

**Formas de representación y narración del conflicto armado colombiano  
a través de los videojuegos: *Ghost Recon*, *Battlefield* y *Reconstrucción*.  
Propuesta de formación educomunicativa a través del formato podcast.**

Trabajo de grado para optar por el título de: Licenciado en Ciencias Sociales

César Augusto González

2016160031

Asesora

Nydia Constanza Mendoza Romero

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Licenciatura en Ciencias Sociales

Línea de proyecto pedagógico

Formación política y memoria social

Bogotá 2025

## Tabla de contenido

|  |    |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN.....  | 7  |
| CAPÍTULO I.  |    |
| Representaciones del conflicto armado en los videojuegos.....  | 8  |
| 1.1. Planteamiento del problema social.....  | 8  |
| 1.1.1. Representación del conflicto Armado colombiano en los videojuegos.....                          | 17 |
| 1.2. Referentes conceptuales.....  | 21 |
| 1.2.1. Juegos y videojuegos.....   | 22 |
| 1.2.2. Representaciones culturales en los videojuegos.....   | 30 |
| 1.2.3. El análisis de las narrativas.....  | 39 |
| 1.2.4. Prácticas narrativas de resignificación del pasado.....   | 42 |
| 1.2.5. El uso de las TIC en la enseñanza a partir de una perspectiva crítica de las<br>Narrativas..... | 46 |
| CAPITULO II.   |    |
| Análisis de las narrativas y representaciones del conflicto armado en los videojuegos ...              | 48 |
| 2.1. Metodología.....  | 48 |
| 2.1.1. Enfoque de investigación.....   | 48 |
| 2.1.2. Tipo de estudio.....  | 49 |
| 2.1.3. Instrumento de investigación y sistematización.....   | 50 |
| 2.2. Presentación de resultados.....   | 55 |

|   |     |
|---|-----|
| 2.2.1. Videojuegos de guerra y shooters .....   | 55  |
| 2.2.2. Elementos que configuran la narrativa del conflicto armado colombiano en los juegos <i>shooter</i> ..... | 57  |
| 2.2.3. Representación del personaje del jugador en videojuegos <i>shooter</i> .....                             | 68  |
| 2.2.4. Representación de los personajes no jugables en los juegos <i>shooter</i> .....                          | 72  |
| 2.2.5. Conclusiones acerca de los videojuegos <i>shooter</i> .....  | 78  |
| 2.2.6. Los <i>serious games</i> y los videojuegos prosociales.....  | 82  |
| 2.2.7. Elementos que configuran la narrativa del conflicto armado en Reconstrucción.....                        | 85  |
| 2.2.8. Representación del personaje del jugador en Reconstrucción.....  | 96  |
| 2.2.9. Representación de los personajes no jugables en Reconstrucción.....                                      | 101 |
| 2.2.10. Conclusiones acerca del videojuego Reconstrucción .....   | 109 |
| 2.3. Conclusiones generales .....   | 117 |

### CAPÍTULO III.

|  |     |
|--|-----|
| Propuesta de formación sobre el conflicto armado a través de los videojuegos mediante el formato de podcast para radio. .... | 122 |
| 3.1. Perspectiva de la línea de investigación y escenario planteado para la propuesta de formación. ....                     | 122 |
| 3.2. Relaciones entre los videojuegos y la educación. ....   | 125 |
| 3.3. Reflexiones sobre la educomunicación.....   | 136 |
| 3.3.1. El Podcast como herramienta educomunicativa .....   | 138 |

|   |     |
|---|-----|
| 3.4. Podcast y videojuegos .....  | 141 |
| 3.5. Propuesta de formación sobre el conflicto armado a través de los videojuegos por medio del formato podcast .....                                 | 143 |
| 3.5.1. Propuesta para la etapa de preproducción.....  | 144 |
| 3.5.2. Propuesta para la etapa de producción.....   | 148 |
| CAPITULO IV.  |     |
| Reflexiones Respecto al Proceso de Formación .....  | 162 |
| 4.1. Reflexiones en torno potencial uso de los videojuegos en escenarios de formación política y procesos de configuración de la memoria social. .... | 162 |
| 4.2. Reflexiones sobre el proceso de planificación y creación del podcast .....   | 165 |
| Bibliografía .....  | 169 |
| Páginas web consultadas.....  | 175 |

## Índice de tablas

|   |       |
|---|-------|
| Tabla 1. Presentación del videojuego. ....        | 51    |
| Tabla 2. Análisis de las narrativas. ....         | 52    |
| Tabla 3. Análisis de personajes jugables. ....    | 53    |
| Tabla 4. Análisis de personajes no jugables. .... | 54    |
| Tabla 5. Análisis preliminares. ....              | 54    |
| Tabla 6. Preguntas orientadoras.....              | 145   |
| Tabla 7. Cabezote de entrada.....                 | 149   |
| Tabla 8. Cabezote de cierre.....                  | 150   |
| Tabla 9. Guion del primer episodio.....           | 16053 |
| Tabla 10. Cuestionario.....                       | 162   |

## Índice de figuras

|   |     |
|---|-----|
| Figura 1. Escena de video introductoria. Ataque y toma de rehenes.....          | 60  |
| Figura 2. Pantalla de inicio de misión.....                                     | 61  |
| Figura 3. Expansión rusa.....   | 65  |
| Figura 4. Personajes principales de <i>Ghost Recon Jungle Storm</i> .....       | 68  |
| Figura 5. Los personajes principales de <i>Battlefield: Bad Company 2</i> ..... | 71  |
| Figura 6. Enemigos en <i>Ghost Recon</i> .....                                  | 73  |
| Figura 7. Los jefes en <i>Ghost Recon</i> .....                                 | 75  |
| Figura 8. Personajes de apoyo y no combatientes .....                           | 76  |
| Figura 9. Enemigos en <i>Battlefield: Bad Company 2</i> .....                   | 77  |
| Figura 10. Dialogo inicial y primera toma de decisiones. ....                   | 86  |
| Figura 11. Documentos informativos .....  | 89  |
| Figura 12. Ataque en Pueblo Escondido.....                                      | 91  |
| Figura 13. Victoria se une a la guerrilla.....                                  | 94  |
| Figura 14. Victoria. ....   | 96  |
| Figura 15. Doris. ....  | 103 |
| Figura 16 Ramírez.....  | 104 |
| Figura 17. Leonor.....  | 106 |

## INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de grado surgió a partir del interés por explorar las narrativas que se exponen en los videojuegos y los potenciales efectos sobre la subjetividad y construcción de conocimientos. De forma más específica, se analizó el campo de las narraciones y representaciones del conflicto armado colombiano expuestas en los videojuegos: *Battlefield: Bad Company 2* y *Ghost Recon Jungle Storm*, ambos juegos pertenecientes al género de los *FPS*, así mismo, se exploró el videojuego educativo, *Reconstrucción*. La guerra no es un juego.

Se tuvo como objetivo analizar los elementos narrativos y los mecanismos de interacción que promueven los videojuegos, para ofrecer una perspectiva sobre cómo interpretarlos y emplearlos en un escenario educativo. A partir de esto se planteó el diseño de formación educomunicativa a través del formato podcast, tomando como escenario de reflexión la Pedagógica Radio.

La estructura del documento es la siguiente: en el primer capítulo se muestra un estudio sobre las formas de narración que utilizan los videojuegos para representar la guerra, por medio de un análisis de los contenidos de juegos comerciales y educativos que se desarrollan en el contexto del conflicto armado colombiano. En el segundo capítulo se presenta la propuesta de formación sobre el conflicto a través de los videojuegos, mediante la planeación de un podcast educomunicativo. Y en el tercer capítulo se presentan las reflexiones y conclusiones del proceso de investigación y de planeación de la propuesta.

# CAPÍTULO I

## Representaciones culturales en los videojuegos

### 1.1. Planteamiento del problema social

El presente proyecto de investigación busca establecer un marco de discusión sobre el potencial con el que cuentan los videojuegos, como importantes medios narrativos e interactivos, para la representación del mundo y diversas condiciones sociales e históricas. Una revisión crítica de sus temáticas y contenidos puede permitir la reflexión sobre la percepción e interpretación que tienen y que pueden llegar a construir, tanto desarrolladores como usuarios, sobre los conflictos sociales y los sujetos representados, así como la formulación de alternativas que aprovechen el enorme potencial simulador y de aprendizaje que poseen estas plataformas.

Los videojuegos pueden ser definidos como un conjunto de pruebas o desafíos mentales, tanto textuales como basados en imágenes, que hacen uso de cualquier forma de software de entretenimiento por computadora o plataforma electrónica y que incluye la participación de uno o varios jugadores en un entorno virtual o de red. (Frasca, 2001 y Zyda, 2005). Sin embargo, más allá de esta dimensión técnica, los videojuegos son parte de un fenómeno sociocultural, tecnológico y comunicativo muy particular, que involucra a grandes comunidades globales que juegan e interactúan gracias a la mediación de diversos dispositivos electrónicos, a partir de los cuales además son capaces de crear nuevos espacios de participación y construcción de

conocimientos, aspectos que pueden llegar a dificultar cualquier acercamiento conceptual y metodológico. (Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017)

A partir de su popularización en la década de 1980 la cuestión sobre los efectos que estos medios pueden llegar a tener sobre sus usuarios, tanto a nivel psicosocial como cognitivo, ha sido un campo de profundos debates, los cuales se han enfocado principalmente en aspectos como la posible adicción que pueden llegar a generar, así como la relación entre la exposición a contenidos violentos y el desarrollo de comportamientos agresivos en los jugadores. Es por ello que a partir de inicios de siglo autores como Andrew Darley (2002), Rodrigo Mendizábal (2004) y Henry Jenkins (2009); se han propuesto abordar el estudio de los videojuegos más allá de sus aspectos conductuales y lúdicos, centrando el interés sobre sus características narrativas, representacionales y sobre todo, en los aspectos culturales e ideológicos que las sustentan.

Un aspecto que ha llamado la atención de profesionales y estudiosos de distintos campos en los últimos años, son los rápidos avances en las ciencias de la computación, los cuales han permitido a los desarrolladores mejorar algunas características de sus simulaciones virtuales, en la mayoría de los casos haciendo un especial énfasis en mostrar una representación cada vez más fidedigna y verosímil de varios aspectos de la vida real; desde físicas como la gravedad o la inercia, hasta la representación de escenarios, situaciones y conflictos. No todos los juegos pretenden ser realistas y hay que tener en consideración que existe una variedad de géneros y tipos de videojuegos muy amplia, y los criterios para su clasificación son aún motivo de debate entre los especialistas del campo. Los aspectos narrativos y lúdicos (la jugabilidad), son

habitualmente las características más utilizadas para clasificar un determinado videojuego dentro de uno o más géneros. (Thomas, 2006).

Sin embargo, los videojuegos que aluden a la violencia y/o a determinados conflictos bélicos (ya sea reales o ficticios) son numerosos y gozan de una gran popularidad entre el público. El ejemplo más claro de esto es que la saga<sup>1</sup> de videojuegos *Call of Duty*, para el año 2017, era la cuarta franquicia de mayor circulación comercial en la historia, con más de 250 millones de copias vendidas entre todos sus títulos desde su lanzamiento en el año 2003. (McWhertor, 2016 y Fraser, 2017) Esta serie de videojuegos pertenece al género *FPS*, (*First Person Shooter*)<sup>2</sup> inicialmente se ambientaba en la Segunda Guerra Mundial, pero en los últimos años se han explorado otros escenarios bélicos como la Guerra Fría, conflictos contemporáneos y ficticios. Su jugabilidad invita a los usuarios a personificar a un soldado, (comúnmente británico, estadounidense o ruso) en el cumplimiento de una serie de misiones en las cuales se recrean personajes e importantes batallas, en el marco de una narrativa heroica.

Así mismo, la quinta franquicia más vendida a nivel histórico es la polémica saga de *Grand Theft Auto*, la cual ha vendido entre 220 y 240 millones de unidades desde 1997. (Fraser, 2017) Esta serie de videojuegos reconocida dentro del género de acción–aventura, se caracteriza

---

<sup>1</sup> De acuerdo con la RAE el término: “Saga” hace alusión a una serie de obras literarias, cinematográficas o lúdicas que tienen entre sí unidad argumental, de intención o de personajes. Los videojuegos más populares pueden llegar a tener varias secuelas, por lo que este término es muy utilizado en la industria de los videojuegos otro término asociado es el de “franquicia”.

<sup>2</sup> El término de *FPS* (*First Person Shooter*), por su traducción del inglés “disparos en primera persona” son un género de videojuegos que simulan el uso de armas de fuego desde la perspectiva del personaje protagonista, representando el campo visual del ser humano.

por su formato de jugabilidad denominada de “mundo abierto<sup>3</sup>” o “juego no lineal”, la cual se enfoca en la exploración libre de un extenso escenario, en el marco de una narrativa centrada en el crimen organizado y las pandillas, fuertemente inspirada en el cine de Hollywood de las décadas de 1980 y 1990. Cada título de la serie generó grandes polémicas debido a su alto contenido violento y la representación de problemáticas sociales y prejuicios raciales y de género a manera de sátira o humor negro.

Es importante destacar que, entre las franquicias de videojuegos más vendidas, no todas hacen uso de mecánicas de juego o narrativas centradas en el uso de la violencia o la representación de conflictos bélicos, sin embargo, estas cifras confirman la gran popularidad que tienen estas temáticas dentro de los usuarios de los videojuegos y, por tanto, sustentan el interés y en ocasiones preocupación, que han despertado estos medios en muchos investigadores y académicos.

Entre las críticas más importantes sobre las representaciones presentes en estos medios encontramos el estudio realizado por Sebastián Goyburu, (2014) en el marco del proyecto “Viajes y Manipulaciones del Tiempo en la Ficción Popular Masiva”; este autor realiza un análisis de la saga de videojuegos *Assassins Creed*, una serie de juegos de aventura cuya narrativa se centra en los viajes en el tiempo; cada uno de los títulos de la serie se posicionan en momentos importantes de la historia de Occidente para postular una versión alternativa de los

---

<sup>3</sup> El género de “sandbox”. En español son llamados “juegos de mundo abierto” o también, “juegos no lineales”, son videojuegos que se destacan por presentar un amplio escenario, en el cual el jugador puede moverse e interactuar de múltiples formas y al ritmo que desee. Las misiones u objetivos son mostrados en algún lugar del escenario y el jugador puede decidir el momento e incluso el orden en el cual llevarlas a cabo.

hechos. Para el autor el problema se encuentra en los riesgos que trae consigo el revisionismo histórico tan presente en la narrativa de la serie, ya que, al presentar elementos de la historia como productos de consumo masivo, implica construir en ellos un cierto sentido que le permita insertarse y ser reconocido dentro de los códigos compartidos por los usuarios.

*El Assassin's Creed*, entonces, aparece como un revisionismo radical. Tan radical que se acerca ficcionalmente a visiones conspirativistas de la historia como la tesis de los *Anunnakis*, de los reptilianos o la tesis de los antiguos cosmonautas (...) al ubicar tal polo de positividad en un acto mítico de violencia emancipatoria contra un poder absolutamente deshumanizado, *el Assassin's Creed* hace de la sospecha un acto político transhistórico de resistencia a la vez que logra desdibujar toda responsabilidad humana y la opresión del hombre sobre el hombre en una utópica victimización de la especie entera (Goyburu, 2014, pág. 7)

De acuerdo con esta observación, lo que se busca en estos juegos no es explorar un pasado documentalmente justificado, sino más bien, representar un pasado socialmente reconocible, en el cual se exhiben determinados conflictos y acontecimientos históricos en el marco de un argumento fantástico, poco riguroso y privado de un propósito reflexivo. En las recreaciones presentadas en los videojuegos, se suelen evitar o ajustar determinadas temáticas o situaciones problemáticas, recurriendo a figuras heroicas y casi divinas para explicar los conflictos, eludiendo la especificidad de víctimas y victimarios. Retomando las ideas de Dominick LaCapra (2005), Sebastián Goyburu aborda el concepto de “trauma histórico” para

señalar la dificultad de representar y comprender los eventos traumáticos del pasado, resaltando riesgos como el revisionismo y la deshumanización de los conflictos.

El riesgo de promover una visión deshumanizada de los conflictos es otro de los aspectos que más ha despertado el interés de los investigadores, una de las posturas más críticas se encuentran en la investigación realizada por González Vázquez e Igartua Perosanz, (2018) quienes desarrollan un análisis de contenido sobre una muestra de 62 videojuegos, siguiendo como criterio el número de ventas o descargas entre los años 2005 y 2015 en España. Los resultados arrojados por esta investigación advierten sobre la prevalencia de un discurso legitimador de los conflictos, sumado a elementos deshumanizadores y desindividualizadores de los actores sociales representados, tanto en el bando enemigo, de apariencia y comportamiento homogéneo, como de los personajes protagonistas caracterizados por su trasfondo heroico y aparente invulnerabilidad al daño.

Vázquez y Perosanz (2018) parten de la teoría del cultivo de Gerbner & Gross, (1976) al plantear que, en la medida en la que una audiencia invierte mucho tiempo consumiendo un producto audiovisual, será más probable que estos creen que la realidad se asemeja a lo representado en ese producto. De esta forma, la exposición a esta clase de videojuegos puede tener un efecto de cultivo en las actitudes y creencias de los usuarios respecto a los conflictos, las víctimas y victimarios representados.

Otros autores, por el contrario, se han propuesto demostrar cómo los videojuegos cuentan con un potencial enorme en el ámbito educativo y de concienciación social frente a las fatalidades de la guerra. Un ejemplo de ello se encuentra en la investigación realizada por Guillermo P. Otero, (2019) la cual está enfocada en videojuegos que adoptan formas alternativas al género *FPS*, para representar la guerra en el ocio interactivo. Además de este criterio, el autor tuvo en cuenta solo videojuegos surgidos a partir del 2011, tomando como muestra para el análisis un total de diez videojuegos de diversos géneros y características lúdicas. Entre los resultados se destacan la amplia variedad de recursos narrativos expuestos, sumado a mecánicas de juego interactivas que abordan los conflictos de manera ingeniosa y desde perspectivas muy distintas a los típicos juegos de disparos, además de la ausencia de la imagen heroica del militar o combatiente, así como un mayor desarrollo en los relatos y las historias de vida de los personajes representados.

Como conclusión general podemos afirmar que factores propios de cualquier narración, como los personajes, y del ocio interactivo, como el género, las mecánicas o los objetivos, difieren de los videojuegos clásicos de guerra considerados como “*shooter*” para ofrecer una visión humanizada de los conflictos bélicos. Al mismo tiempo y al margen de su vertiente lúdica, este tipo de videojuegos tienen un componente educativo y de concienciación social frente al drama de la guerra. (Paredes Otero, 2019, pág. 137).

La forma en que se abordan ciertas temáticas en los videojuegos varía de acuerdo con las intenciones narrativas de los desarrolladores, quienes hacen uso de múltiples herramientas

lúdicas para diseñar las mecánicas de juego con los que interactúa el usuario. De acuerdo con esta investigación, los conflictos representados a través de mecánicas alternativas a las de los típicos disparos tienden a brindar una mayor profundidad en los aspectos narrativos, la ambientación y la construcción de personajes, lo cual permite a los jugadores acercarse más a las temáticas y problemas sociales presentados por estos videojuegos.

Por otra parte, hasta este punto se han presentado algunas de las investigaciones que abordan la cuestión de la representación del conflicto en los videojuegos más conocidos o comercialmente exitosos, sin embargo es importante tener en cuenta que aparte de estas exitosas franquicias, gracias al rápido avance y la democratización de las tecnologías de la computación, creadores independientes, así como organizaciones de todo tipo, se han propuesto explorar en el campo del desarrollo de videojuegos, ya no enfocados en el ocio interactivo, sino más bien, buscando la promoción de algún mensaje u objetivo comercial. Desde finales de los años noventa, tanto grandes entes corporativos globales ajenos a la industria del videojuego, así como organismos internacionales como la ONU, e incluso algunos actores armados, han utilizado el software lúdico para fomentar sus intereses estratégicos.

De acuerdo con Joan Morales Moras y Gemma San Cornelio, (2016) el concepto de “*Serious Games*” acuñado tempranamente por de Clark C. Abt, (1970) se ha usado para referirse a juegos diseñados con otros propósitos que van más allá del entretenimiento; entre los que se encuentran juegos con objetivos de aprendizaje en campos como la salud, la política pública y la instrucción en diversos ámbitos profesionales. Sin embargo, el interés por estos juegos

educativos ha sido discontinuo, debido a que aún afrontan problemas relacionados a su calidad estética, lúdica y sobre todo como artefactos pedagógicos.

La mayoría de estos proyectos surgen por iniciativa y financiación de instituciones, empresas y organizaciones de distintos sectores, entre los que se destacan los aportes dirigidos por la ONU, cuyos juegos abordan una gran variedad de temáticas que van desde la nutrición, la instrucción y la promoción de los DD. HH, hasta aspectos relacionados con la prevención y manejo de problemáticas sociales como la migración y conflictos armados, entre otros.

Además, se resalta la creciente participación en el sector del diseño de este tipo de videojuegos, de parte de muchos artistas y profesionales independientes que utilizan estos medios para postular sus ideas más libremente. En este campo se destaca Paolo Pedercini conocido con el pseudónimo “*Molleindustria*” quien buscan abordar en sus obras temas de actualidad y cuestiones sociales de forma crítica, haciendo uso del lenguaje de los videojuegos.

A pesar de esto, desde la perspectiva de los usuarios más tradicionales, los juegos serios o “*serious games*” tienden a carecer de diseños atractivos y entretenidos en términos artísticos y de jugabilidad, además en el ámbito pedagógico, estos aún se rigen mayoritariamente por modelos de aprendizaje conductistas. Por esta razón dentro de este escenario emergente, Moras y San Cornelio (2016), sugieren emplear “la jugabilidad educativa” como un concepto que guíe la innovación en el diseño de juegos educativos y sociales incorporando métodos de enseñanza más

interactivos y constructivistas, buscando experiencias de usuario más entretenidas a la vez que educativas.

### **1.1.1. Representación del conflicto Armado colombiano en los videojuegos**

De acuerdo con los autores referidos hasta el momento, los tipos de contenidos que presentan los videojuegos son muy variados, pero algunos de los títulos más populares entre los usuarios suelen caracterizarse por representar mecánicas de juego violentas, sexistas y discriminatorias; siendo la guerra y los conflictos, el contenido de mayor recurrencia en este tipo de medios. Los conflictos abordados con mayor frecuencia suelen estar relacionados con la Segunda Guerra Mundial, la Guerra Fría y la guerra en Oriente Próximo, sin embargo, el caso del conflicto armado colombiano no ha sido ajeno este tipo de representaciones.

En concordancia con la investigación de Sandoval Forero y Triana Sánchez, (2017) la relación entre los videojuegos y la situación colombiana proviene desde finales de la década de 1990, y tanto industrias globales del videojuego, como actores armados en Colombia han hecho uso del ocio interactivo con fines estratégicos. La mayoría de los títulos comerciales ambientados en Colombia, aluden al conflicto armado a través del género *FPS*, habitualmente bajo el control de algún agente extranjero y con una construcción argumental y narrativa poco destacable.

Al ser ésta, una categoría tan popular entre el público es necesario analizar algunas de sus características más relevantes a la luz de los debates expuestos. Para este fin, en la presente investigación, se quiso destacar los títulos de *Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm* (2004) y *Battlefield: Bad Company 2*, (2010) dos entregas pertenecientes a sagas reconocidas por el público y que además de presentar la mayoría de las situaciones y desafíos comúnmente exhibidos en otros títulos similares, lo hacen en el marco de un argumento más o menos bien logrado, el cual se centra en la intervención estadounidense en el conflicto colombiano.

El primero de ellos es perteneciente a una larga lista de publicaciones inspiradas en las obras del escritor estadounidense Thomas Leo Clancy Jr., conocido por sus novelas de espionaje e inteligencia militar ambientadas en la Guerra Fría. La historia de este videojuego invita a los jugadores a personificar a un agente estadounidense miembro de un grupo táctico militar denominado “*Ghosts*” o en español, “Fantasmas”, quienes son desplegados en Colombia para combatir a las FARC, las cuales son descritas como un cartel de la droga que ha ayudado y financiado a grupos terroristas en Cuba, y que han iniciado una serie de ataques contra el gobierno colombiano.

*Battlefield: Bad Company 2* presenta algunas características argumentales muy similares al anterior título, igualmente se invita a encarnar a un agente norteamericano perteneciente a un grupo táctico que debe intervenir en territorio colombiano en el contexto de una Guerra Fría, la cual se extiende esta vez por distintos países del continente. Lo que distingue a este título del anterior es precisamente esta extensión del conflicto y la mayor complejidad presentada en su

narrativa, además a diferencia de *Tom Clancy's Ghost Recon* que pasó casi desapercibido a nivel comercial, este segundo juego pertenece a una saga de mayor reconocimiento entre el público.<sup>4</sup> Por otro lado, la producción de “serious games”, relacionados al conflicto armado colombiano también ha sido abundante, el caso más destacable es el videojuego “Reconstrucción. La guerra no es un juego”, un proyecto desarrollado por el laboratorio de innovación ViveLab-Bogotá, con apoyo de GIZ, Pathos Audiovisual y la Universidad Nacional de Colombia. Este videojuego propone al jugador un acercamiento al conflicto armado a través de los ojos de Victoria, una víctima de desplazamiento forzado que vuelve a su territorio después de mucho tiempo y por medio de la interacción con el escenario y los personajes (habitantes del pueblo), debe reconstruir las memorias de lo acontecido.

El análisis de este videojuego permite sustentar la premisa desde la cual parte el presente proyecto investigativo, ya que, a diferencia de los ejemplos anteriores no encarnamos a un combatiente, los antagonistas no parecen de forma directa y se alude a ellos a través de cápsulas informativas. La dinámica del juego se centra en la formulación de dilemas frente a los cuales el jugador debe tomar decisiones dentro de una serie de opciones establecidas. Este videojuego es el que mejor describe el potencial con el que cuentan estas herramientas en un contexto educativo, al permitir identificar y fomentar comportamientos y actitudes prosociales entre los jugadores.

---

<sup>4</sup> En videojuegos de distintos géneros, las alusiones a Colombia y el conflicto armado son menos frecuentes, llegando a ser simples referencias o el escenario en el que se desarrollan historias completamente ajenas a la discusión propuesta. Sin embargo, cabe destacar el caso del primer videojuego de la reconocida saga “Hitman”, en el que, a pesar de presentarnos solo una misión ambientada en el contexto colombiano, se ven representadas problemáticas como el narcotráfico y el despojo a las comunidades indígenas de sus tierras y herencia cultural.

Con base en las investigaciones consultadas, dentro de las cuales se han mencionado algunos de los principales puntos de debate, es importante cuestionar de forma puntual, aspectos sobre la representación del conflicto armado colombiano en los videojuegos, así como su potencial capacidad para abordar temáticas relacionadas en un contexto educativo. De acuerdo con Antonio Corona, (2015) quien alude al concepto de “identidad lúdica” de Poulin, (2009) “las representaciones audiovisuales no deben ser comprendidas como placer voyerista, una exposición pasiva a imágenes, sino en términos de encarnación e identificación”. (pág. 7)

La interactividad propuesta a través de los videojuegos invita a la representación y caracterización de un personaje y de una historia, en este proceso se establece una identificación, un vínculo que Corona define como “yo lúdico”, que en la mayoría de los videojuegos comerciales antepone un “otro lúdico” con el cual es difícil llegar a establecer algún vínculo o una identificación. Una revisión crítica de los contenidos y las representaciones expuestas en los videojuegos puede permitir la reflexión para el aprendizaje y el reconocimiento social de los conflictos y la definición de las conductas de las personas frente a la realidad que las rodea.

Si bien al otro lado encontramos en los “serious games” interesantes opciones para la presentación de diversas temáticas, es importante acudir a los cuestionamientos que aluden a su capacidad para captar la atención de los usuarios sobre las problemáticas expuestas sin abandonar el componente de entretenimiento propio de los videojuegos.

En concordancia con lo anterior, la pregunta que guía esta apuesta investigativa es la siguiente: ¿Cuáles narrativas sobre el conflicto armado colombiano y representaciones de los actores armados, sociales e institucionales, son construidas en los videojuegos *Ghost Recon*, *Battlefield* y *Reconstrucción*?

## **1.2. Referentes conceptuales**

Los referentes teóricos se orientaron en la definición de tres categorías conceptuales de análisis. En primer lugar se presenta una definición de la categoría de juego y su función como elemento lúdico de la cultura de acuerdo con los postulados de Johannes Huizinga (2000) y Roger Caillois (1958); en segundo lugar, el campo representacional de los videojuegos, se analizó principalmente mediante el enfoque constructivista, sugerido por Stuart Hall (2010) y los estudios de Jesper Juul, (2005) sobre los mecanismos de comunicación e interacción empelados en los videojuegos; y por último la reflexión en torno a las narrativas se realizó de acuerdo con los aportes de Omar Rincón (2006) y Marieta Quintero (2018) entre otros autores, así mismo, se llevó a cabo un acercamiento al papel de la narrativa y la representación en la enseñanza del conflicto armado colombiano de acuerdo con la investigación de Sandra Rodríguez y Marlene Sánchez (2009).

### 1.2.1. Juegos y videojuegos

De acuerdo con Gonzalo Frasca, (2001) los videojuegos se pueden definir como cualquier forma de software de entretenimiento basado en computadora, que hace uso de textos e imágenes, e involucra a uno o varios jugadores en un entorno físico o virtual. La categoría de videojuego alude explícitamente a la imagen en video, y por tanto a la necesidad de una pantalla para su visualización, al integrar al mismo tiempo, la imagen audiovisual, el texto y los elementos lúdicos e interactivos que configuran un juego en el que se acentúa la multimodalidad que caracteriza a estos medios.

Sin embargo, esta definición resulta incompleta, al presentar a los videojuegos como meros artefactos dedicados al ocio, ignorando de esta manera su capacidad narrativa y comunicativa. Desde principios de la década de los 2000, han surgido discusiones en torno al desarrollo e interpretación de los videojuegos; de acuerdo con los autores consultados, estos debates se han postulado principalmente desde dos perspectivas, el enfoque lúdico, desde el cual se afirma que los videojuegos solo entretienen y, por otro lado, desde el enfoque narrativo, que sostiene que los videojuegos son un modo particular de representación.

