

JUEGOS DIGITALES. JUGANDO CON LA CULTURA, LA POLÍTICA Y LA GUERRA EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO.



Hugin y Munin (pensamiento y memoria)

Artista desconocido

Imagen de dominio publico

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA
DE HISTORIA
BOGOTA D.C.
2017

Juegos digitales. Jugando con la cultura, la política y la guerra en el mundo contemporáneo.

Elaborado por:

Angello Quiceno Buitrago

Trabajo para la obtención del título de historiador

Dirigido por:

María Isabel Zapata Villamil

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de ciencias sociales

Carrera de Historia

Bogotá D.C

2017

Índice

Introducción.....	4
Justificación	11
Capítulo I: Juegos digitales: Virtualización de la cultura y la guerra.....	13
Cultura en transposición.....	13
De los campos de batalla a los campos virtuales.....	26
Capítulo 2. ¿La Intervención virtual?	40
Mercenaries 2 World in Flames, una Venezuela paralela.....	40
Argumento del juego	42
Versión de las fuerzas aliadas.....	55
Versión alianza con China.....	58
¿Realidad plausible o critica virtual?.....	61
Capítulo 3. ¿Juegos digitales herramientas de aversión y paz? El caso colombiano.....	65
¿Terceros espacios digitales?	67
Jugando con la ética y la moral.....	70
Guerra y perdón virtual.....	72
Conclusiones.....	80
Bibliografía	85
Fuentes primarias juegos	85
Fuentes primarias documentos	85
Documentos en línea	87
Bibliografía.....	87

Introducción.

El siglo XX generó un quiebre en la forma como los desarrollos tecnológicos se dieron, nunca en la historia de la humanidad se había contemplado un avance sostenido perdurable en términos tecnológicos que se generará a tal velocidad y magnitud, y que adicional a esto afectara a todas las esferas de la sociedad humana. Este desarrollo en términos tecnológicos abarco todos los campos de la ciencia desde la medicina, hasta la tecnología militar y la informática entre otros.

Estos avances catalizados por las dos guerras mundiales generaron drásticos cambios sociales en la forma como la sociedad se concebía a sí misma y en la forma como la interacción social, política y económica del hombre se realizaba hasta el momento. Una de las industrias que más se vio afectada por este avance tecnológico fue la industria de la producción cultural. La cual se vio reforzada con nuevos inventos como la radio a principios del siglo XX y otras tecnologías posteriores como la televisión, el internet y el ordenador entre otras tecnologías, las cuales fueron cambiando paulatinamente la forma como la sociedad interactuaba, convivía y aprendía.

En medio de este vórtice de cambios tecnológicos nació una de las nuevas tecnologías del tiempo contemporáneo, producto que perdura hasta hoy en día y que es particularmente más fuerte que nunca. Estos fueron los juegos digitales, los cuales bajo el manto de la industria militar estadounidense hacia la década de 1950 fueron desarrollados y los cuales paulatinamente se convertirían en una de las industrias más incidentes en el mundo contemporáneo tanto en aspectos económicos como en aspectos sociales y más recientemente también en aspectos políticos. Estos a su vez se posicionaron como una de las industrias del entretenimiento más fuertes del mundo contemporáneo, estableciéndose enérgicamente frente a sus competidores como la industria de la música y el cine en términos económicos.

La presente tesis es una investigación cuyo objeto de estudio son los juegos digitales y cuya hipótesis central radica en mostrar la forma como estos juegos digitales, son artefactos culturales de la industria tecnológica contemporánea, que se han convertido en espacios de transformación y virtualización de la cultura, la sociedad y la guerra. Y los cuales, a su vez, han pasado de los escenarios del entretenimiento cultural y han trascendido hacia los espacios sociales, económicos y políticos por medio de sus características propias que los convierten en herramientas versátiles para trasgredir la realidad misma. Características que les han permitido convertirse en uno de los focos de difusión ideológica y cultural más incidentes del mundo contemporáneo. Estos focos de difusión que a su vez se han logrado establecer como herramientas multifuncionales en los diversos campos como lo son: el entretenimiento, el entrenamiento militar, la propaganda política, la virtualización de la cultura, la coligación social, la difusión ideológica, la empatía

hacia ciertos objetivos y la aversión hacia otros (todo esto por medio de la simulación). Les ha permitido a estos, un amplio crecimiento y han dotado a estos artefactos culturales de la capacidad de ser a su vez, generadores de cultura. Tanto es así, que estos se han configurado como nuevos espacios de interacción social y conflicto social a través del mundo virtual.

(Nota a lo largo del trabajo se definirán más conceptos a medida que se considere necesario para una comprensión más objetiva de los capítulos.)

Los contenidos del presente trabajo se dividirán en tres capítulos, en los que se pretende abarcar toda la temática de forma congruente y clara. El primer capítulo tendrá como objetivo exponer en función de la hipótesis cómo los juegos digitales se han configurado como artefactos culturales y herramientas que han pasado de los espacios del ocio y el entretenimiento a los campos de la política internacional enfocándose particularmente en el caso de los Estados Unidos, mostrando cómo estos han estado ligados a la industria militar, generando el consentimiento para el uso de estos por altos mandos del ejército para el uso de estos juegos digitales en campos como el entrenamiento militar y la propaganda política, esto por medio de la representación virtual de conflictos contemporáneos, lo que ha llevado a estos a transgredir la concepción del uso del juego digital como una herramienta de mero entretenimiento.

El primer capítulo también mostrara cuáles son las características de las que estos juegos digitales se valen para volverse poderosos medios difusores de ideologías y narrativas. Para esto el capítulo se desarrollará en virtud de mostrar cómo el mundo político moderno se ha visto afectado por los juegos digitales, y de qué forma estos han afectado a la sociedad, alterando la forma como estos han logrado cambiar la forma como se representa al otro, por medio de la simulación y virtualización de espacios. Complementando la idea anterior capítulo además de esto, mostrará la forma como los juegos digitales han cobrado paulatinamente importancia como artefactos culturales que utilizan la historia y las narrativas para crear y generar versiones de la historia por medio de la generación de narrativas propias a través de la programación. Lo que ha llevado a estos a convertirse en herramientas multifuncionales para diferentes usos entre estos la propaganda y la pedagogía. Esto será explicado a partir de teóricos estadounidenses, e hispanohablantes junto con el uso de diversas fuentes con el objetivo de mostrar la forma en que estos juegos han desarrollado características propias, que los han transformado en poderosas herramientas de pedagogía que pueden ser utilizados para diversos fines.

El segundo capítulo tiene como objetivo exponer un caso en concreto en donde se muestre la forma en que estos escenarios de representación y simulación han causado alteraciones directas en la política internacional, traspasando los espacios del ocio y generando acciones legales sobre el mundo contemporáneo, demostrando que estos juegos realmente afectan la realidad y no son

solo herramientas de entretenimiento. En este capítulo se estudiara un caso en particular (Venezuela) y se demostrará como en virtud de nuestra hipótesis central los juegos digitales son artefactos culturales que se convierten en herramientas políticas multifuncionales que representan y generan visiones, las cuales afectan y tienen incidencia en el mundo político en términos tanto internacionales como nacionales, ya sea afectando las relaciones entre países por polémicas desatadas por estos, y afectando directamente a los países en términos nacionales con la postulación y aceptación de crear de leyes en busca de prohibir o vetar estos ejemplares que difamen sus identidades en sus correspondientes países.

El capítulo analizara el juego Mercenaries 2 World In Flames y la problemática que este causo en el país latinoamericano, en virtud de mostrar a través de un ejemplo en concreto, como los juegos digitales pueden ser herramientas de política y polémica para el mundo político contemporáneo. Para esto se analizará la narrativa (principalmente) junto a los contenidos adicionales como lo son: personajes, espacios, entornos, representaciones y demás características del juego, en función de analizar estas y comparar estas narrativas virtuales a la realidad fáctica del país, con el objetivo de mostrar si las acusaciones hechas por el gobierno venezolano acerca de que el juego es una herramienta de propaganda de intervención y difamación del país latinoamericano fueron acertadas o no. Para enriquecer este análisis a su vez se utilizará una entrevista realizada al creador del juego con el objetivo de ver cuál era el propósito de este con la creación del mismo y su propia perspectiva frente a la polémica.

