

Declaración de ASODA sobre el uso de IA y la involucración humana.

Diseñamos para crear emociones.

En ASODA entendemos el desarrollo como una práctica humana que combina criterio, sensibilidad, técnica e intención. Las herramientas cambian y mejoran, pero la autoría exige que una persona comprenda, decida y mantenga control real sobre aquello que se construye.



IA CON CRITERIO
Inteligencia aumentada.
Jamás un reemplazó humano.

*“A computer can never be held accountable,
 therefore a computer must never make a management decision”*

IBM. (1979). IBM course materials. IBM Corporation.

Publicamos esta declaración pública pues creemos que tener transparencia sobre cómo trabajamos es tan importante como el resultado final.

Puede leerse junto al post-mortem de PachinPOP!, disponible también en nuestra web, donde mostramos en la práctica varias de las ideas que aquí describimos como principio.

01 IA: inteligencia aumentada, no autoría automática

Podemos usar sistemas de inteligencia artificial para ampliar o acelerar capacidades, organizar información o apoyar tareas del proceso. Su función es aumentar el criterio de una persona competente, jamás sustituirlo.

Las herramientas de Inteligencia Artificial no son herramientas que piensan por ti: son herramientas que pueden potenciar las capacidades que tú ya tienes.

02 El humano debe conservar el control

Si una persona deja de comprender, evaluar y decidir sobre el resultado, para ASODA ya no existe un proceso de desarrollo responsable. Supervisar no basta: desarrollar implica poder crear, escoger, explicar, corregir y hacerse cargo de las decisiones, si a lo menos una de estas cosas no la puede hacer la IA, pues entonces no lo hagas con IA.

03 Primero se domina el área; después se amplifica

La IA no supone un atajo para evitar aprender una disciplina. La usamos cuando existe criterio previo suficiente para distinguir una propuesta útil de una solución pobre, incoherente o inadecuada. En nuestro equipo, cada persona debe ser capaz de trabajar sin IA con libertad; con IA, simplemente se potencia. Cualquier desarrollador de ASODA que prefiera no usarla en su trabajo tiene completa libertad para hacerlo.

● CRITERIO HUMANO

Principios de uso

1. El diseño sigue siendo humano

Las decisiones sobre diseño, mecánicas, ritmo, historia, lectura, tono, dirección, accesibilidad, alcance y coherencia creativa corresponden a personas. Una herramienta puede sugerir alternativas; el equipo debe comprender y justificar por qué acepta, rechaza o transforma cada una.

2. Corazón y mente trabajan juntos

No tratamos el desarrollo con IA como una simple optimización de producción. Los juegos son experiencias diseñadas para provocar emociones o contar historias que conmuevan y nos involucren en ellas. Cuando desarrollamos probamos las nuestras durante horas antes de darlas por terminadas, por ello, si a nosotros mismos no nos divierten o convencen, no las consideramos o las descartamos. La eficiencia solo es valiosa cuando protege o mejora la intención del proyecto.

3. No usamos IA como arte final

La IA puede formar parte de etapas de exploración, referencias internas, ideación, pruebas o asistencia técnica. Sin embargo, los assets y decisiones visuales que definen la presentación final deben pasar por trabajo y control humano deliberado. Nuestra identidad no se delega. Por dar un ejemplo, bajo este mismo criterio consideramos correcto el uso que Clair Obscur: Expedition 33 hizo de la IA en ciertos cuadros del juego: esas piezas jamás pretendieron ser “arte” en sí mismas ni sostener un peso mayor de la dirección artística del proyecto, pueden potenciar el Lore que un humano escribió o creo, pero también se deben entender que no es un aspecto que valga la pena pulir con cuadros o diseños reales que pueden tomar horas por cada uno y que, honestamente no harían una diferencia mayor (y de hacerlo como en el caso de los TCG si consideramos que se tendrían que elaborar a mano).

4. La responsabilidad no se transfiere a la herramienta

ASODA es responsable por lo que publica. Un resultado incorrecto, débil o inapropiado no se justifica diciendo que lo produjo una herramienta. El equipo debe revisar, comprender y asumir cada salida que incorpora al proyecto.

