



Centro de Estudios Internacionales para el Desarrollo

[www.ceid.edu.ar](http://www.ceid.edu.ar) - [admin@ceid.edu.ar](mailto:admin@ceid.edu.ar)  
Buenos Aires, Argentina

## VIDEOJUEGOS, ENTRE CRIMEN Y FICCIÓN<sup>1</sup>

28/11/2009

**swissinfo.ch**

*Iván Turmo*



**El debate sobre el aumento de la violencia entre los más jóvenes está en la calle, especialmente motivado por los recientes ataques y las terribles matanzas en centros educativos. Muchos culpan de ello a los videojuegos y al cine.**

Ahora, dos ONG suizas acusan en un informe a los videojuegos bélicos de violar el Derecho Internacional Humanitario y los derechos humanos.

'TRIAL' y 'Pro Juventute' llegaron a esta conclusión tras analizar casi una veintena de juegos de esta temática. Aseguran que estos juegos envían el mensaje de que no hay límites ni en la guerra ni en las acciones contraterroristas. Un informe que acaba con el mito de que todo el mundo sabe distinguir la realidad del mundo virtual.

### **Realidad o mundo virtual**

“Hay estudios psicológicos que muestran que no está tan claro esta distinción entre la realidad y el mundo virtual. Hay gente incapaz de distinguirlo”, explica a swissinfo.ch, Elisabeth Baumgartner, miembro

---

<sup>1</sup> Publicado por *Swissinfo*, 28/11/2009, URL del artículo: <http://www.swissinfo.ch/spa/index.html?cid=7779578>

del comité de 'TRIAL' y una de las redactoras del informe. No obstante, también hay estudios realizados con soldados en Irak que muestran lo contrario.

“Son juegos muy realistas, las armas que incluyen son, por ejemplo, las usadas por el Ejército de los Estados Unidos. Muchas veces los juegos se emplean para entrenar a soldados por su hiperrealismo y por eso pensamos que tienen que tener un límite”.

Michael Marugg, experto jurídico de 'Pro Juventute' asegura a swissinfo.ch que el respeto a los derechos humanos generalmente no es una pauta o norma común en este tipo de videojuegos.

“Estos juegos son artículos muy accesibles, todo el mundo puede disponer de ellos con suma facilidad, pero sólo unos pocos de ellos introducen la posibilidad de cumplir los derechos humanos, con lo que se constata que, al menos en teoría, es posible incorporar normas que animen al jugador a respetar los derechos humanos y el Derecho Internacional Humanitario”, según Marugg.

#### **¿De qué se trata?**

##### **Derecho Internacional Humanitario**

El Derecho Internacional Humanitario (DIH) es un conjunto de reglas cuyo objetivo es limitar los efectos de los conflictos armados.

Este derecho se basa principalmente en los siguientes documentos: los Convenios de Ginebra de 1949, que protegen a civiles y soldados heridos, enfermos o prisioneros, y el Convenio de La Haya, que establece reglas sobre métodos de conducir la guerra.

Con sede en Ginebra, Suiza, el Comité Internacional de la Cruz Roja (CICR) es el promotor y garante del Derecho Internacional Humanitario.

#### **Torturas y ejecuciones**

Las violaciones más frecuentes afectan a los principios legales de distinción y proporcionalidad, que defienden a la población civil. Las leyes en tiempo de guerra se asientan sobre estos dos principios básicos.

En muchos casos aparecen torturas o ataques a inocentes o civiles. También se destaca la destrucción de propiedades civiles, daños a civiles no justificados por necesidades militares como ataques deliberados contra personas o lugares.

En algunos casos, se trata de edificios religiosos como mezquitas o iglesias. En los interrogatorios incluidos en los juegos, que en ocasiones finalizan con la ejecución de rehenes, el trato inhumano es frecuente.

El informe recomienda a los desarrolladores de juegos y productores que eviten construir escenarios que llevan con facilidad a violaciones de las reglas que imperan en los conflictos armados. Concluye que se debe luchar en este sentido para que los jugadores dispongan de una perspectiva más precisa, acorde con la legalidad y la realidad de los conflictos armados.

“Ver una película violenta es otra cosa. Con el juego, las personas deciden qué arma usar, si disparan o matan.”

Elisabeth Baumgartner, de 'TRIAL'.