El tercer y último capítulo de este trabajo pretende analizar en virtud de la hipótesis central como los juegos digitales se han convertido en espacios de intercambio social y cultural, cualidad que les ha permitido pasar de los espacios del entretenimiento para posteriormente intervenir en dinámicas como el intercambio social-cultural y el conflicto cultural, mostrando como estos a su vez, pueden ser utilizados como herramientas de guerra, aversión y paz, particularmente estudiando el caso colombiano. Para esto se mostrará la forma en que los juegos digitales han sido configurados como herramientas utilizadas para fortalecer la naturaleza social de humano por medio de la virtualización, lo cual ha permitido a los juegos digitales convertirse en herramientas de coligación social, y terceros espacios sociales. Espacios que por su propia característica de coligación no solo permite que la sociedad se una e interaccione en estos. Sino que también convierte a estos espacios en lugares de confrontación y odio cultural. El capítulo también expondrá la forma en que estos juegos digitales también poseen la capacidad de virtualizar la moralidad y los valores convirtiendo estos espacios en lugares de apropiación moral a través de la simulación y la virtualidad, mostrando, así como estos pueden ser utilizados como herramientas para enacerar discursos de odio y guerra o por otro lado incentivar la paz.

La investigación nace y se desarrolla a partir del análisis y estudio de problemáticas contemporáneas relacionadas con el mundo virtual, estas problemáticas que abordan desde temas políticos hasta temas de índole religioso y social, los cuales evocan una nueva problemática en la forma como estos nuevos productos de carácter virtual los cuales se publicitan en forma de entretenimiento, están trasgrediendo los planos del ocio hacia nuevos espacios, no solo como accidentes o casualidades, sino, de forma predeterminada con objetivos específicos, los cuales han sido utilizados múltiples veces con el fin de generar una reacción específica. El abordaje de esta temática se realizó a través de la consulta de noticieros, blogs, herramientas virtuales, periódicos, los cuales contextualizaron la necesidad de estudiar los juegos digitales como herramientas políticas a través de ejemplos de la realidad, mostrando que estos no son simples objetos abstractos del mundo del entretenimiento. Adicional a estas fuentes utilizadas, las fuentes primarias para esta investigación son principalmente juegos digitales, ya que el análisis de sus narrativas y contenidos es indispensable para este análisis, siendo estos los objetos de estudio. Agregado a esto, para esta investigación también se utilizaron fuentes primarias como documentos militares oficiales, y periódicos. Posterior a esa consulta de fuentes, el aparato teórico que sustenta la forma como esta investigación fue realizada, fue por medio de la consulta de diversos artículos académicos de varias universidades, informes de empresas del mundo de la informática, informes de estados y libros de carácter académico que trabajan diversos temas entre estos: la virtualidad, los juegos digitales, la política internacional, la pedagogía, los medios de comunicación y filosofía.

Para la comprensión conceptual de este trabajo se presentarán conceptos tomados de autores que serán fundamentales para el enriquecimiento, desarrollo y entendimiento de este trabajo estos son:

- **Juego:** Teniendo en cuenta que los juegos digitales son en principio, un juego. Es necesario definir este concepto para entender de que forma será abordado en la presente investigación. Eric Zimmerman define este concepto como una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores recrean un conflicto imaginario siguiendo reglas y objetivos preestablecidos por su creador o desarrollador para lograr un fin. A pesar de que este no toma en cuenta a los juegos simples (juegos que no tienen reglas ni fin determinado) es un concepto conveniente, ya que el juego digital debe ser entendido y comprendido como un escenario que siempre estará sujeto a reglas que fueron

programadas de manera directa (lograr cierto objetivo) o indirecta (leyes de la física, gravedad, espacialidad).¹

- **Representación:** Para este trabajo el concepto de representación es vital, esto debido a que los juegos digitales son representaciones de escenarios, ya sean bélicos, interactivos, etc. Sin importar el caso estos siempre serán una representación, por lo que comprender como la representación debe ser entendida es fundamental para este análisis. Este concepto se abordará en términos de Roger Chartier, definiendo este concepto a partir de sus obras *El mundo como representación* y *Escuchar a los muertos con los ojos*. En un primer momento Chartier define el concepto de representación a partir de las pautas dadas por el *Dictionnaire Universel de Furetiere* (en su edición de 1727)², el cual hace una relación entre una imagen presente con un objeto ausente. Es decir, la representación se debe entender como un instrumento de conocimiento que hacer ver un objeto ausente al sustituirlo por una imagen capaz de volverlo este objeto, a la memoria y pintarlo tal cual es. También es fundamental tener en cuenta que estas representaciones cuentan con un nivel simbólico, el cual es una representación de sentidos de moralidad e ideológicos por medio de símbolos e imágenes. Por ejemplo: El León como símbolo de vigor o el Roble como símbolo de fortaleza o dureza. En un segundo sentido Chartier menciona que la representación también debe entenderse en una doble dimensión, esto lo menciona retomando los conceptos de Louis Marin de “dimensión transitiva o transparencia del enunciado, toda representación representa algo; dimensión reflexiva u opacidad enunciativa, toda representación se presenta representando algo”³. Es decir, como una acción que busca más que solo recrear o mostrar exactamente el objeto ausente, representar implica en si toda el contexto y el proceso de representar algo. Por ejemplo, un retrato a mano de una persona no solo debe ser entendido como una recreación visual de un momento y un sujeto exacto, esta representación también involucra varias aristas como los son: el artista, los colores, el fondo, el motivo del retrato, el momento, la subjetividad de los individuos (particularmente del artista), y demás características que contextualizan esta representación.

Un segundo ejemplo y en función de relacionarlo con esta investigación, un juego digital que busca representar una situación histórica. No solo debe ser entendido como solamente

¹ Eric Zimmerman. “*Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*”. First Person. Eds. Noad Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. 154-163.

² Chartier, Roger. “El mundo como representación” en *El mundo como representación*. Estudios sobre historia cultural. Barcelona: Gedisa, 2005 pp 56-58

³ Chartier, Roger. *Escuchar a los muertos con los ojos: lección inaugural en el Collège de France*. Katz Editores, 2008. Pp 47-48

como una alusión a esa situación, también se debe contemplar todo lo que implica el proceso de esta elaboración, como lo son: el director, el programador, la metodología, el ¿por qué?, sus pensamientos, los actores, las voces, y la subjetividad de todos aquellos que participan en el proceso. Por lo que la representación es entonces, una recreación que se diferencia de un espejo, ya que no busca ser un reflejo exacto de una realidad, sino que este es, una recreación de una realidad que en sí, se encuentra cargada de subjetividad y contextos propios que la hacen diferente en términos ontológicos de la realidad que busca representar pero que alude por medio de símbolos, imágenes, lenguaje, sonidos a una realidad.

- **Artefacto Cultural:** En principio este trabajo abordara los juegos digitales como artefactos culturales, por lo que este concepto es necesario para entender de que forma deben ser entendidos. Este concepto se entenderá como como un objeto material/virtual que es usado o apropiado por alguien, y que se conserva en relación a unos valores que forman parte de una herencia cultural o memoria colectiva y que son asumidos, enseñados o reconocidos como tales por parte de la comunidad o sociedad.⁴
- **Virtualización:** El concepto de virtualización es necesario para el entendimiento de este trabajo, ya que en principio el juego digital, además de ser una herramienta de representación, este se vale de la virtualidad para desarrollarse. Este concepto será trabajado desde el análisis de Pierre Lévy, el cual afirma que la virtualización no debe ser entendida como una manera de ser en si (como se podría entender algo material u ontológico per se). Sino que por otro lado esta debe ser entendida como una dinámica que se construye y reconstruye constantemente por medio de la interacción. Según Lévy la virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización en términos de que esta no significa necesariamente un progreso. Esta consiste en el paso de lo actual a lo virtual (las cuales son dos formas diferentes de ser).