5. La IA no reemplaza el aprendizaje

Queremos que cada proyecto nos ayude a ganar más experiencia. Cuando una automatización elimina también la oportunidad de comprender el problema, la consideramos contraproducente. La herramienta debe permitir aprender más o trabajar mejor, no vaciar el oficio.

CRITERIO PRÁCTICO

Antes de incorporar una salida asistida por IA preguntamos:

- ¿podemos explicarla?
- ¿Podemos modificarla?
- ¿Sabemos detectar cuándo falla?
- ¿Mantiene la intención del proyecto?
- ¿La persona responsable conserva control efectivo?

Aplicación en juegos y assets

01

Diseño de juego

La IA puede ayudar a ordenar alternativas, comparar estados, recabar datos, acelerar documentación e incluso programar prototipos. Pero la selección de mecánicas, reglas, balance y experiencia permanece en manos del equipo.

02

Programación y herramientas

Puede asistir en exploración, explicación, refactorización, traducción entre lenguajes o tareas repetitivas. El código integrado debe ser comprendido y mantenible por una persona responsable; debe ser además probado para asegurar sus problemas y encontrar bugs o fallos y para ello hay que saber no solo reconocer estos fallos sino que se debe poder idear soluciones.

03

Arte y assets

Puede apoyar referencias, investigación o etapas internas, pero jamás sustituye el criterio artístico ni se utiliza como arte final. Nuestro proceso habitual con IA generativa de imágenes es generar varias propuestas y usarlas como referencia parcial: tomar una idea de botas de una, una pose de otra, descartar lo que no convence. Esto exactamente igual a como se compondría un diseño a partir de múltiples referencias de arte humano. En la práctica, la mayoría de las veces terminamos prefiriendo referencias de arte hecho por personas, porque permiten leer intención y decisiones detrás de cada trazo además de permitir metareferencia y metáforas; la IA generativa suele ser, como mucho, el boceto del boceto del boceto que permite a aquellos que tienen una idea clara, mas no la capacidad de visualizarla para otros en dibujo.

04

Texto, narrativa y comunicación

Puede apoyar lluvia de ideas, traducción o revisión gramatical, pero el tono, el significado y la responsabilidad editorial corresponden a ASODA. De hecho, nuestro equipo posee guionistas de alto nivel que son sumamente críticos con las decisiones narrativas y comunicativas.



LÍMITE CENTRAL

Autoría visual

Ningún personaje nace de una imagen generada por IA, y todo asset final que vendemos es 100% trabajo humano: si no podemos garantizarlo, directamente no lo venderemos.

Personas responsables en cada salida

Voz y doblaje

No usamos doblaje generado por IA como reemplazo de actuación humana. Muchos de nuestros juegos hoy no incluyen doblaje por una razón simple: preferimos no tenerlo antes que pagarlo mal.

Incorporaremos actores de doblaje cuando podamos remunerarlos correctamente. Esto aplica a todas las áreas, preferimos esperar a faltar el respeto a los artistas humanos que ponen su esfuerzo en sus carreras.

05

La única voz sintética que usamos hoy es la de nuestro logotipo introductorio, donde buscábamos deliberadamente un sonido de sintetizador. El único uso que damos a la IA generativa de voz es cuando el objetivo explícito es distorsionar una voz (lo que llamamos “usar la IA como un filtro con esteroides”) o cuando queremos que algo suene sintético a propósito. Para nosotros no es distinto, a usar un sintetizador tipo Vocaloid.

También entendemos que la experiencia auditiva es uno de los sentidos que un videojuego representa de forma más directa, y muchas personas detectan de inmediato una voz generada por IA y caen en un valle inquietante que daña la experiencia: incluso pensando solo en ahorrar costos, lo barato sale caro.

Datos y telemetría

Podemos usar modelos de aprendizaje automático (Machine Learning) para analizar telemetría de juego: identificar zonas donde los jugadores fallan repetidamente, ajustar el balance de un enemigo o construir motores predictivos para partidas competitivas, en un espíritu similar a herramientas como Porofessor de league of legends. Este análisis existe para mejorar el diseño y el equilibrio del juego.

No vendemos telemetría a terceros ni la usamos para entrenar modelos de lenguaje o generativos ajenos al juego. Si llegamos a entrenar modelos con datos propios, serán exclusivamente IA del juego mismo como podrían ser NPCs, aliados o enemigos, y/o modelos ligeros para análisis de datos o predictivos simples para pulir nuestros productos.

