

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ***GAMIFICACIÓN***

myf

160

Carlos Daniel ***MIRASSOU CANSECO***

Funcionario Secretaría Letrada de Presidencia, Corte Suprema de Justicia de Santa Fe. Profesor Adjunto Nuevos Daños, Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Católica de Santa Fe, Diplomado en Innovación y Gestión Judicial.



Resumen:

Este artículo explora el potencial de la gamificación como una herramienta innovadora para la modernización de la gestión judicial. Se reconoce que si bien estos entornos pueden presentar riesgos, también ofrecen oportunidades significativas para el sistema de justicia. El texto define la gamificación como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar la participación y aumentar la eficacia. Se destaca que su éxito ha sido demostrado en campos como la educación y la formación empresarial, donde ha mejorado el compromiso y la retención del conocimiento. El artículo sostiene que la gamificación puede ser aplicada en el ámbito judicial para mejorar la capacitación del personal mediante simulaciones interactivas, optimizar la organización del trabajo y simplificar la interacción de la ciudadanía con el sistema. En conclusión, se presenta como una estrategia extremadamente valiosa, cuya implementación, impulsada por la tecnología, puede contribuir a un sistema judicial más eficiente, ágil y adaptado a los desafíos del siglo XXI.

Introducción

La afición por los videojuegos, una actividad que en mi adolescencia ocupó innumerables horas, se ha fusionado de manera inesperada con mi vocación profesional en el ámbito del derecho. Esta confluencia se materializó, recientemente, como en otras tantas ocasiones, en el marco de las XXX Jornadas Nacionales de Derecho Civil, celebradas en el mes de septiembre de 2025 en la ciudad de Corrientes.

En este evento, tuve la oportunidad de presentar una ponencia, realizada en coautoría¹, ante la Comisión N° 3 de Daños. La exposición, centrada en la problemática de los daños en el metaverso de los videojuegos, tomó la historia del documental “La singular vida de Ibelin”

como punto de partida para la discusión.

El documental relata la historia de Mats Steen, un joven con una enfermedad muscular degenerativa, cuya existencia -marcada por limitaciones físicas- “floreció” en el mundo virtual del videojuego “World of Warcraft”². A través de su avatar, Ibelin, Mats estableció una sólida red de vínculos y amistades que se reveló a sus padres tras su fallecimiento. La recepción de innumerables mensajes de afecto permitió a la familia comprender la significativa vida social que su hijo había construido en el entorno virtual.

Este relato nos adentra en el metaverso, especialmente en el contexto de los videojuegos. Se trata de un ecosistema de mundos virtuales donde los usuarios, a través de una identidad digital³, no solo interactúan sino que también desarrollan una vida social y vínculos afectivos, transformándose en una extensión de la existencia real.

Si algo no podemos negar las y los operadores del sistema de justicia, es la irrupción tecnológica sin precedentes que hemos experimentado en los últimos años. Con el advenimiento de la pandemia, las dinámicas de trabajo cotidianas se vieron profundamente transformadas por la adopción de herramientas digitales que, sin duda, han llegado para consolidarse de manera permanente.

Es digno destacar que la Unión Europea se ha consolidado como un referente global y vanguardista en la regulación del sector tecnológico. Del mismo modo que su proyecto de ley sobre Inteligencia Artificial se perfila como un estándar global que enfatiza la protección de los derechos fundamentales de las personas, este bloque también ha mostrado un interés particular en el ámbito de los videojuegos. Un claro ejemplo es la resolución del Parlamento Europeo del 18 de enero de 2023, relativa a la protección de los consumidores en los videojuegos en línea, la cual subraya la creciente

relevancia económica⁴, social⁵ y cultural⁶ de esta industria en la sociedad contemporánea.

En las mencionadas Jornadas, se evidenció que el metaverso de los videojuegos se ha afianzado como una realidad que demanda atención del mundo jurídico. Este entorno es percibido no solo como una fuente potencial de daños⁷, sino también como un espacio que puede generar beneficios sustanciales para nuestras estructuras sociales.

Ahora bien, ¿qué es gamificar? ¿Por qué hacerlo?