Este paso debe ser “una «elevación a la potencia» de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino, una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad o materialidad (una «solución»), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático. Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, en emular la entidad en dirección a este interrogante y en

⁴ Martos Eloy y Martos Alberto E. García. “ARTEFACTOS CULTURALES Y ALFABETIZACIÓN EN LA ERA DIGITAL: DISCUSIONES CONCEPTUALES Y PRAXIS EDUCATIVA, Universidad de Extremadura. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, las Lenguas y las Literaturas, abril 2014, pp122

redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular”⁵. En otras palabras, la virtualidad es una forma diferente de entender la realidad, realidad la cual puede ser recreada y representada más allá de la materialidad, pero que, en sí, no significa un avance o mejoría de la misma, sino que existe, paralelamente a la materialidad. Adicional a esto, esta realidad no sustenta su existencia en la materialidad en sí, ya que esta cambia su sentido de identidad ontológico y lo deposita en otros aspectos y leyes que esta misma construye para si y genera para su propio universo.

- **Virtualidad real:** Este concepto se trabajará para complementar la noción de virtualidad, en virtud de crear una categoría global que cobije a este trabajo y será desarrollado bajo la visión de Manuel Castells, el cual define este concepto como una noción de comunicación y realidad. La cual es virtual en cuanto que está construida sobre procesos virtuales de comunicación de base electrónica, y la cual es real porque se asienta en nuestra realidad fundamental, la cual es la base material de nuestra existencia. La virtualidad real se constituye entonces, como un sistema de construcción de significados a través de signos, controlado por nosotros a voluntad, como herramienta de representación, y la cual cumple dinámicos usos como el manejo de la información, la relación social, la opinión e incluso la política. Según Castells es a través de la virtualidad como procesamos nuestra creación de significado.⁶

Adicional a esto. Castells afirma que toda comunicación se realiza promedio del proceso y consumo de signos, ya que la realidad se construye por medio de la constante interacción simbólica (para este incluso la realidad común, es un proceso virtual de por si). En esta lógica, la virtualidad real existe como un canal de comunicación basado en la integración digitalizada e interconectada de múltiples métodos de comunicación que permite abordar diversas expresiones culturales. Y el cual se basa en un juego entre presencia y ausencia, en la cual la presencia juega el papel de lo que se desea mostrar, mientras la ausencia, por otro lado, busca ser aquella dimensión que juega con la imaginación del individuo⁷. Por ultimo Castells menciona que esta virtualidad afecta y transforma directamente el espacio y el tiempo de las dimensiones fundamentales de la sociedad humana, en cuanto que genera ruptura y quiebre en la forma como los individuos, se identifican y se relacionan, creando nuevas reintegraciones sociales en sistemas de redes funcionales, los cuales sustituyen el espacio estático y los lugares, por

⁵ Pierre Lévy, et al. ¿Qué es lo virtual? 1999. Consultado en <http://sutevalle.org/wp-content/uploads/2012/09/levy-pierre-que-es-lo-virtual.pdf> el día lunes 26 de junio de 2017. Pp 12

⁶ CASTELLS, Manuel; CHEMLA, Paul. La galaxia internet. 2001. Pp 172-176

⁷ Castells, Manuel. – “La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia de masas y el desarrollo de las redes interactivas”. – En su: La sociedad red. – Vol. 1. -- (La era de la información: economía, sociedad y cultura). – Madrid: Alianza, 1997. – p. 357-408.

espacios de constante flujo y un tiempo atemporal, siendo estos los cimientos de una nueva cultura virtual real. Este concepto es fundamental para esta investigación en cuanto que permite entender como los juegos digitales afectan las esferas de la sociedad, cambiando y construyendo nuevas nociones y forma de relación, que afectan estructuras como la cultura misma, generando nuevas concepciones de esta.

Esta investigación metodológicamente se desarrolló de la siguiente manera: Primero, se realizó la consulta de juegos digitales con el fin de analizar sus narrativas, contenidos, creadores, estadísticas y demás características propias de estos juegos, en virtud de ver cuáles de estos tenían potencial que los hicieran resaltar como polémicos ya sea por sus narrativas o representaciones. Segundo analizar de qué forma los juegos seleccionados han o habían tenido incidencia en el mundo social, cultural, académico y político, por medio de la consulta de fuentes como periódicos, noticieros, revistas, artículos académicos, en búsqueda de ver cómo estos habían trasgredido los espacios del entretenimiento hacia otros espacios causando cualquier tipo de polémica o anomalía social. Tercero, se consultó de qué manera estas narrativas eran verídicas, ficticias o historias basadas históricamente en hechos verdaderos pero alteradas a lo largo de sus narrativas, o ficción dentro de la historia. Con el fin de mostrar de qué forma estos juegos se convierten en espacios de creación de discursos nuevos que lograsen que las polémicas que estos desataban estaban bien fundamentadas. Cuarto, Se estudió como históricamente los juegos digitales nacieron, se desarrollaron y se estructuraron como herramientas de producción cultural con el fin de ver cuáles eran los orígenes de los mismos y a través del análisis de su historia vincular estos con entidades ya fuesen estatales, privadas o militares. Esto con el objetivo de buscar un trasfondo político en los mismos que los ligaran con las polémicas encontradas y el enfoque de sus narrativas.

Justificación

Este trabajo se justifica en la necesidad del historiador de explorar e indagar en nuevos aspectos de la industria cultural contemporánea, producto de los avances tecnológicos modernos que han permitido una convergencia de medios como nunca antes, convergencia que debe ser estudiada en vigor y en virtud de entender como estos nuevos medios tecnológicos están configurando los diferentes espacios de la sociedad moderna como los son la política, la economía y la cultura.

Estos nuevos espacios de intercambio cultural y social, los cuales no solo han permitido una intercomunicación más amplia y veloz en términos de la constante necesidad del humano de fortalecer sus relaciones sociales, razón por la cual este constantemente ha desarrollado herramientas para facilitar esta relación social. Sino también, espacios los cuales se han configurado en términos de manipulación mediática y social con el fin de justificar ideologías

con fines políticos y económicos. Y los cuales a su vez debido a su capacidad de crear mundos exnihilo⁸, le dan una capacidad única de moldear historias y narrativas desde cero o sobre referentes históricos, los cuales pueden ser a su vez tergiversados por su creador con el fin de generar nuevas historias y perspectivas sobre hechos históricos. Esto es de suma importancia para el oficio del historiador ya que estas nuevas herramientas crean nuevos paradigmas en la forma de entender y estudiar como la historia se está divulgando en el mundo contemporáneo con el fin de entretener o justificar acciones de índole político-social en el mundo moderno, sea cual sea el caso, esta temática se presenta como uno de los nuevos campos de estudio de la historia a los cuales se les debe depositar su debida atención.

Por último, este trabajo busca aportar en cuanto que, si bien la temática ha sido trabajada con diversos enfoques en el ámbito académico como lo son la pedagogía y la violencia, estas investigaciones se han visto limitadas únicamente a estas temáticas en la lengua castellana, por lo que esta no ha sido desarrollada con este enfoque en particular de mostrar como los juegos digitales se configuran como artefactos culturales que inciden en la política, la cultura y la guerra, además de convertirse tanto en herramientas multifuncionales para múltiples usos, como un producto generador de cultura. Si bien temas similares han sido trabajados en la lengua inglesa (como los son los temas militares), tampoco han dado con este enfoque estructural en particular, el cual busca unificar tanto los aspectos culturales como político militar. Estas investigaciones en la lengua inglesa que han trabajado esta temática lo han desarrollado de forma parcelada o por casos particulares, este trabajo busca enriquecer los aspectos políticos, culturales y sociales juegos digitales en la lengua castellana como un trabajo unificador en el cual converjan varios enfoques que rodean la temática de los juegos digitales y la virtualización.

⁸ locución latina traducible por "de la nada" o "desde la nada"

Capítulo I: Juegos digitales: Virtualización de la cultura y la guerra.

