencias

Agencia Bolivariana de Noticias. (2013). *Niños de Caracas cambian videojuegos bélicos por bicicletas*. Recuperado de <https://www.aporrea.org/actualidad/n237805.html>

Alcántara, M. (2010). *Hugo Chávez: "Los videojuegos son el camino al infierno"*. Recuperado de <https://juegosadn.economista.es/hugo-chavez-los-videojuegos-son-el-camino-al-infierno-no-23482/>

- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido*. Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Belli, S., López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*.
- Chesterton, G. K. (1905). *Herejes*. España: Editorial Acantilado.
- Comisión Nacional de Telecomunicaciones. (2019). *Iwariwë: El primer videojuego indígena de Venezuela*. Recuperado de <http://www.conatel.gob.ve/bienvenido-a-iwariwe-el-primer-videojuego-indigena-de-venezuela/>
- Elizondo, A., Rodríguez, J., Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*. República Dominicana.
- Encuesta Condiciones de Vida. (2018). *Encuesta sobre condiciones de vida en Venezuela*. Recuperado de <https://www.ucab.edu.ve/wp-content/uploads/sites/2/2018/02/ENCOVI-2017-presentaci%C3%B3n-para-difundir-.pdf>
- Frasca, G. (2012). *Los videojuegos violentos ¿pueden provocar masacres reales?*. Recuperado de <https://cnnespanol.cnn.com/2012/07/20/opinion-los-videojuegos-violentos-pueden-provocar-masacres-reales/>
- Fundación filantropía. (2011). *Formación Sobre el Uso y alcance del Entretenimiento Electrónico en el Municipio Libertador*. Gaceta No. 759. Recuperado de <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=253833811335736&set=a.253833754669075&type=3&heater>
- Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. EE.UU: Palgrave Macmillan.
- Horrach, J. (2009). Sobre el concepto de ciudadanía: historia y modelos. *Factotum*, (6), 1-22.
- Kituyi, M. (2019). La brecha digital es un obstáculo al desarrollo. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2019/01/15/planeta_futuro/1547551847_256578.html
- La Iguana TV. (2013). *Súper Bolívar: El videojuego que jóvenes venezolanos presentaron a maduro*. Recuperado de <https://www.laiguana.tv/articulos/15634-video-juego-super-bolivar-jovenes-venezolanos-maduro-educacion/>
- Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescente* (2007). Venezuela: Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela.
- Ley para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos*. (2009). Venezuela: Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela.
- Marín, V. (2004). *Los Videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar*. *Comunicar*, n.o 23 (2004): 115-19.

ALEXANDRA RANZOLIN

Martínez de Toda, J. (2004). *Educación para los Medios –Manual-*. IV Seminario Internacional sobre Educación para los medios y sobre Educación y Comunicación. Instituto de Investigaciones de la Comunicación –ININCO- Universidad Central de Venezuela –UCV-, Caracas, Venezuela.

Niebla, V. (2012). *Videojuego en tres dimensiones para aprendizaje matemático inducido*. Caracas: Universidad Metropolitana. Recuperado de [file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos/Downloads/ATTA168N54C3%20\(2\).pdf](file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos/Downloads/ATTA168N54C3%20(2).pdf)

Noticias24. (2015). *En fotos: GNB destruye juguetes y videojuegos bélicos en Portuguesa*. Recuperado de <http://www.noticias24.com/actualidad/noticia/158256/en-fotos-gnb-destruye-juguetes-y-videojuegos-belicos-en-portuguesa/>

Observatorio Venezolano de Violencia. (2018). *La violencia presenta nuevos rostros en el país: el empobrecimiento y la letalidad policial*. Recuperado de <https://observatoriodeviolencia.org.ve/news/ovv-lacso-informe-anual-de-violencia-2018/>

Organización Mundial de la Salud. (2018). *Trastorno del juego*. Recuperado de <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

Organización de las Naciones Unidas. (s/f). *Objetivos de desarrollo sostenible*. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/student-resources/>

Organización Panamericana de la Salud. (2002). *Informe Mundial sobre la Violencia y la Salud*. Resumen. Recuperado de http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/es/summary_es.pdf.

Orozco, G. (2012). *Educomunicación 2.0*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JD8Di8qyv6g>.

[Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo](#). (2019). *Industria, innovación e infraestructura*. Recuperado de <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals/goal-9-industry-innovation-and-infrastructure.html>

Ranzolin, A. (2018). *Súper Bolívar: La espada interactiva en América Latina*. Recuperado de http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ai/article/view/15018/0

Ranzolin, A. (2017). *Videojugadores expertos: más allá de las apariencias*. Trabajo presentado en el VII Congreso Invecom. Venezuela.

Ranzolin, A. (2016). *Videojuegos en el aula: Una propuesta asociada al desarrollo del pensamiento crítico*. (Trabajo de ascenso). Universidad Central de Venezuela, Venezuela.

Red hemisférica de intercambio de información para la asistencia mutua en materia penal y extradición. (2007). *Naturaleza de la ley*. Recuperado de https://www.oas.org/juridico/mla/sp/can/sp_can_naturaleza.html

Rodríguez, B y Francés, P. (2010). Filosofía política II. Recuperado de <https://www.ugr.es/~pfg/001Tema1.pdf>

Telesur. (2019). *Call of Duty "juega" a atacar el sistema eléctrico de Venezuela*. Recuperado de <https://www.telesurtv.net/news/call-of-duty-venezuela-sistema-electrico-blackout-20190408-0024.html>

Tucho, F. (2006). La educación en comunicación como eje de una educación para la ciudadanía. *Comunicar*, (26), 83-88.

Univisión. (2015). *Súper Bolívar, el héroe venezolano que vencerá a Spiderman*. Recuperado de <https://www.univision.com/estilo-devida/videojuegos/super-bolivar-el-heroe-venezolano-que-vencera-a-spiderman>.

Uribe, D. (2015). *La casa de la historia*. Recuperado de <http://www.lacasadelahistoria.com/19-de-noviembre-el-presidente-abraham-lincoln-pronuncia-su-discurso-de-gettysburg/>

VzlaCrisisJam. (2017). Recuperado de <https://itch.io/jam/vzlacrisisjam>

Wong, L. (2018). *Venezuela contra los videojuegos*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2018/01/25/venezuela-videojuegos-maduro-crisis-entretenimiento/6C51>.

(2018). *Trastorno por uso de videojuegos*. Recuperado de <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>