Cuando se habla de *gamificación*, la primera imagen que viene a la mente es la de los videojuegos y el entretenimiento. Sin embargo, este concepto va mucho más allá. La *gamificación* es la aplicación de elementos y técnicas de diseño de juegos —como puntos, insignias o tablas de clasificación— en contextos ajenos al ocio. Su principal objetivo es motivar la participación y el compromiso de los usuarios. El verdadero valor de esta metodología radica en su capacidad para transformar tareas complejas o repetitivas en experiencias más atractivas y eficientes. Por ello, se ha convertido en una herramienta fundamental en entornos educativos y empresariales.

La aparición de tecnologías como la Inteligencia Artificial, en particular la generativa, ha potenciado este enfoque, ampliando sus ventajas en la motivación y compromiso de quienes la utilizan.

Los beneficios de la *gamificación* han sido ampliamente demostrados en diversos campos. Numerosos estudios e investigaciones resaltan cómo la aplicación de elementos lúdicos puede potenciar el compromiso, la motivación y la retención de información. Por ejemplo, un

estudio reciente sobre el impacto de la *gamificación* en entornos de aprendizaje señala que "[e]stos resultados sugieren que la gamificación no solo puede elevar la motivación de los estudiantes, sino también mejorar su rendimiento en el ámbito académico. Se destaca que las estrategias de gamificación que incluyen componentes de competencia y colaboración entre los estudiantes tienden a generar mayores mejoras en la motivación y el rendimiento académico. A pesar de reconocer la necesidad de realizar más investigaciones para abordar las limitaciones identificadas en el estudio, esta revisión de la literatura ofrece una sólida base de evidencia que respalda la eficacia de la gamificación como una herramienta para fomentar un aprendizaje más comprometido y efectivo en el ámbito universitario" ⁸.

Un ejemplo elocuente del potencial de la *gamificación* lo encontramos en iniciativas como la del CONICET, que está desarrollando videojuegos para prevenir el *grooming* y el *bullying* en la infancia y adolescencia. Estos proyectos utilizan la interacción lúdica para educar sobre riesgos y promover comportamientos seguros, demostrando cómo los principios de los juegos pueden generar un impacto positivo y sentar un precedente valioso para su aplicación en un ámbito tan serio como el judicial⁹.

Esta evidencia subraya de forma contundente la eficacia de estas técnicas como herramientas pedagógicas innovadoras y poderosas. Los resultados de diversos estudios y experiencias demuestran consistentemente que la incorporación de elementos lúdicos, sistemas de recompensas, desafíos y narrativas interactivas no solo incrementa la motivación y el compromiso de los participantes, sino que también mejora la retención de conocimientos, fomenta el pensamiento crítico y estimula la resolución de problemas de forma creativa. La *gamificación* transforma el aprendizaje en una experiencia más dinámica, participativa y atractiva, lo que se traduce en un mejor

rendimiento y un desarrollo integral de habilidades.

Considerando estos beneficios probados, es evidente que este enfoque metodológico puede ser extrapolado con gran éxito a nuestros tribunales. La implementación de principios de *gamificación* en el ámbito judicial podría revolucionar la forma en que se abordan ciertos aspectos del sistema. Por ejemplo, en la capacitación y el desarrollo profesional de la magistratura y el personal administrativo, se podrían diseñar programas interactivos para optimizar sus procesos de aprendizaje.

Además, para la ciudadanía que interactúa con el sistema judicial¹⁰, la *gamificación* podría simplificar la comprensión de procesos complejos, facilitar el acceso a la información y promover una participación más informada. Esto podría lograrse a través de plataformas que expliquen derechos y deberes de manera interactiva o que guíen a los usuarios en el cumplimiento de trámites.

Al adoptar estas estrategias, se podría no solo optimizar la eficiencia y la transparencia de los procesos judiciales, sino también humanizar la experiencia para todas las partes involucradas, creando un entorno más accesible, comprensible y, en última instancia, más justo. La capacidad de la *gamificación* para motivar, educar y simplificar tareas complejas la convierte en una herramienta prometedora para modernizar y mejorar sustancialmente el funcionamiento de nuestros tribunales.