Este capítulo compuesto por dos partes se centrará en mostrar la forma como los juegos digitales⁹, se han establecido y convertido en espacios de representación de la realidad, esto debido a su amplia versatilidad lograda por los avances tecnológicos en el desarrollo de la simulación de ambientes. Estos juegos digitales que han trascendido del ocio a los campos de la política y los cuales no solo se han limitado a tomar referencias de la realidad y la historia para inspirar nuevas narrativas de carácter ficticio. Sino que estos por otro lado, han utilizado símbolos de la cultura y la sociedad junto con hechos de la historia, para crear “realidades alternas”. Las cuales pueden ser manejadas, influenciadas y tergiversadas, y que adicional a esto, aluden a realidades fácticas de la vida como procesos políticos actuales, guerras, etc. Convirtiendo a estos en grandes herramientas para lograr fines políticos.

Para esto el capítulo se dividirá en dos partes, la primera parte trabajara la forma como los juegos digitales se han establecido como un artefacto cultural propio de finales del siglo XX y particularmente del siglo XXI que a su vez se han convertido en generador de cultura. Esto gracias a sus características particulares como lo son la interacción multisensorial y háptica, las cuales le han permitido a este trascender la interacción social y la apropiación de narrativas llevando estas a otro nivel, logrando así, que estos juegos digitales sean utilizados para diversos propósitos. Adicional a esto, el apartado también expondrá de forma breve como estos han trasgredido la barrera de lo político y lo social por medio de temáticas de carácter serio, controversial e incluso polémicas.

La segunda parte del capítulo se enfocará en mostrar el desarrollo y la configuración histórica de los juegos digitales en el caso de los Estados Unidos particularmente con el fin de evidenciar y analizar de que forma estos se han configurado tanto como artefactos culturales como herramientas políticas. Exponiendo así la forma en la que estos han polemizado en la política internacional y han servido como herramientas de propaganda y difusión ideológica más allá de su función como herramientas de entretenimiento.

Cultura en transposición.

Los juegos digitales se han configurado en las últimas décadas como uno de los canales de comunicación más importantes del siglo, a su vez, estos también se han convertido en unos de los productos de la industria cultural con el crecimiento más elevado y con la mayor influencia

⁹ A lo largo de este trabajo se utilizará el termino juegos digitales en vez de videojuegos debido a que este primer término engloba en aspectos más amplios la gran gamma y diversidad entre el mundo de la programación digital, ya que no solo alude a los juegos de computador. Sino a todos los estilos y formatos tanto en pc como diversas plataformas.

en formas contemporáneas de representación. Este crecimiento exponencial se puede ver en las estadísticas de las ganancias monetarias y consumo a nivel global que los juegos digitales han dejado en las últimas décadas. Datos extraídos de la página The Montley Fool, página especializada en informar a inversionistas acerca de cuáles son las estadísticas del mercado actual, reveló que: a nivel mundial hay más de 2 billones de jugadores de juegos digitales, información respaldada por Newzoo¹⁰. Además de esto informo que, solo hablando del mercado estadounidense, las ventas de software de juegos digitales aumentaron un 6% es decir, hubo un aumento de 24.500 millones de dólares en 2016, y afirmó que, en términos de estadísticas globales, el mercado de los juegos digitales alcanzo 99.6 billones de ganancias en 2016, el cual subió 8.5 comparado a 2015.¹¹ Estos datos muestran la incidencia de la industria de los juegos digitales a nivel mundial en términos económicos, lo cual nos permite hacernos una idea del nivel de consumo de estos mismos, volviendo a estos un macro canal de ventas y de comunicación de historias, ideas, representaciones y espacios de intercambio social en medios virtuales a nivel mundial.

La importancia de este mercado en términos políticos también ha aumentado exponencialmente desde la creación de este. Principalmente en términos de polémicas internacionales. Hechos como las inversiones millonarias hechas por El Pentágono y la CIA para la programación y de estos (tema el cual se trabajará más adelante). Hasta implicaciones políticas de carácter internacional en los últimos periodos de tiempo, debido a la capacidad tan amplia de las nuevas tecnologías de recrear espacios virtuales con un nivel de realismo tan exacto, y con espacios de representación tan polémicos.¹² Capacidades la cuales han traído complicaciones de carácter internacional en diversos países del mundo, ya sea por el uso controversial de imágenes, símbolos, narrativas, entornos y demás características de la cultura propia de algunos países. Por ejemplo: en pleno 2017 el gobierno de Bolivia presento una queja formal ante las autoridades francesas por el lanzamiento de un videojuego de los estudios Galos de Ubisoft, el videojuego “Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands”. El cual está ambientado en el país latinoamericano. permite a los jugadores encarnar un escuadrón estadounidense que se adentra en la selva boliviana para luchar contra un cártel de narcotraficantes conocido como Santa Blanca. Según la sinopsis oficial del juego, la trama evidencia los posibles vínculos entre

¹⁰ Newzoo es el proveedor de cobertura de juegos digitales más grande del momento, esta empresa es la encargada de transmitir los Esports y demás actividades vinculadas con el mundo de los juegos digitales

¹¹ Joe Tenebruso.”21 Video Game Stats That Will Blow You Away. No longer just child's play, gaming is big business”.<https://www.fool.com/investing/2017/02/25/21-video-game-stats-that-will-blow-you-away.aspx>. Consultado el 28 de febrero de 2017)

¹² Un videojuego puede perfectamente recrear toda una de Guerra, un país, barrio o cualquier entorno con una capacidad de recreación de espacios casi exacta o exacta dependiendo el proyecto que se desee realizar.

oficiales del Gobierno y el grupo criminal. “Los ministros de Relaciones Exteriores y de Gobierno, Carlos Romero y Fernando Huanacuni, se reunieron con el embajador de Francia en La Paz, Denys Wibaux, para entregarle una carta dirigida a la empresa afirmando que, aunque no los mencionen, aluden directamente a la geografía y los símbolos patrios de Bolivia.”¹³

Casos como el anterior no son aislados, en el año 2006 se generó polémica en el país latinoamericano de Venezuela, esto debido a que un videojuego estadounidense, cuya temática era una Venezuela completamente destruida, causó furor entre los legisladores oficialistas del gobierno de Venezuela entonces dirigido por el Presidente Hugo Rafael Chávez Frías, estos se manifestaron en contra del anuncio realizado por la compañía estadounidense Pandemic Studios, la cual es una división de Electronic Arts, esta anunciaba el lanzamiento futuro de la segunda entrega del videojuego “Mercenaries the art of destruction” el cual se titulaba “Mercenaries 2 World in flames”. Estos argumentaban que la entrega era “un ejemplo de una campaña propagandística inspirada por Washington, que incluso podía preparar psicológicamente para una invasión verdadera”.¹⁴

La argumentación del juego se basaba en una Venezuela ambientada en el 2010 gobernada por un tirano hambriento de poder usa el suministro petrolero de Venezuela y convierte al país en una zona de guerra, informo el corresponsal de Reuters Frank Jack Daniel. El representante del gobierno venezolano, Gabriela Ramírez, considero que el juego “envía un mensaje a los norteamericanos: tenéis un peligro al lado, aquí en Latinoamérica, y hay que tomar las medidas oportunas. Es una justificación de la agresión imperialista”¹⁵, tras estas acusaciones incluso se consideró la posibilidad de vetar el juego en el país.

Otro foco de conflicto se puede encontrar en países de oriente medio, los cuales también se han visto afectados por el uso de juegos digitales para representar sus espacios, culturas, etc., Causado polémica por razones similares, incluso polémicas más fuertes en términos de acusación política, ya que estos también implican motivos religiosos. Por ejemplo: las franquicias de “Medal of Honor” y “Call of duty” fueron prohibidas en Pakistán, debido a protestas sociales frente a estos, la prohibición entró en vigor después de que los habitantes del

¹³ RT News. Bolivia se queja a Francia por un videojuego que "muestra al país como un narcoestado". <https://actualidad.rt.com/actualidad/232337-bolivia-francia-videojuego-narcotrafico>. (Consultado el 28 de febrero de 2017)

¹⁴ ElMundo. Polémica por un videojuego sobre un ataque de mercenarios en Venezuela. <http://www.elmundo.es/navegante/2008/09/01/juegos/1220257582.html>. (Consultado el 28 de febrero de 2017)

¹⁵ Tim Surette, “Venezuelan government takes issue with Mercenaries 2, “Pandemic's upcoming guns-for-hire game draws fire from politicians for its portrayal of country; claims game is propaganda”. http://www.gamespot.com/articles/venezuelan-government-takes-issue-with-mercenaries-2/1100-6151849/?comment_page=4. (Consultado el 28 de febrero de 2017)

país se quejaron de la forma en Pakistán fue representado en los dos juegos. Después de la protesta pública, los comerciantes y la Asociación de Fabricantes de audio (APCD-ACTM) optaron por prohibir los dos juegos en el país, diciendo que los juegos “se han desarrollado contra la unidad y la santidad nacional del país.”¹⁶ Además de estas razones también acusaban a los juegos de establecer una visión, en donde Pakistan, era representado como colaboracionista de los grupos terroristas. Saleem Memon presidente de la APCD/ACTM afirmó que estos juegos “muestran que el país de una forma muy pobre”¹⁷, y que también “son un intento de difamar a las mentes de los jóvenes contra Pakistán.”¹⁸.