Quienes defienden esta segunda postura sostienen que, desde el enfoque lúdico se ignora el sentido ontológico del concepto de juego, a partir del cual, se puede explicar la capacidad comunicativa, participativa y de inmersión que ofrecen estas actividades. Un referente obligatorio para comprender esta concepción desde la cual se abordan los videojuegos es el

concepto de “*círculo mágico*” propuesto por Johannes Huizinga, en su obra *Homo Ludens*, publicada originalmente en 1938. Según este autor, el juego es una forma de actividad llena de sentido y con una función social; son un sistema de reglas que son aceptados libremente, por las y los participantes, que por un lado implican una cierta separación o corte con la vida real, a la vez que presentan una exposición, una figuración o una representación dramática, de algunos de sus aspectos.

En línea con esta perspectiva, el juego es el elemento lúdico de la cultura, un medio de socialización mediante el cual una comunidad construye y establece una serie de normas, códigos y lenguajes, en medio de un complejo marco de representaciones, y prácticas más o menos homogéneas, expresadas a través de la competición y el entretenimiento lúdico. “La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura”. (Huizinga, 2000, pág. 63)

El juego es en sí mismo, una actividad que traspasa los límites de una mera ocupación biológica o física, y que oscila constantemente entre “lo serio” y “lo no serio”, es una acción que se encuentra fuera del proceso de satisfacción de las necesidades básicas, sin embargo, al mismo tiempo tiene un sentido dentro de los procesos de construcción y socialización de la cultura. Huizinga (2000) además hace una importante distinción entre el juego primitivo y el juego avanzado o “juego falso”, el primer término es vinculado a conceptos como: el sentido, la tensión, la improvisación, la apariencia y la fantasía, a los cuales postula como constitutivos de la

función creadora, de lo lúdico. El juego avanzado o “juego falso” por su alto nivel de organización y seriedad, pierde su dimensión lúdica creadora, entre ellos ubica a los deportes, los juegos de azar y de cálculos. Otras emociones como la belleza o la alegría no son imprescindibles en estas formas de juego, solo las dota de un importante valor estético.

Este es uno de los aspectos que más ha inspirado algunas de las principales críticas, una de las más destacadas es la presentada por el escritor y sociólogo francés Roger Caillois en 1958, quien centra su análisis desde los jugadores, y a partir de ellos, establece las actividades esenciales de la especie, las cuales define como impulsos primarios serios que definen la categoría de los juegos. Caillois (1958, como se cita en Rivero, 2016) coincide con Huizinga, en la distinción de dos categorías de juegos, los primitivos y los avanzados, a los que llamará respectivamente *paidia* y *ludus*, pero señala que no todos los juegos pueden responder a los mismos impulsos, por lo que profundiza esta clasificación con los conceptos de *Agon* (Competencia), *Alea* (Suerte), *ilinx* (Vértigo) y *mimicry* (Simulación). (Rivero, 2016).

Caillois (1958, como se cita en Rivero, 2016) también se distingue de su antecesor al plantear que, en cuanto el juego adquiere una mayor formalización, las reglas se vuelven parte de su naturaleza, convirtiéndose en un instrumento de cultura más fecundo. De vuelta con los componentes antitético y agonal, coincide con Huizinga (2000) al considerarlos como constitutivos de los juegos, ya que la mayoría de ellos requiere la participación de por lo menos dos grupos, y aunque no forzosamente en todos los casos, el juego antitético puede llegar a adquirir una dimensión competitiva, bajo impulsos como: el premio, el precio, el honor o el

prestigio. La interacción de los jugadores y las condiciones de victoria, están mediadas por el conjunto de reglas que componen el sistema cerrado de cada juego.

Más allá de la evolución propia de los juegos y de las críticas a los autores anteriormente mencionados, estos han servido de base para el análisis de los juegos en tiempos más cercanos. El diseñador de videojuegos estadounidense Jesse Schell, en 2008 formuló un decálogo con el que buscaba evaluar y determinar si un sistema se puede considerar juego o no, y en el cual se formalizan gran parte de los postulados de Huizinga y Caillois; Schell, (2008, como se cita en Labrador, 2020) incluye como aspectos fundamentales de los juegos los siguientes elementos: son un sistema formal cerrado, se accede y sale de ellos de forma libre, se componen por un sistema de reglas, disponen de metas, conflictos, retos, cuentan con condiciones de victoria y derrota, son interactivos, tienen la capacidad de “enganchar” a los participantes, y por último, pueden crear su propio valor interno (Labrador, 2020).

El proceso de diseño y programación de videojuegos tiene en cuenta estos principios, y aporta nuevas dimensiones a la categorización. Como todos los juegos, éstos también están contruidos a partir de una serie de reglas, códigos, lenguajes, y demás elementos que hemos visto como constitutivos; sin embargo, su modo de interacción con los participantes se da a través de un medio electrónico, usualmente una pantalla.

El diseñador de videojuegos, crítico e investigador especializado en medios de comunicación Ian Bogost, en su artículo *The Rhetoric of Video Games*, (2008) también parte por cuestionar la asociación de los juegos al ocio estéril, y los presenta como importantes medios de expresión cultural. Este autor se interesa por la interacción entre los participantes, la cual se da en distintos niveles; su estudio toma como base la forma en que los jugadores de determinados videojuegos pueden llegar a identificarse con la obra, al nivel de considerarse a sí mismos como “gamers” y a organizarse en comunidades virtuales, foros en línea y páginas web. Para Bogost la práctica de videojuegos puede entenderse como una “comunidad de práctica”, una expresión que toma de Jean Lave y Etienne Wenger, (1991) y que alude a una situación social común, en torno a la cual las personas colaboran para desarrollar ideas.

Bogost, (2008) además plantea que, las representaciones virtuales de los videojuegos sirven principalmente para crear una experiencia de entretenimiento más inmersiva, pero algunos juegos también hacen uso de algunos elementos visuales y mecánicas para hacer afirmaciones y cuestionamientos sobre diversos aspectos culturales. Este autor retoma el concepto de “retórica”, el cual desde su base aristotélica hace alusión al lenguaje persuasivo, y que es ampliado por Kenneth Burke, (1897 – 1993) con el subcampo de la “retórica visual”, el cual postula que el ser humano es a la vez creador y consumidor de diversos sistemas simbólicos, que van más allá del lenguaje escrito y verbal.

La emergencia de la expresión fotográfica en el siglo XIX y la popularización de la industria cinematográfica a partir del siglo XX, fueron dos fenómenos que motivaron el

desarrollo del campo de la “retórica visual” en su interés por comprender la forma en que son contruidos y formulados los argumentos en estos nuevos medios no verbales. Bogost (2008) a partir de su experiencia en el desarrollo de videojuegos sugiere un nuevo dominio dentro de este campo, introduciendo en la reflexión el término de “proceduralidad”, un concepto propio del área del software computacional, y que hace referencia al conjunto de algoritmos y procesos que determinan el comportamiento de las cosas que se muestran en pantalla.

Los videojuegos son una forma de representación visual que se construye a partir de un lenguaje de programación oculto, pero a la vez, éste solo puede ponerse en acción mediante la interacción de los jugadores con una serie de elementos visuales que sí reconocen, y que al ser ejecutados ponen en marcha toda la serie de procesos que permiten el desarrollo del juego. La forma de interacción es variada y comprende acciones que van desde los movimientos básicos hasta accionar mecanismos, estas obtienen el nombre de “mecánicas del juego”. La “retórica procedimental” propuesta por el autor, es la práctica efectiva de la persuasión mediante los elementos visuales que se presentan en pantalla, esa persuasión solo puede ser llevada a cabo de manera efectiva, cuando estos elementos visuales son reconocibles para todos los participantes mediante la alusión a elementos culturales comunes.

En sus análisis por varios videojuegos de distintos géneros, Bogost (2008) destaca el caso de *Animal Crossing*, una aventura de fantasía que introduce a los jugadores en una simulación de una sociedad compuesta por animales, y cuyos objetivos giran en torno al cuidado y personalización del escenario en el cual transcurre el juego. Los jugadores deben convertirse en

ciudadanos de una villa y para ello tendrán que ayudar a los demás habitantes en distintas tareas, recolectar diversos recursos, construir y decorar su propio hogar; el alcalde Tom Nook, a la vez hace las funciones de un banco y un comerciante, por lo que además de presentarle misiones u objetivos al jugador podrá sostener intercambios y prestarle dinero con intereses.

De manera creativa este juego es capaz de representar e incluso cuestionar mediante sus “mecánicas”, algunas de las características propias de nuestras sociedades modernas. “El jugador participa en un régimen completo de consumo: paga la deuda, compra y vende bienes. Como el jugador paga la deuda y mejora su casa para almacenar más bienes, ve a Tom Nook (el banco) convertir esa riqueza en un mayor apalancamiento comercial: la propia deuda enriquece al banco” (Bogost, 2008, pág. 118)

Otra característica remarcable del videojuego *Animal Crossing*, es la importancia y gran desarrollo en el servicio multijugador, lo cual remite a la interacción entre jugadores. Todos los títulos de la franquicia permiten de alguna forma la comunicación entre jugadores, tanto en línea como en conexión local, y en algunos casos ofrece la posibilidad de viajar a los mundos de otros usuarios. Estos espacios de interacción o también llamados “comunidades de práctica”, pueden incluso traspasar los límites del juego mismo, cuando estos adquieren un gran reconocimiento por parte del público, este último puede tomar un rol activo, mediante la creación de comunidades virtuales en foros, redes sociales y páginas web. Tal es el caso de *Animal Crossing Community* una comunidad virtual con jugadores de todo el mundo, que comparten experiencias y guías, al tiempo que amplían la comprensión del juego mismo.

Ambos elementos analizados con anterioridad, tanto la capacidad de persuasión presente en la conjunción de las representaciones visuales con las mecánicas de los videojuegos, denominada por Bogost (2008) como la “retórica procedural”, así como la facilidad de creación de “comunidades de práctica”; no son de ninguna forma, características exclusivas de los videojuegos de la saga *Animal Crossing*, y tampoco se tratan de características propias de un tipo particular de videojuegos, más bien se trata de una cualidad que está presente en mayor o menor medida en todos los videojuegos.

Al ser un sistema cerrado, cada videojuego tiene sus propios fines y propone su propias formas de representación e interacción con los participantes y retomando a Ian Bogost, (2008) los elementos puestos en pantalla, con los que interactúan los participantes, no pueden provenir de la nada, toman como punto de partida elementos de la cultura para construir sus representaciones virtuales, bien sea para crear una experiencia de juego más realista, o bien para cuestionarlos, criticarlos o satirizarlos. Al mismo tiempo los jugadores y sus múltiples formas de interacción son fundamentales para el desarrollo del juego, al punto de que su papel creativo puede llegar a trascender los límites impuestos por las “mecánicas del juego”.

Los videojuegos se distinguen de las demás actividades lúdicas por hacer uso de la imagen visual mediada por algún artefacto electrónico, sin embargo, la complejidad añadida por los sistemas computacionales basados en algoritmos, no les quita su categoría de juegos. Todos comparten los elementos que autores como Caillois (1958, como se cita en Rivero, 2016) y Huizinga, (2000) señalan como constitutivos: se encuentra la representación cultural y la

oscilación entre “lo serio” y lo “no serio”, cada uno es un sistema cerrado, conformado por reglas y lenguajes propios que son compartidos y aceptados libremente por todos los participantes, y en todos encontramos metas y desafíos, así como condiciones de victoria y derrota.

### **1.2.2. Representaciones culturales en los videojuegos**

La concepción de los juegos como los elementos lúdicos de la cultura, que se encuentra en los aportes realizados por Huizinga (2000) y Caillois (1958, como se cita en Rivero, 2016), sumados a las características particulares del lenguaje visual del que hacen uso los videojuegos, hacen que sea central el concepto de representación, el cual en principio puede ser asociado con la recreación de una situación, un objeto, un lugar o una persona, por medio de un lenguaje común dentro de un grupo de jugadores o una “comunidad de práctica”, como las define Bogost (2008). Pero más allá de esto, de acuerdo con Stuart Hall, (2010) “La representación es una parte esencial del proceso mediante el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura.” (pág. 447), y este proceso de producción de sentido que entrelaza las distintas formas de lenguaje con la cultura, no es para nada, un proceso directo o simple.

Hall (2010) plantea que la conexión que existe entre la representación con el sentido, el lenguaje y la cultura, se puede abordar desde tres distintas teorías o aproximaciones: la reflectiva, que postula que el lenguaje simplemente refleja un sentido que ya existe, la intencional, la cual limita al lenguaje como la expresión de lo que el autor quiere decir, y por último, la

construccionista, teoría que más desarrolla Hall, y en la cual se afirma que el sentido es construido en el lenguaje y mediante él.

En el centro mismo del proceso de construcción de sentido en la cultura, se encuentran dos “sistemas relacionados de interacción”: el primero permite dar sentido al mundo mediante la construcción de un conjunto de correspondencias o una cadena de equivalencias entre las cosas, dando lugar a un sistema de representación mental que clasifica y organiza el mundo en categorías con sentido; el segundo sistema de representación permite la comunicación e intercambio de sentidos, por medio de un sistema organizado de códigos y signos, el lenguaje. Este sistema organizado, no aparece de forma natural, sino que es el resultado de convenciones sociales, y cada cultura tiene acceso a formas de codificación y decodificación de estos signos por lo que constituyen una parte crucial de la vida social. (Hall, 2010)

Las representaciones virtuales presentadas en los videojuegos se construyen a partir de una serie de elementos y conceptos que los jugadores reconocen gracias a las categorías con sentido que han construido en su vida social, y que se manifiestan a través de una labor de decodificación del lenguaje audiovisual con el que interactúan. Si se pone como ejemplo la representación de una ciudad, en un videojuego como *Grand Theft Auto*, el cual pretende mostrar una simulación más o menos realista del mundo, este se vale de un grupo de elementos físicos propios de una ciudad, como el tráfico, los edificios, los sistemas de transporte y la gente, pero además, los participantes reconocerán por medio de sus categorías con sentido, una serie de fenómenos también característicos de una gran urbe, como lo son las distintas clases sociales,

representadas en los tipos de vestimenta de las personas; o de problemáticas sociales, apreciadas en las pandillas callejeras, y personas sin hogar.

De la misma forma, en videojuegos de fantasía como *Mario Bros*, en los cuales se alude a elementos como dragones, poderes mágicos, castillos y reinos encantados; se halla una inspiración en el *folclore* europeo y, por lo tanto, con un sentido cultural que ha sido transmitido por medios orales y literarios a través del mundo y las generaciones. Como sistemas de representación, los lenguajes pueden usar signos para simbolizar o referenciar cosas imaginarias, mundos de fantasía o ideas abstractas, en palabras de Hall (2010) “El mundo no está reflejado de manera adecuada ni inadecuada en el espejo del lenguaje. El lenguaje no funciona como un espejo. El sentido es producido dentro del lenguaje, en y a través de varios sistemas representacionales que, por conveniencia, llamamos “lenguajes”. El sentido es producido por la práctica, por el “trabajo”, de la representación” (pág. 457).

La producción de sentido dentro de las representaciones propuestas por los videojuegos, no solamente se construye cuando el diseñador alude a algún concepto cultural en concreto, de acuerdo con el enfoque constructivista planteado por Hall (2010), la producción de sentido requiere de la interacción y la interpretación de los participantes. Los conceptos, los objetos, sus características, así como los escenarios y eventos del mundo, no tienen en sí mismos un sentido fijo, es el ser humano dentro de sus sistemas de creencias, de organización y socialización cultural, quien crea los significados, y como consecuencia, su interpretación siempre varía entre cada cultura y cada periodo histórico. (Hall, 2010)

Jesper Juul, (2005) plantea que todos los videojuegos están compuestos por reglas, y en algunos casos, pueden llegar a proyectar “mundos ficticios” por medio de una gran variedad de elementos entre los cuales se encuentran: los gráficos, sonidos, textos, publicidad y sobre todo por las propias reglas. Si bien estos mundos no existen realmente, son los jugadores quienes les dan sentido, los imaginan, y rellenan las piezas de información no especificada, mediante su conocimiento y experiencia en el mundo real; así mismo, existe una diferencia entre la proyección de esa ficción y la percepción que cada participante puede llegar a construir, de tal manera que todos estos “mundos ficticios” se hallan incompletos.

Esta concepción de la ficción incompleta en los videojuegos deriva del concepto de “mundos posibles”, ya que no es posible especificar todos los detalles que componen a un mundo, y son los jugadores quienes los complementan a partir de su conocimiento.

Adicionalmente son muchos los videojuegos que presentan “mundos incoherentes”, al proyectar hechos que pueden parecer como contradictorios con la realidad, dificultando el trabajo complementario de la imaginación, estos eventos solo pueden ser entendidos mediante un conocimiento de las mecánicas y reglas que propone cada juego. (Juul, 2005)

Las propiedades ficcionales de los videojuegos promueven además un debate por clasificarlos entre abstractos o representacionales, aludiendo sus características lúdicas, así como el manejo que cada uno puede hacer de su iconografía. Sin embargo, algunos jugadores pueden evadir los aspectos representacionales expuestos en cada título y enfocarse en las reglas y mecánicas de juego, sin embargo, “no se puede trazar una distinción clara y precisa entre lo

abstracto y representacional como criterio de clasificación de los juegos. Que tan representativo es un juego depende del nivel en el que se está jugando y el alcance de la imaginación del jugador" (Parlett 1999, pág. 6. Como se cita en Juul 2005, pág. 130).

A pesar de esta dificultad para establecer un criterio de clasificación, Juul (2005) propone cinco tipos principales de juegos en los que la representación y la abstracción se encuentra presente en diferentes niveles: en primer lugar están los juegos abstractos, los cuales se conforman por piezas o elementos que no buscan representar nada en concreto y la interacción está mediada enteramente por las reglas, siendo el popular juego de *Tetris*<sup>5</sup>, uno de sus ejemplos; el siguiente tipo lo componen los juegos icónicos, en los cuales cada una de sus partes individuales tiene un significado iconográfico, como por ejemplo los juegos de cartas (virtuales o no); en tercer lugar están los juegos de mundos incoherentes, los cuales proponen “mundos ficticios” que contradicen la propia lógica y solo pueden ser entendidos haciendo referencia a las reglas que lo componen, un ejemplo de ellos es el ajedrez, en el cual se puede representar un conflicto entre dos sociedades, pero el movimiento de sus fichas es únicamente explicable mediante sus reglas; el cuarto tipo son los juegos con mundos coherentes en los cuales se halla una representación más realista de los eventos que lo componen e invitan a imaginarlos con

---

<sup>5</sup> *Tetris* es un juego de tipo rompecabezas creado en 1984 por el matemático ruso Alekséi Pázhitnov, quien trabajaba en el centro de computación de Dorodnitsyn de la Academia de Ciencias en Moscú. La mecánica del juego se basa en la organización de una serie de tetrminos, (figuras geométricas compuestas por cuatro bloques cuadrados unidos de forma ortogonal) las cuales se generan en el área superior de la pantalla, y el jugador debe decidir la rotación y el lugar en que deben caer las piezas, evitando que estas se acumulen y llenen la pantalla. Cuando una línea horizontal se completa, esa línea desaparece y todas las piezas que están por encima descienden una posición, liberando espacio de juego y por tanto facilitando la tarea de situar nuevas piezas. (Martínez, 2018).

De acuerdo con Jesper Juul, (2005, pág. 133) “cualquier juego puede ser potencialmente leído como una alegoría sobre algo más”, de esta forma retoma el análisis realizado por Janet Murray (1997) quien, al considerar el origen del *Tetris* en la URSS, reflexiona que este juego puede ser leído como una alegoría acerca de las vidas sobrecargadas de trabajo de los norteamericanos.

detalle, como por ejemplo la saga de *Grand Theft Auto*; por último se encuentran los juegos de escenarios, en los cuales los acertijos y objetivos a resolver se desarrollan en un mundo más grande, un ejemplo de este tipo de juegos es el juego de *Wario Ware Inc.*<sup>6</sup>

Sin embargo, Jasper Juul (2005) señala que estas categorías son puramente superficiales ya que su caracterización depende más del enfoque, la interpretación y la interacción de los jugadores, de tal manera que cualquier juego o videojuego puede tener el potencial de ser reconocido como una alegoría sobre algo más. “Las idiosincrasias personales e inclusive comentarios pueden influenciar la forma en que un jugador imagina el mundo del juego” (pág. 134)

La producción de sentido depende de la interpretación de los participantes y de acuerdo con Hall, (2010) esta interpretación se sostiene por el uso activo de la codificación y decodificación de los signos y símbolos propios de un sistema cultural, a su vez estos sentidos son siempre cambiantes y heterogéneos, de forma que los códigos operan como convenciones sociales y no como leyes fijas. La naturaleza interpretativa de la cultura conlleva a que las interpretaciones se sucedan unas a otras de acuerdo con el contexto sociohistórico, razón por la cual nunca producen un momento final de verdad absoluta.

---

<sup>6</sup> *Wario Ware Inc.* Es un juego lanzado en el año 2003 por la compañía Nintendo, este título contiene muchas referencias y parodias sobre otros tipos de juegos. La mecánica consiste en una serie de minijuegos, sin una aparente relación, cada uno de estos minijuegos tiene una duración de menos de diez segundos y simplemente se presenta como un desafío en el que los jugadores deben descubrir rápidamente cómo actuar. (Juul, 2005)

Para entender el sentido que adquieren las representaciones en una determinada cultura, es importante recurrir a unidades mayores de análisis como, las narraciones, afirmaciones, grupos de imágenes y prácticas discursivas, que a su vez operan sobre las distintas áreas de producción de conocimiento social y cultural. Los más recientes avances en el análisis de la categoría de representación la conectan de modo más cercano con prácticas sociales y asuntos de poder.

El poder, parece, tiene que entenderse aquí no sólo en términos de explotación económica y de coerción física sino también en términos culturales o simbólicos más amplios, incluyendo el poder de representar a alguien o algo de cierta forma dentro de cierto “régimen de representación”. Incluye el ejercicio de *poder simbólico* a través de las prácticas representacionales. (Hall, 2010, pág. 431)

En la teoría de la representación propuesta por Stuart Hall, el régimen de representación no es una simple copia de la realidad, sino un proceso complejo y construido a través del lenguaje y las estructuras de sentido, así mismo, este proceso implica la selección y construcción de significados, influenciados por la cultura, la ideología y el poder. Estas observaciones invitan a reflexionar sobre el poder simbólico que puede ser ejercido por grupos o instituciones que pueden establecer lo qué es considerado válido o legítimo, los significados y las narrativas que circulan en medios masivos como los videojuegos y que pueden moldear la realidad social y las relaciones de poder.

Por otro lado, el poder es la principal preocupación del llamado enfoque discursivo de la categoría de representación, cuyo principal referente es Michel Foucault, quien más allá de la construcción de sentido, se interesó por la producción de conocimiento por medio de las prácticas discursivas. “El discurso, dice Foucault, construye el tópico. Define y produce los objetos de nuestro conocimiento, gobierna el modo como se puede hablar y razonar acerca de un tópico”. (Hall, 2010, pág. 469)

El trabajo de Foucault se enfoca en las especificidades históricas que regulan el discurso que en cada periodo histórico. De acuerdo con este autor, la producción de conocimiento siempre se encuentra atravesada por cuestiones de poder, que tiene efectos sobre otro (as), en determinados momentos de la historia; a esto se le conoce como “prácticas discursivas”, por medio de las cuales se pretende imponer un “régimen de verdad” con el que se rige el modo de hablar y razonar acerca de determinado aspecto o situación.

De acuerdo con este enfoque, el sujeto también se construye dentro del discurso, y de la misma forma se asume como portador y transmisor de la clase de conocimiento que se produce en el mismo, de tal forma que toda producción cultural se encuentra supeditada con cuestiones históricas relacionadas al poder. En un “régimen de verdad”, la representación tiene un rol protagónico, al legitimar quién tiene el poder de interpretar, validar y comunicar la verdad. La representación, ya sea a través de instituciones, líderes o discursos, determina qué discursos son considerados válidos, influyendo de esta forma en la construcción de la realidad social y política.

Es importante destacar que existen importantes diferencias entre las observaciones de Hall y Foucault acerca de papel de las representaciones, ya que, para Hall la representación es un proceso dinámico de construcción de significado que involucra tanto el lenguaje como la cultura y el poder; mientras que Foucault se centra en el poder y relega a la representación como un instrumento que permite moldear la realidad. Sin embargo, las conclusiones de estos dos autores invitan a prestar atención sobre las narraciones y representaciones simbólicas que circulan en los medios de comunicación, las cuales, a través del entretenimiento y la información también manifiestan e imponen sistemas de creencias, valores y formas de vivir.

En las historias que son presentadas en algunos videojuegos se pueden apreciar relatos que legitiman y promueven unas formas de ver el mundo y representarlo, principalmente en aquellos juegos que buscan recrear un momento histórico en particular o un tópico de relevancia cultural. Se pueden citar al respecto, aquellos videojuegos basados en la Segunda Guerra Mundial, y que tienen como base para la construcción de su narrativa la perspectiva del bando de los Aliados (EE. UU, Gran Bretaña, Francia y la URSS), como es el caso de *Call of Duty World at War* (2008), la saga de *Medal of Honor* y *Brothers In Arms: Hell's Highway* (2008). Así mismo, es importante destacar la participación de instituciones oficiales como el Departamento de Defensa de Estados Unidos en el desarrollo de videojuegos como *America's Army*, con fines de reclutamiento y la exaltación de la vida militar. (Chirinos, 2010)

Estas mismas practicas se evidencian en los videojuegos que buscan representar el conflicto armado colombiano, los cuales producen y reproducen una narrativa militarista que

reduce el escenario a un problema de capacidad militar en contra de una amenaza terrorista, como lo son dos de los objetos de estudio de esta investigación, *Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm* (2004) y *Battlefield: Bad Company 2*, (2010).

### **1.2.3. El análisis de las narrativas**

La narrativa se puede considerar como el hilo conductor que, por una parte, establece el orden en que son presentados los elementos del relato expuesto en una representación y por otra parte, la confiere del contenido simbólico que la hace legible dentro de un contexto sociocultural e histórico determinado. La acción de narrar historias conforma un dispositivo de comunicación que se funda en la experiencia social para expresar una forma de pensar, comprender y explicar el mundo, a través del uso estratégico y persuasivo del lenguaje. “Así, la narración es un compendio de instrucciones que orientan la producción, la percepción y la comprensión del relato”. (Rincón, 2006, pág. 98)

Omar Rincón (2006) define la narratividad como una racionalidad intrínseca en la organización del discurso con la cual se establece el intercambio simbólico y dramático. Esta racionalidad opera a través de los referentes históricos, culturales, morales y estéticos que son comunes entre los productores y asistentes, para dar forma al relato, al mismo tiempo que construye una relación emocional que lo hace comprensible para todos.

Esta inscripción sociocultural le concede al campo de la narrativa un valor ético y político, por lo cual, se ha constituido como una importante fuente de indagación para las Ciencias Sociales en las últimas décadas y en particular en el ámbito del análisis cualitativo. Así lo busca demostrar la docente Marieta Quintero, por medio de su investigación, *Usos de las narrativas, epistemologías y metodologías*, (2018) en donde da cuenta, inicialmente, de la génesis en la concepción de la narrativa en Aristóteles y Platón como la capacidad natural del sujeto para construir relatos dotados de gracia, que son a la vez, fuente para la comprensión de la experiencia humana. Posteriormente se exploran los aportes provenientes de dos campos como los son, la lingüística, en donde se destacan las contribuciones de Saussure, Jakobson, Propp y Bajtín; y el estructuralismo, con exponentes como Barthes y Todorov; campos desde los cuales se definieron unos métodos y estrategias de análisis, que constituyeron a la narrativa como un campo de estudio.

El avance de los estudios sobre las narrativas se encuentra relacionado directamente con los desarrollos de la lingüística como ciencia, proceso en el que fue central la figura de Ferdinand de Saussure, quién se inspiró en el método científico positivista para definir la lengua como un sistema de signos, por medio de los cuales es posible explorar las interrelaciones y estructuras a través de las cuales se deriva el significado. Este sería el punto de partida del conocido como Enfoque Formal en los estudios del lenguaje, con Román Jakobson como uno de sus más destacados fundadores, y cuyo objeto de indagación científica fue la poesía, a partir del estudio de los sonidos, lo que exigió el desarrollo de la llamada “metodología fonológica” que pretendía ser sistemática, rigurosa y empírica. (Quintero Mejía, 2018)

Quizás uno de los aportes más importantes de la lingüística para el desarrollo de los estudios acerca de las narrativas, proviene del formalismo ruso de Vladimir Propp quien, en su obra, *Morfología del cuento*, (1928) se centra en estudiar los cuentos maravillosos, que para el autor eran el primer paso para la explicación de las mentalidades de los individuos en un periodo histórico determinado. De acuerdo con este enfoque, el estudio sobre la narrativa que constituye al cuento permite la confrontación con las instituciones sociales del pasado, de esta forma, “es preciso confrontar el relato maravilloso con los ritos y con las costumbres para determinar qué motivos se remontan a uno u otro rito y en qué relación se hallan con él” (Propp, 1998. Como se cita en: Quintero Mejía, 2018, pág. 25)

El interés de Propp se centra en explicar las raíces del cuento, lo que lo llevó a indagar por el arte de la narración. Según sus postulados, la narrativa hace parte constitutiva de lo ceremonial, ya que mediante el relato se les revela a los iniciados el sentido de los actos de iniciación y el valor del culto y del rito.

Otro importante referente en los estudios sobre las narrativas es Mijaíl Bajtín, quien rechaza los presupuestos de cientificidad tan pretendidos por el enfoque formal en los estudios del lenguaje, así como por la mayoría de los estudiosos de las ciencias sociales de su época. Bajtín propone la noción del “acto ético”, el cual está constituido por dos aspectos, responsabilidad y participación. En el primer aspecto el autor rechaza la búsqueda de una verdad absoluta y formula la existencia de una “verdad individual”, que solo existe en relación con los otros. Cuando un sujeto realiza un acto lo hace con y por los otros, los cuales a su vez le exigen

tanto responsabilidad como capacidad para dar cuenta de lo que hace. El segundo aspecto, la participación, hace alusión al dialogismo y la polifonía que caracterizan al Ser en su vida social, es el vínculo que se establece con los otros, que son a la vez, constitutivos y configurantes del sujeto. (Quintero Mejía, 2018)

De acuerdo con Bajtín, la vida social esta mediada por enunciados comunicativos, los cuales son expuestos en presencia de otros, con una intención, un sentido y una estructura discursiva; estos enunciados se crean a través de una cadena compuesta por más enunciados, los cuales se construyen y adquieren sentido sólo a través de la comunicación con los otros.