### **Abrir el debate y la reflexión**

Los autores del estudio temen que los juegos creen en la gente ideas erróneas y conceptos falsos. "No queremos prohibir los juegos, sólo queremos mostrar las diferentes caras de la tecnología. Por supuesto que pretendemos impulsar el debate, y que sirva de punto de partida para que la gente reflexione", destaca Marugg.

Por ejemplo, se sugiere que en estos productos aparezcan los tribunales internacionales o el CICR.

Por su parte, Baumgartner, señala que estos juegos crean confusión en cuanto a la terminología y respecto a los términos jurídicos. “Como en la realidad muchas veces no está muy claro si los juegos se desarrollan en un conflicto armado internacional o interno o en tiempos de paz. Mucha veces esa distinción tan importante no está muy clara tampoco en la realidad”.

“Por ejemplo -prosigue Baumgartner- la administración Bush declaró la 'Guerra contra el Terrorismo', pero eso en términos jurídicos no significa nada. Operaciones en esta 'guerra' pueden realizarse en una situación de paz en la que se aplican las reglas de los derechos humanos. Por ejemplo en una operación de la Policía en que arrestan a un sospechoso”.

“O son operaciones militares que se realizan en un conflicto armado como en Afganistán o en Irak y en esta situación se aplican las reglas del Derecho Internacional Humanitario, que es el derecho de los conflictos armados. Las reglas que se aplican dependen de la

calificación de la situación que mucha veces no está muy clara”, destaca Baumgartner.

### **¿De qué se trata?**

#### **Convenios de Ginebra**

Los Convenios de Ginebra y sus Protocolos adicionales, de los que Suiza es depositaria, constituyen la piedra angular del derecho internacional humanitario.

Estos Convenios establecen cómo tratar a los civiles y a los combatientes en tiempos de guerra y de ocupación.

Henry Dunant, el fundador del Comité Internacional de la Cruz Roja, fue el impulsor del primer Convenio que data de 1864. Inicialmente, el documento se refería únicamente a la protección de los soldados heridos en el campo de batalla.

En el transcurso de los años, los Convenios (cuatro en total) han sido revisados y desarrollados para garantizar también la protección de los presos, náufragos y civiles.

### **¿Y el cine?**

Algunos expertos cuestionan el informe y aseguran que el jugador distingue perfectamente entre la ficción y la realidad. Recuerdan que escenas de este tipo aparecen con frecuencia en el cine. Una opinión que no comparte Baumgartner.

“Es un rol diferente. Ver una película violenta es otra cosa. Con el juego, las personas deciden qué arma usar, si disparan por ejemplo a un civil, si matan o si someten a alguien a torturas. Por eso pensamos que los videojuegos son más graves que la películas”, concluye Baumgartner.

---

### **'TRIAL' y 'Pro Juventute'**

'Pro Juventute', con sede en Zúrich, contribuye activamente a la protección de los niños y de los jóvenes en el ámbito de los medios.

Acaba de presentar 50.000 firmas en el Parlamento de Suiza con el fin de conseguir una mejor protección para los niños contra la violencia y la pornografía, en especial en el campo de la telefonía móvil.

'**TRIAL**' (Track Impunity Always) es la asociación suiza contra la impunidad de los crímenes de guerra, crímenes contra la humanidad y de la tortura, además de los responsables de genocidio. Fundada en 2002 tiene su sede en Ginebra.

---

## **DERECHO INTERNACIONAL HUMANITARIO**

Los principios básicos sobre los que se asientan las leyes en tiempo de guerra son los de distinción y proporcionalidad.

El principio de distinción propone que las partes beligerantes distingan entre la población civil y la militar en todo momento, y que los ataques sólo vayan dirigidos a objetivos militares.

Este es el principio fundamental que rige toda la legislación humanitaria en tiempo de guerra.

El derivado principio de proporcionalidad establece que los ataques contra objetivos militares no causen excesivos daños a la población civil.

---

## **Enlaces**

- Informe 'Playing the Rules' (PDF) ([http://trial-ch.org/fileadmin/user\\_upload/documents/Evenements\\_et\\_manifestations/Playing\\_by\\_the\\_Rule.pdf](http://trial-ch.org/fileadmin/user_upload/documents/Evenements_et_manifestations/Playing_by_the_Rule.pdf))
- Trial (<http://www.trial-ch.org/>)
- Pro Juventute (<http://www.pro-juventute.ch/site.5752.0.html?&L=1&fontsize=100.01&MP=&kt=&bezirk=>)