Casos como los anteriormente mostrados establecen un cuestionamiento frente a la forma en que se deben analizar los juegos digitales, ¿Son los juegos digitales meramente una cuestión de ocio y entretenimiento del siglo XXI?, o estos abarcan una dimensión cultural que va más allá en la sociedad. Para responder esta interrogante es necesario poner en la mesa la forma como la tecnología en los últimos siglos ha transformado la noción de la cultura, Arlindo Machado en su libro, El paisaje mediático sobre el desafío de la poéticas tecnológicas menciona el hecho de que a lo largo del siglo XX la formas de mediatización se fueron transformando, hasta el punto en que las formas de representar, imaginar, recordar, informar, educar, y sostener relaciones intersubjetivas, entre otras acciones dieron dinámicas móviles a la forma como se asumían. Es decir, en un mundo en el que la tecnología ha creado una nueva noción de representación de lo real como nunca se había visto, permitiendo la creación de espacios virtuales que aluden a una realidad material, y que además le permiten al diseñador no solo recrear realidades sino alterarlas y movilizarlas a gran escala por medio de los canales comunicativos como la Internet, o simplemente venderlas a gente dispuesta a adquirir estos productos, estos cambios resignifican la creación de los paradigmas modernos en cuanto a la forma cómo se entiende la realidad que es representada por los medios culturales.

Machado afirma que: “es posible también crear universos audiovisuales, sin que sea necesario recurrir la imaginación del pincel de una artista. sino aplicando directa mente las leyes físicas y las ecuaciones matemáticas pertinentes al motivo representado” ...” hoy se camina rumbo a las imágenes inteligentes capaces de actuar sobre sí mismas, transformarse, perfeccionarse e intervenir en su ambiente, respondiendo al rigor de la verdad” ...” Las imágenes no se ofrecen como espectáculo, algo que se deba contemplar y admirar pasivamente, como como objetos de

¹⁶ Pakistan Today, Call of Duty and Medal of Honor banned in Pakistan, <http://www.pakistantoday.com.pk/2013/01/28/call-of-duty-and-medal-of-honor-banned-in-pakistan/>, (Consultado el 29 de febrero de 2017.)

¹⁷ Pakistán Today. Call of Duty and Medal of Honor

¹⁸ Pakistán Today. Call of Duty and Medal of Honor

manipulación, como estrategias de acción”¹⁹.

Es posible entonces asumir el hecho de que la tecnología ha permitido reconsiderar la forma como la representación (ya sea por medio de imágenes, o animación) de la realidad se está haciendo, creando entornos más vividos, más realistas, y como no, más complejos, que pueden derivar en problemáticas políticas y sociales en el mundo moderno, y que particularmente no tienen que ser reales o materiales para afectar en las realidades sociales y políticas. Esta cuestión nos presenta el hecho de lo que podríamos denominar como una virtualización de la cultura y la realidad, la cual está creando nuevos espacios de interacción social, que no solo son tan vividos como la realidad, sino que por otro lado estos ya existen y ya cuentan con millones de participantes. Participantes los cuales habitan en estos entornos constantemente y que disfrutan de la libertad que permiten estos entornos yendo aún más allá de las limitaciones de la realidad, y esto siendo posible gracias a que la programación y creación de historias, recreación de espacios, personajes, geografías sin limitaciones que la tecnología moderna permite. En términos contemporáneos estamos hablando literalmente de una virtualización del mundo con todos sus componentes culturales, espaciales y sociales.

Para hablar de virtualización y como esta afecta los paradigmas de la sociedad primero debemos hablar de simulación, esta debe ser entendida como la capacidad de recrear mundos o situaciones artificiales, donde las posibilidades pueden ser experimentadas sin movilizar un solo objeto real. La simulación por computadora, por ejemplo, permite reconstruir fenómenos naturales, de tal suerte que la imagen visualizada en el monitor pueda ser utilizada para predecir la naturaleza del fenómeno y estudiar cómo se comporta en determinadas condiciones. El concepto de simulación debe ser entendido en una lógica de redes, en donde se puede seleccionar no solo varios objetivos, sino también, diversas maneras de alcanzar este mismo objetivo, en las cuales todas estas se encuentran interconectadas y permiten al usuario tener una variedad de caminos y posibilidades que hagan de las dinámicas de simulación mucho más amplias y versátiles²⁰.

La virtualización de la cultura y la realidad presenta ante nosotros un nuevo paradigma, paradigma que establece nuevas formas de conocer, estudiar y representar. Robert W. Sweeny de la Universidad de Indiana en Pensilvania, Estados Unidos en su texto orientado hacia la pedagogía llamado: “Pixellated Play: Practical and Theoretical Issues Regarding Videogames in Art Education” realiza un análisis del potencial que tienen los juegos digitales en las nuevas

¹⁹ Machado, Arlindo. El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Buenos Aires, Argentina, Libros del Rojas, 2000. Pp 219

²⁰ Machado. Pp221

generaciones para la pedagogía del arte. En su trabajo el profesor afirma que uno de los valores agregados que ofrecen los juegos digitales para la pedagogía es su carácter multisensorial inmersivo, el cual permite al jugador interactuar con el programa como nunca antes se había permitido en ningún otro producto cultural²¹. Por ejemplo, a diferencia del cine, uno de los productos culturales más exitosos de la historia y que también ha sido utilizado múltiples veces para la difusión de ideologías e historias. Véase el cine de las primeras décadas de siglo XX, donde se dieron manifestaciones de movimientos proletarios por parte del cine soviético y alemán en los años veinte, o ideologías como la Nazi que también fueron respaldadas en el cine. Sin embargo, el cine solo ofrece a su espectador una visión pasiva y no participante en la historia, pero a pesar de esta carencia, este fue bastante influyente y lo sigue siendo. Ahora bien, el juego digital no presenta esa limitación, ya que pone al jugador como protagonista de la historia, y le permite a este interactuar de múltiples formas con el ambiente, detenerse si es necesario, devolverse, interactuar con el ambiente, objetos u otros jugadores incluso con NPC²².



23

Ilustración 1Foto captura de cámara en primera persona en el videojuego Call of duty black ops

Ahora bien, hablando de la forma particular en la que los juegos digitales permiten que estas interacciones sean más vividas en sus usuarios, El profesor Sweeny toca un punto esencial en la forma de entender los juegos digitales y su incidencia en la sociedad moderna, y este es la

²¹ SWEENEY, ROBERT W. 2010. "Pixellated Play: Practical and Theoretical Issues Regarding Videogames in Art Education". *Studies in Art Education* 51. National Art Education Association: 262–74. <http://www.jstor.org/stable/40650513>. Consultado el 1 de marzo de 2017.

²² La sigla NPC hace referencia a un personaje no jugador o personaje no jugable, es un personaje controlado por el director de juego en el curso de una partida de rol. Cuando esta definición se refiere a los juegos digitales de rol, un PNJ es generalmente parte del programa, y no controlado por un humano. El concepto opuesto es el personaje representado por una persona o PJ

²³ Imagen tomada de la página <http://www.desicomments.com/wallpapers/game-wallpapers/call-of-duty-black-ops-3-gameplay/> el día 1 de marzo

forma como estos están configurados para lograr ese interaccionismo dinámico y simbólico²⁴, entre el jugador y el juego²⁵, Sweeny habla de cinco aspectos fundamentales; perspectiva, interacción, narrativa, interfaz, movimiento kinético. Para este análisis, me centrare específicamente en tres de estas, perspectiva, interacción y narrativa.