#### **1.2.4. Prácticas narrativas de resignificación del pasado**

Los autores anteriormente citados, buscan establecer el vínculo entre las prácticas socioculturales y la acción comunicativa, de acuerdo con esto, la narración es al mismo tiempo, la expresión y la fuente para la comprensión de la vida en comunidad y de la experiencia humana. A partir de las bases platónicas y aristotélicas desde las que se constituye el campo de estudio de las narrativas, se hace énfasis en el potencial de imitación de las formas de vida social y prácticas comunitarias inmersas en los relatos, posteriormente los estudios centrados en el lenguaje y la literatura brindaron herramientas metodológicas que permitieron adentrarse sobre el estudio de las formas del lenguaje y las estructuras inmersas en la construcción de las narraciones.

El análisis estructural de los relatos propuesto por Mijaíl Bajtín pone el foco sobre el carácter ético de la narrativa, haciendo énfasis en el dialogismo y la polifonía característicos en las relaciones comunitarias, las cuales dan forma al pensamiento individual dentro de un marco sociocultural específico. Otros autores como Roland Barthes y Tzvetan Todorov profundizan sobre la forma en que el carácter simbólico del lenguaje da cuenta de los modos de significación presentes en toda actividad social, de forma que, las propiedades de los relatos presentes y legitimados por los sistemas culturales y normativos en la sociedad dan lugar a la institucionalización de un discurso. De esta forma se reconoce la forma en que las narrativas afectan tanto la vida de los sujetos como sus sistemas de valores, y su concepción sobre los derechos, la justicia, la equidad y la igualdad.

Dentro de esta perspectiva que se adentra en la dimensión política de las narrativas, se inscriben los postulados de Jerome Bruner en su trabajo *La fábrica de historias* (2003) en el cual propone que la narración tiene un sustrato ético y político, ya que plantea que los relatos siempre están contruidos sobre asuntos humanos, por lo tanto, desde que nacemos somos portadores y productores de narrativas. Mediante el uso de distintos tonos, modos y estructuras; el ser humano en su vida social crea relatos acerca de distintos acontecimientos que dan cuenta de las estructuras de poder y los modos de participación, dominación y subordinación.

Para Bruner, la narrativa no se limita a dar cuenta la condición humana y su papel dentro los sistemas culturales a los que pertenecemos, también explica los vínculos que se construyen con los otros miembros de una comunidad, así como las relaciones que se establecen con las

instituciones, los códigos sociales y las normas. “Narramos inscritos en una tradición y narramos como colectivo, o mejor aún, para conectarnos con los otros y crear comunidades de sentido” (Rincón, 2006, pág. 90)

La narrativa fomenta la reflexión, promueve la capacidad de ficción, y convierte a los sujetos en seres propositivos con la capacidad para imaginar y reinventar el presente y el futuro, la acción comunicativa y participativa de la narrativa permite llevar a cabo lo que Bruner denomina como “subjuntivizar la realidad”, es decir, la capacidad para modificar hábitos y crear nuevos mundos posibles. De la mano con esta función reflexiva, la narrativa encuentra entre sus propósitos el “disenso histórico”, esto es, la oposición al olvido y un compromiso con la irrepetibilidad; una función ético-política que se encuentra en los postulados de Paul Ricoeur (2000) y Hyden White (2001), quienes proponen “las narrativas históricas de las experiencias del mal” o “las narrativas del daño moral”, las cuales permiten preservar la memoria de aquellos hechos cargados de emociones asociadas a la violencia y a la crueldad humana. (Quintero Mejía, 2018)

De acuerdo con White, (2001 como se cita en Quintero Mejía, 2018) la relación que establecen la memoria individual y la colectiva es constitutiva de la memoria histórica, y la memoria colectiva se encuentra cargada de historias de conflictos, que han impedido la constitución de una conciencia moral y política, conservando y reproduciendo antiguos odios y humillaciones. Las narrativas del mal tienen un importante valor en la vida pública, pues alientan a la deliberación y autorreflexión. “Así mismo, estas narrativas exponen nuestra capacidad para

ejercer juicios reflexionantes a partir de los cuales podemos construir conciencia y memoria de lo que en la historia del mal es indecible e inenarrable”. (pág. 52)

Con relación a esta perspectiva sobre los procesos narrativos, en su función política y transformadora es importante resaltar una investigación previa realizada por las profesoras e investigadoras Sandra Rodríguez y Marlene Sánchez, (2009) como prácticas narrativas indispensables para la resignificación del pasado en el ámbito de la enseñanza de las ciencias sociales. De acuerdo con estas autoras, la narrativa más que un género discursivo es un mecanismo de reelaboración de la memoria, la práctica y la reflexión social sobre el conflicto armado colombiano.

Rodríguez y Sánchez, (2009) han analizado distintas perspectivas que han involucrado a la narrativa como estrategia para la enseñanza, resaltando la propuesta de Jorge Larrosa (2003) con la que logran complementar la preocupación de Bruner (2000) por la construcción mental de la realidad, la elaboración del relato autobiográfico y las funciones epistemológicas y transformadoras del relato, a partir de una constante labor de reflexión y reelaboración de la experiencia subjetiva. Estas autoras han creado un software educativo como una herramienta que, sacando partida de los adelantos comunicativos brindados por las TIC, para ese momento (2009), articula los contenidos epistemológicos del área de las ciencias sociales, con la experiencia social del conflicto armado colombiano, encaminado a la reorientación de un proyecto social de formación política.

### **1.2.5. El uso de las TIC en la enseñanza a partir de una perspectiva crítica de las Narrativas**

El rápido avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en las últimas décadas, se ha logrado gracias a la creciente introducción de éstas en los distintos ámbitos de la vida sociocultural, de manera que estas nuevas tecnologías han ido surgiendo y adaptando al ritmo y las nuevas necesidades del mundo moderno, y el ámbito educativo no ha sido la excepción. El proyecto de formación política propuesto por Rodríguez y Sánchez, (2009) formula una nueva dimensión en el uso de las TIC en la educación, una incorporación crítica, que va más allá de la visión tecnócrata de la alfabetización digital o de las perspectivas constructivistas.

Retomando a Omar Rincón, (2006) los medios de comunicación son “máquinas narrativas” ya que tienen un importante potencial de acción simbólica, es decir, tienen la capacidad de imaginar y producir relatos que logran conectar y vincular con los sujetos de una comunidad. El efecto de la narración, que el autor llama la “trama” o “historia”, produce dispositivos de comprensión social cuya fuerza se encuentra en la capacidad de interpelación, es un dispositivo de fabulación y de encantamiento, que propone una relación emocional y comprensible.

Esta capacidad de interpelación que logran las TIC se conecta con las investigaciones adelantadas por Ian Bogost, (2008) acerca del concepto de retórica que había sido expuesto en

capítulos anteriores. La retórica hace alusión al uso persuasivo de los sistemas simbólicos del lenguaje como una forma de lograr una identificación entre los sujetos, esta es una forma de comunicación que no se limita al uso creativo de los signos y símbolos de las expresiones escritas y visuales, si no que en los últimos años también se ha sumado el lenguaje computacional.

De la misma forma que la emergencia de la expresión fotográfica y cinematográfica en los siglos XIX y XX, sugirió la necesidad de comprender la forma en que estos nuevos medios no verbales construían argumentos, el rápido avance de las TIC en las últimas décadas, específicamente en el área de las tecnologías de la computación y la simulación virtual, sugieren la necesidad de pensar en la forma en que se construyen y comunican los relatos por medio de estas nuevas herramientas de forma persuasiva y participativa, entre una red de usuarios cada vez más grande y que hacen uso de instrumentos cada vez más diversos. (Bogost, 2008)

El proyecto de formación política propuesto por Rodríguez y Sánchez, (2009) orientado a la educación en ciencias sociales, es una importante referencia para esta y otras investigaciones enfocadas en analizar las narrativas del conflicto armado colombiano presentes en diversos medios comunicativos, como lo son los videojuegos, de cara a proyectos formativos o de cualquier otro campo.

## **CAPITULO II**

### **Análisis de las narrativas y representaciones del conflicto armado en los videojuegos**

#### **2.1. Metodología**

##### **2.1.1. Enfoque de investigación**

Dado que el propósito de esta investigación es la realización de un análisis sobre la presencia y configuración de formas del poder simbólico en las representaciones de los videojuegos, el enfoque de investigación más apropiado es el análisis cualitativo, entendido como un proceso dinámico y creativo que se construye, fundamentalmente, a partir de la experiencia directa de los investigadores con los objetos estudiados.

El enfoque cualitativo se contrapone a las técnicas estadísticas y científicas, asumidos comúnmente en los métodos y técnicas de investigación tradicionales, sin dejar de lado una exigencia en términos de su sistematización y robustez metodológica. A partir de la investigación cualitativa se tiene la posibilidad de asumir las orientaciones y regulaciones científicas, desde una perspectiva crítica, de forma que generen un conocimiento ajustado a los objetivos y criterios de la investigación. (Cáceres, 2003)

### 2.1.2. Tipo de estudio

El procedimiento de investigación que asumirá el presente estudio es el análisis de contenido, el cual se define como una técnica de estudio de las comunicaciones que busca identificar tanto el contenido manifiesto, como el contenido latente de los datos analizados (Cáceres, 2003); esta técnica se caracteriza por ser de carácter interpretativo, pero sumada a una serie de procedimientos organizados y sistemáticos de descripción del contenido de los mensajes, textuales, verbales, sonoros o visuales.

Acorde con el objetivo de la presente investigación se realiza una revisión de algunas cualidades específicas del contenido narrativo y audiovisual de los videojuegos *Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm*, *Battlefield: Bad Company 2* y *Reconstrucción*. La guerra no es un juego. Con un enfoque que busca identificar las representaciones de los actores armados, sociales e institucionales y las narrativas que se presentan sobre el conflicto armado colombiano.

Es importante destacar la existencia del videojuego *Matabandoleros (2002)*, juego desarrollado por El Bloque Élder Cárdenas de las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC) dirigido al reclutamiento ideológico y la propaganda de guerra. Este título es uno de los que más llama la atención, teniendo en cuenta sus contenidos narrativos e intenciones comunicativas, sin embargo, debido a las repercusiones que tuvo en los años posteriores a su publicación, la página web en donde se localizaba fue cerrada y la información encontrada es muy poca, por lo que se

decidió no incluirlo en esta primera fase de análisis, no obstante se retomara este título más adelante durante el proceso de planeación de la propuesta pedagógica.


### **2.1.3. Instrumento de investigación y sistematización**

De acuerdo con Philipp Mayring (2000. Como se cita en Cáceres, 2003) el análisis de contenido cualitativo es una aproximación empírica de análisis de textos al interior de sus contextos de comunicación, la cual se encuentra metodológicamente controlada por reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso, sin que necesariamente haya una cuantificación de por medio.

El presente análisis se enfocó en identificar los elementos que configuran las narrativas en las representaciones del conflicto armado en los videojuegos, mediante el estudio de sus contenidos comunicativos, visuales, orales y textuales; para tal fin la información se obtuvo a través de la interacción directa con los objetos de estudio, es decir jugando los videojuegos propuestos para el análisis, sumado a información hallada en páginas web, creadas por comunidades virtuales, dedicadas a cada título. La información obtenida se organizó a través de la construcción de una serie de matrices cuya estructura se concreta a partir de las categorías de análisis definidos por los autores presentados en la conceptualización.


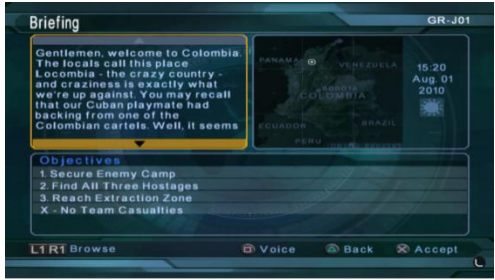
En cada matriz se encuentra en primer lugar la información básica del videojuego, sus desarrolladores, año de salida, así como su género, acompañada por su respectiva imagen de portada. Tal y como se muestra en el ejemplo de la Tabla 1.

**Tabla 1. Presentación del videojuego**

| Videojuego   |  |
|--|--|
| <p><b>Título:</b> <i>Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm</i></p> <p><b>Género:</b> FPS táctico (<i>First Person Shooter</i>)</p> <p><b>Año de Publicación:</b> 2004</p> <p><b>Desarrollador:</b> <i>Ubisoft</i> (Francia- EE. UU)</p> |  <p>Fuente: (<i>Ghost Recon Fandom Wiki</i>, 2019)</p> |


En segundo lugar, se buscó identificar la narrativa que configura la representación del conflicto armado en cada juego, en esta sección se examina el argumento de cada título, así como la forma en que se presentan y entremezclan los acontecimientos históricos y ficcionales. Tal y como se muestra en la Tabla 2.

**Tabla 2. Análisis de las narrativas**

| Elementos que configuran la narrativa del conflicto armado   |  |
|--|--|
| <p><b>Argumento</b></p> <p>La trama que se desarrolla en este videojuego tiene lugar en el año 2010, el futuro cercano para la fecha de su publicación. Este título es además una secuela del videojuego <i>Ghost Recon: Island Thunder</i>, cuyo argumento giraba en torno a una insurrección que tenía lugar en una representación ficticia de Cuba.</p> <p>Información que es revelada a los jugadores a través de una serie de comentarios de los protagonistas, archivos y cinemáticas que buscan brindar un contexto argumental y que se irán presentando a lo largo de las primeras misiones.</p> | <br> <p>Fuente: Canal de Youtube de Levan</p> |


La siguiente sección está dedicada a un análisis de los personajes jugables, se tienen en cuenta cuestiones ligadas no solo a su apariencia física y habilidades, sino que además se presta atención a su trasfondo dentro del argumento y las características de la interacción que establecen los jugadores. Tal como aparece en la Tabla 3.

**Tabla 3. Análisis de personajes jugables**

| <b>Representación del personaje del jugador</b>   |  |
|---|--|
| <p>El personaje interpretado por el jugador es un soldado estadounidense miembro del batallón “<i>Bad Company</i>”; cuyo nombre es Preston Marlowe, y es descendiente de varias generaciones de soldados estadounidenses. Su trasfondo familiar e histórico, así como el hecho de darle un rostro al personaje, lo dotan de cierta personalidad; en una parte del juego el protagonista es capaz de desobedecer ordenes e incluso desafiar a sus superiores</p> |  <p>Fuente: Canal de YouTube de Kratosworld (2021)</p> |

En la cuarta sección se busca establecer la forma en que son representados los personajes no jugables, en esta categoría se tienen en cuenta tanto los personajes de apoyo, como los personajes no armados y los enemigos. Se tienen en tanto sus características físicas, como las reglas que determinan la interacción con el jugador, se muestra un ejemplo en la Tabla 4.

**Tabla 4. Análisis de personajes no jugables**

| <b>Representación de los personajes no jugables (representación de la otredad)</b>   |   |
|--|---|
| <p>Los enemigos son principalmente guerrilleros colombianos, los cuales no aparecen vinculados a ningún grupo armado en particular y solo son retratados como aliados de los rusos. De hecho, los campamentos enemigos son identificados como bases rusas, a pesar de que los personajes enemigos que se encuentran en estas localizaciones hablan español y tienen vestuarios de guerrilleros que se diferencian claramente del presentado por los agentes rusos.</p> |  <p>Fuente: Canal de Youtube de Levan</p> |

Por último, como se muestra en la Tabla 5, en cada matriz conto con unos análisis preliminares que orientan la presentación de resultados finales.

**Tabla 5. Análisis preliminares**

| <b>Análisis preliminares</b>  |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• La representación del conflicto armado colombiano es sesgada, limitada y demasiado simplificada. Se reduce a unos grupos terroristas desalmados, al servicio de los cárteles de la droga y que están en contra de la democracia y del gobierno estadounidense. El argumento retoma algunos elementos de la guerra fría para legitimar la interferencia militar y política de los EE. UU en los demás países de la región, se sostiene que, tras la intervención de los “Ghost” y el gobierno norteamericano, terminó no solo el conflicto</li> </ul> |

armado en Colombia, también se puso fin a la amenaza terrorista en el resto del continente.

- En la representación tanto de enemigos como aliados es evidente la deshumanización y desindividualización de los personajes; se establece a los enemigos como seres carentes de emociones y motivaciones legítimas, razón por la cual se hace imposible sentir ningún tipo de empatía. Estas características contrastan con las mostradas por el personaje protagonista, el cual además de ser casi invulnerable al daño, también cuenta con voz, diálogos y tiene capacidad de agencia sobre los demás.

## **2.2. Presentación de resultados**

### **2.2.1. Videojuegos de guerra y shooters**

La representación de la guerra en los juegos no es un tema nuevo, algunos investigadores se remontan al japonés *go*, el chino *wei hai*, así como en India con el *chaturanga*, todos con más de 3.000 años de antigüedad. Los juegos de guerra hasta el final de la Edad Media compartían algunas de las características básicas del ajedrez, eran representaciones simétricas en las cuales tanto las piezas como el terreno de juego tienen una composición homogénea para todos los jugadores y la representación de la estrategia y conducción de la guerra se hace de manera abstracta (Martínez Peñas, 2019).

No es de extrañar que en los videojuegos, como nuevas expresiones lúdicas interactivas, la representación de los conflictos bélicos también haya estado presente a partir de sus inicios,

desde juegos categorizados como *shoot'em up*, (que se traduce del inglés como “dispara a todos”) como *Space Invaders* (1978) o *Galaga* (1981) en los cuales se invita a disparar a todos los objetivos en pantalla, hasta juegos basados en la estrategia en tiempo real como el *Age of Empires* (1997) el cual se ambienta en diferentes épocas de la humanidad y consiste en hacer progresar una civilización y luchar contra otras rivales. El rápido avance tecnológico ha permitido mejorar las formas en que se representa la guerra, así como el surgimiento de nuevos sistemas de juego y formas de simulación más avanzadas.

Actualmente el género más exitoso a la hora de proyectar la guerra en los videojuegos, son los *First Person Shooters (FPS)*, juegos que simulan el uso de armas de fuego desde una perspectiva de primera persona, es decir situando la cámara a la altura de los ojos del personaje, invitando a una caracterización un tanto más realista por parte de los jugadores. Sagas con un alto nivel de reconocimiento como *Call of Duty*, *Battlefield* o *Medal of Honor*<sup>7</sup>, entre otras, han tenido éxito no solo en congregar grandes masas de jugadores, además han logrado representar de forma inmersiva y con altos niveles de realismo, algunos de los conflictos bélicos más importantes en la historia de la humanidad como la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría.

El conflicto armado colombiano ha sido representado en múltiples ocasiones, principalmente en este género de los *Shooter*, el cual se caracteriza por proponer una dinámica de interacción muy concreta y similar en todos los casos, el desplazamiento del jugador por el

---

<sup>7</sup> Medal of Honor (en español “Medalla de Honor”) es una serie de videojuegos del género *FPS*, creados y producidos por el cineasta Steven Spielberg, y que suelen ambientarse en la Segunda Guerra Mundial (*Medal Of Honor fandom wiki*, 2010)

escenario mientras cumple una serie de tareas que, por lo general, tienen que ver con la eliminación de los objetivos señalados como enemigos. Los casos seleccionados para el presente análisis fueron Tom Clancy's *Ghost Recon Jungle Storm* (2004) y *Battlefield Bad Company 2* (2010), sobre los cuales se buscó identificar los elementos que componen la narrativa del conflicto armado, así como la representación de los personajes principales y secundarios.

### **2.2.2. Elementos que configuran la narrativa del conflicto armado colombiano en los juegos *shooter***

En los dos videojuegos analizados, la narrativa del conflicto armado colombiano se reduce a un problema de inestabilidad regional originado por la presencia de la amenaza del comunismo ruso en Cuba y su influencia sobre los grupos insurgentes del país, los cuales se representan como grupos fuertemente armados, sin ideales o motivaciones más allá de causar un caos político y extender el narcotráfico como forma de enriquecimiento. Esta situación genera la intervención del ejército estadounidense para recuperar la estabilidad política y social, no solamente del país, sino del continente entero.

*Tom Clancy's Ghost Recon* es un juego de FPS táctico desarrollado por *Red Storm Entertainment*, una empresa subsidiaria de la reconocida compañía francesa de videojuegos *Ubisoft Entertainment*. Fue publicado en 2001 para PC y posteriormente en 2002 para las consolas caseras *Play Station 2*, *Xbox* y *Gamecube*. Para este título se publicaron posteriormente tres paquetes de expansión o secuelas que agregaban más contenido y complementan la historia

principal, estos son *Ghost Recon: Desert Siege*, publicado en 2003, y que se desarrolla entre Eritrea y Etiopía; *Ghost Recon: Island Thunder*, lanzado en el mismo año y tiene lugar en Cuba; y *Ghost Recon Jungle Storm* publicado en 2004, siendo este último el que desarrolla su trama en torno al conflicto armado colombiano.

La historia del juego principal de *Ghost Recon* (2001) se sitúa inicialmente en Rusia en el año 2005. Después de años de declive económico y humillación militar, el pueblo ruso destituyó a Vladimir Putin y lo reemplazó por el extremista ultranacionalista Dimitri Arbatov. Este nuevo régimen anuncia públicamente su intención de reconstruir el imperio que se perdió con la caída del comunismo, por lo que congela las reformas liberales y comienza una política agresiva de represión contra el crimen organizado, las grandes empresas y las minorías étnicas. (Ghost Recon Fandom Wiki, 2019)

En el transcurso de este primer juego se desarrollan una serie de campañas militares en Europa del este, en la que el jugador toma el control de un grupo ficticio de Operaciones Especiales del ejército de los EE. UU, denominado “Los Fantasmas” (*Ghosts*), con el fin de liberar esta región de la influencia rusa. Los siguientes paquetes de expansión describen cómo a raíz de la convulsión política en Rusia y las conexiones militares entre distintos regímenes ultranacionalistas darán lugar a una ampliación de este conflicto hacia el noreste del continente africano, el Caribe y Suramérica. De esta forma llegamos a la tercera expansión, conocida como

*Ghost Recon Jungle Storm* (2004) cuya trama se desarrolla en Colombia en el año 2010, ocho semanas después del conflicto cubano<sup>8</sup>.

A través de una breve cinemática<sup>9</sup> inicial, se muestra un grupo armado no identificado que realiza un ataque terrorista en un campamento identificado con las banderas de la UNESCO y la ONU, tomando un grupo de rehenes civiles. Esta primera secuencia termina con la preparación y llegada del grupo táctico militar del cual tendrá control el jugador.

A partir de este momento, la historia del videojuego se presenta de forma separada al inicio de cada una de las misiones por medio de una pantalla informativa en la cual se da un breve contexto sobre cada misión a realizar y los objetivos de cada fase, tal y como se muestra en la Figura 2. Con la primera de estas inicia la misión, y en este se adjudica de la responsabilidad del ataque a Las FARC, las cuales solo son nombradas por sus siglas y son descritas como un cartel de la droga que había ayudado y financiado al FDG (Frente Democrático de la Gente) en el conflicto cubano.

---

<sup>8</sup> El conflicto cubano al que se hace alusión se desarrolla en *Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder*, el segundo paquete de expansión del videojuego principal, y cuya trama da inicio tras la muerte de Fidel Castro, (la cual, en la historia del videojuego tiene lugar en el año 2006). Cuatro años después este país se prepara para celebrar las primeras elecciones democráticas, sin embargo, un grupo armado denominado Frente Democrático de la Gente, (FDG) el cual es una facción política antiestadounidense amenazan mantener el régimen socialista. Por esta razón EE. UU decide enviar al grupo táctico militar de Los Fantasmas (*Ghosts*) para garantizar el desarrollo del proceso electoral. (Ghost Recon Fandom Wiki, 2019)

<sup>9</sup> En un videojuego, el término de cinemática (en inglés *cutscene*) se refiere a una secuencia de vídeo en la cual el jugador no tiene control o este es limitado, se utilizan para presentar información, personajes, desarrollar o concluir una trama. Estas secuencias pueden ser animadas, con actores reales, o previamente renderizadas gráficamente por ordenador. (Wikijuegos, 2018)

**Figura 1. Escena de video introductoria. Ataque y toma de rehenes**

a).

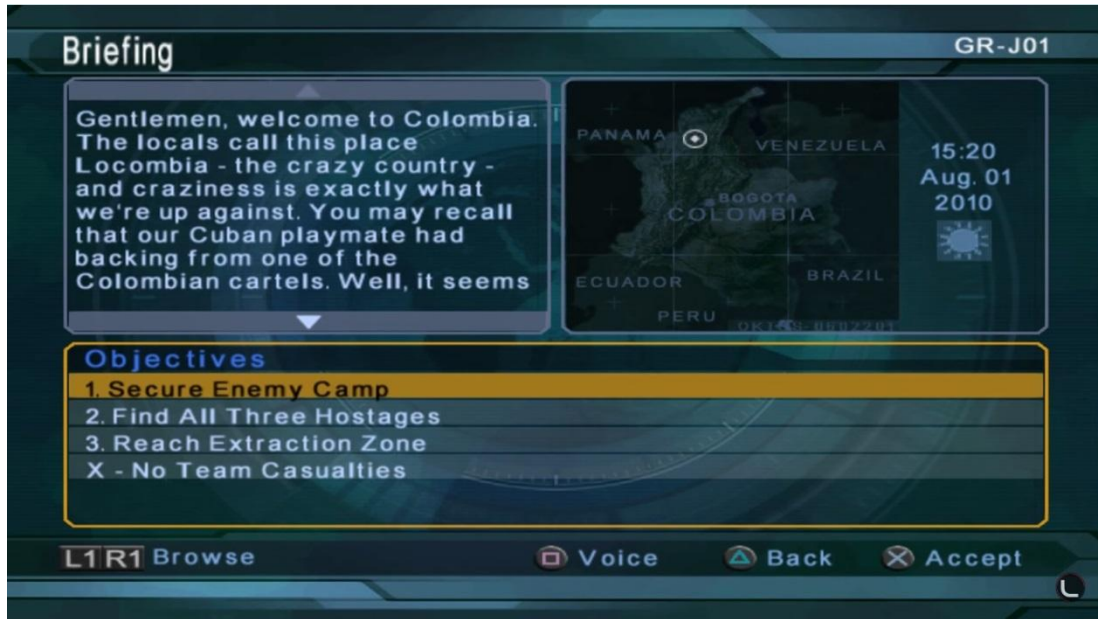


b).



Nota: Las imágenes a y b corresponden a la cinemática inicial de *Ghost Recon Jungle Storm*, las banderas buscan situar a los jugadores en una situación de un ataque a organizaciones humanitarias por parte de un enemigo, hasta ese punto desconocido. Fuente: Canal de *YouTube* de Levan, 2020.

**Figura 2. Pantalla de inicio de misión**



Nota: Al inicio de cada misión de *Ghost Recon* se mostrará una pantalla de informativa similar a la de la imagen, en esta sección se puede ver la descripción de cada etapa y los objetivos a cumplir. Fuente de la imagen: Canal de YouTube de Levan, (2020)

Durante la primera misión se narra además cómo Las FARC han iniciado una serie de ataques terroristas en contra del gobierno colombiano, uniéndose y anexado a otros grupos guerrilleros, formando una nueva milicia llamada MFLC (Movimiento de las Fuerzas Libres Colombianas). A pesar de que en siguientes misiones se seguirá mencionando a las FARC, a través de estas pantallas informativas, como un grupo rebelde aliado al MFLC, serán estos últimos, los únicos enemigos que se irá encontrando el jugador a lo largo del juego y además son descritos como “la cabeza de la serpiente”.

Por medio del texto informativo se deja claro que el gobierno colombiano es aliado de EE. UU y que ha solicitado ayuda a la comunidad internacional, por lo que la intervención de las fuerzas de Operaciones Especiales denominadas “Los Fantasmas” (*Ghosts*) del ejército estadounidense, junto con el despliegue de las Fuerzas de Paz de la ONU, se presenta como justificado y necesario. La expansión de la milicia del MFLC ha empezado a amenazar las fronteras con Perú y Ecuador, por lo que empiezan a representar un peligro para la estabilidad política de la región.

A lo largo de la campaña, al mando de “Los Fantasmas” los jugadores deben cumplir misiones de búsqueda y eliminación de varios de los líderes del MFLC, así como de liberación de prisioneros, tanto civiles como miembros de las Fuerzas de Paz quienes deberán ser apoyados en varias ocasiones por el jugador. De la misma forma los jugadores deben atacar bases guerrilleras para cortar el flujo de drogas y obstaculizar el apoyo financiero del grupo armado a otras células revolucionarias que persisten en Cuba, como se indica en diálogos y textos informativos.

Durante otros episodios se revela la posesión de armamento avanzado como lo son misiles tierra-aire, (abreviado SAM, del inglés *Surface to Air Missile*) que deben ser neutralizados por los jugadores. Ya durante la fase final del juego se profundiza acerca de las fuertes conexiones que existen entre el MFLC y las FARC con algunas células revolucionarias escondidas en Cuba y otros países de la región, las cuales están dispuestas a ejecutar una serie de

ataques terroristas simultáneos y generalizados de acuerdo con las órdenes de los líderes de estos de estos dos grupos.

El segundo videojuego utilizado para el análisis fue *Battlefield: Bad Company 2*, (2010) cuya trama no difiere mucho en cuanto a la perspectiva que se tiene de Colombia y el conflicto armado, con la diferencia de que en esta ocasión no se hace mención directa a ningún grupo armado u organización social existente. La historia de este videojuego se presenta por medio de una serie de cinemáticas que se muestran desde la perspectiva visual del jugador, haciéndolo encarnar a uno de los protagonistas.