Conclusión

La *gamificación* representa una oportunidad estratégica, no una frivolidad, para la modernización de la gestión judicial. Como se ha demostrado en los ámbitos educativo y empresarial, la aplicación de elementos lúdicos ha probado su eficacia para incrementar

el compromiso, la motivación y la retención del conocimiento. Al adoptar estos mismos principios, el Poder Judicial puede transformar tareas complejas y rutinarias en procesos más eficientes y dinámicos.

La implementación de la *gamificación* no busca sustituir el criterio jurídico ni la seriedad del sistema, sino potenciar la labor de sus operadores. Se trata de una herramienta que, aplicada de manera estratégica, puede mejorar la capacitación, optimizar la organización del trabajo y fomentar una participación más activa. En este sentido, la *gamificación* se alinea con la visión de un servicio de justicia más ágil, transparente y eficaz.

A medida que la tecnología avanza, la capacidad del sistema judicial para adaptarse e incorporar estas innovaciones será crucial para garantizar que la justicia no solo sea robusta en sus fundamentos, sino también ágil y moderna en su gestión. ■

Referencias

- 0 Gamificación - La Real Academia Española (RAE) explica que la forma gamificación es una adaptación del inglés gamification, que es un híbrido formado a partir del inglés game ("juego"). Tal Institución recomienda el uso del término ludificación como alternativa preferible.
- 1 En coautoría con los doctores Enrique C. MÜLLER, Cristian O. WERLEN y Roberto H DELLAMÓNICA.
- 2 Ver World of Warcraft. Wikipedia. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft.
- 3 La identidad digital engloba toda la actividad que una persona de existencia real o ideal produce en el ciberespacio (BIELLI, Gastón Enrique y ORDÓÑEZ, Carlos Jonathan, La prueba electrónica: teoría y práctica, 1ª edición, 1ª reimp, La Ley, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2019, p. 123).
- 4 El punto "f", del reglamento mencionado explica que "el sector de los videojuegos cuenta con una completa cadena de valor basada en la innovación y la creatividad, en la que se reúne una amplia gama de capacidades y conocimientos técnicos especializados; que la evolución tecnológica del sector de los videojuegos en línea es cada vez más importante y se extiende a otros sectores e industrias, como la construcción, el diseño, el comercio minorista, la educación, la comercialización, la realidad virtual/aumentada y las compras en línea"

5 Del punto “h” surge “que los videojuegos son una de las formas más populares de entretenimiento junta con otras actividades de entretenimiento, ya que, según un estudio del Eurobarómetro de 2019, el 27 % de los europeos juegan en línea al menos una vez al mes frente al 48 % que escuchan música en línea y el 47 % que ven películas o programas de televisión en plataformas en línea”.

6 En lo que respecta a la modificación de hábitos sociales, el artículo “u” del reglamento citado explica: “Considerando los datos de la industria indican que de media el tiempo dedicado a jugar a los videojuegos es estable, ya que los europeos dedicaron una media de nueve horas a la semana a jugar a videojuegos en 2021, en comparación con las 9,5 horas en 2020, las 8,6 horas de 2019; 8,8 en 2018 y 9,2 en 2017 (25); que el tiempo dedicado a los videojuegos sigue siendo inferior en cualquier caso al dedicado a otras actividades realizadas frente a una pantalla, como ver la televisión, que supuso de media veinticinco horas a la semana en 2020”.

7 Una de las conclusiones aprobadas en la Comisión N° 3 de Daños sostiene que las empresas de apuestas en línea y las proveedoras del videojuego tienen una responsabilidad objetiva por los daños causados por un vicio o riesgo del servicio, dado que actúan como dueñas y guardianas del entorno.

8 <https://editorialinnova.com/index.php/rck/article/view/36>

9 CONICET (2025). Un equipo del CONICET desarrolla videojuegos para prevenir el grooming y el bullying en la infancia y adolescencia. Recuperado de <https://www.conicet.gov.ar/un-equipo-del-conicet-desarrolla-videojuegos-para-prevenir-el-grooming-y-el-bullying-en-la-infancia-y-adolescencia/>

10 Por ejemplo, en nuestra provincia, con la ciudadanía que integra los nóveles Jurados Populares.