06

Toda recolección de datos se informa en los ajustes del juego correspondiente, y en su mayoría se trata de datos necesarios para su funcionamiento (como la ubicación del jugador dentro del juego). Nos ahorramos el derecho de publicar de forma abierta datos agregados y no sensibles. Es decir, cosas como número de victorias, cantidad de clics por minuto, etc. para que estudiantes o la comunidad de modding puedan practicar, estudiar o investigar con ellos.

Nunca publicaremos datos sensibles. Las únicas excepciones más específicas son la ciudad del jugador (para evaluar dónde organizar eventos si un juego tiene éxito o mostrar gráficas como “donde tenemos más fans”) y el rango etario, cuando sistemas como clasificaciones legales del juego lo exija.

QA y testing

Usamos IA para ejecutar simulaciones y testing automatizado a gran escala, por ejemplo: medir el tiempo promedio de una partida en base a miles de simulaciones. Y para construir análisis de datos y modelos de aprendizaje automático que nos ayuden a interpretar esos datos con más profundidad. Estos modelos no reemplazan el testing y siempre damos prioridad a este, pero existen para recolectar y organizar información. El QA final, es decir, decidir qué está roto o qué se siente mal y qué habrá que ajustar; lo realiza nuestro equipo de análisis y ciencia de datos, siempre comparando resultados bajo supervisión humana.

07

08

Marketing y comunidad

Usamos IA para generar ideas y automatizar partes del proceso de producción de contenido, siempre con una persona responsable detrás de cada publicación o respuesta, una máquina no puede ser responsable de nada, menos aún de las comunicaciones de una empresa. Todo proceso que involucra IA en marketing o redes sigue la legislación de privacidad y publicidad digital vigente, y exigimos a nuestro equipo de comunidad certificarse en uso ético de IA en marketing antes de aplicarla en su trabajo.

Damos también valor al Diseño Gráfico y todos nuestros diseños visuales y posts están creados a mano, de usar IA será para algún asset específico de la ilustración que forme parte de algo pero nunca del todo a modo de reemplazo de stock photo y cuando no encontramos o tenemos las capacidades de conseguir algo que cumpla el propósito.

09

Producción y análisis

Puede resumir, clasificar o proponer estructuras. Las prioridades, los compromisos y las decisiones de alcance siguen siendo humanas.

● TRANSPARENCIA

Transparencia y límites

Transparencia con quien juega

En general, todos nuestros juegos tienen IA involucrada en alguna medida en el código, en tareas de edición de texto (gramática o ajustes de doblaje y traducción) y/o en el desarrollo de ideas, documentación o diferentes procesos. Lo señalamos aquí de forma general porque el uso que hacemos no compromete la autoría del contenido final, según los principios de este documento; quien quiera el detalle exacto de un proyecto puede revisar su post-mortem público, como el de Pachin POP!.

Límites duros: lo que la IA nunca hará en ASODA

- No generamos arte final con IA. Todo asset final que vendemos es 100% trabajo humano; si no podemos garantizarlo, no lo venderemos.
- El uso generativo de imágenes se limita a exploración de conceptos, referencias internas o mockups descartables; nunca a ilustración final. Ningún personaje nace de una imagen generada por IA.
- Ejemplo concreto: un juego de cartas propio jamás tendrá sus ilustraciones finales hechas con IA.
- La única excepción de IA visible en un juego terminado son elementos explícitamente reemplazables o decorativos sin peso en la dirección artística y de tenerlo, su peso será por el Lore y podría ser reemplazado por cualquier ilustración genérica y funcionaría, “filtros con esteroides”, nunca un cuadro, personajes o escenas con valor narrativo o artístico propio.
- No vendemos telemetría de jugadores ni la usamos para entrenar modelos de terceros.
- No usamos doblaje sintético como reemplazo de actuación humana, salvo cuando el objetivo explícito es sonar distorsionado o sintético.