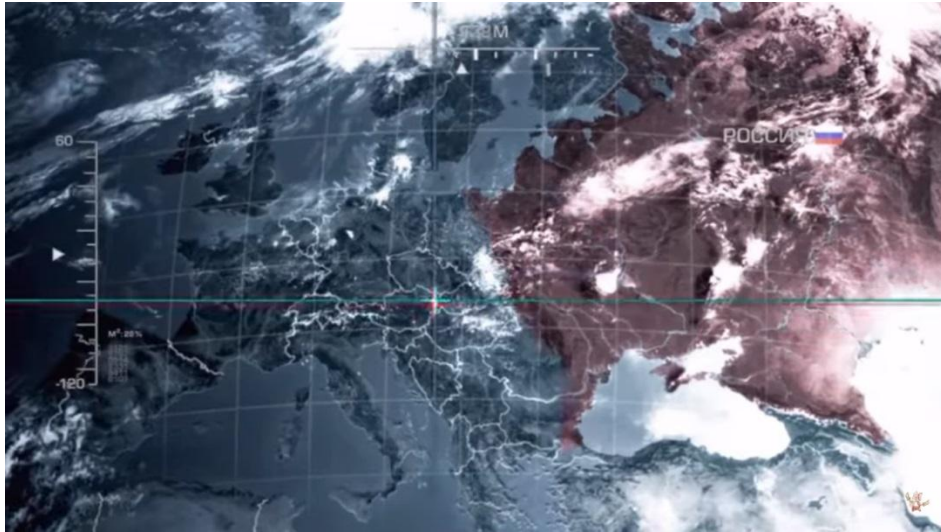
La secuencia introductoria transporta a los jugadores a territorio japonés durante el final de la Segunda Guerra Mundial, asumiendo el control de un miembro de un pelotón de soldados estadounidenses que deben llevar a cabo una misión secreta, conocida con el nombre clave de “Operación Aurora”, el objetivo principal consiste en recuperar una peligrosa arma que venía siendo desarrollada por el ejército japonés. Después de finalizar con los objetivos de esta misión iniciará una cinemática en la que los protagonistas son alcanzados por una gran explosión, y el prototipo de arma que había sido recuperado por los jugadores queda sumergido en un lugar indeterminado, después de esto la operación “Aurora” quedo inconclusa y fue puesta bajo el mayor secreto.

Luego de esta misión introductoria, se presenta otra secuencia que sirve para dar lugar a un avance temporal hasta el tiempo presente, en esta ocasión se muestra la expansión de Rusia sobre todo el mundo, las imágenes mostradas en esta secuencia parecen ambientarse en algunas campañas de la Guerra Fría, pero únicamente bajo bandera rusa y sugieren una expansión por casi todo el territorio del continente americano, a excepción de EE. UU, tal y como se muestra en la Figura 3. Luego de esto, y aún durante la secuencia cinemática, el protagonista asume la narración y presenta a sus compañeros: todos son miembros de un grupo del ejército norteamericano denominado “*Bad Company*”, que se encuentra en territorio ruso en una misión de contraespionaje.

Al concluir sus objetivos quedan en posesión de lo que parece ser un prototipo fallido del arma que se había hundido al final de la escena introductoria, por lo que se enteran de que los rusos no solamente tienen conocimiento de esta tecnología, sino que también están en busca del verdadero prototipo, el cual, según los documentos encontrados, se encuentra encallado en las costas de Chile. A partir de este momento el pelotón del protagonista deberá cumplir una serie de misiones por algunas localizaciones de países como Bolivia, Chile, Argentina y Colombia en las que encontrará resistencia armada por parte de distintas milicias no identificados bajo el mando del coronel ruso Arkady Kirilenko.

**Figura 3. Expansión rusa.**

a).



b).



Fuente: Canal de YouTube de Kratosworld (2021)

En este segundo videojuego las alusiones directas al conflicto armado colombiano son escasas, el país es solamente uno de los escenarios en los que se desenvuelve un conflicto de escala mundial. Sin embargo, hay algunos aspectos que también persisten en *Ghost Recon* y otros juegos del género *FPS* y que evidencian una continuidad en cuanto a la perspectiva que se tiene del conflicto armado, y que pueden resumirse en tres premisas que se repiten constantemente: el posicionamiento de la URSS o Rusia como el antagonista y de EE.UU como protagonista; un desconocimiento acerca de las características culturales e históricos de las organizaciones sociales y agentes inmersos en el conflicto armado colombiano; y la ausencia de la sociedad civil, de las organizaciones sociales, víctimas o personajes no combatientes.

En el caso de los dos videojuegos analizados, se evidencia una forma particular de presentar el conflicto armado colombiano que se concreta en los siguientes rasgos: En primer lugar, en todos los casos los jugadores asumen la perspectiva de uno o varios integrantes de un batallón especial del ejército estadounidense, los cuales deben abrirse paso en territorio extranjero, en contra de enemigos que les superan en cantidad y que siempre estarán vinculados de alguna forma con la URSS o Rusia, ya sea por alineación ideológica, por suministro de armamentos, o por adiestramiento.

En segundo lugar, casi nunca existen referencias hacia algún actor armado u organización social en concreto y cuando las hay, son presentados sin más información o historia asociada, este es el caso de *Ghost Recon* con la mención hacia Las FARC, las cuales solo aparecen como

un grupo terroristas vinculados al narcotráfico, con armamento avanzado y que tienen el único propósito obstaculizar el cumplimiento de los objetivos de cada misión.

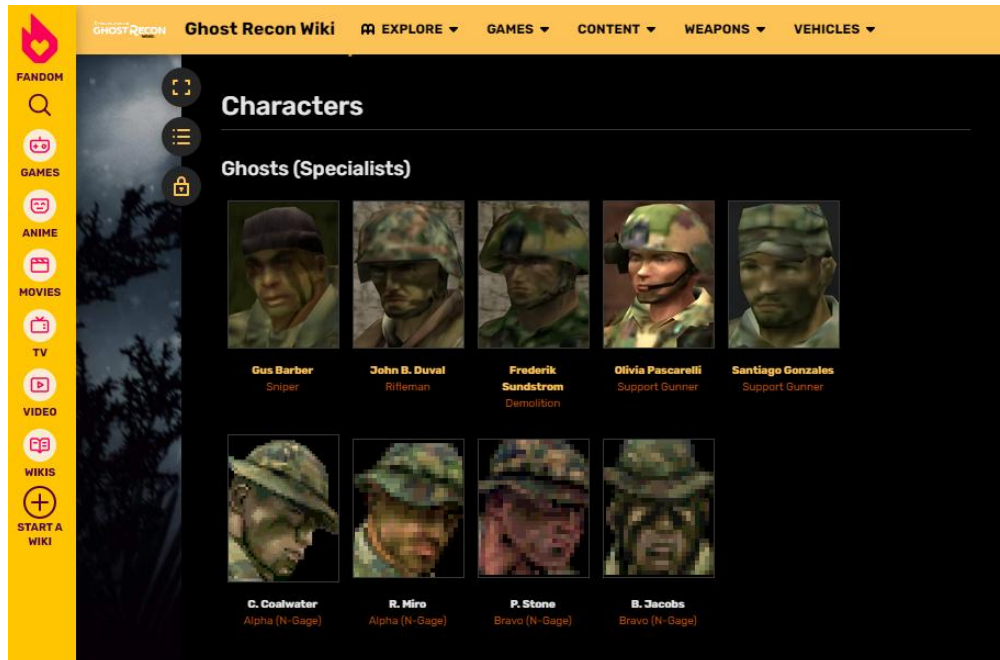
Un último rasgo para resaltar es que los personajes civiles o no combatientes, no suelen aparecer en el género de los *FPS*, casi todos los personajes que aparecen en pantalla durante las misiones y las cinemáticas son aliados o enemigos, y en los casos en que aparecen solo son representados como rehenes a los que el jugador debe rescatar y proteger durante determinados tramos del juego. Existen escenarios que se basan en casas, aeropuertos y pueblos, que parecen estar despoblados o solamente habitados por enemigos armados.

En los dos videojuegos analizados, la narrativa del conflicto armado interno colombiano se presenta en conexión y/o subordinación con los conflictos ideológicos internacionales y los principios del enemigo interno. Este tipo de relato parte de las recurrentes y conocidas tesis conspirativas que se plantean al respecto de las políticas de seguridad hemisférica propuestas para Latinoamérica durante la Guerra Fría, por medio de las cuales, se construye y representa a uno o más enemigos ideológicos externos, que usualmente son encarnados por Rusia y Cuba, quienes se apoyan en organizaciones criminales vinculadas al narcotráfico para desestabilizar políticamente la región, con lo cual se justifica la solución armada al conflicto y el apoyo militar de Estados Unidos. (Leal Buitrago, 1994. Como se cita en Rodríguez & Sánchez, 2009)

### 2.2.3. Representación del personaje del jugador en videojuegos *shooter*

Los videojuegos del género *FPS* analizados, se caracterizan por presentar un tipo de mecánicas de juego muy concreto, la cámara se sitúa desde la perspectiva del jugador y en alguna parte cerca del centro de la pantalla aparecerá una imagen que simula a una mira, la cual será el lugar aproximado donde deberá disparar el jugador. Esta interacción básica de apuntar y disparar suele estar acompañada por un argumento orientado a exaltar el carácter heroico de la carrera militar, no solo en la construcción de la trama sino también en la concepción y desarrollo de los personajes principales.

Figura 4. Personajes principales de *Ghost Recon Jungle Storm*.



Nota: En la imagen se muestran algunos de los personajes más destacables, la cantidad de personajes jugables es muy grande al ser utilizables varios por cada misión, y poder ser intercambiados en caso de perderlos. Fuente de la imagen: *Ghost Recon Fandom Wiki*, (2019)

En la imagen presentada en la Figura 4, se muestran algunos de los personajes más destacables de *Ghost Recon Jungle Storm* (2004) en el videojuego el jugador deberá asumir el control de seis integrantes del escuadrón “*Ghost*” en cada misión, estos deben ser divididos en dos grupos y movilizados de forma estratégica a través del escenario por medio de un mapa interactivo, solo se puede tomar el control de un personaje a la vez e ir intercambiando entre los demás según convenga, y uno de los objetivos secundarios de cada misión será el de mantener a todos los miembros vivos.

Se dice poco de los soldados a disposición para controlar, solo aspectos como el nombre, apellido y especialidad, la cual es la función que cumple dentro del escuadrón, como el fusilero o el francotirador, y la interacción entre ellos se limita a unos cuantos diálogos grabados que se escuchan cuando se cambia de personaje. Tienen una mayor resistencia al daño en comparación con los enemigos, lo cual es habitual en los juegos de este género, sin embargo, el jugador siempre estará en desventaja numérica, por lo que se deberá ser cuidadoso para no perder a ningún miembro de la unidad y no incrementar aún más la dificultad.

En el segundo videojuego de este análisis, *Battlefield: Bad Company 2*, (2010) se puede apreciar una dinámica similar con relación a la construcción argumental de los personajes

principales. En esta ocasión se presenta a los miembros de un escuadrón de contraespionaje estadounidense apodado “*Bad Company*”, los cuales deberán superar una serie de misiones con un formato lineal, es decir, a diferencia del juego anteriormente expuesto, en este título se carece del elemento del mapa táctico y el intercambio entre personajes, y en su lugar el jugador simplemente deberá adentrarse los escenarios desde un punto a otro, eliminando a todos los enemigos en su camino.

*Battlefield: Bad Company 2* busca tener un formato más cinematográfico, lo cual se evidencia por en el alto nivel de la presentación visual de los escenarios y personajes, pero ante todo, por el desarrollo más detallado de su argumento, para lo cual hace uso de diálogos y largas secuencias de video que buscan desarrollar la trama y los protagonistas de forma más definida. Al principio de este videojuego no se tiene el control sobre el personaje principal, la primera misión es un tipo de tutorial, al tiempo que narra lo que sucedió en el pasado y presenta el elemento que motivará la acción de los ejércitos enfrentados.

El personaje principal se presenta a sí mismo en la secuencia inicial de la segunda misión con el nombre de Preston "Prest" Marlowe, un descendiente de generaciones de soldados estadounidenses, quien procede a presentar a sus compañeros de escuadrón, los cuales además de cumplir una función específica en el grupo, tienen características físicas, apodos y personalidades definidas. De igual forma la interacción entre los personajes se verá mejor desarrollada por medio de diálogos, interacciones y cinemáticas. Se puede apreciar una imagen de ellos en la Figura 5.

**Figura 5. Los personajes principales de *Battlefield: Bad Company 2***



Nota: En la imagen los miembros del batallón “*Bad Company*”, cada uno de ellos tiene su importancia dentro del equipo y la narrativa del videojuego, y esto se ve reflejado en la personalidad y apariencia única escogida para cada uno. Fuente de la imagen: Canal de YouTube de Kratosworld (2021)

No obstante, más allá de la puesta en escena, las cinemáticas y momentos de tensión creados por las situaciones límite e interacciones entre los protagonistas, en este título se reiteran algunas mecánicas de juego y elementos argumentales que ya se ven en *Ghost Recon* y otros juegos del género *FPS*, y que permiten hallar una serie de conceptos que se repiten en las formas de representación de los personajes principales dentro de los videojuegos bélicos. Los roles por personificar siempre son la de expertos militares estadounidenses muy bien entrenados, y que además por medio de los diálogos y personalidades se trata de presentarlos como personas con unos fuertes valores éticos y morales, basados en el honor y la disciplina, por lo que no cabe la

duda en ningún momento de que se están siguiendo las órdenes para el bando correcto, el de los “buenos”.

Otras características comunes en los videojuegos analizados son, por una parte, la constante situación de desventaja numérica con respecto a los soldados enemigos, que se suma a la aparente resistencia al daño, que siempre tiene el personaje que controla el jugador. Estos elementos se pueden justificar fácilmente, puesto que si el juego buscara simular de forma realista una situación de enfrentamiento entre dos ejércitos disparándose, lo más seguro es que los jugadores estarían fallando constantemente y para entretener un videojuego no debe ser injustamente complicado. Sin embargo, estas características terminan por reforzar la narrativa heroica de la campaña militar de la que se está siendo parte, en este caso del ejército de los Estados Unidos.

#### **2.2.4. Representación de los personajes no jugables en los juegos *shooter***

Los personajes no jugables o *NPC*, (por sus siglas en inglés *Non Playable Character*) en los videojuegos bélicos analizados cumplen tres funciones principalmente, son los enemigos, los personajes de apoyo, o los objetivos que deben ser rescatados o protegidos. Es importante resaltar que esas son básicamente las funciones que cumplen comúnmente los *NPC* de todos los videojuegos, sin embargo, en otros títulos y más frecuentemente en otros géneros, pueden existir otros oficios distintos, relacionados o derivados de los anteriores.

Los enemigos en *Ghost Recon Jungle Storm*, (2004) son miembros del MFLC, (Movimiento de las Fuerzas Libres Colombianas) una milicia rebelde que surgió después de que Las FARC anexionara otras organizaciones guerrilleras. Entre sus actividades se encuentra el narcotráfico con el que hallan el financiamiento suficiente para de costear una revolución en Cuba. Las conexiones de estas milicias con Rusia no están definidas, sin embargo, este videojuego es una secuela de un juego cuya trama giraba en torno a una la revuelta política en dicho país, razón por la cual, las conexiones pueden hacerse, pero quedan a la interpretación de los jugadores.

**Figura 6. Enemigos en *Ghost Recon***



Fuente de la imagen: Canal de YouTube de Levan, (2020)

Las motivaciones, ideología o intenciones de los enemigos no son presentadas por el argumento y su única función es obstaculizar el avance del jugador y resguardar objetivos como los rehenes o los líderes, también llamados jefes. Como se puede observar en la Figura 6, son representados visualmente como combatientes con uniformes militares de un color distinto a los usados por el protagonista y sus aliados, se distinguen además por presentar un color de piel morena, bigote, y expresiones mal sonantes en dialectos que entremezclan el español y el inglés, todos atributos que suelen atribuirse con frecuencia y de forma estereotípica, a las personas de Hispanoamérica.

Dentro de esta misma categoría se destacan los jefes o líderes del MFLC, quienes se distinguen por estar vestidos con ropas civiles, usualmente formales o extravagantes y por poseer accesorios de lujo como relojes cadenas o sombreros, tal y como se puede apreciar en la Figura 7. Esta representación estética parece estar construida con base en las imágenes más conocidas de famosos narcotraficantes como Pablo Escobar o Joaquín Guzmán, y también de personajes ficticios de la cultura popular cinematográfica ligados a la figura de mafioso, como por ejemplo Tony Montana de la película *Scarface* (1983). Los jefes siempre estarán fuertemente armados y tendrán una mayor resistencia que los enemigos, además se encontrarán en ubicaciones alejadas del punto de partida de los jugadores, y estarán custodiados por muchos más *NPC* hostiles.

Otro tipo de *NPC* que se presenta en este videojuego son los personajes de apoyo, los cuales suelen aparecer en determinadas misiones y tienen una interacción limitada con los jugadores, algunas veces representan miembros de otros batallones del ejército norteamericano y

otras a las Fuerzas de Paz de la ONU. Estos personajes no tienen ningún tipo de descripción o desarrollo argumental y sus funciones son indicar el camino a seguir para el cumplimiento de algunos objetivos y brindar apoyo armado en ciertas ocasiones. Se puede ver una representación de estos en la Figura 8, en la cual se aprecian pocas diferencias estéticas con respecto a los soldados que puede manejar el jugador

**Figura 7. Los jefes en *Ghost Recon***



Fuente de la imagen: *Ghost Recon Fandom Wiki* (2019)

Un último tipo de *NPC* presentado son los personajes no combatientes, los cuales también se pueden apreciar en la Figura 8, estos personajes no cuentan con ningún tipo de información o interacción y su única función es ser rescatados y escoltados a un lugar de extracción concreto. Es importante destacar que los personajes no combatientes pueden ser

representados con cualquier sexo, mientras que los militares que controlan los jugadores solo son hombres, y la única representación de la mujer en este videojuego es en el papel de rehén.

**Figura 8. Personajes de apoyo y no combatientes**



Nota: El indicador de mira se torna de color azul para identificar a los personajes no combatientes o de apoyo y no se podrá efectuar ningún disparo en su contra. Fuente de la imagen: Canal de YouTube de Levan, (2020)

En el caso del segundo videojuego analizado, *Battlefield: Bad Company 2*, solo se ven representados dos tipos de *NPC*, los enemigos y los personajes de apoyo, ya que en este videojuego no aparecen en ninguna forma personajes no combatientes. Los enemigos no tienen un desarrollo argumental ni denominación, solo se explica que son milicias rebeldes a las órdenes del coronel ruso Arkady Kirilenko, quien funge como el principal antagonista. Como se

observa en la Figura 9, son representados con uniformes militares de colores ligeramente distintos que los del protagonista, y algún accesorio de color rojo, y de igual manera que ocurre en el título anterior, la función que tienen estos personajes y la única interacción que establecen con el jugador, es la de ser un obstáculo para el cumplimiento de los objetivos de cada misión.

**Figura 9. Enemigos en *Battlefield: Bad Company 2***



Nota: En la imagen el personaje que se destaca en el centro es Arkady Kirilenko el principal antagonista, los enemigos que lo acompañan se distinguen de los jugadores por llevar prendas militares de distinto color, además los tres personajes mostrados son algunos de los modelos más empleados para representar a los guerrilleros, por lo que suelen verse con mucha frecuencia repetidos por el escenario. Fuente de la imagen: Canal de YouTube de Kratosworld (2021)

El segundo tipo de *NPC* que aparece en este videojuego son los personajes de apoyo, que son los compañeros del protagonista en el escuadrón “*Bad Company*”, los cuales tienen personalidades y características físicas distintivas como se puede ver en la Figura 5, y tienen una caracterización y progresión argumental mejor elaborados, gracias a las interacciones que establece con el jugador y las tramas que se desarrollan en torno a ellos y que se muestran a través de distintas cinemáticas. En cuanto a las mecánicas de juego, las funciones que estos cumplen son similares a las de los personajes de apoyo en el primer videojuego, indican el camino a seguir y sirven de apoyo armado.

En ambos casos los personajes que no controla el jugador se limitan a cumplir las funciones que tienen programadas, siendo muy pocos los casos en que se presenta en ellos un desarrollo argumental que aporte a la construcción de la narrativa. Los enemigos carecen de un trasfondo histórico o contexto que permita entender sus motivaciones y las mecánicas de juego hacen que tengan una menor eficacia que los jugadores a pesar de su mayor número, un aspecto que los hace parecer torpes, peor entrenados y con armamento menos eficaz.

### **2.2.5. Conclusiones acerca de los videojuegos *shooter***

Las narrativas que constituyen el argumento central de los dos videojuegos analizados tienen su base en algunas de las conceptualizaciones sobre el conflicto armado colombiano que habían sido halladas y expuestas en la investigación de Rodríguez y Sánchez (2009), sobre todo aquellas que buscan justificar y priorizar una salida armada al conflicto, así como la intervención

de los Estados Unidos como un agente necesario para la estabilidad política y económica de la región. De esta manera se representa el conflicto armado colombiano como una guerra contra el terrorismo, tal y como lo definió el asesor presidencial de Álvaro Uribe Vélez durante la mayor parte de su gobierno, José Obdulio Gaviria (2005), un conflicto que además ha transitado en las últimas décadas hacia una ofensiva contra el narcotráfico mediante la aceptación de paquetes de ayuda militar estadounidense, como lo conciben Camacho, López y Thoumi (1999), y en el cual los grupos insurgentes, que se identifican con un componente ideológico de izquierda, deben ser derrotados por la vía militar, como cita Alfredo Rangel. (2001)

Estos hallazgos permiten retomar las preocupaciones de González Vázquez e Igartua Perosanz (2018) acerca de la prevalencia de un discurso legitimador de los conflictos, en los videojuegos bélicos, sumado a elementos deshumanizadores y desindividualizadores de los actores sociales representados, tanto en el bando enemigo, de apariencia y comportamiento homogéneo, como de los personajes protagonistas caracterizados por su trasfondo heroico y aparente invulnerabilidad al daño.

Siguiendo los postulados de Vázquez y Perosanz (2018), en lo relativo al discurso legitimador, los videojuegos de guerra utilizados para el presente análisis, al momento de presentar y describir el contexto histórico y social que da lugar al conflicto, este se enmarca en la legítima defensa por parte de la facción a la que pertenece el jugador, frente a un enemigo hostil e implacable y cuyo único propósito es la destrucción. Así mismo, otros elementos que contribuyen a deshumanización de los enemigos son sus atributos físicos, ya que todos se

representan de forma homogénea, mediante un uniforme, un esquema de colores, o rasgos compartidos que hacen difícil distinguirlos entre sí, pero que se diferencian fácilmente de los personajes protagonistas.

Por otro lado, el personaje protagonista tiene una historia o un trasfondo que se da a conocer, ya sea mediante su nombre propio, su origen o motivaciones y cuando estos personajes controlados por el jugador son alcanzados por las armas adversarias, su derrota no se da de forma instantánea, ni sufre algún tipo de daño permanente. Por lo que estas situaciones no suponen una derrota como tal, mientras que los enemigos a pesar de contar con una condición numérica superior pueden ser fácilmente abatidos por el jugador.

Estas preocupaciones acerca de la representación de los conflictos bélicos en los videojuegos también se encuentran presentes en la investigación realizada por Enrique Gutiérrez, Rufino González y Rosa Valle Flores (2008), acerca de la cultura sexista y la violencia en los videojuegos. De acuerdo con los autores, el peor peligro no es sólo la recreación de comportamientos violentos sino, también la evidente insensibilidad que se genera ante estos hechos.

De acuerdo con los estudios de mercado analizados por estos autores, se evidencia que la violencia es un signo distintivo de un alto porcentaje de los videojuegos de mayor éxito comercial, a su vez, la atención en el detalle y el mayor realismo de la violencia presentada se

convierte en un sinónimo de calidad. Los datos encontrados además reflejan que la industria de los videojuegos atrae más a los hombres que a las mujeres, y más aún, cuando se trata de juegos que buscan representar la guerra y hechos violentos, por lo que el mensaje que parece subyacer es que la violencia que se vende muy bien.

A los hombres les transmite una discreta asociación de la virilidad con el patriotismo y la guerra. De este modo, la guerra se convierte en el clímax de la identificación del rito del paso a la masculinidad, es decir, en la mejor expresión de la masculinidad como podemos ver en las películas, en el arte, en la televisión, en los videojuegos, etc. (Muñoz Luque, 2003, pág. 10. Como se cita en Díez Gutiérrez, Cano González, & Valle Flórez, 2008, pág. 17)

En los videojuegos analizados los protagonistas son hombres estadounidenses y se les define como los héroes, cuyas motivaciones son nobles, orientadas a la búsqueda de la justicia y enaltecidas por un sentimiento patriótico. Mientras que, los personajes femeninos solamente aparecen como víctimas que deben ser puestas a salvo. Se expone en ambos casos una idea socialmente legitimada acerca del rol masculino, relacionado con el poder, fuerza, valentía y honor; y lo femenino relacionado con debilidad, cobardía, vulnerabilidad.

### 2.2.6. Los *serious games* y los videojuegos prosociales

De acuerdo con Joan Morales Moras y Gemma San Cornelio, (2016) el concepto de “*serious games*” fue acuñado tempranamente por de Clark C. Abt, (1970) y ha sido empleado para referirse a un amplio abanico de juegos diseñados con propósitos formativos. Entre estos se encuentran juegos con objetivos de aprendizaje en diversos campos como la salud, la política pública y la instrucción en distintos ámbitos profesionales.

En las últimas décadas el rápido avance de las ciencias de la computación y programación de *software* ha contribuido a mejorar los procesos de diseño y simulación virtual, lo cual ha facilitado la introducción de organizaciones sociales y humanitarias, así como de educadores y otros profesionales en el campo del desarrollo de videojuegos. Esto ha contribuido a una mayor producción de videojuegos con propósitos formativos, entre los que se destacan aquellos dedicados a la educación en valores transversales, y de concienciación sobre problemas sociales.

Esta nueva categoría de videojuegos hace parte de los llamados “*Serious Games*”, pero debido a sus propósitos educativos centrados en una agenda social, han sido llamados por los autores Carlos Sandoval Forero y Álvaro Triana Sánchez, (2017) como videojuegos prosociales. Todos estos juegos buscan simular, a través del *software* lúdico, escenarios que les permitan a los jugadores la aplicación directa de conceptos y estrategias para la resolución de problemas sociales y conflictos reales o probables.

Estudiar y desarrollar videojuegos requiere hoy acoger una mirada al enorme potencial de estas herramientas para el aprendizaje, el reconocimiento social de los propios conflictos y la definición de las conductas de las personas frente a la realidad que las rodea.

(Molrales Moras & San Cornelio Esquerdo, 2016, pág. 50)

Como se ha explorado a lo largo de este documento, la forma en que se abordan los conflictos y la violencia en los videojuegos, tienen un impacto en el imaginario colectivo y las representaciones sociales que crean los jugadores sobre su entorno social y político. El desarrollo del software lúdico se puede enfocar al desarrollo de la capacidad de análisis y la reflexión sobre las problemáticas sociopolíticas, pero para ello debe transitar de una orientación exclusivamente económica, hacia lógicas de desarrollo más independientes del mercado y que estén enfocadas en promover valores y ejercicios de comunitarios.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha sido, en la última década, una de las mayores promotoras y exponentes en la creación de videojuegos prosociales, con los cuales busca sensibilizar y fomentar conductas que ayuden a la resolución de conflictos sociales y ambientales, entre ellos se destacan *Food Force*<sup>10</sup> (2006) y *Stop Disaster*<sup>11</sup> (2010). Sin embargo,

---

<sup>10</sup> *Food Force* fue lanzado en 2005 por el Programa Mundial de Alimentos (PMA) de las Naciones Unidas. El videojuego recrea misiones de intervención de emergencia, en la crisis alimentaria del África. En este videojuego el jugador debe gestionar los *containers* de alimentos, su distribución sobre terreno, la negociación con rebeldes armados entre otras labores relacionadas. (Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017)

<sup>11</sup> *Stop Disaster* lanzado en 2010 por La Estrategia Internacional para la Reducción de los Desastres (EIRD) de las Naciones Unidas, es un videojuego que propone al jugador a prevenir o reaccionar con estrategia, salvando vidas, ante cinco escenarios: tsunami, terremoto, ciclón, incendio forestal e inundación. (Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017)

además de instituciones y organizaciones sociales, algunos artistas y diseñadores han creado sus juegos prosociales de forma autónoma, lo cual les ha permitido postular sus ideas más libremente. Uno de los más conocidos es Paolo Pedercini, conocido bajo el pseudónimo de “Molleindustria” y que aborda diversos problemas sociales de forma más crítica, como por ejemplo en *The McDonald’s Game*<sup>12</sup>(2006), en el que busca cuestionar los impactos negativos de esta cadena de comidas rápidas. (Molrales Moras & San Cornelio Esquerdo, 2016)

En Colombia desde el año 2014, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ha apoyado con fondos públicos el desarrollo de videojuegos cuyo contenido este orientado a la resolución de conflictos, lo cual ha incentivado a organizaciones sociales empresas y universidades a adentrarse en el campo del desarrollo de videojuegos. Es gracias a estos incentivos, que en los últimos años han surgido una serie de videojuegos colombianos prosociales para dispositivos móviles dentro de los cuales se destaca el caso de “Reconstrucción. La guerra no es un juego” (2017), un proyecto que busca acercar a los ciudadanos a la historia del conflicto armado a través de una aventura gráfica interactiva.

---

<sup>12</sup> *The Mc Donald’s game*, es un videojuego lanzado en el año 2006, por “Molleindustria” en el cual el artista argumenta que esta cadena de comida rápida produce un impacto negativo en tres ámbitos: la inseguridad laboral de sus trabajadores, la agresión hacia el medio ambiente, y los perjuicios sobre la salud humana. El juego invita a los participantes a adoptar el rol del director de la empresa, actuando en cuatro simulaciones: la granja de cría de ganado, el restaurante, y la sala de reuniones de ejecutivos de la compañía, de esta forma, el jugador deberá incurrir en actos moralmente reprobables que le harán cuestionarse el funcionamiento de este tipo de negocios. (Molrales Moras & San Cornelio Esquerdo, 2016)

### **2.2.7. Elementos que configuran la narrativa del conflicto armado en Reconstrucción**

“Reconstrucción. La guerra no es un juego” (2017) es un videojuego desarrollado por el laboratorio de innovación ViveLab-Bogotá, con apoyo de GIZ, Pathos Audiovisual y la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Este videojuego busca acercar a los ciudadanos a la historia del conflicto armado a través de una aventura gráfica que narra la violencia, el desplazamiento y las historias de vida de los sujetos involucrados. Este es un proyecto transmedia, es decir, que se apoya a través de otros formatos como un comic, una serie de cortos documentales y un blog periodístico, que pueden ser visitos por los jugadores y cualquier otra persona en la página web oficial, con el fin de ampliar la experiencia del videojuego.