En cuanto a la perspectiva, los juegos digitales modernos, poseen la capacidad de permitirle al jugador cambiar su punto de vista, a menudo entre lo que se conoce como primera y tercera persona. Estos avances en el poder de procesamiento de software han permitido que los juegos digitales logren una inmersión total en un entorno cada vez más realista.



26

Ilustración 2Foto captura de cámara en tercera persona del videojuego The witcher 3 Wild Hunt

Estas perspectivas de cámara permiten al jugador cambiar su vista dependiendo la situación (algunos juegos lo permiten, otros no) pero lo más importante de esta función, no reside tanto en el manejo de la cámara sino en la forma como esta permite al espectador apreciar el panorama de lo que se le muestra como lo son: sus enemigos, letreros, pancartas, señales, mapas etc. Esta

²⁴ El interaccionismo simbólico debe ser entendido como la forma en la que los significados son construidos por medio de la interacción social del individuo, interacción la cual produce significados por medio de procesos dialecticos, que generan resultados e interpretaciones intersubjetivas, las cuales se convierten en un conjunto de definiciones, interpretaciones y símbolos. Estas interacciones e interpretaciones se deben entender teniendo en cuenta el contexto, la narrativa por la cual se da la interacción y el sujeto y los sujetos cognoscentes.

²⁵ El papel del jugador debe ser entendido en los juegos digitales como autor, ya que de por si el juego no tiene auto reproducción de los hechos (a diferencia de una película), ya que es este a medida que avanza en el mismo, que desarrolla como autor de los hechos la narrativa del juego, por lo que su papel más que de espectador es de autor que interactúa con el programa desarrollado.

²⁶ Imagen tomada de la página <http://www.gamespot.com/videos/the-witcher-3-wild-hunt-35-minute-gameplay-demo/2300-6420905/> el día 1 de marzo

capacidad de movilidad de la vista del usuario, acompañado con la tecnología para la simulación del espacio de forma tan realista en un lugar, permite en un escenario virtual, crear y representar tantos símbolos de la cultura (como lo son el lenguaje, la simbología religiosa, la vestimenta), como características de los personajes, de los escenarios geográficos y de la espacialidad de los objetos que se necesiten para interactuar, así como también, otros personajes, jugadores, etc.

27



Ilustración 3 Foto captura de "1979 Revolution" Ink stories, en la cual se puede observar el uso de símbolos e indumentaria estética que hace referencia a la cultura árabe y musulmana

La interacción también ha avanzado enormemente, permitiendo al usuario ir más allá del simple desplazamiento, los juegos digitales se han configurado como un espacio predeterminado por el programador, que permite múltiples opciones al usuario. Esto se ha logrado de diversas formas: primero, por medio de la interacción de jugador con los múltiples objetos que este encuentre en mundo, accediendo al uso de estos, ya sea para usarlos, recogerlos o añadirlos en su inventario para uso posterior o venta. Segundo, permitiendo al jugador con esta capacidad interactiva e inmersiva con el espacio, la opción de interactuar con el ambiente ya sea por medio de la destrucción a gran escala de las estructuras, terrenos, objetos o incluso personajes, que son afectados por las decisiones de los jugadores, haciendo de este una experiencia más realista (entregas como Battlefield, Final Fantasy, Mercenaries son ejemplos claros de esto).

²⁷ Imagen tomada de <http://www.polygon.com/features/2017/1/24/14364864/unesco-video-games-report>, Consultado el jueves 16 de marzo de 2017.



Ilustración 4 Foto captura del juego Battlefield 4 en el momento en el que se destruye un edificio por medio de explosivos

28

Tercero, añadiendo sistemas de intercomunicación con otros usuarios para establecer contacto con otros jugadores, instalando redes dentro del juego, clanes, generando sentido de alianza y enemigos, etc. Cuarto y más importante, permitiendo a los jugadores dotar de personalidad y personalización de sus personajes, ya sea creando milímetro a milímetro el aspecto físico de su personaje (raza, altura, tamaño, pigmentación, cicatrices, corpulencia) o dotando a este de personalidad (avaro, sucio, amistoso, inteligente, burdo) y finalmente permitiendo al jugador vestir a su personaje con las prendas que este prefiera, un ejemplo claro de este punto es la saga de Sims creada desde el año 2000 y vigente hasta el día de hoy con cuatro entregas, este juego se caracteriza por ser un “simulador de la vida real”, en el cual el jugador tiene la posibilidad de crear un personaje, dotarlo de cualidades, personalidad y demás atributos. Lo más impresionante de este juego es su capacidad de recrear cualidades físicas, psicológicas y sociales tanto del personaje, como de los otros personajes del juego, el periódico español Eldiario en un artículo titulado “los sims 4 un juego como la vida misma” realizo una breve reseña describiendo cualidades de este producto, en la cual afirmaba que:

²⁸ Imagen obtenida por medio de foto captura del video “Battlefield 4 beta | Skyscraper collapse compilation” <https://www.youtube.com/watch?v=qvsyraYMYPU> el día 1 de marzo de 2017.

“Simplemente pinchando y arrastrando el puntero de nuestro ratón podremos dar forma a cualquier parte del cuerpo que se nos ocurra, lo que nos permite crear rasgos faciales al milímetro o añadir ese ancho adicional a los muslos para que se parezcan a los de la vida real” ... “el aspecto físico de nuestros Sims es sólo una parte, y no la más importante, porque serán sus rasgos de personalidad, sus habilidades y sus aspiraciones los que marcarán realmente la diferencia entre ellos”..... “podremos definir el comportamiento general de nuestro Sim, pudiendo convertirlos en unos guarros patológicos capaces de vivir rodeados de basura, o maniáticos de la limpieza a los que un simple par de tazas sucias encima de la mesa pueden provocarle altas dosis de ansiedad”..... “El interfaz para crear nuestros hogares ha sido remodelado para permitirnos editar hasta el más mínimo detalle de la estructura y diseño de la propia vivienda, así como de cada pequeño elemento que introduzcamos en las habitaciones, desde el mobiliario, a los azulejos del baño, o la decoración de las paredes. De esta forma podremos crear un pequeño estudio para el lobo solitario de turno, o la mansión de 3 plantas más ostentosa y obscena del vecindario.”²⁹

30



Ilustración 5 Foto captura del videojuego The Sims 4 durante una discusión de pareja

²⁹ Jaime Pérez, “Análisis de los Sims 4, un juego como la vida misma”

http://www.eldiario.es/juegoreviews/pc/Analisis-Sims-juego-vida-misma_0_299920777.html. Consultado el 2 de marzo de 2017.

³⁰ Jaime Pérez. “Análisis de los Sims”

Estos simuladores de la vida real presentan ante nosotros un nuevo paradigma, el paradigma de una vida alterna elegida a voluntad con las características que el jugador desea, sin tener que ser esta necesariamente real. Es decir, estos juegos presentan una realidad en la cual el usuario por medio de su “avatar” hecho a su imagen y semejanza puede crear una vida alterna, en la cual se puede proyectarse como ladrón, medico, ingeniero, astronauta, vago, etc. Y realizar diversas acciones que nunca podría realizar en la vida real, de cierta forma puede, esto puede ser interpretado como un placebo de emociones, acciones, satisfacciones y logros. Cualidad que acompañada de interacción social, ya sea con otros jugadores, o NPC’s logra crear un entorno real de la sociedad 100% simulado, esto es interesante al momento de analizar como la sociedad moderna se entiende a si misma, y como se configuran los paradigmas sociales modernos por medio de la virtualidad.