Legal

Antes que nada, entendemos que los ejemplos que mencionaremos a continuación no constituyen un único cuerpo legal, algunos corresponden a leyes vigentes, otros a decisiones judiciales, otros a propuestas legislativas o criterios que se han desarrollado en distintas jurisdicciones del mundo. Muchas de estas normas no nos son aplicables y podríamos ignorarlas sin ningún tipo de problema legal, y ASODA no tiene ni pretende tener autoridad, capacidad de decisión ni peso alguno ante un tribunal para juzgar cómo deben actuar otras personas, empresas o países. Pero las recogemos porque representan principios que consideramos razonables y que elegimos adoptar voluntariamente como parte de nuestro propio marco interno. En ese sentido, las tratamos como una suerte de legislación interna de ASODA, es decir, estándares que nos obligamos a respetar en nuestras decisiones y que, cuando exista la oportunidad legítima de hacerlo, estaremos dispuestos a apoyar o impulsar públicamente. Entendemos nuestro lugar y espero que entiendan que lo que sigue no pretende ser doctrina jurídica ni una declaración sobre cómo debe gobernarse el resto de la industria; son, ante todo, notas de ética empresarial sobre los límites que decidimos imponernos a nosotros mismos.

Estamos de acuerdo con el criterio que han fijado recientemente tribunales chinos bajo su Ley de Contratos de Trabajo: adoptar IA no constituye por sí solo un "cambio mayor en las circunstancias objetivas" que justifique un despido, y una empresa no puede recortar personal o forzar una baja de salario citando únicamente el avance tecnológico como razón. Aunque esta jurisprudencia no nos aplica por jurisdicción, la adoptamos como estándar interno: en ASODA, la evolución de la IA nunca será motivo de despido.

Estamos de acuerdo con usar IA incluso en aspectos sustanciales del desarrollo como ocurre hoy con buena parte de nuestro código, siempre que ese uso pueda demostrarse y quede bajo responsabilidad y decisión humana explícita. Es, de hecho, el mismo estándar que ya usan varios tribunales para decidir si una obra asistida por IA puede protegerse por derechos de autor: en Alemania, Chequia e Italia, la protección depende de que la persona autora demuestre un aporte creativo propio y sustancial, no de si usó o no una herramienta.

Estados Unidos exige lo mismo, la Corte Suprema confirmó en marzo de 2026 que un trabajo generado de forma autónoma por IA no tiene titular de derechos de autor, aunque el Reino Unido y China han sido más flexibles, reconociendo protección incluso sobre obras generadas casi enteramente por IA. Compartimos el criterio más exigente: si nadie puede demostrar y sostener su aporte, esa obra no debería considerarse protegida ni, para nosotros, terminada, si tenemos que ejemplificar con Expedition 33; ellos no deberían poseer el derecho sobre los cuadros generados por IA pero sí sobre el Lore que rodea dicha arte o los personajes que salgan en ellos.

Nos oponemos a cualquier forma de "fake" o usurpación de identidad mediante IA. Estamos de acuerdo con usos como mejorar una fotografía propia o generar el equivalente a una sesión de fotos de estudio de uno mismo, pero jamás con generar imágenes de una persona real o de una obra ajena sin una licencia de identidad firmada explícitamente para ese uso. Es una postura que ya empieza a tener respaldo legal en algunos lugares, la ley estadounidense TAKE IT DOWN exige desde 2026 que las plataformas retiren imágenes íntimas no consentidas generadas por IA dentro de 48 horas, pero para nosotros es una línea de consentimiento, no un tecnicismo legal que dependa de si la ley de turno ya lo contempla o no.

Si en algún momento usáramos IA de voz (algo que, como ya explicamos, buscamos evitar), consideramos que el crédito principal debe ir a la persona artista detrás de esa voz, nunca al sintetizador o a la herramienta que la reprodujo. Si esa persona prefiere permanecer anónima, no usaríamos su voz, salvo que sea de dominio público, pues nos parece igual de importante que ninguna empresa acapare, a cambio de dinero, los derechos de identidad o los créditos de otra persona. Ya que no sabemos en qué condiciones alguien firmó ese contrato ni si tenía alternativas reales frente a la oferta (o si la voz fue tomada de muestras sin permiso). Creemos en ASODA en la filosofía de que nadie debería ser tan pobre que tenga que venderse, ni tan rico que pueda comprar a alguien más. Hoy esto ya empieza a tener marco legal en algunas partes, la Ley ELVIS de Tennessee protege la voz de cualquier persona frente a réplicas de IA no autorizadas desde 2024, pero aunque no lo tuviera en todas partes, lo trataríamos igual como ley propia: evitando cualquier fuente de voz anónima o sin procedencia verificable.