Este videojuego fue desarrollado para teléfonos móviles inteligentes, por lo que las mecánicas del juego se basan en la interacción con los elementos del escenario y con los personajes no jugables por medio de la pantalla táctil. De esta forma se presentan imágenes que muestran información relevante, minijuegos, cortos documentales y conversaciones en las cuales el jugador deberá tomar decisiones que afectaran en el desarrollo de la trama.

El juego invita a los jugadores a asumir el rol de Victoria, una mujer que vuelve a Pueblo Escondido, su pueblo natal, del que tuvo que salir hace 17 años tras haber sido víctima de desplazamiento forzado. Al inicio de la aventura, Victoria se encuentra en el bus que la lleva de camino a su pueblo y allí sostiene una conversación con un señor mayor, y en la que el jugador

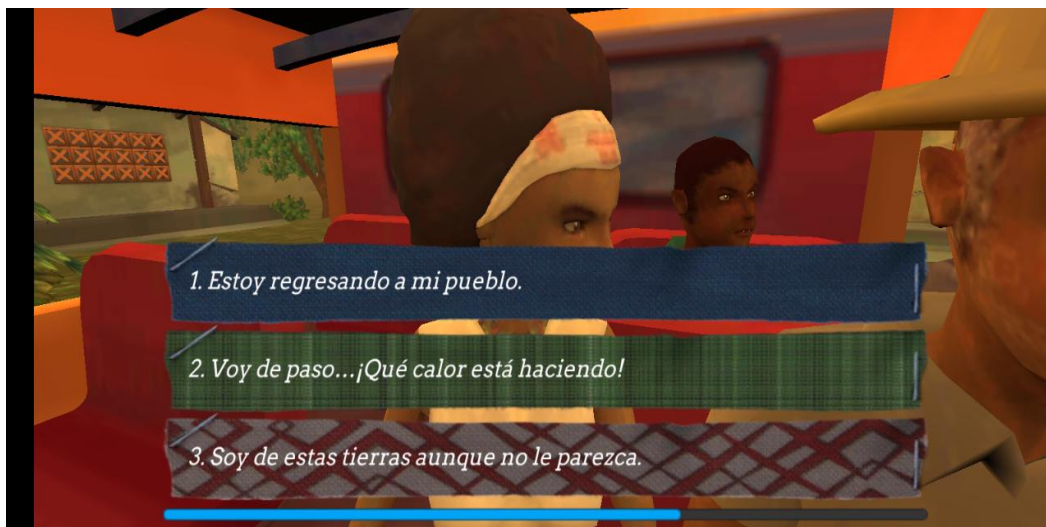
deberá decidir que tantos detalles darle acerca de la protagonista y de los motivos del viaje. Se muestran imágenes de esta secuencia interactiva en la Figura 10.

**Figura 10. Dialogo inicial y primera toma de decisiones.**

a).



b).



Nota: Durante primera conversación y toma de decisiones por parte del jugador, se puede apreciar cierta desconfianza o temor de Victoria por revelar detalles acerca de su pasado y sus motivaciones para volver al pueblo.

Fuente de las imágenes: Captura propia

Independientemente de las decisiones que tome el jugador durante esta primera conversación el personaje que habla con Victoria se presenta como Jacinto García, un habitante de un pueblo cercano y que también ha sido víctima de la violencia armada. Esta pequeña introducción sirve para mostrar a los jugadores la inseguridad, el miedo y el dolor emocional que tiene que afrontar la protagonista al regresar a su pueblo natal.

Una vez llega a Pueblo Escondido, Victoria se encuentra que a pesar del deterioro y las huellas de la violencia que aún permanecen en el poblado, en este lugar aún hay habitantes que intentan seguir adelante con sus vidas. Allí se encuentra con un rostro familiar, una señora llamada Doris que conocía a Victoria y su familia antes de que la tragedia llegara al poblado, ella relata que nunca se fue de su tierra y decidió quedarse a resistir, junto con los pocos que permanecieron.

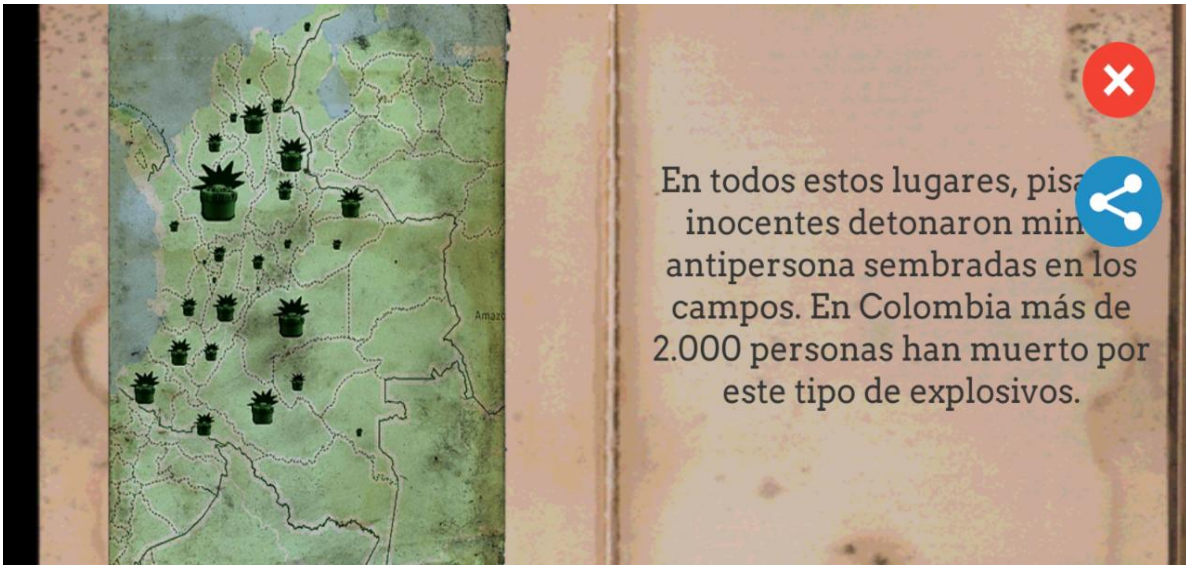
En este punto el jugador puede interactuar con algunos objetos puestos por el escenario, el monumento a las víctimas en la plaza del pueblo y la oficina de Telecol, una referencia a la empresa estatal de telecomunicaciones y mensajería llamada Telecom, la cual representaba para muchos municipios en Colombia el único medio de comunicación con el resto del país. Sin embargo, el objetivo principal será el de explorar la pequeña escuela, lugar en el que el jugador

se encontrará una serie de imágenes con información acerca del conflicto armado colombiano, tal y como se muestra en la Figura 11. Una vez revisados estos documentos Victoria encuentra una vieja foto en la que esta con su abuelo y que permanecía escondida detrás del pizarrón, con lo cual termina el capítulo introductorio.

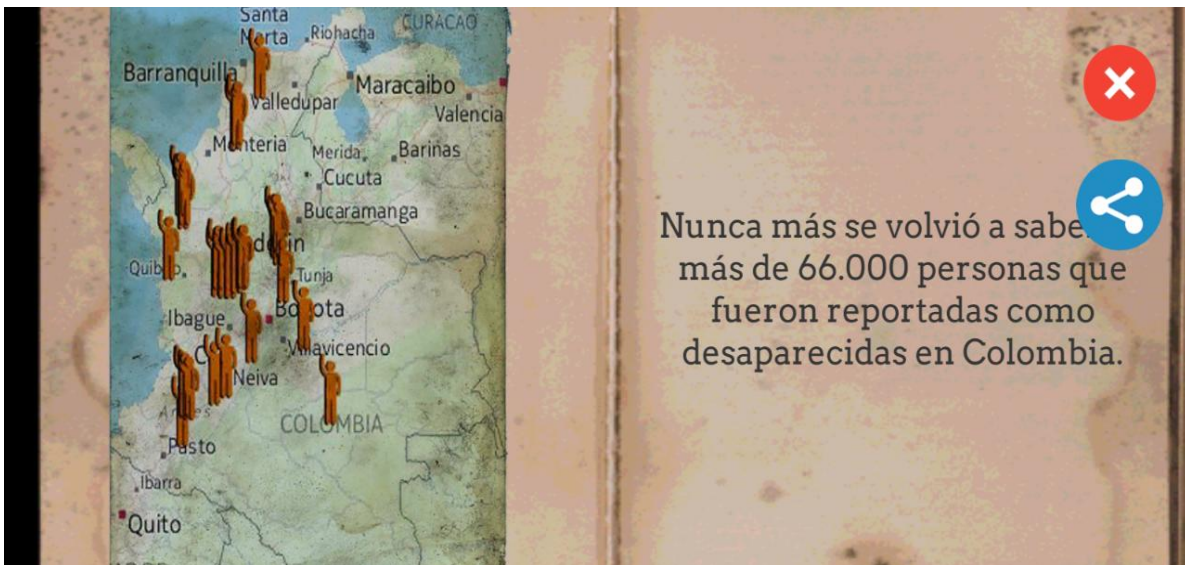
Al encontrar esta foto se inicia el primer capítulo, en el cual se transporta a los jugadores a 17 años en el pasado, para reconstruir lo que aconteció en aquel poblado y que transformó la vida de los habitantes y la protagonista. Cuando el pueblo se preparaba para una celebración en la escuela, se da la llegada de un grupo paramilitar con una lista de nombres de pobladores que son señalados como ayudantes de la guerrilla y deben ser ejecutados, entre ellos se encuentra el hijo de Doris y al oponerse, el abuelo de Victoria también es asesinado. La secuencia se muestra por medio de una cinemática con formato de historieta que ilustra de forma artística el trágico momento, se muestran imágenes de esta cinemática en la Figura 12.



c).



d).



Nota: La imagen: a) muestra una carta de Telecol, referencia a Telecom único medio de comunicación en gran parte del país durante la década de 1980. Las siguientes imágenes presentan información real acerca de las consecuencias del conflicto armado sobre la población civil. Fuente de las imágenes: Captura propia.

**Figura 12. Ataque en Pueblo Escondido**

a).



b).



Nota: imágenes correspondientes al momento en que se presenta el ataque por parte de los paramilitares y en el cual resultan asesinados cuatro pobladores incluyendo al abuelo de Victoria. Fuente de las imágenes: Captura propia

Victoria también se resiste ante el injusto y cruel asesinato de los pobladores y su abuelo, por lo que se ordena también su ejecución, no sin antes recalcar que, dada su situación como mujer puede recibir un castigo peor a la muerte. Ante esta situación uno de los paramilitares, quien después se identificará simplemente como Ramírez, la aparta con la excusa de llevar a cabo su ejecución, y posteriormente la libera sin hacerle ningún daño.

Luego de esto el jugador deberá asumir el control de Victoria mientras huye de las patrullas de los paramilitares escondiéndose entre las sombras y los arbustos, después de lograr escapar, la protagonista llega a un campamento de un grupo guerrillero, que no es identificado, en donde conoce a una mujer combatiente de esta milicia llamada Leonor, quien no se muestra hostil y al conversar con Victoria y conocer lo que le ha sucedido, la invita a unirse al grupo guerrillero. En este punto el jugador deberá tomar una decisión que afectará en desarrollo de la trama, por una parte, puede volver a Pueblo Escondido y reunirse con los demás sobrevivientes, o también puede unirse a la guerrilla.

Si el jugador decide volver al pueblo se encontrará con los demás sobrevivientes de la tragedia en la iglesia, donde estarán reunidos preparando una comida comunitaria como un acto de resiliencia. Este es un lugar muy representativo para los poblados y municipios en Colombia, no solamente por ser un escenario con un alto valor espiritual, además se trata de un punto que consideran un refugio y un espacio en el cual pueden meditar sobre lo acontecido. En este punto el objetivo será guiar a Victoria para conseguir algunos ingredientes, sin embargo, en el camino se encontrará con Ramírez, el combatiente paramilitar que la salvo anteriormente, este se

encontrará herido y le pedirá ayuda a la protagonista, nuevamente será decisión de los jugadores ayudarlo o no, si bien en esta ocasión las consecuencias de la decisión no serán tan radicales, no deja de ser una difícil elección para los jugadores.

Luego de decidir si ayudar a Ramírez o no, en una de las casas del pueblo aparece un mensaje intimidatorio que da a entender que la situación está lejos de ser superada, por esta razón la señora Doris quien conoce algunos familiares lejanos de Victoria la convence de irse del pueblo, ya que ella es muy joven para quedarse allí y arriesgar su vida bajo condiciones tan hostiles, Victoria antes de irse deja detrás del pizarrón aquella foto junto con su abuelo, siendo este uno de los finales alternativos del juego.

El otro final se puede apreciar si se escoge aceptar la propuesta de Leonor de unirse a la guerrilla, en este caso la decisión se mostrará nuevamente mediante una cinemática con formato de historieta, la cual se puede apreciar en la Figura 13 y que muestra como Victoria toma el camino de la venganza y las armas. Durante esta etapa la protagonista debe ayudar en pequeñas tareas como la búsqueda de agua y la preparación de alimentos, además deberá cuidar a un prisionero llamado Jacobo, un hombre no combatiente, que en un dialogo con la protagonista revela haber sido chef, razón por la cual no le gusta la comida y se rehúsa a alimentarse. En los diálogos que sostiene con otros guerrilleros se evidencia cómo ella no está segura de haber tomado la mejor decisión y sus compañeros se encuentran agotados física y moralmente por las secuelas de la guerra constante.

Luego de tener una charla con una aparición de su abuelo, Victoria se muestra aún más contrariada y decepcionada, puesto que sabe que no es lo él habría deseado para ella y que con las armas difícilmente llegara a solucionar los problemas. Posteriormente se escuchan los ruidos de helicópteros del ejército, por lo que deben evacuar el campamento, nuevamente se presenta una decisión para el jugador, la de liberar a Jacobo para evitar que muera en medio del bombardeo o dejarlo a su suerte.

**Figura 13. Victoria se une a la guerrilla**



Nota: En la imagen se muestra una de las decisiones más trascendentales del juego, si el jugador toma el camino de las armas y la venganza, Victoria se verá en la obligación de ir portando un fusil que apenas puede sostener Fuente de las imágenes: Captura propia

Una vez concluye la secuencia en que el campamento es bombardeado e independientemente de la decisión tomada por el jugador con respecto a Jacobo, la protagonista se encontrará junto con Leonor frente a un batallón del ejército colombiano, dispuestas a rendirse y desmovilizarse, este es el segundo final alternativo, sin embargo cabe destacar que en esta opción Victoria no dejará la foto de su abuelo detrás del pizarrón de la escuela, ya que no regresa a Pueblo Escondido hasta 17 años después, como se aprecia al inicio del juego.

La narrativa del conflicto armado presente en este videojuego se enfoca en presentar la perspectiva que tienen las víctimas sobre el conflicto, y la base de la jugabilidad se centra en las decisiones que debe tomar el jugador y que buscan confrontar los preconceptos y estereotipos que se tienen sobre los agentes sociales y armados involucrados en el conflicto.

No hay lugar en este videojuego para representar el heroísmo o enaltecer el militarismo como vía para la resolución de los conflictos, por el contrario, el personaje principal es una niña durante la mayoría de la aventura, y los diálogos que se pueden sostener con distintos agentes armados y civiles permiten apreciar el deterioro moral y emocional que genera la guerra prolongada. Esto se relaciona con la ausencia de la habitual representación dicotómica del conflicto entre buenos y malos, así como de agentes externos sobre los cuales recae la responsabilidad de salvar al mundo

### 2.2.8. Representación del personaje del jugador en Reconstrucción

En “Reconstrucción” los jugadores asumen el rol de Victoria, una mujer afrodescendiente víctima del conflicto armado, quien debe regresar a su pueblo y reconstruir los hechos que la llevaron a abandonar su hogar desde que era pequeña. Inicialmente se presenta como una mujer adulta, delgada, de piel morena y pelo crespo sobre el que pone una pañoleta, lo cual es una representación muy habitual de las mujeres afrocolombianas. Después del capítulo introductorio, se encarnará una versión infantil de Victoria mientras se representan los hechos que sacudieron la normalidad de Pueblo Escondido en el pasado, se puede observar imágenes de su apariencia en sus dos etapas en la Figura 14.

**Figura 14. Victoria.**

a)



Fuente de la imagen: captura propia

b)



Nota: En la imagen a) se observa a la versión adulta de Victoria con quien empieza el videojuego. La imagen b) corresponde a la foto que guardó Victoria detrás del pizarrón y en la que aparece ella de niña y su abuelo.

Fuente de la imagen: Página oficial de Reconstrucción. (2018)

Al inicio de la historia del videojuego, la versión adulta de Victoria se muestra desconfiada y temerosa durante la primera conversación que sostiene con un viejo hombre, pero al mismo tiempo, con ansias por llegar y con la fortaleza para afrontar los recuerdos que la acompañan en el recorrido. Cuando llega a su pueblo muestra cierta sorpresa al encontrar

personas que permanecieron y resistieron allí y que, a pesar de la violencia mantuvieron el pueblo vivo y la memoria de los que allí murieron por medio de un monumento en la plaza central.

Superando este nivel introductorio se asume el control de la versión infantil de Victoria, su actitud en las primeras escenas es mucho más animada, un aspecto característico de la corta edad que tiene, y se encuentra ansiosa por mostrarle a su abuelo un mural que construyeron con sus compañeros de colegio. Posteriormente llega el grupo paramilitar que lleva a cabo una masacre en el pueblo, y en la cual su querido abuelo es una de las víctimas, la valentía e indignación de la niña la lleva a confrontar a los asesinos, lo cual la pone en peligro de muerte, y es salvada irónicamente por uno de los miembros de esta milicia

En este punto es donde el jugador debe decidir cuál será el destino de Victoria, si regresar a su pueblo y afrontar el dolor de la pérdida junto con los demás sobrevivientes, o tomar el camino de la venganza y unirse a la guerrilla.

Si decide regresar llegará a la iglesia del pueblo, donde deberá ayudar a los pobladores a cocinar un almuerzo comunitario, y en su camino por conseguir algunos de los ingredientes, se encuentra herido a aquel soldado paramilitar que la ayudo a escapar, este le pedirá ayuda y será decisión de los jugadores si prestársela o no. Sin embargo, esta es una decisión difícil para Victoria, puesto que este hombre es uno de los que asesinaron a su abuelo junto con otros tres

habitantes del pueblo, y además deberá buscar medicamentos que pueden hacer falta para sus vecinos en esta situación y dárselas a un desconocido que lo único que ha hecho es invadir su hogar.

Luego de esto, en una de las paredes de las casas del pueblo aparece un mensaje que dice “muerte a los sapos”, lo cual demuestra que el peligro realmente no ha pasado y lo que más preocupa a los habitantes del pueblo, es la seguridad de los niños, es por esto que Doris convence a la protagonista de irse donde unos familiares lejanos en la ciudad. Antes de esto, el jugador deberá entrar en la escuela y dejar tras el pizarrón la fotografía en la que estaba con su abuelo y que será el elemento que da inicio y fin a su historia.

Luego de terminar este final alternativo se muestra un fragmento de un corto documental en el que se presenta la historia de vida real, de una mujer llamada Aura, una sobreviviente a una masacre paramilitar y cuyas memorias son una de las que sirvieron de inspiración para la construcción del personaje de Victoria.

No obstante, si el jugador decide incorporarse a la guerrilla, inmediatamente después de tomada esta decisión se verá otro fragmento de documental, en esta ocasión presentando la historia de vida de Paola, una mujer que perteneció a la guerrilla desde los 12 años, por las condiciones de pobreza e inequidad. Las conversaciones que puede sostener Victoria con cada

uno de los guerrilleros no expresan discursos gloriosos sobre la guerra, se muestran dudas en todos y el temor a ser sorprendidos por algún operativo del ejército.

Las dudas de Victoria se incrementan luego de que se encontrara con un fantasma de su abuelo, quien la cuestiona por sus decisiones y le deja claro que este no era el camino que él deseaba para ella, “tu verdadero enemigo es el odio”, son las palabras que le deja antes de seguir su camino. Luego de esto, los temores de un ataque por parte del ejército se confirman y deben evacuar, el jugador deberá decidir si salva la vida del rehén a su cargo y posteriormente deberá huir del campamento junto con Leonor, al final de esta secuencia se inicia la cinemática final en la cual la protagonista junto con su compañera deciden entregarse y dejar las armas.

La narrativa del conflicto armado se presenta desde la perspectiva de las víctimas, y si bien es cierto que Victoria puede tomar el rumbo de las armas y la venganza, en ningún momento esta decisión se ve exaltada o romantizada como el camino correcto. Por el contrario, esta decisión permite a los jugadores darse una idea de las condiciones familiares, emocionales, socioculturales y económicas, que pueden llevar a tomar esta decisión a una menor de edad, así mismo los combatientes que se muestran del lado de la guerrilla no se muestran realmente satisfechos con las condiciones de vida que llevan, cada uno tiene un propósito una razón para estar allí, pero no ven un futuro en el que sean victoriosos.

Las decisiones que invita a tomar el juego buscan hacer que los jugadores se cuestionen acerca de lo que creían conocer sobre el conflicto armado y los agentes inmersos, Victoria odia a los paramilitares porque le quitaron a su abuelo, los llama “bestias”, sin embargo, uno de ellos evitó que sufriese un destino peor que la muerte, puesto que es bien conocido que las mujeres y los niños son especialmente vulnerables ante todo tipo de crímenes, más aún en la guerra<sup>13</sup>. Y en cierto momento de la historia estará en las manos de Victoria devolverle la ayuda a este combatiente y salvarlo de la muerte o dejarlo a su suerte.

### **2.2.9. Representación de los personajes no jugables en Reconstrucción**

Los *NPC* de este videojuego son un elemento crucial para el desarrollo de la trama, se ven representados todos los actores armados y no combatientes inmersos en el conflicto, y la mayoría de los personajes que aparecen tienen un nombre y algún tipo de interacción con los jugadores.

---

<sup>13</sup> En los contextos marcados por la guerra, se exhiben métodos y herramientas creativas y sistemáticas para causar daño y destruir la vida, buscando afectar de forma significativa a aquellos que son señalados como las víctimas potencialmente más vulnerables. De esta manera, tal y como lo señalan Ignacio Martín Baró (1984) y Betty Friedan (1963) (Como son citados en Andrade Salazar, Alvis Barranco, Jiménez Ruiz, Redondo Marín, y Rodríguez González, 2017) la sociedad occidental ha encasillado a la mujer en un papel coercitivo, limitado, y racionalizado ante las necesidades de los hombres. En este sentido la guerra instaura en la relación masculinidad-feminidad, roles, códigos de lenguaje y acciones, que buscan impedir la soberanía, equidad y la legitimidad de la participación de la mujer en el modelo democrático. Torres, Barreño, Berbesi y Sierra, (2010) señalan que para los grupos armados la mujer, al ser portadora de la vida es también, la reguladora de la reproducción social, por ello el control de su cuerpo, su sexualidad y su aportación a la sociedad, es una estrategia de contención del ejercicio de la libertad.

Entre los personajes no combatientes más destacados que se encuentran en el juego es el abuelo de Victoria, de quien se puede ver una imagen en la Figura 14, y cuyo nombre no es revelado en el videojuego, sin embargo, si está especificado en la página web oficial del juego. Su nombre es Mateo es un líder de su comunidad, un hombre reflexivo y amante de la paz, defendió la dignidad de su familia y su pueblo lo cual lo llevo a su injusto asesinato, su espíritu parece acompañar a Victoria y la invita a meditar en el caso de que los jugadores hayan tomado el camino de la guerra.

Doris es otro de los personajes no jugables más destacables, es la primera cara familiar que ve Victoria a su regreso a Pueblo Escondido, cuando los paramilitares llegaron al pueblo y asesinaron injustamente a varios de los pobladores entre ellos a uno de sus hijos. A pesar del miedo y el dolor, no se fue de su tierra y decidió quedarse y resistir, ayudo a salir a la protagonista del pueblo y en el presente es una costurera que teje para no olvidar, para sanar el dolor de su pérdida y para recomponer el tejido social que la violencia le quitó a su comunidad.

Al inicio del videojuego, antes de tomar el control de Victoria se presenta un corto documental de Doris, no se dice que el personaje del videojuego sea esta mujer, pero evidentemente su historia de vida está representada en este *NPC*, que con sus bordados guarda la memoria de los hechos atroces que ocurrieron en Pueblo Escondido para que no queden en el olvido y no se repitan.

**Figura 15. Doris**



Fuente de la imagen: Página oficial de Reconstrucción. (2018)

Entre los *NPC* combatientes que son representados, se encuentra el grupo paramilitar que ejecuta la masacre en Pueblo Escondido, son mostrados con uniformes, sombreros militares y una pañoleta negra que les tapa el rostro, este grupo está compuesto por hombres. El comandante no es identificado con ningún nombre y habla con un tono hostil e intimidatorio, éste ordena la ejecución de unas personas que tenía en una lista y al abuelo de Victoria por cuestionarlo.

**Figura 16 Ramírez**



Fuente de la imagen: Página oficial de Reconstrucción. (2018)

Entre este grupo se encuentra Ramírez, un joven paramilitar que salva la vida de Victoria cuando esta se opone al comandante tras el asesinato de su abuelo y los demás pobladores, no se encuentra en este grupo por gusto o convicción, según le narra a la protagonista, (si el jugador no se une a la guerrilla). Un día, unos ganaderos le ofrecieron trabajo en una finca, él acepto y al llegar le pusieron un fusil en las manos sin darle la opción de decidir. Luego de dejar escapar a Victoria este es descubierto y herido por sus compañeros por lo que deberá pedir ayuda a la protagonista y si ella decide ayudarlo, se le podrá ver nuevamente al finalizar el capítulo en que aparece.

Otro grupo armado representado es el de la guerrilla, es importante destacar que no se le da un nombre a esta agrupación, así como tampoco se da un lugar específico en el que transcurren los hechos, estos aparecen representados con uniformes militares y la bandera colombiana en el brazo izquierdo, en este grupo si hay una cantidad considerable de mujeres. Como uno de los finales alternativos permite a la protagonista hacer parte de este grupo, se puede interactuar con todos ellos y todos están identificados por un nombre, características físicas y orígenes variados.

En esta milicia se destaca la presencia de Leonor, una joven guerrillera que antes de involucrarse en el conflicto era una campesina que pasaba los días cuidando a sus hijos y hermanos menores mientras que su mamá trabajaba todo el día para poder llevar algo de comida a la casa, debido a las duras condiciones económicas, cuando recibió la oferta de integrarse a la guerrilla pensó que sería una oportunidad para mandar algo de dinero a su familia, sin embargo, lleva más de diez años sin ver a sus hijos y sabe que no puede irse de allí por el riesgo de ser asesinada.

**Figura 17. Leonor**



Fuente de la imagen: Página oficial de Reconstrucción. (2018)

Leonor se encuentra con Victoria luego de su escape de los paramilitares, y tras conocer su historia la invita a formar parte de las filas de su movimiento, si el jugador decide aceptar la oferta, Leonor será la compañera más cercana a la protagonista dentro de esta milicia, al punto de que, tras el bombardeo del ejército, deciden huir juntas y entregar las armas.

Otro *NPC* que aparece es Jacobo un rehén de la guerrilla, este personaje solo aparece en el campamento guerrillero durante el último capítulo de esta línea argumental alternativa, y establece una buena relación con Leonor y Victoria, se muestra poco de este personaje, solo se

dice que era un buen cocinero y se encuentra muy deteriorado mental y físicamente por su cautiverio a tal punto que se niega a comer. Cuando el campamento es bombardeado el jugador deberá decidir si lo salva o lo deja morir en el bombardeo, sea cual sea la decisión del jugador, este personaje no vuelve a aparecer.

El ejército nacional también aparece representado brevemente durante la secuencia final, son presentados visualmente con uniformes y cascos militares, durante esta secuencia Leonor y Victoria se acercan a un batallón dispuestas a entregarse y estos parecen inseguros y temerosos de que sea una trampa, no obstante, al ver que son solo dos mujeres, terminan por rodearlas y la secuencia termina con las protagonistas entregando sus armas. Si bien es cierto que no tienen más participación durante el juego, sí son mencionados en algunas ocasiones, por ejemplo, antes de que inicie la masacre se da a entender que ellos no van a cuidar de las personas del pueblo ya que los tienen abandonados.

Este videojuego se destaca por la importancia que tiene la participación y la interacción con los *NPC* para el desarrollo del argumento, ninguno de estos personajes está puesto por decoración o ambientación, todos tienen algo que decir, una historia de vida que compartir y una razón para estar involucrados en el conflicto. Incluso entre los paramilitares, quienes son el grupo que se representa de forma más hostil, existe un combatiente que tiene una historia de vida que permite a los jugadores entender su situación, ponerse en su lugar e incluso sentir compasión por su vida.

Un aspecto muy importante es la participación destacada de las mujeres, no solamente la protagonista es mujer, además podrán verse en los distintos grupos armados, (exceptuando a los paramilitares) y tienen un papel importante en la historia. En la cultura patriarcal que predomina en la sociedad, sus historias suelen estar subordinadas a la del hombre, suelen representarse como figuras vulnerables, sin embargo, en “Reconstrucción” su papel es protagónico, son milicianas, son madres, son líderes de sus comunidades, pero también son víctimas.

El videojuego es claro al manifestar cómo las mujeres y los niños son especialmente vulnerables ante situaciones de violencia extrema, sin embargo, su papel no se limita al de ser un personaje que debe ser rescatado. Los mejores ejemplos se encuentran en Doris y Leonor, dos mujeres completamente distintas y que cumplen roles muy diferentes, sin embargo, ambas son madres que luchan y resisten las inclemencias de la guerra.