Ilustración 66 Collage de diferentes tipos de "personajes" personalizados del videojuego The Elder Scrolls Online

31

La importancia de estas nuevas dinámicas de interacción para Sweeny son fundamentales para entender, la forma como el jugador se convierte en simpatizante de alguna idea o conocimiento, o la forma en como este genera diferentes emociones frente a situaciones simuladas. Esto debido a que la interactividad, particularmente en las acciones violentas, pueden producir una amplia gama de respuestas. Este gran espectro puede verse en forma de empatía o rechazo, dependiendo lo que la situación que se le muestre al usuario y la forma como esta llega a él por medio de la narrativa del juego, esto sumado al amplio repertorio de personalización de personaje, que en

³¹ Imagen obtenida de la página <http://www.truegamers.it/the-elder-scrolls-online-recensione-pc/> el día 2 de marzo de 2017.

otras palabras termina siendo una representación de sí mismos (alter ego) en el universo virtual, logra crear un ambiente de inmersión total sobre el sujeto que experimenta la situación, haciendo que este se apropie de estos contenidos de forma personal.

Finalmente, la narrativa es el punto de convergencia donde todos los factores previamente mencionados se reúnen y van más allá. Los juegos digitales cuentan historias, si bien estas no son el componente principal, ya que estos juegos pueden ser jugados perfectamente, sin necesidad de prestar mínima atención a esta, la narrativa articula la historia desde quien lo crea, es decir, la narrativa es lo que el autor quiere que se entienda con su creación. Sweeny afirma que muchos desarrolladores de juegos están empujando estas cuestiones a lo que se conoce como "Newsgames" o "Serious Games" "estos juegos buscan otorgar al jugador de una experiencia basada en eventos de mayor impacto en términos de controversia, recreando hechos históricos, como lo fueron el genocidio de Darfur ("Darfur is dying"), el atentado del 9/11 ("September 12"), incluso conflictos como el israelí/palestino (Peacemaker), y aunque estos juegos toman temáticas de carácter polémico, otros están más enfocados hacia temáticas aún más controversiales como "Super Columbine Massacre 2000" (el cual toma como escenario la masacre de Colmbine)³².

A través de estos ejemplos de juegos digitales "serios" podemos decir que las narrativas de estos pueden ser de carácter socialmente relevante y políticamente provocativo. Estas narrativas según Sweeny, son muy diferentes a las otras formas de arte, como los cuadros o la música, ya que el videojuego depone su narrativa sobre las acciones directas del jugador, es decir el jugador no solo está inmerso en la narrativa del atentado o la masacre, sino que, este la vive y es parte de ella. Esto lo cual es denominado "*interacción personal para desarrollar narrativas*"³³, Este es uno de los factores que convierten a los juegos digitales en una de las herramientas más versátiles para el uso diverso de diversas acciones, ya que permite la inmersión en cualquier escenario posible, con cualquier ideología, si este es bien logrado en términos de desarrollo.

Teniendo en cuenta los anteriores puntos, es posible entender por que entidades como la UNESCO han mostrado creciente interés en el estudio de juegos digitales en los últimos años, esto se puede ver en la creación de múltiples informes para entender la forma como los juegos digitales se han establecido como artefactos culturales que han cambiado la forma como las nuevas generaciones están aprendiendo y conociendo el mundo, esto debido a su capacidad para entender y aprender mediante nuevas formas interactivas, por medio de nuevas narrativas complejas e interactivas las cuales pueden ser utilizadas la pedagogía de conflictos sociales.

³² Sweeny. "Pixellated Play: Practical and Theoretical. 269-270

³³ Sweeny. "Pixellated Play: Practical and Theoretical. 269-270

Paul Darvas encargado del nuevo informe por parte de la UNESCO titulado *“Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can support Peace Education and Conflict Resolution”*. Informe el cual nació debido a la creciente preocupación de la UNESCO en 2014 debido a que en el año 2014 se evidenciaron 42 conflictos, los cuales dejaron en cifras aproximadas más de 180.000 muertos³⁴. El objetivo principal de Darvas fue entender las formas en las que los juegos digitales pueden ser utilizados para fomentar la empatía y la comprensión en todo el mundo, por lo que este se enfocó en entender como por medio de los juegos digitales se podría enfocar la pedagogía para entender por medio de la interacción generar empatía por los demás y así evitar posibles enfrentamientos en el futuro.

Según Paul Darvas lo fundamental para entender el nuevo paradigma de los juegos digitales como herramienta de pedagogía, es que estos permiten enfrentarse a situaciones que en el común nunca podrían ser contempladas en la cotidianidad de las personas. Para este, los juegos serios pueden alterar las perspectivas y crear empatía cognitiva por medio del uso de estos, ya que estos permiten crear nuevas formas de ver y representar, en palabras de este: “Es difícil tener empatía si no puede ponerse en perspectiva de otra persona. Los juegos de vídeo le permiten al jugador asumir perspectivas en una forma encarnada”³⁵. Además de esto, los juegos digitales también son instrumentos de persuasión, ética y propaganda, los cuales influyen en las perspectivas de cómo se entiende al otro, ya que estos crean “estereotipos al crudo”³⁶ que muestran realidades de forma directa, y con usos específicos.

En forma de conclusión es posible afirmar que las nuevas tecnologías en el desarrollo de softwares inteligentes, han llevado a una nueva forma de entender y desarrollar narrativas, las cuales son cada vez más vividas y reales, esto gracias a sus características individuales y únicas frente a otros artefactos de la industria del entretenimiento, ya que estas cualidades permiten generar ambientes inmersivos que llevan a otro nivel de experiencia y vinculación emocional con la narrativa o el juego en particular. Lo que ha llevado a convertir a estas tecnologías en nuevas herramientas que han alterado la configuración del paradigma comunicativo que se venía desarrollando y creando nuevos paradigmas sociales.

Estos nuevos paradigmas, los cuales se caracterizan por la virtualización de la cultura y la sociedad, por medio de herramientas de recreación virtual que logran enfrascar en su habilidad de simulación aspectos de la sociedad, como lo son: el lenguaje, los símbolos y la historia.

³⁴ Collin Campbell, “Here’s why the UN is getting interested in video games New report praises games that build understanding”, <http://www.polygon.com/features/2017/1/24/14364864/unesco-video-games-report>, Consultado el jueves 16 de marzo de 2017.

³⁵ Campbell, “Here’s why the UN is getting interested in video games”

³⁶ Campbell, “Here’s why the UN is getting interested in video games”

Dándole a estos aspectos dinamismo y versatilidad, por medio de un aparato multisensorial que envuelve al usuario en estas historias, volviéndolo protagonista de las mismas, y permitiéndole personalizarse en estas para que este tenga un mayor grado de empatía con las mismas. Los juegos digitales se han configurado así, como uno de los canales de comunicación y representación más grandes del siglo XXI que no solo se han desarrollado en aspectos como ocio. Sino que han ido más allá, creando polémicas a nivel político-social, y estableciéndose como herramientas y focos de estudio para alternativas de carácter pedagógico, ético e incluso para influenciar a sus usuarios en términos políticos e ideológicos.

De los campos de batalla a los campos virtuales.

Los juegos digitales como he explicado previamente no se encuentran al margen de los múltiples aspectos de la sociedad contemporánea como la política, la economía y la cultura. Por el contrario, estos han logrado convertirse en representaciones sociales y culturales alternas con sus propias connotaciones ideológicas en mundos de recreación y simulación. Estas características virtualizadas cobran importancia en el mundo en cuanto que estas obedecen al imaginario social y aluden a la sociedad misma en espacios de representación distintos. Es decir, estas realidades ficticias no son sino meras representaciones de la realidad. Teniendo en cuenta que estos productos como industria cultural se encuentra inmersos en la sociedad institucionalizada, esta industria se encuentra sometida dentro de todas las condiciones mismas de la realidad y la sociedad moderna como la institucionalidad estatal y militar. Es decir, estas industrias donde

tanto el sujeto como la industria se encuentran en el mismo plano de interacción social, político e ideológico e inmersos en una sociedad de vigilancia, están regidos “por normas, valores, lenguajes, herramientas, procedimientos, símbolos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas y, desde luego, el individuo mismo, tanto en general como en tipo y la forma particular que le da la sociedad considerada”³⁷.