Cuando entrenemos cualquier modelo propio de aprendizaje automático, seremos abiertos con los datos usados. Creemos, además, que debería ser una obligación general de la industria: toda empresa que entrena modelos de IA de propósito general debería publicar y dejar trazables los datos con derechos de autor que usó para entrenarlos. Sostenemos una idea más exigente sobre cómo debería tratarse la propiedad intelectual en cadena: si un modelo X no entrenó directamente con una obra protegida, pero sí usó como dato de entrenamiento algo generado por un modelo Y que sí lo hizo, el modelo X hereda esa responsabilidad, debería pagar tanto por sus propios datos como por los de Y. Esto aplica igual a modelos de texto, imagen o cualquier otro tipo. La única excepción que nos parece justa a esta cadena de responsabilidad sería que esos modelos se volvieran completamente abiertos, gratuitos y tratados como un bien común, dado que su entrenamiento depende del trabajo agregado de millones de personas. Es una idea cercana a la que el senador estadounidense Bernie Sanders planteó en 2026 con un proyecto de ley para que el público reciba una participación económica directa en las grandes empresas de IA, repartida como dividendo. Si el valor viene de datos de todos, parte del retorno también debería volver a todos.

Apoyamos el etiquetado de contenido sintético como principio de transparencia. Pero también entendemos sus límites: hoy los sistemas de detección de IA son poco fiables y las marcas de agua ("synthmarks") son relativamente fáciles de romper o eliminar. Por eso creemos que ninguna acusación, decisión legal o disciplinaria debería basarse únicamente en una detección de IA, dado lo fácil que es producir tanto falsos positivos como falsos negativos.

En cualquiera de estos escenarios, para ASODA la responsabilidad recae siempre en dos lugares: la persona humana que usó la herramienta, y la empresa que creó el modelo. Nunca en la herramienta misma.

Impacto, gobernanza y compromiso

Impacto ambiental

Reconocemos que el desarrollo y el uso de IA tienen un costo ambiental real, y no queremos minimizarlo con comparaciones que nos eximan de responsabilidad. El daño ambiental de la IA es, en gran parte, consecuencia de una industria energética que sigue dependiendo de combustibles fósiles, un problema anterior y más amplio que la IA misma, pero eso no cambia lo que nos toca hacer como estudio con nuestro propio consumo.

Por eso analizamos periódicamente la huella de carbono asociada a nuestro uso de estas herramientas y recortamos ese consumo cuando identificamos que puede reducirse sin sacrificar el trabajo. Es un proceso en desarrollo, no un compromiso ya resuelto, y preferimos decirlo así antes que prometer una neutralidad que hoy no podemos garantizar.

Estándar de veracidad

Cuando usamos IA para investigar o redactar contenido, exigimos que toda afirmación factual pueda respaldarse en una fuente fiable; si no la encontramos, la descartamos como verídica. No consideramos fuentes fiables a redes como Reddit, Instagram, X o LinkedIn, aunque muchos modelos de IA sí las citen como si lo fueran.

Gobernanza

Esta declaración pública convive con un documento interno de políticas de uso de IA, en desarrollo constante. Cualquier persona del equipo puede proponer un cambio o cuestionar un punto existente, siempre que lo sostenga con argumentos: no buscamos una postura cerrada, sino una que podamos defender y corregir con el tiempo.

Compromiso

ASODA acepta la IA de manera moderada y consciente. No la vemos como reemplazo de talento, oficio o sensibilidad, sino como una forma de inteligencia aumentada al servicio de personas que ya poseen criterio en su disciplina. La evolución de estas herramientas nunca será, para nosotros, motivo de despido, y no fijaremos metas internas de consumo de una IA en particular como medida de productividad.

**La IA acelera las manos,
pero nunca debe quitarle al desarrollador
la cabeza ni el corazón.**

Esta declaración expresa la postura actual del estudio y puede evolucionar a medida que cambien las herramientas, las prácticas profesionales y nuestros propios procesos. Cualquier cambio futuro debe preservar el principio central de control, responsabilidad y autoría humana. Se publica junto al post-mortem de PachinPOPI, disponible en nuestra web, donde detallamos en un caso real cómo aplicamos estos principios.