Tras el asesinato de su hijo, Doris asumió un rol de líder en la comunidad, es una de las mujeres del Costurero de la Memoria de su pueblo en el que teje para no olvidar, para sanar el dolor de su pérdida. Leonor dejó todo atrás en busca de mejores condiciones para ella y sus hijos, y aunque se separó de ellos, los extraña y siempre que puede les envía algo de dinero o si le es posible los visita a escondidas mientras duermen. En las charlas que sostiene con Victoria relata su dolor e impotencia por no verlos crecer a su lado y hacia el final es precisamente Leonor quien toma la iniciativa de entregarse junto con la protagonista y abandonar el camino de la guerra.

### **2.2.10. Conclusiones acerca del videojuego Reconstrucción**

Las narrativas del conflicto armado colombiano y las representaciones de los actores armados, sociales e institucionales en este último videojuego difieren mucho de la fórmula expuesta por los títulos centrados en los disparos y la acción. El escenario también es un entorno rural, sin embargo, los lugares que se muestran no están desolados o únicamente habitados por enemigos, en esta ocasión cada personaje con el cuál se encuentra el jugador cumple una función específica para el desarrollo del argumento. Las dinámicas del juego se basan en la interacción con estos personajes y con determinados elementos del entorno, por lo que se exponen de forma rápida, otros escenarios e historias de vida que se cruzan y conectan con la historia de Victoria, la protagonista, así mismo, el desarrollo del argumento se presenta a través de determinadas decisiones que el jugador debe tomar, y cuyas consecuencias determinan el rumbo que toma la historia.

Los cortos documentales que se presentan en puntos específicos de la historia buscan hacer que el jugador tenga un encuentro con la realidad sobre la cual están basados algunos hechos que se muestran en el videojuego. A pesar de su corta duración, estos fragmentos de video logran exponer las historias de vida, motivaciones y situaciones que tuvieron que afrontar las personas reales que inspiraron los eventos y personajes del juego.

El ejemplo más evidente de este contraste con la realidad se encuentra en el documental de Doris, una mujer víctima de desplazamiento forzoso, quien encontró en la práctica de tejer y

conversar con otras supervivientes, una estrategia de oposición al olvido y de sanación ante el trauma dejado por el conflicto armado. Este es un aspecto que es retratado en el personaje homónimo del videojuego, quien lidera al grupo de “Costureras de la Memoria”, y a pesar de que esto no es mencionado de forma directa, esto parece ser también una referencia a la realidad y a la asociación denominada “Mujeres Tejiendo Sueños y Sabores de Paz de Mampuján”.

La asociación de “Mujeres Tejiendo Sueños y Sabores de Paz de Mampuján” es una iniciativa que nace en el año 2006 con la colaboración de la “Asociación para la Vida Digna y Solidaria” (ASVIDAS), cuyo fin es la reconstrucción de la memoria histórica como forma de movilización social comunitaria y de visibilización de las dinámicas y consecuencias del conflicto armado en la subregión de los montes de María. (Ramos Díaz Granados, 2018)

Este proyecto surge a raíz de la incursión armada llevada a cabo por el bloque Héroes de los Montes de María de las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC), el día 10 de marzo de 2000 en el corregimiento de Mampuján, una pequeña comunidad campesina de afrocolombianos, parte del municipio de María la Baja, al norte del departamento de Bolívar, y que tuvo como resultado el asesinato de varios de los miembros de la comunidad y el desplazamiento de las 245 familias que integraban el poblado. Cinco años después de los hechos victimizantes, algunas de las mujeres sobrevivientes se organizaron en torno a la confección de telares, los cuales van a constituir un recurso narrativo artístico y terapéutico para representar y denunciar los actos de violencia perpetrados contra su comunidad. (Ramos Díaz Granados, 2018)

El videojuego “Reconstrucción” consigue que los elementos presentados en la simulación sean contrastados con la realidad a partir de estas referencias a organizaciones, situaciones y personajes reales. Sin embargo, como no hace alusión directa a ninguno de estos, también logra representar el despliegue de violencias en múltiples dimensiones que se presentan de forma generalizada en el marco del conflicto armado colombiano, así como, las formas de organización, rememoración y resistencia comunitaria.

En el videojuego se ven representadas las incursiones armadas realizadas por las AUC en distintos poblados del país, las cuales tuvieron como base lógica el control territorial por medio de la instauración del miedo, la desaparición de líderes, las masacres y el desplazamiento forzado. De la misma forma, el juego busca recrear la situación de las víctimas ante estos hechos, ya sea mediante los actos de resistencia y memoria referenciados por medio del personaje de Doris y las “Costureras de la Memoria”, o por medio de las decisiones que se van presentando a lo largo de la historia de vida de Victoria, la protagonista.

La narrativa es desarrollada desde la perspectiva de una mujer afrodescendiente, cuyo nombre, Victoria, hace una evidente referencia a la historia de supervivencia que se expone por medio del personaje principal. Así mismo, la mayoría de los personajes importantes son mujeres, como es el caso de Doris y Leonor, cuyas historias de vida tienen relevancia para la de Victoria, un aspecto que además enfatiza la centralidad del rol femenino en este videojuego. Esta es una característica que se destaca de los títulos analizados con anterioridad, cuyas narrativas se encontraban fuertemente centradas en el estereotípico del personaje militar masculino.

De la misma forma, esta centralidad del rol femenino en el videojuego busca evidenciar como en el contexto del conflicto armado, son las mujeres, niñas y niños los más afectados por las acciones destructivas de los actores armados. De acuerdo con Donny Meertens (2014. Como se cita en: Andrade Salazar, Alvis Barranco, Jiménez Ruiz, Redondo Marín, & Rodríguez González, 2017), los conflictos exacerbaban los modelos patriarcales de dominación y hacen que la guerra tenga fuertes connotaciones de género. Los impactos sobre las mujeres son constantes en la historia del conflicto y se manifiestan a través de diversas formas de violencia sexual y de género.

Es importante destacar que, en el momento en que se desarrolla la incursión armada dentro de la historia del videojuego, la protagonista apenas es una niña, y esta condición de vulnerabilidad será puesta en evidencia en distintas ocasiones mediante las interacciones con otros personajes quienes buscarán ayudarla y protegerla de los peligros. Este es el caso de Doris y Leonor, pero se expresa con mayor profundidad cuando uno de los paramilitares, presentado como Ramírez, es quien le ayuda a la protagonista a escapar.

A partir del personaje de Ramírez, el juego también busca explorar las perspectivas, condiciones y motivaciones de los agentes que integran al grupo armado que se presenta como antagonista, de esta forma se logra problematizar el análisis de los actores y elementos que componen el conflicto armado, de una forma más compleja que las narrativas centradas en la típica dicotomía entre los buenos y los malos. Este personaje es el único paramilitar que es

identificado con un nombre y que comprende la situación de vulnerabilidad de la protagonista, buscando salvarla a costa de su propia seguridad, además en el caso de que el jugador tome la decisión de no integrarse a la guerrilla, puede llegar a tener un breve dialogo con Ramírez, en el cual es posible conocer los eventos que lo llevaron a tomar las armas.

En esta conversación, Ramírez revela como fue engañado con una oferta laboral, según la cual debía cuidar de una finca, sin embargo, una vez que llego al lugar se le dio un uniforme, un arma y se le integro al grupo armado bajo amenazas en contra de su vida en caso de intentar desertar. Por medio de esta historia de vida se logra exponer una justificación, que dota al personaje de cierta humanidad, con lo que se busca que los jugadores puedan establecer un nivel de empatía, al tiempo que se les ofrece una perspectiva más amplia sobre las características y actores inmersos en el conflicto armado.

A pesar de esto, el grupo armado paramilitar sigue siendo retratado de forma clara como los antagonistas, son representados con características físicas idénticas entre sus integrantes y con una actitud hostil hacia la protagonista y los habitantes del poblado, siendo Ramírez el único integrante con un nombre propio y con el que es posible tener una interacción. Así mismo, se destaca la ausencia de mujeres en este grupo armado, un aspecto que se acentúa con la presencia de Leonor y otras mujeres en el grupo armado guerrillero.

A diferencia de los paramilitares, los integrantes del grupo de guerrilleros son presentados con mayor detalle, y todos ofrecen algún tipo de interacción con el jugador, esto se debe principalmente a que uno de los caminos opcionales de la protagonista ofrece la posibilidad de unirse a estos. Los diálogos que ofrecen cada uno de los guerrilleros también buscan exponer las razones, así como las condiciones sociales y económicas que los llevaron a sumarse a la guerra, en estas de estas se incluyen, la falta de oportunidades laborales en el ámbito rural, así como deseos por tomar represalias ante situaciones y traumas dejados por la violencia.

La representación de estas dos perspectivas, aparentemente antagónicas, permiten evidenciar la forma en que el campo colombiano ha sido históricamente el escenario principal donde se desarrolló el conflicto, y donde la violencia multidimensional ha producido las mayores afectaciones hacia la población campesina e indígena, con relación a sus formas de vida y de producción. De acuerdo con el Informe final, Hallazgos y recomendaciones de la Comisión de la Verdad, (2022) si bien el conflicto armado colombiano tiene múltiples explicaciones históricas, que van más allá de los problemas por la posesión y uso de la tierra, es importante tener en consideración que, la disputa armada por el poder político se ha desarrollado en asociación con intereses económicos por controlar territorios estratégicos.

Las disputas por el territorio entre múltiples actores, la imposición de órdenes locales por parte de guerrillas, paramilitares y mafias, la penetración de economías legales e ilegales y la contrarreforma agraria (violenta y no violenta), entre otros fenómenos intrínsecos al conflicto armado interno, han reconfigurado total o parcialmente diversos territorios

rurales y urbanos en el país física, demográfica y simbólicamente. (Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición, 2022, pág. 530)

La acumulación de violencias estructurales en las zonas rurales ha profundizado la concentración de la tierra y del poder. A través de fenómenos como el despojo y el desplazamiento forzado, se ha producido una reconfiguración de la propiedad y el uso de la tierra, generando a su vez, cambios en la actividad económica de la población rural, viéndose obligados a convertirse en mano de obra poco calificada y mal remunerada en los mismos territorios y/o ciudades, o por otra parte, a sumarse a las filas de los grupos armados que ofrecen un alivio económico o una manera de tomar represalia contra los actores armados generadores de los hechos victimizantes.

El videojuego “Reconstrucción” busca representar estas problemáticas ligadas a la violencia en el contexto rural colombiano desde distintas perspectivas, y lo hace por medio de las historias de vida de Leonor como miembro de la guerrilla, la de Ramírez como miembro de los paramilitares y sobre todo a través de las decisiones que toman los jugadores al mando de Victoria, con quien se puede encarnar el rol de una víctima del conflicto, y que a su vez, puede tomar parte activa como combatiente.

Así mismo, en este videojuego se aprecia una ausencia de cualquier institución del Estado, una característica que también se aprecia los títulos anteriormente analizados, no

obstante, mientras que en estos ejemplos, dicha ausencia estatal cumple la función de reflejar una vulnerabilidad e incapacidad con las cuales se justifica la intervención de un agente externo, en “Reconstrucción” se busca representar el abandono que sufren las víctimas de la violencia y que se convierte en un factor de impunidad y de persistencia del conflicto armado. Esta situación se manifiesta de forma específica, en el momento en que un letrero amenazante en una de las casas anuncia la inminente toma armada del pueblo, seguido del murmullo de algunos habitantes que expresaban con desolación cómo nadie acudiría en su ayuda ya que, desde hace años, ya habían sido olvidados por el Estado.

La falta de respuestas institucionales ante los hechos victimizantes, se presenta como un factor constante en las representaciones del conflicto presentadas por los videojuegos analizados, sin embargo, solo en este último ejemplo, esta ausencia es mostrada desde la perspectiva de las víctimas, retratando la impotencia y fragilidad de la población civil ante el impune despliegue de violencias. Este es un elemento que es expuesto por algunos analistas como un factor de permanencia y perpetuación del conflicto, al desarraigar a las comunidades de sus territorios y limitar sus espacios de participación. De forma que “la impunidad aumenta las probabilidades de repetición y debilita la legitimidad de las instituciones democráticas. Al mismo tiempo, transmite un mensaje de desesperanza social y de permisividad ante la violencia.” (Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición, 2022, pág. 439)

La narrativa presentada en “Reconstrucción” es construida a partir de las crónicas de las víctimas y protagonistas del conflicto armado colombiano y, de esta forma, se aleja del relato

heroico militarista, que es utilizado frecuentemente en el desarrollo de los videojuegos inspirados en conflictos bélicos reales o imaginarios. Para lograr exponer todas estas problemáticas, este juego emplea en algunas secciones, elementos interactivos que son comunes en juegos de mundo abierto, invitando a los jugadores a interactuar con otros personajes no jugables, y con diferentes elementos del entorno, como cartas o imágenes aportan datos sobre el contexto social y las problemáticas que se pretenden mostrar. A esto se suma la posibilidad de tomar de decisiones que afectan en la historia y que presentan distintos escenarios y consecuencias, que permiten complejizar la forma en que se representa la guerra.

El enfoque narrativo de este videojuego permite representar y exponer diversas temáticas y aspectos del conflicto armado colombiano, que suelen ser ignorados o expuestos de forma superficial en otras recreaciones, ya sea dentro del sector de los videojuegos, así como, en otros medios de comunicación masiva y de entretenimiento. Entre estos elementos que se representan y complejizan se encuentran: el desplazamiento forzado, el reclutamiento de menores, las motivaciones de los combatientes, las formas de resistencia y resiliencia de las víctimas, las desigualdades de género y el papel de las instituciones, entre otros.

### **2.3. Conclusiones generales**

Retomando el cuestionamiento central del presente proyecto investigativo, el cual se enfoca en la indagación de las narrativas sobre el conflicto armado colombiano y las representaciones de los actores armados, sociales e institucionales, que son construidas en los

videojuegos, “*Ghost Recon Jungle Storm*”, “*Battlefield Bad Company 2*” y “Reconstrucción”.

El estudio de estos títulos ha arrojado una serie de hallazgos que han sido agrupados y expuestos en el presente documento de acuerdo con el género al que pertenece cada uno, así mismo, el análisis comparativo de estos hallazgos permite retomar la discusión sobre una serie de características generales de las representaciones expuestas en estos medios, y que se pueden resumir en los siguientes aspectos.

En primer lugar, existe un interés evidente en la industria de los videojuegos por recrear distintos escenarios bélicos, los cuales, en muchas ocasiones tienen inspiración en hechos históricos reales, y el tema del conflicto armado colombiano no ha estado exento de este tipo de representaciones. Si bien el número de juegos que abordan de forma directa esta temática no es tan grande, comparado con otros escenarios históricos frecuentemente recreados, desde finales de la década de los noventa el número de producciones que abordan el contexto colombiano ha ido en incremento, tanto por parte de las industrias globales del sector, así como, algunas organizaciones sociales e incluso por actores armados quienes han venido utilizando el software lúdico para fomentar sus intereses estratégicos y económicos.

Así mismo, la mayoría de los videojuegos que abordan esta temática, pertenecen al género de los *Shooter* y, por lo tanto, ofrecen una experiencia enfocada en el entretenimiento, cuyas bases narrativas se centran en el heroísmo y la exaltación de la figura del militar. Esta tendencia hacia los disparos y la acción, terminan por conducir a la constante reiteración de algunos elementos argumentales y narrativos, como lo son, la reducción del conflicto a la

caracterización estereotípica de héroes y terroristas, así como el protagonismo del ejército estadounidense y la inoperatividad del Estado colombiano.

De acuerdo con las observaciones de Stuart Hall, (2010) las representaciones virtuales presentadas en los videojuegos se construyen a partir de una serie de elementos y conceptos que los jugadores reconocen gracias a las categorías con sentido que han construido en su vida social, y que se manifiestan a través de una labor de decodificación del lenguaje audiovisual con el que interactúan. Sin embargo en este proceso de construcción de significados también se ve influenciado por la ideología y el poder ya que los sistemas de representación pueden reforzar ciertas formas de entender el mundo y las relaciones sociales.

La reiteración de estas narrativas, dan lugar a una representación limitada de los conflictos, en la cual se deshumanizan y desindividualizan los distintos agentes armados y organizaciones sociales, al tiempo que, se invisibiliza a la población civil, la cual se ve reducida a ser objetivos de rescate en determinadas secciones de los juegos. De acuerdo con algunos de los autores estudiados, el problema que conlleva la repetición de estas narrativas es que pueden enmascarar un discurso legitimador de la violencia, dado que “los abordajes que del conflicto y la violencia hacen de los videojuegos, sin duda impactan de modo profundo en el imaginario colectivo y las representaciones sociales que millones de jugadores tienen sobre su entorno social y político.” (Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017, pág. 56).

En los últimos años la industria de los videojuegos ha tenido un gran auge a nivel de técnico y tecnológico, así como de reconocimiento por parte de usuarios de todo el mundo y de distintos grupos etarios, pasando de ser considerada como una actividad ociosa de niños y jóvenes, a ser considerada por distintas organizaciones como medios con un enorme potencial para la simulación, comunicación y de gestión estratégica.

Sin embargo, en las últimas décadas se ha presentado un rápido avance y democratización de las tecnologías de la computación, y esto a su vez, ha conllevado a que distintas organizaciones políticas y sociales, hagan un uso cada vez mayor del software lúdico para la creación de contenidos que van más allá del mero entretenimiento, abordando distintas temáticas que van desde la prevención y atención a desastres naturales, así como, la promoción de valores prosociales. Dentro de estas nuevas propuestas, inscritas dentro de la categoría denominada *Serious Games*, se destaca para el presente estudio, el título de “Reconstrucción”, el cual es una iniciativa que busca que los jugadores reflexionen acerca de las características del conflicto armado colombiano, partiendo desde los relatos y las perspectivas de las víctimas.

Los videojuegos con contenido prosocial exponen una alternativa en la formulación y desarrollo del software lúdico, desde la cual estos medios son asumidos como nuevos campos de estudio, al ser espacios de interacción al tiempo que funcionan a manera de predictores y simuladores del comportamiento social.

A pesar de este potencial comunicativo, los videojuegos con contenido prosocial como “Reconstrucción” aún tienen una serie de desafíos que deben afrontar para generar un impacto en comunidades y promover los objetivos de enseñanza deseados. En primer lugar, su uso en espacios académicos y formativos sigue siendo limitado por el acceso a las herramientas tecnológicas en cada institución, en segundo lugar, para que un juego pueda ser definido como tal, este debe ser entretenido para los jugadores y en esta área aún existe un evidente desequilibrio entre los objetivos educativos y la capacidad para promover una experiencia de juego divertida para el usuario.

## **CAPÍTULO III:**

### **Propuesta de formación sobre el conflicto armado a través de los videojuegos mediante el formato de podcast para radio**

#### **3.1. Perspectiva de la línea de investigación y escenario planteado para la propuesta de formación**

La práctica educativa de la Licenciatura en Ciencias Sociales es concebida como un escenario de praxis pedagógica, didáctica e investigativa que facilita la problematización tanto del proceso formativo de los docentes en formación, como de los escenarios sociales y educativos en los cuales se desarrolla la práctica.

En el caso particular de La Línea de investigación y práctica pedagógica, de formación política y memoria social (FPMS), ésta fue conformada en el año 2004, con la perspectiva de articular la formación política a la producción de propuestas educativas para ser desarrolladas en escenarios escolares; a partir del año 2007 el trabajo de práctica comenzó a abarcar espacios organizativos o comunitarios. Para ambos espacios (escolares y organizativos), los propósitos formativos se han centrado en adelantar trabajos de indagación y práctica pedagógica cuyo eje fundamental de análisis involucre procesos de reelaboración de la memoria social, configuración de identidades, procesos de movilización social y acción colectiva y construcción de subjetividades, tanto de los espacios a los que se vinculan los estudiantes, como de las memorias marginales que han sido excluidas de la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales.

Parte del equipo de docentes que conforma la Línea FPMS hace parte del grupo de investigación Sujetos y Nuevas Narrativas en Investigación y Enseñanza de las Ciencias Sociales, adscrito al Departamento de Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, y en su trayectoria investigativa se destacan trabajos sobre procesos de configuración de memoria, políticas de la memoria y transmisión intergeneracional de pasados recientes y procesos de configuración de subjetividades masculinas, femeninas y no binarias, procesos de formación política en organizaciones sociales, comunitarias y campesinas, análisis sobre paramilitarismo, análisis sobre enseñanza del conflicto armado en la escuela e indagaciones acerca de la historia y la educación del tiempo presente, entre otros temas<sup>14</sup>.

La Línea FPMS se ha fundamentado en las categorías desarrolladas a partir de los campos de análisis de los estudios de la memoria social, la formación política y la investigación social. Con el fin de ampliar los escenarios de acción, en su trayectoria pedagógica e investigativa, la Línea FPMS se ha vinculado con instituciones educativas oficiales y privadas del país y del distrito, así como con organizaciones sociales y comunitarias de diferentes regiones.

Las últimas tres décadas se han caracterizado por la popularización del internet y las redes sociales, un fenómeno que ha impactado de forma notable sobre los procesos formativos, los métodos de investigación y los procesos organizativos. Este nuevo escenario ha traído

---

<sup>14</sup> Información retomada a partir de los documentos institucionales de la LCS y de la línea FPMS.

desafíos significativos para la docencia y la investigación social, pero también ha brindado importantes escenarios de acción para la formación política y la producción de propuestas educativas.

Con el objetivo de aprovechar los nuevos canales de comunicación abiertos por las TIC, la Línea FPMS ha promovido la participación de los estudiantes en escenarios virtuales y medios alternativos de comunicación para la difusión de las investigaciones y el desarrollo de las prácticas pedagógicas. En este escenario es donde se plantea el desarrollo de la presente propuesta de formación, a través del espacio brindado por la emisora de la Universidad Pedagógica Nacional y su experiencia en la producción de contenidos educativos en diferentes formatos para la difusión del conocimiento.

La Pedagógica Radio fue creada en el año 2016, con el objetivo de fortalecer la comunicación, la proyección y la creación de contenidos educativos de la universidad, por medio de la radio con enfoque educomunicativo. A través de su articulación con actividades de docencia, proyección social e investigación, por medio de proyectos de facultad, semilleros de investigación y desarrollo de prácticas pedagógicas, este espacio ha permitido la inclusión del uso de las TIC en la difusión del conocimiento <sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Información retomada a partir de los objetivos, misión y visión de La Pedagógica Radio en: <https://radio.upn.edu.co/objetivo-mision-vision/> . Recuperado el 2 de junio de 2025

### **3.2. Relaciones entre los videojuegos y la educación**

En el primer capítulo se abordó brevemente la forma en que, desde la popularización de videojuegos en la década de 1980, las tendencias de investigación en el ámbito educativo se han centrado principalmente sobre los efectos que estos medios pueden llegar a tener sobre sus usuarios, tanto a nivel psicosocial como cognitivo. Este ha sido un campo de estudio que ha propiciado profundos debates, y por medio de las investigaciones realizadas por Sebastián Goyburu (2014) y González Vázquez e Igartua Perosanz (2018), se han expuesto algunos riesgos potenciales como el revisionismo histórico, la deshumanización y la legitimación de los conflictos bélicos.

Estudios recientes se han centrado en analizar la relación entre la exposición a contenidos violentos con el desarrollo de comportamientos agresivos en los jugadores, así mismo se han citado otras problemáticas como la posible adicción que puede generar el uso prolongado de estos juegos digitales. En el caso del contexto colombiano se destaca el aporte realizado por Jesús Fajardo Santamaría, Ana Santana Espitia y Carlos Caldas Quintero (2022), quienes realizaron una exploración sobre las asociaciones entre de uso de videojuegos con la tendencia a la agresividad en estudiantes universitarios de Bogotá.

Los hallazgos de este estudio permitieron identificar dos grupos principales de jugadores: los jugadores casuales, es decir aquellos que invierten menos de dos horas diarias a esta forma de entretenimiento y, por otro lado, quienes dedican un mayor tiempo a estas actividades. De esta

manera, las tendencias parecen revelar que en realidad existe una relación proporcional entre el tiempo de juego con la manifestación de conductas violentas y en especial a los juegos competitivos *online*.

No obstante, los autores señalan que se debe tener precaución con las conclusiones derivadas de este tipo de estudios, y sugieren tener en cuenta otras variables que consideren aspectos cotidianos, familiares y culturales. La forma en que se mide de la agresividad suele estar muy ligado al uso de lenguaje explícito por parte de los videojugadores en escenarios competitivos o desafiantes, y en la mayoría de los casos estos datos no son correlacionados el resto de sus hábitos cotidianos. De igual forma, esta pesquisa también permitió establecer que la mayoría de los jugadores comprenden la diferencia entre las estructuras de los ambientes virtuales del juego, en donde la violencia es permitida, y los marcos éticos que rigen la vida real. (Fajardo Santamaría *et al.*, 2022)

Numerosos estudios realizados sobre la relación entre los videojuegos y la educación se han enfocado en el efecto sobre el conocimiento de las materias curriculares y las consecuencias sobre las destrezas comunicativas y actitudinales de los estudiantes. Los resultados de estas investigaciones permiten hallar asociaciones entre el uso de videojuegos, la tendencia a la agresividad, el sexismo y la ludopatía, lo que puede acarrear consecuencias severas a nivel actitudinal y cognitivo. (Vera Santana, *et al.*, 2021)

Por otro lado, algunos investigadores se han enfocado en señalar los potenciales beneficios que puede ofrecer el uso planificado de estos artefactos dentro de los procesos formativos, un ejemplo de este enfoque se encuentra en el artículo realizado por Esther del Moral Pérez y Christian González (2022), en el cual se proponen explorar las oportunidades que tienen videojuegos bélicos para activar el pensamiento crítico. Este estudio se llevó a cabo a partir de una encuesta realizada a 213 usuarios, pertenecientes a una comunidad de jugadores denominada *Helanyah* de la red social *Twitch*. El cuestionario estaba dirigido a conocer las opiniones y emociones de los participantes con respecto a la forma en que es representada la guerra, los combatientes y las víctimas en los títulos que juegan con mayor frecuencia.

En este estudio se consideraron seis dimensiones inherentes al pensamiento crítico: la dimensión cognitiva, en la cual se evalúa la oportunidad que ofrece este género de juegos a los jugadores para conocer el tratamiento que hacen de la guerra; la dimensión personal-actitudinal, relacionada con la capacidad de estos medios para promover la empatía; la dimensión lógica, que examina como se presenta el trasfondo y las motivaciones de los conflictos; la dimensión argumentativa, referida a las formas adoptadas para situar al usuario y justificar los conflictos; la dimensión expresivo-comunicativa, que se relaciona con el formato audiovisual adoptado y los mecanismos de interacción; y la dimensión ética, que se refiere a la forma en la que el medio puede invitar al jugador a reflexionar sobre sus decisiones.

De acuerdo con los resultados, la mayoría de los usuarios de videojuegos bélicos consideran que estos títulos les han permitido conocer los hechos históricos mostrados y en

algunos casos les ayudan a entender los intereses que provocan las guerras y los daños colaterales ocasionados por las disputas por el control territorial. Por esta razón, estos juegos pueden brindar a los usuarios la oportunidad de desarrollar la dimensión cognitiva, la lógica y la argumentativa del pensamiento crítico. Sin embargo, la mayoría de los juegos de este tipo no cuestionan la guerra ni sus consecuencias, y a pesar de que buscan realizar una simulación realista, tampoco se promueve la empatía con las víctimas, por lo que no contribuyen por si solos a impulsar las dimensiones ética y personal-actitudinal. (del Moral Pérez & Rodríguez González, 2022)

Guillermo P. Otero, (2019) expone una experiencia similar en la cual se centró en videojuegos bélicos que no pertenecían al género *FPS*, el método empleado fue el análisis de contenido y se enfocó en los mecanismos narrativos e interactivos empleados para representar la guerra en el ocio digital. Entre los hallazgos resalta la gran variedad de recursos y mecánicas de juego interactivas que son empleadas para abordar los conflictos de manera ingeniosa y desde perspectivas muy distintas a los típicos juegos de disparos, además destaca la ausencia de la imagen heroica del militar o combatiente, así como un mayor desarrollo en los relatos y las historias de vida de los personajes.

Los resultados obtenidos en este estudio destacan la capacidad que tienen los videojuegos para contar historias y que a diferencia de otros formatos como el cine o la literatura hacen partícipe al receptor a través de sus mecánicas. Estas características las convierten en unas herramientas didácticas con un gran potencial para los procesos formativos.

Con base en el material académico examinado es posible concluir de forma general que, más allá de las preocupaciones relacionadas con los efectos del ocio digital sobre las destrezas comunicativas y actitudinales de los estudiantes, la mayoría de fuentes consultadas coinciden en que las transformaciones impuestas por el actual paradigma cultural, caracterizado por la digitalización y la interactividad, implican también una innovación a nivel de las prácticas y estrategias de formación implementadas por los maestros, de forma que integren las nuevas ideas sobre la creación y divulgación de conocimientos. Numerosos proyectos que implican en alguna medida el uso del entretenimiento electrónico en distintos campos formativos han explorado diferentes caminos hacia esta renovación, así mismo, el análisis de los resultados y conclusiones de estas experiencias debe ofrecer las bases adecuadas para la planificación de futuros proyectos educativos relacionados.

Por esta razón también resulta necesario realizar un análisis sobre las principales estrategias empleadas para la inclusión de los videojuegos en las aulas, y un buen punto de partida se encuentra en el estudio realizado por Diana Marín *et al.* (2022), cuyo objetivo principal es exponer y examinar algunos de los principales antecedentes, con el fin de promover el rol activo de los educadores y las instituciones escolares en la innovación de los métodos, materiales y contenidos, como respuesta a las demandas de la sociedad moderna, rechazando la instrumentalización superficial de estas herramientas y la repetición de las prácticas memorísticas tradicionales.

En este artículo se retoma la importancia de la lúdica en la formación de valores y conocimientos, comprendiendo a los estudiantes como sujetos que se encuentran inmersos en una cultura, que es además una cultura marcada por el movimiento, la difusión de información y ante todo por la interactividad. Es por esto que consideran a los videojuegos como “Materiales Didácticos Digitales” (MDD) que pueden ser implementados como mecanismos que ayuden a reforzar los contenidos curriculares y que al mismo tiempo motiven a los estudiantes a participar en la construcción de su propio conocimiento.

El nuevo paradigma didáctico propone dialogar con ese mundo lleno de imágenes para después trasladar esa imagen a la experiencia y transformarla en conocimiento en un salto cognitivo. Se debería pasar de una pedagogía de enunciación a una pedagogía de la experimentación, de la participación, de buscar estas posibilidades que nos están dando los medios para poder entender el mundo de nuestros estudiantes. (Marín Suelves *et al.*, 2022, pág. 5)

Los resultados de esta pesquisa destacan el incremento en la última década de artículos académicos dedicados a estudiar la relación entre la educación y los videojuegos, especialmente en España y EE. UU. Es necesario señalar que aún existe un evidente predominio del inglés como lengua de difusión, lo que se evidencia en el uso reiterado de definiciones como “*e-learning*”, “*game based learning*”, (aprendizaje basado en juegos) “*gamificación*” y “*serious games*” (juegos serios).

De igual forma, el artículo resalta que las áreas de formación en las que se han empleado videojuegos son muy diversas, y entre ellas se incluyen proyectos de alfabetización, enseñanza de lenguas extranjeras, planeación urbana, ciencias de la naturaleza, matemáticas, educación especial, entre muchas otras. Los dispositivos y medios empleados varían de acuerdo con las intenciones formativas, la disponibilidad y el acceso a los recursos tecnológicos necesarios y los resultados de muchas de estas experiencias suelen señalar numerosos beneficios como lo son la promoción de actividades más inmersivas e interactivas, el estímulo de la socialización, la participación, la competitividad y la capacidad de retener y verificar la información obtenida. (Marín Suelves *et al.*, 2022)

La gran versatilidad que ofrecen estas herramientas didácticas también se ha expresado en una gran variedad de enfoques, y estrategias. La mayoría de los procesos educativos suelen aludir e incluirse dentro de categorías como “*Game based learning*”, “*Gamificación*”, y “*Serious games*”, sin embargo, con frecuencia estos términos se definen de forma similar lo cual dificulta su comprensión. Santiago Fernández Lara (2022), ofrece una solución a este problema por medio de una clasificación de estas estrategias, que da lugar a la distinción de dos categorías principales.

En primer lugar se encuentra la categoría de “*Gamificación*”, la cual no involucra como tal el uso de videojuegos en el aula, si no que consiste en la inclusión de ciertos elementos del diseño de juegos, con el fin de que sirvan de apoyo en determinados momentos del proceso de aprendizaje; la segunda categoría es más amplia, y es la denominada como “*Game based*

*learning*” o aprendizaje basado en juegos, esta incluye todas las propuestas que hacen uso de los juegos de forma directa como medios o herramientas educativas que apoyan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Dentro de esta segunda clase se incluyen subcategorías más específicas como la llamada “*Videogames based learning*” o aprendizaje basado en videojuegos, la formación mediante el uso de juegos serios o “*Serious Games*” y la creación de *software* educativo.

En síntesis, se puede afirmar que la “*Gamificación*” está relacionada con el uso de actividades recreativas o lúdicas, así como con la implementación de recursos tecnológicos dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, de forma que se estimule la creatividad, la cooperación, y la motivación de los estudiantes. La “*gamificación*”, además promueve el aprendizaje autorregulado, en donde el educando es un sujeto activo que participa en la creación de sus objetivos y es generador de su propio saber. (Zambrano Álava *et al.*, 2020). También es importante destacar la importancia que tiene para esta estrategia el uso de la ambientación del aula o centro de estudios, la cual debe implicar la participación de profesores y estudiantes, buscando promover experiencias de aprendizaje inclusivas e inmersivas, gracias a la organización del aula y el uso de elementos decorativos e interactivos como carteles, música y videos. (López Marí, *et al.*, 2022)

Con respecto a las estrategias relacionadas con el “*Game based learning*” o aprendizaje basado en juegos, estas incluyen a todas las experiencias que hacen un uso directo de diversas herramientas lúdicas dentro de los procesos formativos. Dentro de esta categoría se halla una

subcategoría más específica denominada “*Videogames based learning*” o aprendizaje basado en videojuegos, la cual es una estrategia educativa que aprovecha las formas alternativas y novedosas de narración e interacción que ofrecen estas herramientas digitales, empleando distintos tipos de juegos, incluyendo títulos comerciales y también los denominados como “*serious games*” o juegos serios. (Fernández Lara, 2022)

Otras estrategias se han centrado en el uso de los “*Serious games*” o juegos serios educativos, los cuales, a diferencia de los juegos electrónicos comerciales están orientados a implantar elementos formativos e instructivos dentro de la experiencia de juego (Zyda, 2005). Los videojuegos serios, ofrecen la ventaja de que sus mecánicas y desafíos suelen ser estar más delimitados por los objetivos formativos. Algunos ejemplos destacables se encuentran en programas impulsados por distintas organizaciones no gubernamentales asociadas a la ONU, las cuales han diseñado distintos tipos de *software* orientados principalmente hacia la atención de desastres naturales, la educación sexual, y la prevención de conflictos sociales. También es importante la contribución de artistas y diseñadores independientes que han presentado propuestas alternativas, como es el caso del desarrollador de videojuegos conocido como *Molleindustria*, que ha creado algunos títulos que abordan diversos temas sociales y políticos de forma crítica y mediante el uso del humor satírico.

No obstante, los artículos relacionados a los “*Serious games*” que fueron consultados, coinciden en señalar que, a pesar del potencial pedagógico con el que cuentan los videojuegos serios educativos, su aportación en los distintos escenarios formativos formales e informales aún

no es significativo y su articulación con los procesos educativos no es adecuada en todos los casos. Por un lado, aún persiste un desequilibrio entre los contenidos de aprendizaje y la capacidad de ofrecer una experiencia divertida para los jugadores; y por otro lado, también es necesario llevar a cabo una renovación de las estrategias de enseñanza, con el fin de promover escenarios más participativos, en los cuales tanto estudiantes, como profesores e instituciones tengan un papel relevante en la construcción del mundo del juego, el desarrollo de personajes, los escenarios y las tramas (Morales Moras & San Cornelio Esquerdo, 2016).

Estas preocupaciones han motivado que algunos educadores incursionen en el sector del desarrollo de *software*, buscando establecer una serie de pautas o directrices tanto a nivel educativo como a nivel de calidad de uso, eficiencia y satisfacción. En este enfoque se promueve la creación de juegos serios educativos centrados en el usuario, en los cuales los estudiantes tienen un importante rol en las fases de diseño y evaluación, de tal modo que se establece una mejor interacción entre todos los participantes y una mayor apropiación de los conceptos abordados. (Chanchí Golondrino *et al.*, 2022).

De acuerdo con las investigaciones consultadas, los videojuegos han demostrado ser herramientas útiles para el desarrollo de algunas destrezas fundamentales, como la búsqueda autónoma de información, el trabajo colaborativo, la capacidad de resolución de problemas, la capacidad de autoevaluación, y la aplicación de aprendizajes en nuevos escenarios. Sin embargo, para que esto sea posible es necesario que el uso del software lúdico digital en ambientes

educativos debe estar planificado y modelado previamente en el contexto de una estrategia educativa.

Dentro de este proceso de introducción planificada de las nuevas tecnologías en la educación se debe considerar otro problema añadido, ya que los avances siguen sin estar al alcance de todos, razón por la cual se ha creado una nueva forma de exclusión social que se manifiesta en la diferencia que existe entre los distintos sectores sociales en cuanto al acceso y la capacidad de usar los nuevos dispositivos tecnológicos. Esta problemática conocida como “brecha tecnológica” dificulta la implementación del ocio digital en los diferentes escenarios educativos e implica que los docentes deban capacitarse en el uso de las nuevas herramientas digitales.

El uso del formato *podcast* de acuerdo con el enfoque de la educomunicación se propone como un instrumento que busca reducir la “brecha tecnológica”, a partir del intercambio de saberes y la interactividad. Esta herramienta se concibe como una posible solución a las diferencias en la accesibilidad y el uso de las TIC, gracias a su versatilidad para ser escuchados en cualquier momento y sin grandes requerimientos tecnológicos, por lo que pueden ser fácilmente empleadas en la preparación de los maestros, y al mismo tiempo para motivar la participación activa de los estudiantes en los procesos educativos.

### 3.3. Reflexiones sobre la educomunicación

En la década de 1960 debido a la popularización de la radio y la televisión, Herbert McLuhan, propuso el concepto de "aldea global", con el cual describe el efecto que ha tenido en la sociedad la constante aparición de nuevos aparatos relacionados con las TIC, los cuales habían sido capaces de superar cualquier distancia física, acercando a las personas y convirtiendo el mundo en una gran aldea global. Esta idea puede parecer a primera vista como un objetivo ideal, pero en realidad el mismo McLuhan se encontraba preocupado por el peligro hacia la identidad y la privacidad que un mundo así podría conllevar. (Ayala Pérez, 2012). En nuestros días, con el auge de las redes sociales, la idea de una "aldea global", parece bastante familiar, y las preocupaciones de su autor además de pertinentes, se deben sumar a otros problemas como la proliferación de noticias e información falsa, la censura y la migración de diversas problemáticas sociales como la delincuencia y el acoso hacia los nuevos entornos digitales.

A través del *ciberespacio* han surgido múltiples formas de comunicar y así mismo se han creado diversos mecanismos de interacción que han vuelto más fácil adaptar la información a diferentes lenguajes y formas de aprendizaje. En este nuevo panorama la educación debe actualizarse para poder aprovechar las nuevas tecnologías y las capacidades de los nuevos medios de comunicación digitales, convirtiéndolos en herramientas útiles para los escenarios de formación y poder intervenir sobre sus efectos nocivos.

La educomunicación es un modelo que se adapta a estos objetivos, ya que busca integrar la educación y la comunicación, fomentando una lectura crítica de los medios para lograr aprendizajes más significativos y críticos. De acuerdo con Mario Kaplún la educación y la comunicación están estrechamente vinculados, ya que “educar es siempre comunicar” y “toda educación es un proceso de comunicación” (2001, pág. 18). No obstante, Kaplún reconoce que la relación entre la educación y la comunicación no ha sido del todo equitativa, por lo general estando una en beneficio de la otra, ya sea en la forma de un maestro de escuela tradicional dictando una lección de forma memorística, o un programa radial impartiendo alguna lección como si fuera algún tipo de receta.

Para que el aprendizaje sea significativo, el papel de la comunicación en los procesos educativos debe trascender de su uso instrumental y unidireccional, para convertirse en un proceso dialógico en cual educadores y educandos contribuyan de manera colaborativa a resolver el problema central que se ha planteado.

Lo sustancial no reside en el medio elegido, sino en la función que éste cumple: la de abrir a los educandos canales de comunicación a través de los cuales socializar los productos de su propio aprendizaje (a la vez que recibir y aprender de los otros). Esto es, crear la caja de resonancia que transforme al educando en comunicador y le permita descubrir y celebrar, al comunicarla, la proyección social de su propia palabra. (Kaplún, 2001, pág. 33)

Los entornos digitales se caracterizan por su gran versatilidad e interactividad, permitiendo la transmitir casi cualquier tipo de mensaje, adaptándolo de múltiples formas con el objetivo alcanzar el interés más usuarios. El modelo de la educomunicación ofrece una enorme flexibilidad, ofreciendo a los docentes la oportunidad de escoger la herramienta más apropiada para cada momento de la práctica educativa, el enfoque debe estar puesto en aprovechar las capacidades interactivas de cada medio para fomentar el aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico y la participación de los estudiantes en la creación de conocimiento.

### **3.3.1. El Podcast como herramienta educomunicativa**

Las producciones audiovisuales que se difunden masivamente a través de la web han logrado llamar la atención de cada vez más personas, quienes se ven atraídas por contenidos que los entretienen y que al mismo tiempo los motivan a ampliar su conocimiento sobre diversos temas. Entre los formatos más difundidos en la actualidad, se destacan el *streaming* y el *podcast*, los cuales gozan de una enorme popularidad entre el público joven.

De forma resumida se puede definir al *streaming* como la transmisión de contenido audiovisual en tiempo real, ya sean series, películas o entrevistas; por otro lado, el *podcast* es un paquete de audio digital, con un formato muy similar a la radio y que puede formar parte de una serie que se publica de forma regular, este formato puede ser descargado en cualquier momento para los dispositivos móviles o se pueden apreciar a través de los sitios web que permiten su reproducción. (Garzón Forero & Fonseca Cárdenas, 2023)

En términos de las necesidades y características de un proceso de formación, los *podcasts* ofrecen un par de ventajas con relación al *streaming*, como la posibilidad de escucharlos sin necesidad de tener acceso a una conexión constante y una mayor facilidad para su producción. Así mismo, los *podcasts* son una herramienta que ya ha sido ampliamente empleada en múltiples escenarios de proyección social, y por esta razón se encuentran disponibles una mayor cantidad de referentes útiles para consolidar una base apropiada para futuros proyectos educativos.

Con respecto a los orígenes de este formato, es necesario remontarse a principios de la década del 2000, cuando el periodista norteamericano Ben Hammersley lo acuñó tras combinar las palabras "*iPod*" y "*broadcast*" (transmisión) en un artículo sobre el auge de los medios de comunicación digitales y la popularización del *iPod*. En nuestros días, los nuevos aparatos tecnológicos y las redes sociales han consolidado al podcast como una de las formas de entretenimiento y de difusión más populares. (Garzón Forero & Fonseca Cárdenas, 2023)

Este formato combina las propiedades interactivas de los entornos digitales con el modelo de la radio, promoviendo una experiencia interactiva debido a su flexibilidad y adaptabilidad a diferentes lenguajes y estilos de aprendizaje. El autor o el docente, para el caso de los proyectos educativos, sigue teniendo a su cargo la preparación y producción del contenido de cada programa, sin embargo, los usuarios o estudiantes a los cuales va dirigido tienen un papel importante en el proceso creativo y de transmisión de conocimientos. A través de sus comentarios, preguntas, gustos personales y la participación directa sobre los contenidos de cada emisión, estos ofrecen una valiosa retroalimentación para todo el proceso de aprendizaje.

La ruptura con el modelo tradicional da paso a nuevas formas de interacción, en las que la relación educativa entre maestros y estudiantes implica el uso de diversos dispositivos, la transformación del esquema comunicativo, evaluativo y la complementariedad de la enseñanza y del aprendizaje con el uso de medios sociales, blogs, redes, wikis, pódcast, entre otros. Todo esto lleva a una resignificación de cómo los actores educativos entienden y vivencian el proceso formativo, dada la flexibilidad y la adaptabilidad que ofrecen las TIC. Esto trae consigo un cambio en las rutinas y en las formas de habitar los espacios físicos, académicos y sociales que, ahora, se combinan con los virtuales. (Salazar Estrada, Monsalve Gómez, & Ramírez Vásquez, 2023, pág. 81).

Los nuevos ambientes digitales promueven nuevas formas de comunicación en las que el docente se convierte en un mediador e interlocutor que, mediante un ejercicio dialógico constante con sus educandos, construye y adapta los contenidos de su materia a los intereses, capacidades y necesidades que tienen sus estudiantes.

En internet existe una gran variedad de *podcast* educativos que abarcan múltiples campos de investigación. Teniendo en cuenta las características de la presente propuesta de formación, es conveniente resaltar algunos ejemplos muy pertinentes, como lo son los programas radiales publicados en el espacio *web* de La Pedagógica Radio, en donde se abren canales de participación, y exponen los resultados de diversas investigaciones de distintos campos, a través de formatos atractivos como cápsulas informativas, entrevistas y *podcast* educativos.

Otro ejemplo importante es el *podcast* de "Píldoras de educación", dirigido por el educador español David Santos Alejo, este es un programa donde se comparten reflexiones y experiencias prácticas dirigidas a los docentes que busquen innovar en sus prácticas formativas a partir de la inclusión de las nuevas herramientas tecnológicas. En su espacio web se pueden encontrar más de 90 programas en los que analizan propuestas educativas y se promueven enfoques activos de aprendizaje.<sup>16</sup>

En el país también se han promovido algunas experiencias educativas por medio del formato *podcast*, un ejemplo se encuentra en el programa denominado "La Educación es de Todos", un *podcast* elaborado con por el Ministerio de Educación Nacional que buscaba compartir experiencias educativas en diferentes lugares del país y promover la innovación tecnológica en los entornos formativos.<sup>17</sup>

### **3.4. Podcast y videojuegos**

Los videojuegos son una forma de entretenimiento muy popular, principalmente entre los jóvenes, pero también han empezado a llamar la atención del público adulto gracias al uso cada

---

<sup>16</sup> Información tomada del sitio web de "Píldoras de educación" en <https://www.pildorasdeeducacion.com/podcast> Recuperado el 2 de junio de 2025

<sup>17</sup> Información tomada del sitio web de Colombia aprende en: <https://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/la-educacion-es-de-todos>. Recuperado el 2 de junio de 2025

vez más generalizado de los dispositivos móviles. No es ninguna sorpresa que gran parte del contenido multimedia que se encuentra en la red se encuentre relacionado de alguna forma con estos medios.

Desde programas y artículos dedicados a brindar noticias, guías y consejos para conseguir todos los objetivos en determinados títulos, hasta análisis cualitativos acerca de sus contenidos narrativos. En el *ciberespacio* existe una gran variedad de sitios dedicados a la creación y divulgación de información relacionada con los videojuegos y uno de los formatos más empleados es el *podcast*, tanto por los medios periodísticos más reconocidos del sector, como por analistas independientes.

Entre los canales especializados, algunos de los más populares son: Vandal Radio, Level Up, Nintendatos y MeriPodcast.<sup>18</sup> Todos estos sitios web están dedicados principalmente a compartir noticias sobre futuros lanzamientos, la creación de tutoriales y el análisis de diversos aspectos técnicos en diferentes títulos populares. De la misma forma, en los últimos años también se han diseñado algunos programas centrados en analizar las relaciones entre los videojuegos, la cultura y la educación, ya sea por medio de la reflexión sobre de las narrativas expuestas en estos medios, o mediante de la proyección y la utilización de juegos electrónicos con contenido educativo.

---

<sup>18</sup> Información tomada a partir de distintos sitios web que recopilan los *podcasts* más populares sobre videojuegos en: <https://www.ivoox.com/blog/los-mejores-podcasts-de-videojuegos> y también en: <https://open.spotify.com/show/5AyhPerB57Vjtq4RvsMKPp>. Recuperado el 2 de junio de 2025

La relación entre los videojuegos y la educación es un campo de investigación novedoso, las reflexiones en torno a sus potenciales usos y los desafíos que deben asumir los docentes en este nuevo escenario, son los temas que más han motivado la creación de diversos *podcasts* educativos. Entre los que más se destacan por su número de reproducciones están los *podcasts* de “L3TGame” y “The Good Gamer”, dos publicaciones seriadas en las cuales se comparten experiencias de docentes, entrevistas, propuestas educativas basadas en el uso de algunos juegos y consejos para la creación de herramientas lúdicas con propósitos de aprendizaje.

La mayor parte de los *podcasts* que abordan esta temática se encuentran dirigidos hacia los docentes, con el objetivo de ofrecer una mayor comprensión sobre la manera en que el uso de videojuegos afecta a nivel psicosocial y académico a sus usuarios, y plantean la necesidad de que los maestros construyan herramientas pedagógicas destinadas a atender y reducir el tiempo de ocio en pantalla, a la vez que se fomenten la reflexión y autocrítica sobre los contenidos a los cuales se ven expuestos los estudiantes.

### **3.5. Propuesta de formación sobre el conflicto armado a través de los videojuegos por medio del formato podcast**

En esta sección se presenta la sistematización de la propuesta educativa que se proyectó en dos etapas: la propuesta de preproducción y la propuesta de producción. Se plantea que este método funcione como una guía para el uso y creación de contenidos sonoros en el campo de la educación. Así mismo se busca promover el uso de los *podcasts* como plataformas adecuadas

para la divulgación de conocimiento, y que pueden ser de gran ayuda en la adaptación de los docentes a las exigencias del contexto actual, caracterizado por los modelos de aprendizaje mediados por las TIC.

### **3.5.1. Propuesta para la etapa de preproducción**

La preproducción comprende el conjunto de acciones encaminadas a delimitar los contenidos y construir el espacio virtual para el intercambio de conocimientos y experiencias. En esta fase se buscó integrar las herramientas institucionales y las técnicas para clasificar la información, con el fin de hacer el contenido accesible y atractivo para la audiencia. Los propósitos de la etapa de preproducción fueron: establecer los objetivos del *podcast*, definir la estrategia comunicativa, precisar el público destinatario, y llevar a cabo la selección del material de estudio.

#### **3.5.1.1. Preguntas orientadoras**

Con el fin de establecer los objetivos del *podcast* y delimitar los contenidos que serían abordados en cada emisión, se formularon una serie de preguntas orientadoras, que además de facilitar la organización de la información, también ayudaron a definir los pasos a seguir en el proceso de producción. Este cuestionario puede ser consultado por medio de la siguiente tabla.

**Tabla 6.** Preguntas orientadoras

|   |   |
|---|---|
| <p>¿Sobre qué queremos hablar?</p>                                | <p>Formas en que se narra y representa el conflicto armado en los videojuegos</p>   |
| <p>¿Cuáles son los objetivos al hablar de los temas elegidos?</p> | <p>Promover otras formas de enseñar y aprender mediante un análisis crítico de los contenidos expuestos en los medios de comunicación y en particular en los videojuegos</p>  |
| <p>¿Cuál será la estructura de cada programa?</p>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cortinilla de entrada.</li> <li>- Introducción del programa y presentación del videojuego que se va a analizar</li> <li>- Desarrollo de la temática.</li> <li>- Invitación a los usuarios a participar a través de los comentarios y encuestas</li> <li>- Cierre.</li> </ul> |
| <p>¿Cómo se va a llamar?</p>                                      | <p>Jugando con la Historia: Narrativas y Representaciones en los Videojuegos</p>  |
| <p>¿Cuál será su duración y cantidad?</p>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 capítulos</li> </ul> <p>Los programas tendrán una duración máxima de 20 minutos.</p>   |
| <p>¿Cuáles serán las temáticas de cada programa?</p>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representaciones y narrativas del conflicto armado en los videojuegos</li> </ul>   |

|  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de las narrativas en videojuegos FPS</li> <li>- Análisis de las narrativas en el videojuego “Reconstrucción. La guerra no es un juego”</li> </ul> |
|--|---|

### 3.5.1.2. Definir la estrategia

A partir de estos cuestionamientos fue posible precisar la forma en que se abordarían las temáticas, teniendo como base el análisis cualitativo de los contenidos y las narrativas de los videojuegos. Mediante esta técnica de investigación se buscó examinar sistemáticamente el contenido de los textos, imágenes, diálogos y mecánicas, con el objetivo de obtener información sobre la perspectiva, las creencias, así como los posibles discursos políticos presentes en el material de estudio.

### 3.5.1.3. Precisar el público destinatario

Así mismo, se definió que el público principal al cual va dirigida la publicación son los docentes, con el fin de presentarles las nuevas formas de narración expuestas en estos medios, su influencia sobre la subjetividad de los usuarios y la manera en que estos pueden resultar útiles para abordar algunos temas relacionados al conflicto armado colombiano en un ambiente educativo. Al considerar la versatilidad del formato podcast, también se buscó emplear un

lenguaje sencillo que pueda ser fácilmente comprensible y atractivo, de forma que los docentes que no están familiarizados con estas herramientas puedan entender la forma en que los videojuegos crean argumentos y generan mecanismos de interacción con sus usuarios.

#### **3.5.1.4. Selección del material de estudio**

A continuación, se seleccionaron los videojuegos y temáticas que se discutirán en cada emisión, teniendo en cuenta criterios como, la proximidad de los eventos representados en los juegos con el contexto colombiano, el grado de reconocimiento por parte de los jugadores y el potencial educativo que tienen sus contenidos. A partir de estos parámetros, los títulos escogidos para realizar el este estudio fueron:

- Matabandoleros (2002), videojuego desarrollado por El Bloque Élmer Cárdenas de las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC) dirigido al reclutamiento ideológico y la propaganda de guerra. Este título fue uno de los que más llamó la atención durante la fase de análisis de contenidos, sin embargo, debido a las repercusiones que tuvo en los años posteriores a su publicación, la página web en donde se localizaba fue cerrada y la información encontrada es muy poca, por lo que se decidió incluirlo únicamente en la fase de creación de los *podcasts*
- *Battlefield: Bad Company 2* (2010) y *Ghost Recon Jungle Storm* (2004) dos títulos pertenecientes al género de los FPS, cuyas historias presentan conflictos ficticios entre Estados Unidos y Rusia, en los cuales se ven inmersos algunas milicias rebeldes de Suramérica entre ellas grupos armados colombianos y narcotraficantes.

- *Reconstrucción. La guerra no es un juego.* Un juego educativo colombiano que busca representar algunas historias reales de víctimas y excombatientes por medio de una aventura gráfica que contiene minijuegos, cómics y cortos documentales.

### **3.5.2. Propuesta para la etapa de producción**

En la propuesta de la etapa de producción se desarrolla la planeación de cada uno de los episodios, en este proceso convergen los interrogantes resueltos durante la preproducción, con los lenguajes y los medios audiovisuales para llevar a cabo la elaboración de los guiones. En esta fase se define la identidad sonora del podcast mediante la elaboración de los cabezotes de entrada y de cierre que se reproducen en todas las emisiones y así mismo se precisan los mecanismos de participación, interacción y evaluación. Es importante evidenciar la participación y guía de La Pedagógica Radio, a través del formato de libreto que permitió la organización de la información y sus canales de comunicación que garantizan el acceso al contenido mediante la difusión de los programas radiales.

Para esta etapa se propone la realización de una serie compuesta por tres capítulos, el primero de ellos dedicado a introducir en la temática de los videojuegos y las formas en que se representan los conflictos bélicos; en el segundo capítulo se propone analizar los videojuegos de la categoría *shooter* y los mecanismos de interacción y participación que establecen con los jugadores; y en el tercero, se propone presentar una reflexión sobre las fortalezas y debilidades de los videojuegos serios educativos y las nuevas propuestas para la planificación y creación de videojuegos con fines formativos.

Es importante destacar que, debido a las dificultades impuestas por el tiempo limitado, en este proyecto pedagógico solo presentara la propuesta y se establecen los parámetros que guían la creación de los capítulos del podcast, así mismo, se presenta el guion para primer episodio a la manera de un piloto, para el desarrollo posterior de esta propuesta u otra de este tipo.

### 3.5.2.1. Definir la identidad sonora de los podcasts

La identidad sonora de una serie de podcasts es dada por los elementos auditivos que lo definen y caracterizan, estos elementos, que pueden incluir música, efectos de sonido o diálogos que crean una experiencia sonora única que lo distinguen de otros. Una parte importante de esa identidad es transmitida por los cabezotes de entrada y cierre de la emisión, que sirven para marcar el inicio, introducir la temática general, señalar el final del programa y brindar información sobre el siguiente programa. En las siguientes tablas se pueden apreciar las propuestas ideadas para esta serie de podcast “Jugando con la Historia: Narrativas y Representaciones en los Videojuegos”.

**Tabla 7. Cabezote de entrada**

| INTERVENCIÓN |                | TEXTOS  | IMÁGENES   | DURACIÓN           |
|--------------|----------------|---|--|--------------------|
| 1            | <b>LOCUTOR</b> | Te damos la bienvenida a Jugando con la Historia: Narrativas y Representaciones en los Videojuegos. | <i>Imagen 1.<br/>Logo<br/>Institucional<br/>de la UPN.</i> | <i>30 segundos</i> |

|     |                          |   |  |  |
|-----|--------------------------|---|--|--|
|     |                          | <p>El nuevo espacio sonoro de La Pedagógica Radio, donde conversaremos y conoceremos las nuevas formas de narrar y comunicar planteadas por las tecnologías del ocio interactivo digital.</p> <p>En nuestra primera temporada abordaremos la forma en que es representado del conflicto armado colombiano en los videojuegos. ¡Nos escuchamos cada mes en: Jugando con la Historia: Narrativas y representaciones en los videojuegos!</p> | <p><i>Imagen 2. Logo institucional de La Pedagógica Radio.</i></p> |  |
| 1.2 | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Acompañamiento musical.</i>  |  |  |

**Tabla 8. Cabezote de cierre**

| INTERVENCIÓN |                | TEXTOS  | IMÁGENES   | DURACIÓN           |
|--------------|----------------|---|--|--------------------|
| 7.           | <b>LOCUTOR</b> | <p>A todas las personas que nos están escuchando, les agradecemos por su atención, les recordamos que, durante esta primera temporada estaremos conversando sobre las representaciones del conflicto armado colombiano en los videojuegos, los invitamos a seguir pendientes en las plataformas digitales de La Pedagógica Radio y a través de nuestras redes sociales.</p> <p>Además, no olviden interactuar con nosotros por medio de la caja de comentarios y responder a los interrogantes que hemos planteado para la reflexión.</p> | <p><i>Imagen 1. Logo Institucional de la UPN.</i></p> <p><i>Imagen 2. Logo institucional de La Pedagógica Radio.</i></p> | <i>30 segundos</i> |

|     |                          |  |  |  |
|-----|--------------------------|--|--|--|
|     |                          | Nos escuchamos en nuestra próxima emisión. |  |  |
| 7.1 | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Acompañamiento musical.</i>             |  |  |

Fuente: Formato guion podcast Pedagógica Radio (2024)

### 3.5.2.2. Creación de los guiones

A continuación se procedió con la planificación de los guiones, teniendo como base el formato de libreto facilitado por la Pedagógica Radio, el cual ayudo en la organización de la información y planeación de los tiempos de cada intervención, se muestra un ejemplo por medio de la siguiente tabla:

**Tabla 9. Guion del primer episodio**

| INTERVENCIÓN |                | TEXTOS  | IMÁGENES   | DURACIÓN           |
|--------------|----------------|---|--|--------------------|
| 1.           | <b>LOCUTOR</b> | Te damos la bienvenida a Jugando con la Historia: Narrativas y Representaciones en los Videojuegos. El nuevo espacio sonoro De La Pedagógica Radio, donde conversaremos y conoceremos las nuevas formas de narrar y comunicar planteadas por las tecnologías del ocio | <i>Imagen 1.<br/>Logo<br/>Institucional<br/>de la UPN.<br/><br/>Imagen 2.<br/>Logo<br/>institucional<br/>de La</i> | <i>30 segundos</i> |

|      |                          |  |                          |                       |
|------|--------------------------|--|--------------------------|-----------------------|
|      |                          | <p>interactivo digital.</p> <p>En nuestra primera temporada abordaremos la forma en que es representado del conflicto armado colombiano en los videojuegos. ¡Nos escuchamos cada mes en Jugando con la Historia: Narrativas y Representaciones en los Videojuegos.</p>   | <i>Pedagógica Radio.</i> |                       |
| 1.2. | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Acompañamiento musical para el inicio.</i>  |                          | <i>30 segundos</i>    |
| 2.   | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Efecto sonoro para la transición</i>  |                          | <i>3 a 5 segundos</i> |
| 3.   | <b>LOCUTOR</b>           | <p>Hace tres décadas los videojuegos no formaban parte de la agenda del gobierno o de la academia en Colombia. Se trataba de un sector restringido para algunos entusiastas de este tipo de pasatiempo.</p> <p>En la actualidad la industria de los videojuegos ha superado las ganancias generadas en sectores como el cine y la televisión, y ya no cabe ninguna duda de su enorme impacto sobre la sociedad y la cultura.</p> <p>Solo basta con dar un vistazo a la gran cantidad de títulos que son estrenados cada año y la atención que reciben las franquicias más reconocidas por las comunidades de jugadores en todo el mundo. Títulos como <i>Grand Theft Auto (gran def auto)</i>, <i>Resident Evil (resident ivol)</i> o <i>Pokémon</i>, por mencionar solo algunos, reúnen a cientos de usuarios en convenciones, salones de juego y foros virtuales, ansiosos por compartir</p> |                          | 5 minutos             |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>estrategias de juego, trucos, guías, e información relacionada al lanzamiento de futuras secuelas.</p> <p>Así mismo la cantidad de géneros y temáticas que son abordadas por estos medios de entretenimiento es igualmente enorme, desde aventuras fantásticas, pasando por historias de terror, juegos de estrategia, de deportes e incluso, historias relacionadas con conflictos bélicos reales o imaginarios.</p> <p>Los videojuegos están reemplazando a las películas, la televisión e inclusive a los medios literarios, como el medio más eficaz para contar historias inmersivas y atrayentes para usuarios de todas las edades en todo el mundo.</p> <p>Los juegos de guerra, de forma particular, están entre los más populares entre los videojugadores, especialmente los pertenecientes al género de los <i>shooter</i> (<i>chuter</i>). Títulos de esta categoría como: <i>Call of Duty</i> (<i>call of diuti</i>), <i>Medal of Honor</i> (<i>medal of jonor</i>) o <i>Battlefield</i> (<i>badelfield</i>), ocupan las primeras posiciones en ventas mundiales en los años recientes, y al mismo tiempo son galardonados como los mejores videojuegos según algunos sectores de la prensa especializada.</p> <p>Los conflictos bélicos representados por el ocio digital van desde historias ficticias, conflictos reales o una mezcla de ambos. Entre los eventos históricos más abordados se encuentran la Segunda Guerra Mundial, la Guerra</p> |  |  |
|--|--|--|--|--|

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  | <p>Fría y los conflictos del Medio Oriente.</p> <p>La forma en que estos medios construyen sus argumentos y los presentan ante sus audiencias han despertado el interés de psicólogos, antropólogos y educadores, interesados por las posibles repercusiones sobre la subjetividad y la construcción de conocimientos en los usuarios.</p> <p>Estudios recientes se han centrado en analizar la relación entre la exposición a contenidos violentos con el desarrollo de comportamientos agresivos en los jugadores, y sobre su efecto en las perspectivas y opiniones que se construyen en torno a los conflictos, los combatientes y las víctimas.</p> <p>Entre los hallazgos más comunes se encuentran: la persistencia de una narrativa centrada en exaltar la figura heroica del soldado, la glorificación de la intervención norteamericana en los conflictos mundiales y la poca o nula representación de las víctimas y las consecuencias de la guerra.</p> <p>A pesar de estos aspectos preocupantes, también se han destacado algunos beneficios potenciales, relacionados con la interactividad, la inmersividad, así como la capacidad para generar una motivación en los usuarios por conocer nuevos temas y hechos históricos.</p> <p>Estos hallazgos han permitido posicionar a los videojuegos como herramientas con una importante</p> |  |  |
|--|--|---|--|--|

|    |                          |  |  |                       |
|----|--------------------------|--|--|-----------------------|
|    |                          | <p>capacidad para la comunicación. Los videojuegos ya forman parte de la vida cotidiana de cualquier individuo familiarizado con un computador, una consola o un celular.</p> <p>Con la masificación del entretenimiento digital en la actualidad, su potencial uso para la formación en entornos planificados, es significativo y los educadores no podemos seguir ignorando estos escenarios.</p>  |  |                       |
| 4. | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Efecto sonoro para la pausa y la transición</i>   |  | <i>3 a 5 segundos</i> |
| 5. | <b>LOCUTOR</b>           | <p>El conflicto interno en Colombia ha llamado la atención de los desarrolladores de videojuegos desde hace ya mucho tiempo. La situación colombiana ha inspirado múltiples producciones, en las cuales de forma habitual, se representan problemáticas relacionadas con el narcotráfico y la violencia.</p> <p>Son muchos los títulos populares que han hecho mención del conflicto armado de alguna manera o han utilizado el contexto social o el territorio nacional para construir relatos heroicos en los que los jugadores asumen un rol protagónico.</p> <p>Usualmente las representaciones expuestas en estos medios no suelen profundizar sobre elementos históricos y sociales sobre el conflicto, ni presentar situaciones o actores reales.</p> |  | <i>4 minutos</i>      |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  |  | <p>Sin embargo, en el año 2002 se produjo un hito en la historia del conflicto armado en Colombia. Algunos medios noticiosos destacaron con sorpresa y curiosidad la aparición de un videojuego creado por las Autodefensas Unidas de Colombia dirigido al reclutamiento ideológico y la propaganda de guerra.</p> <p>El videojuego desarrollado por El Bloque Élmer Cárdenas de las AUC, fue nombrado como Matabandoleros y se distribuía a través de su página web. La misión que proponía el título era la de salvar el municipio de Aguas Blancas de una toma guerrillera.</p> <p>El objetivo de los jugadores era impedir que el comando de policía del pueblo fuera totalmente destruido, matando la mayor cantidad de guerrilleros, caracterizados como “descorazonados delincuentes”, por medio del <i>mouse</i> del computador. Al final del juego aparecía un mensaje para el jugador que decía: “gracias por su aporte a una nueva Colombia libre”.</p> <p>Hoy en día, el juego ya no se encuentra disponible y aparte de estos detalles que hemos comentado, es poca la información que podemos encontrar, más allá de unas cuantas capturas que muestran la simplicidad en el diseño de escenarios y las mecánicas implementadas. No es posible saber con precisión a cuantas personas llegaron a conocerlo y que efectos tuvo sobre su percepción sobre el conflicto.</p> |  |  |
|--|--|---|--|--|

|    |                          |  |  |                |
|----|--------------------------|--|--|----------------|
|    |                          | <p>Lo que está claro es que este grupo armado buscó emplear todo tipo de herramientas para difundir sus ideas y sus valores, convirtiendo a los videojuegos en medios estratégicos de guerra, con los cuales buscaban persuadir a jugadores de todas las edades, sobre su visión del conflicto.</p> <p>Más allá de los efectos que puedan llegar tener, el problema con este tipo de videojuegos es la intención con la que están hechos. Esta se puede considerar como una forma de reclutamiento ideológico, buscando generar en los usuarios, una alineación ideológica con su proyecto de nación.</p> <p>Este es solo uno de los ejemplos más preocupantes en el ámbito de las representaciones del conflicto armado en los videojuegos, al ser creado e implementado por un actor armado de forma directa. Sin embargo no es el único, ya que existen muchos otros títulos que toman elementos del contexto colombiano y los exponen de forma lúdica y con distintos fines.</p> |  |                |
| 6. | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Efecto sonoro para la pausa y la transición</i>   |  | 3 a 5 segundos |
| 7. | <b>LOCUTOR</b>           | El auge de la industria de los videojuegos así como la creciente cantidad de títulos, tanto comerciales como independientes, lo convierten en un sector de interés para el análisis de los contenidos y la creación de propuestas de difusión y formación social. Este es un espacio que los   |  | 3 minutos      |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>educadores debemos aprender a reconocer y a emplear de forma creativa, lejos de buscar aislarnos del mundo tecnológico en el cual ya están inmersas cada vez más personas en todo el mundo.</p> <p>Resulta sorprendente la forma en que juegos como Matabandoleros, pasan desapercibidos por gran parte de la sociedad, así como de la comunidad académica y de los educadores.</p> <p>¿Cuántas personas estuvieron al tanto de la existencia de este juego? ¿Cuántos estudiantes lo llegaron a jugar en la época en la que fue publicado? y ¿De qué forma afectó a su comprensión sobre el conflicto?</p> <p>De igual forma resulta importante cuestionarse sobre ¿Cuántos títulos similares existen o están en proceso de producción? Y ¿Como podemos, como educadores, hacer frente a los prejuicios que conllevan estas narrativas o ¿Como podemos llegar a implementar estas estrategias en los procesos educativos?</p> <p>El rápido avance de las tecnologías de la computación también nos brindan herramientas para intervenir y aprovechar estas herramientas, ya sea mediante el análisis de los contenidos, como en la creación de nuevas propuestas interactivas, encaminadas a aprovechar las nuevas formas de narración propuestas por estos novedosos medios.</p> |  |  |
|--|--|--|--|--|

|                     |                          |  |  |                 |
|---------------------|--------------------------|--|--|-----------------|
|                     |                          | En próximas emisiones buscaremos analizar algunos videojuegos en los cuales se presentan elementos del conflicto armado, con el fin de conocer sus argumentos, así como brindar ideas para su implementación en los escenarios de formación.   |  |                 |
| 8.                  | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Efecto sonoro para la pausa y la transición</i>   |  | 3 a 5 segundos  |
| 9.                  | <b>LOCUTOR</b>           | <p>A las personas que nos están escuchando, les agradecemos por su atención, les recordamos que, durante esta primera temporada estaremos conversando sobre las representaciones del conflicto armado colombiano en los videojuegos, los invitamos a seguir pendientes en las plataformas digitales de La Pedagógica Radio y a través de nuestras redes sociales.</p> <p>Además no olviden interactuar con nosotros por medio de la caja de comentarios y responder a los interrogantes que hemos planteado para la reflexión.</p> <p>Nos escuchamos en nuestra próxima emisión.</p> |  | 30 segundos     |
| 9.1                 | <b>RECURSOS DE AUDIO</b> | <i>Acompañamiento musical de cierre.</i>   |  | 30 segundos     |
| <b>Tiempo total</b> |                          |  |  | 15 a 20 minutos |

Fuente: Formato guion podcast Pedagógica Radio (2024)

### 2.5.2.3. Preguntas para la reflexión y evaluación del proceso

De acuerdo con el enfoque de la educomunicación, las herramientas empleadas en el proceso de formación deben propiciar la reflexión, el intercambio de ideas, de conocimientos y de experiencias, por esta razón, a pesar de que el público objetivo de esta propuesta educativa son principalmente los docentes, también se busca motivar la participación de los estudiantes y de los usuarios de los videojuegos en general. Para este fin se desarrolló un cuestionario que sirve como mecanismo de participación e interacción, por medio del cual se busca conocer las opiniones de los videojugadores y oyentes sobre aspectos ligados a la representación de la guerra en los juegos analizados en cada emisión. Por medio de esta herramienta se propone que la audiencia pueda contestar estas preguntas por medio de los comentarios y que sus respuestas puedan servir para fomentar el debate y la formulación de nuevos episodios. Este cuestionario se puede observar en la siguiente tabla:

**Tabla 10. Cuestionario**

| Pregunta  |
|---|
| ¿El videojuego o videojuegos analizados adaptan acontecimientos históricos de forma fiel a la realidad? |
| ¿Invitan a la reflexión sobre las consecuencias de la guerra?   |
| ¿Permiten reconocer los sentimientos de las víctimas?   |

|   |
|---|
| ¿Alientan al odio hacia alguna cultura o grupo social?  |
| ¿Los protagonistas que manejamos o personificamos son figuras virtuosas o heroicas?   |
| ¿Justifican la venganza entre países o pueblos?   |
| ¿Denuncian la violación de los derechos humanos?  |
| ¿Justifican el uso de violencia para lograr un buen fin?  |
| ¿Muestran las diferentes posturas de los bandos enfrentados?  |
| ¿La historia del juego te ofrece una justificación clara, o simplemente das por sentado que estás en el bando correcto?       |
| ¿La historia del juego te ofrece una justificación clara de la intervención de Estados Unidos en los conflictos de la región? |
| ¿Este videojuego es útil para aprender sobre el conflicto representado?   |

Esta propuesta pedagógica busca aprovechar las posibilidades de interacción de los medios digitales, presentando un análisis de los contenidos de los videojuegos que hacen alusión al conflicto armado colombiano mediante la publicación de una serie de podcast, en combinación con un cuestionario que los usuarios pueden responder por medio de los canales de difusión y las redes sociales, así mismo, las características particulares de cada juego pueden motivar el surgimiento de nuevos interrogantes. Las respuestas de los usuarios permiten evaluar la percepción que estos tienen sobre las representaciones de la guerra en los medios de entretenimiento digital, y pueden servir para complementar el proceso de formación y motivar la creación de futuras emisiones.

## CAPITULO IV

### Reflexiones Respecto al Proceso de Formación

#### 4.1. Reflexiones en torno potencial uso de los videojuegos en escenarios de formación política y procesos de configuración de la memoria social

Hace tres décadas los videojuegos no formaban parte de la agenda de los investigadores sociales o de la academia, se trataba de un sector exclusivo para algunos entusiastas de este tipo de pasatiempo. En la actualidad la industria del ocio digital se ha consolidado como una de las formas de entretenimiento más populares entre el público de todas las edades, este éxito se ha logrado en gran medida por la propagación de dispositivos tecnológicos como las *Tabletas* y los celulares inteligentes en una gran parte de la sociedad.

La creciente cantidad de personas con acceso a estos dispositivos ha sobrellevado a la producción de una gran variedad de aplicaciones interactivas y videojuegos, acorde a los intereses y gustos de una red de usuarios cada vez más grande en todo el mundo. Los videojuegos en específico han abordado una gran cantidad de temáticas y mecánicas, sin embargo, las problemáticas sociales y los conflictos bélicos, han sido tópicos particularmente recurrentes en las simulaciones creadas en estos medios.

Diversas investigaciones se han centrado en caracterizar a los videojuegos como espacios propicios para la reproducción de conductas violentas, sociópatas, deshumanizadoras, sexistas, así como generadores de estereotipos, adicciones y legitimador de conflictos (Goyburu, 2014; González Vázquez & Igartua Perosanz, 2018; Vera Santana, *et al.*, 2021), sin embargo, otros estudios se han orientado a señalar las capacidades interactivas de estos medios y su aplicabilidad en la educación como herramientas que permiten a las personas desarrollar habilidades cognitivas que facilitan el aprendizaje. (Bogost, 2008; Fajardo Santamaría *et al.*, 2022; Del Moral Pérez & Rodríguez González, 2020)

En esta segunda línea de pensamiento se inscribió mi proyecto pedagógico, buscando resaltar las capacidades comunicativas e interactivas del ocio digital, que promueven el aprendizaje autónomo, la participación y la lectura crítica de los medios. Así mismo, sugiero la necesidad de que los docentes seamos capaces de adaptarnos a los nuevos escenarios digitales y las nuevas formas de aprendizaje, de forma que nos apropiemos de las nuevas tecnologías para ampliar nuestros campos de acción para promover aprendizajes significativos y combatir los potenciales efectos nocivos de los nuevos medios de comunicación masiva.

Como Licenciado en Ciencias Sociales, la experiencia de la recolección de información y el análisis de los videojuegos llevado a cabo en el proceso de elaboración de este proyecto pedagógico revela el interés que tiene la industria de los videojuegos por simular escenarios de conflictos sociales y políticos, evidenciado gracias al análisis de los videojuegos que se presentado en el primer capítulo. Particularmente, el conflicto armado colombiano ha sido una

fuentes para una gran variedad de producciones, que han abordado esta problemática de distintas formas y desde diferentes posturas. Este es un importante campo de investigación y acción social que los docentes podemos aprender a interpretar y aprovechar en los procesos de formación política y de configuración de la memoria social.

Uno de los obstáculos más grandes para emplear las nuevas tecnologías en el campo de la educación es la llamada “brecha digital”, que hace referencia a la diferencia que existe en el acceso y uso de las TIC, entre los diferentes grupos sociales por factores como la situación económica, la ubicación geográfica o la edad. Esta es una tarea inconclusa y muy difícil de abordar, ya que una de las características del mundo moderno es la constante evolución de las tecnologías, que hace que los dispositivos se vuelvan obsoletos con mayor frecuencia y por lo tanto se tornan más costosos y difíciles de entender para algunas personas.

No existe una solución definitiva a este problema, pero sí existen formas de abordarlo y hacer que su impacto sea menor, en particular para los escenarios de formación. La propuesta presentada a través de este proyecto pedagógico es el uso del formato *podcast* como una herramienta didáctica que facilite la aproximación de los docentes y los estudiantes a los contenidos expuestos por los nuevos medios digitales de comunicación, en específico a las narrativas y representaciones presentadas en los videojuegos.

## 4.2. Reflexiones sobre el proceso de planificación y creación del podcast

Debido al creciente interés de los usuarios por los contenidos sonoros y audiovisuales presentes en la web, ya sea como medio de entretenimiento, pero también como forma para aprender sobre algún tema en particular, el uso del podcast se ha empezado a integrar en las prácticas educativas como una herramienta interactiva y accesible. El enfoque educomunicativo invita además a trascender del uso instrumental y unidireccional de este medio, para convertir la práctica educativa en un proceso dialógico en cual educadores y educandos construyan un aprendizaje significativo.

A partir de la experiencia en la planeación y creación de un podcast educomunicativo surgieron muchas conclusiones y aprendizajes relevantes: en primer lugar, la necesidad de ajustar los contenidos a los intereses y a las diversas formas de consumo de las audiencias implica el uso de diversos lenguajes sonoros, más allá de la simple reproducción de un texto. El formato conversacional invita a pensar en los tiempos en que se desarrollan los diálogos, la complejidad de los conceptos presentados y los acompañamientos musicales que deben generar un entorno fluido y atractivo para los usuarios.

Por esta razón se escogió un enfoque sobre las narrativas de los videojuegos, centrándose en exponer de manera crítica los aspectos relacionados al conflicto armado y la manera en que son representados. Por otro lado, la importancia que tiene la interactividad en estas plataformas

requiere la creación de espacios para la participación en los cuales la opinión de los usuarios tenga una incidencia significativa.

Esto motivó a la planeación de una herramienta participativa en la forma de un cuestionario, cuyas preguntas sean lo suficientemente flexibles como para poder recoger las opiniones de un grupo diverso de usuarios, desde los seguidores de los videojuegos hasta los docentes que buscan una manera de enterarse de lo que se está comunicando a través de estos medios masivos.

A partir de esta interacción y con el objetivo de aprovechar los resultados de la mejor forma, surge la necesidad de ampliar el canal de comunicación, mediante la planeación de nuevas emisiones. Es evidente que tres capítulos no son suficientes para abarcar todos los campos de acción en un escenario de formación digital a largo plazo, así mismo, se pueden apreciar nuevos temas de estudio e ideas para introducir los videojuegos de manera eficiente y productiva en más escenarios educativos.

Por otro lado, a lo largo de todo el proceso de planificación de este proyecto de formación, surgieron una serie de inconvenientes que impidieron el desarrollo y la ejecución de la propuesta pedagógica en su totalidad, por esta razón la implementación de esta propuesta y gran parte de los cuestionamientos presentados aún quedan por ser resueltos, por lo que las

conclusiones de la práctica pedagógica aún están por revelarse y deben generar más reflexiones que puedan ser consideradas para ampliar el proceso y revelar resultados más concluyentes.

Los *podcasts* educativos consultados y usados como referencia, también ofrecen algunas experiencias que pueden ayudar a ampliar esta propuesta, y uno de los escenarios que empiezan a tener una importante aportación es el de la creación de videojuegos educativos. Una interesante continuación a este proyecto puede encontrarse en la tarea de introducir a los docentes al proceso de creación de *software* y a las necesidades técnicas y operacionales que este campo acarrea.

La integración de los videojuegos en los escenarios de formación en Ciencias Sociales no es simplemente una tendencia pasajera, sino una necesidad imperante para conectar con las nuevas generaciones y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al adoptar estas herramientas, los profesores pueden transformar conceptos abstractos en experiencias interactivas y memorables, permitiendo a los estudiantes explorar los escenarios históricos, económicos o sociopolíticos de manera lúdica y crítica.

Este es un buen momento para que los educadores reconozcamos el vasto potencial pedagógico de los videojuegos y los incorporemos activamente como aliados estratégicos para forjar ciudadanos más comprometidos, informados y preparados para los desafíos del mundo actual. Los *podcasts* complementan a la perfección la integración de videojuegos en los escenarios de formación, funcionando como un puente auditivo entre la inmersión interactiva y

el análisis profundo de los contenidos. Permitiendo a los estudiantes y profesores explorar de manera flexible temas complejos, escuchar entrevistas con expertos, analizar debates o incluso seguir narrativas históricas, enriqueciendo así el contexto y la comprensión de los mundos virtuales explorados en los videojuegos.

## Bibliografía

- Andrade Salazar, J. A., Alvis Barranco, L., Jiménez Ruiz, L. K., Redondo Marín, M. P., & Rodríguez González, L. (2017). La vulnerabilidad de la mujer en la guerra y su papel en el posconflicto. *El Ágora USB*, 17(1), 288-308.
- Ayala Pérez, T. (2012). Marshall McLuhan, las redes sociales y la Aldea Global. *Revista Educación y Tecnología*, 8-20.
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. En K. Salen, *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 117-139.
- Cáceres, P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: Una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas*, 53-82.
- Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición. (2022). *Hallazgos y Recomendaciones de la Comisión de la Verdad*. Bogotá: Comisión de la Verdad.
- Corona, A. (diciembre de 2015). El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. *Razón y Palabra* (92), 1-16.
- Darley, A. (2002). *Cultura Visual Digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

- Del Moral Pérez, E., & Rodríguez González, C. (2020). Oportunidades de los videojuegos bélicos para activar el pensamiento crítico: opiniones de los jugadores. *Revista colombiana de educación*, 2(85), 1-28.
- Diana, M., Esnaola Horacek, G., & Donato, D. (2020). Videojuegos y educación: análisis de tendencias en investigación. Para citar este artículo Marín-Suelves, D., Esnaola-Horacek, G. y Donato, D. Videojuegos y educación: análisis de tendencias en investigación. *Revista colombiana de educación*, 1(84), 1-26.
- Díez Gutiérrez, E. J., Cano González, R., & Valle Flórez, R. E. (2008). La cultura sexista y la violencia en los videojuegos. *Revista Mal-estar e Subjetividade*, 13-32.
- Dussel, I. (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires: Santillana.
- Fajardo Santamaría, J. A., Santana Espitia, A. C., & Caldas Quintero, C. A. (2022). Asociación entre el tiempo de uso de videojuegos y la tendencia a la agresividad. *Revista Colombiana de Educación* (84), 1-21.
- Fernández Lara, S. (2022). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación* (85), 101-122.
- Fraser, M. (05 de mayo de 2017). *Las 10 franquicias más vendidas de la historia*. Recuperado el 7 de mayo de 2022, de redbull.com: <https://www.redbull.com/co-es/10-videojuegos-franquicias-mas-vendidas-de-la-historia-todos-los-tiempos#:~:text=No%20es%20de%20extra%C3%B1ar%20que,vendida%20de%20todos%20los%20tiempos>.

- Garzón Forero, A. P., & Fonseca Cárdenas, L. N. (2023). El podcast como herramienta para el aprendizaje en educación secundaria: un mapeo sistemático de la literatura. *Revista Miradas*, 18(2), 140-163.
- González Vázquez, A., & Igartua Perosanz, J. J. (2018). Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. *Palabra Clave*, 23(1), 1-27.
- Goyburu, J. S. (2014). Desincronizado: Memoria colectiva, revisionismo y resistencia en el Assassin's Creed. *I Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre culturas y consumos "freaks"* (págs. 1-9). Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- Hall, S. (2010). *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Popayán: Envió editores.
- Huizinga, J. (2000). *Homoludens. EL juego y la cultura*. Buenos Aires: Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, Blogueros y Videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kaplún, M. (2001). *A la educación por la comunicación. La práctica de la comunicación educativa*. Quito: Ediciones CIESPAL.
- Labrador, E. (04 de marzo de 2020). *Que es el juego (2)*. Recuperado el 01 de Julio de 2022, de Sitio web de Emil Lab: <https://emil-lab.eu/que-es-jugar->



- Viña, *Comunicación y pensamiento. Relatos de la nueva comunicación* España: Egregius, 121-140
- Piracón, J. (s.f). Jugar el mensaje. Recorrer el territorio. “*Jugar en serio*”. *Los videojuegos en situaciones de enseñanza* (págs. 1-20). Buenos Aires: Dirección Provincial de Educación Superior.
- Quintero Mejía, M. (2018). Usos de las narrativas, epistemologías y metodologías: Aportes para la investigación. *Énfasis* (23), 1-165.
- Ramos Díaz Granados, J. d. (Julio-diciembre de 2018). Testimonios y repertorios de memoria de Mujeres Tejiendo Sueños y Sabores de Paz de Mampuján. *La manzana de la discordia*, 13(2), 59-71.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Rivero, I. V. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar*, 56, 49-63.
- Rodríguez, S., & Sánchez, O. M. (2009). Problemáticas de la enseñanza de la historia reciente en Colombia: trabajar con la memoria en un país en guerra. *Reseñas de Enseñanza de la Historia*, 13-66.
- Salazar Estrada, M., Monsalve Gómez, M. F., & Ramírez Vásquez, S. (2023). Planeación y creación de un pódcast educomunicativo. Anfibio: entre el aula y la web. *Comunicación* (49), 76-99.

Sandoval Forero, C. G., & Triana Sánchez, Á. (enero-abril de 2017). El videojuego como herramienta prosocial: Implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. *Análisis Político* (89), 38-58.

Thomas, A. (marzo de 2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.

Vera Santana, C. M., Naula Suárez, P. D., Cajape Álvarez, A. A., & Prieto López, Y. (2021). Los videojuegos violentos un vicio dañino para los niños y su impacto en el aprendizaje cognitivo. *Digital Publisher CEIT*, 535-548.

Zyda, M. (septiembre de 2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.

## Páginas web consultadas

Battlefield Fandom Wiki. (05 de enero de 2019). *Battlefield: Bad Company 2*. Recuperado el 17 de mayo de 2022, de Battlefield Fandom Wiki:

[https://battlefield.fandom.com/wiki/Battlefield:\\_Bad\\_Company\\_2](https://battlefield.fandom.com/wiki/Battlefield:_Bad_Company_2)

Chirinos, C. (17 de marzo de 2010). Videojuegos para reclutar y entrenar soldados. *BBC Mundo*. Recuperado el 8 de agosto de 2025. En:

[https://www.bbc.com/mundo/internacional/2010/03/100317\\_juegos\\_militares\\_rgr](https://www.bbc.com/mundo/internacional/2010/03/100317_juegos_militares_rgr)

Colombia aprende. La educación es de todos, documentos y resultados sobre acceso, calidad y permanencia. Recuperado el 2 de junio de 2025. En:

<https://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/la-educacion-es-de-todos>.

Ghost Recon Fandom Wiki. (10 de junio de 2019). *Ghost Recon Fandom Wiki*. Recuperado el 18 de mayo de 2022. En:

[https://ghostrecon.fandom.com/wiki/Tom\\_Clancy%27s\\_Ghost\\_Recon:\\_Jungle\\_Storm](https://ghostrecon.fandom.com/wiki/Tom_Clancy%27s_Ghost_Recon:_Jungle_Storm)

Ivoox. (31 de enero de 2025). Los 15 mejores podcasts de videojuegos. Recuperado el 2 de junio de 2025. En: <https://www.ivoox.com/blog/los-mejores-podcasts-de-videojuegos>

Kratosworld. (16 de enero de 2021). *BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 - Historia Completa en español - PC [1080p 60fps]*. Recuperado el 03 de febrero de 2023, de Youtube:

[https://www.youtube.com/watch?v=M11Y99t70yM&ab\\_channel=Kratosworld](https://www.youtube.com/watch?v=M11Y99t70yM&ab_channel=Kratosworld)

Levan. (07 de marzo de 2020). *PS2 - Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm - LongPlay*.

Recuperado el 16 de mayo de 2022, de YouTube:

[https://www.youtube.com/watch?v=WeFcwW4nM40&ab\\_channel=Levan](https://www.youtube.com/watch?v=WeFcwW4nM40&ab_channel=Levan)

Medal Of Honor fandom wiki. (15 de octubre de 2010). *Saga Medal of Honor*. Recuperado el 26

de febrero de 2023, de Medal Of Honor fandom wiki:

[https://medalofhonor.fandom.com/es/wiki/Saga\\_Medal\\_of\\_Honor](https://medalofhonor.fandom.com/es/wiki/Saga_Medal_of_Honor)

Pedagógica Radio. Objetivos, Misión y visión. Recuperado el 2 de junio de 2025. En:

<https://radio.upn.edu.co/objetivo-mision-vision/>

Píldoras de educación. Recuperado el 2 de junio de 2025. En:

<https://www.pildorasdeeducacion.com/podcast>

Reconstruccion.co. (2018). *Inicio: Reconstrucción*. Recuperado el 27 de febrero de 2023, En:

<http://www.reconstruccion.co/#stats>

Spotify. Podcast de videojuegos. Recuperado el 2 de junio de 2025. En:

<https://open.spotify.com/show/5AyhPerB57Vjtq4RvsMKPp>

Ubisoft. (29 de abril de 2004). *Ubisoft Press Center*. Recuperado el 15 de mayo de 2022, de sitio

web de Ubisoft:

<https://web.archive.org/web/20170921070030/https://www.ubisoft.com/en-US/company/press/detail.aspx?id=32326>

Wikijuegos. (12 de noviembre de 2018). *Glosario: Cinemática*. Recuperado el 10 de enero de

2023, de Wikijuegos: <https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Cinem%C3%A1tica>