Estas institucionalidades son constructores de significados los cuales buscan crear significaciones sociales imaginarias, que sean empáticas con sus propios sistemas de entendimiento y representación del mundo, esto de acuerdo a sus propios estándares e intereses como sociedad. Para que este ejercicio de la institucionalidad se ejerza como una realidad, la institucionalidad busca determinar lo que es real y lo que es imaginario, lo que tiene sentido y lo que no. Es decir, cada sociedad es un sistema de interpretación del mundo, una interpretación subjetiva basada en sus propios estándares y valores, entendiéndolo, podemos afirmar que sus producciones culturales buscan replicar esto mismo a través de su propia visión cultural,

³⁷ Alexis Huertero Valle, Guillermo, Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 12. 2007. <http://www.cibersociedad.net> consultado el 25 de marzo de 2017

política e ideológica.

Como producto cultural los juegos digitales no se encuentran fuera de la influencia de sus creadores, y mucho menos de la institucionalidad a la cual pertenecen, siempre y cuando esta tenga intereses en estos. Esto implica que como artefacto cultural los juegos digitales traen consigo más de lo que se piensa, estos con sus capacidades de representación y características interactivas de las cuales se habló previamente se convierten en potenciales generadores de cultura a su vez. Sin embargo, la forma como se ha abordado el estudio de los juegos digitales ha sido principalmente hacia temas como: la violencia, la pedagogía, el sexo de tal forma que “no han sido estudiados, porque en muchos casos son considerados en un nivel más bajo que la cultura popular e incluso, descalificados como una forma de ocio que no apoya los ámbitos educativos o científicos”³⁸. En esta parte de la investigación se analizará la forma como la institucionalidad particularmente en el caso de los Estados Unidos ha estado vinculada a la industria cultural de los videojuegos desde su creación misma, y han utilizado esta para múltiples usos con fines militares, propaganda y reclutamiento.

39

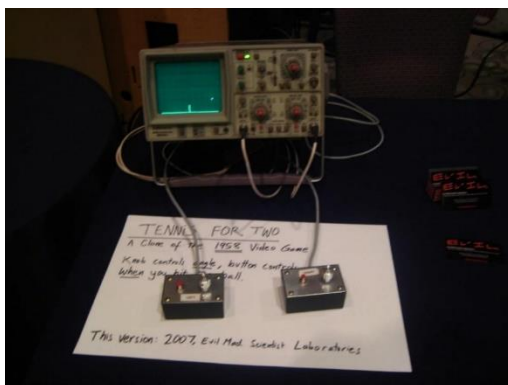


Ilustración 7 Fotografía de un clon de Tennis for Two en un osciloscopio moderno. La versión original tenía la pantalla redonda

Los juegos digitales han estado íntimamente ligados a las industrias estatales y militares desde su producción. Por ejemplo, los primeros motores y prototipos de juegos de la industria de los juegos digitales tienen su origen en 1950 finalizada la segunda guerra mundial y en

ambiente de guerra fría, en el Brookhaven National Laboratory donde se realizaban los análisis de trayectorias de misiles balísticos, el físico encargado de este William Higin Lootham (el cual participo en la elaboración de la bomba atómica) en búsqueda de atraer más visitantes a las instalaciones y que no se aburriesen en estas diseño Tennis for Two, el primer videojuego de la historia conectando uno de los computadores de los laboratorios a un osciloscopio, este sería conocido como el primer prototipo de diseño de videojuegos. A pesar de que este diseño en particular no tiene relación notoria con la relación entre los juegos digitales y la industria militar, fue en el seno del departamento de defensa estadounidense en pleno periodo de post-guerra donde se originó el primer videojuego tras los avances tecnológicos que había dejado la guerra.

³⁸ Alexis Huertero Valle, Guillermo, Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política

³⁹ Imagen obtenida del portal Wikipedia subida por Marlith, https://es.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two#/media/File:Tennis_for_Two_Machine_at_CAX_2010.jpg consultado el día 25 de marzo de 2017

Treinta años más tarde en la década de 1980 se originarían las primeras intervenciones directas que relacionarían el aparato militar estadounidense con la industria de los videojuegos. Fue en durante esta década se dio el auge de los motores de Arcade y las salas Arcade, uno de los juegos más populares de la compañía Atari (una de las más importantes de la década) fue el videojuego Battlezone el cual era un simulador de guerra de tanques. Este motor de juego captó la atención de la doctrina del ejército de mando de adiestramiento de los Estados Unidos o en sus siglas en inglés conocido como TRADOC, quienes solicitaron a Atari, que realizara un “sci-fi shooter” que sirviese como simulador de entrenamiento para el último modelo del tanque militar M2 Bradley, tras esta solicitud se crearon dos modelos de Battlezone uno con fines recreativos de las salas de Arcade y otro con fines de entrenamiento militar. A pesar de que este último nunca se utilizó como herramienta de entrenamiento militar por parte del ejército de los estados unidos para el uso del Bradley esta alteración del juego se realizó y quedó como un primer contacto directo entre la industria militar de los Estados Unidos y la industria de los videojuegos.

40



Ilustración 8 Foto captura del juego Battlezone

En 1977 el General Charles C. Krulak comandante de la infantería del momento emitió una directiva en la cual se buscaba apoyar el uso de videojuegos de computador para “Promover el pensamiento y la toma de decisiones en ejercicios militares”⁴¹. En su documento el General menciona que los aspectos de mayor importancia para preparar a los marines para el futuro era preparar a estos tanto física como mentalmente para cualquier situación incluso las que no se pudieran esperar, el General sabía que el entrenamiento físico había sido una prioridad que estaba

⁴⁰ Imagen obtenida del portal <http://www.ocdgame.dk/game/?id=1517> el día 25 de marzo de 2017

⁴¹ Commandant of the Marine Corps Charles C. Krulak, MARINE CORPS ORDER 1500.55, DEPARTMENT OF THE NAVY HEADQUARTERS, UNITED STATES MARINE CORPS, 2 NAVY ANNEX WASHINGTON, DC 20380-1775, 12, Abril 1997.

cubierta, por lo que su preocupación yacía en el entrenamiento mental de estos, según este un soldado físicamente entrenado, pero mentalmente débil no es útil en el campo de batalla. Para esto Krulak afirmaba que se debían utilizar *tactical decision games* que permitiesen mezclar aspectos como la toma de decisiones y el pensamiento militar, y que mejor alternativa que la simulación virtual para esto, por medio de estos juegos se podían simular la condiciones a las que los marines se podían encontrar en el futuro, pero bajo condiciones de calma y no bajo el fuego cruzado, de esta forma se entrenarían para misiones en el futuro donde estas situaciones ya hubiesen sido procesadas en los simuladores por lo que en el escenario real no sería tan conflictivo.

En el documento emitido por el General Krulak se disponían de los recursos necesarios para que este proceso fuese llevado a cabo, entre estos recursos se encontraban el apoyo de periódicos y artículos de los *The Marine Corps Gazette* (los cuales publican mensualmente juegos de decisiones tácticas) y la *Leatherneck Magazine*. También se encontraban documentos de instituciones como *The Marine Corps University's Staff Ride Handbook* para que los Marines estudiaran sobre campos de batalla y diseño de "Tactical Decision Games" y varias otras herramientas que se les proveerían vía internet. Pasados dieciséis años en 1993 la compañía estadounidense ID Software con sede en Texas desarrollo uno de los juegos más icónicos de la industria cultural de los videojuegos, este juego el cual se caracteriza por ser un juego *Shooter* con cámara de primera persona tuvo un éxito increíble en el mercado, este juego fue llamado *Doom* y se convirtió en uno de los juegos insignias de esta industria.

Al mismo tiempo los cuerpos de marines de los Estados Unidos tomaron nota de la creciente influencia de los juegos digitales en el mercado y vieron en este mercado una alternativa para el entrenamiento. El teniente Scott Barnett fue asignado para jugar diversos juegos en el mercado para realizar un estudio de cuales de estos podrían tener un uso óptimo para el entrenamiento de los marines, la elección de Barnett para este ejercicio fue el motor de *Doom 2* de la misma ID Software, tras esta elección se le solicitó al Sargento Dan Snyder que modificase el juego de su ambiente de ciencia ficción y lo cambiase el motor para acoplarlo al estilo que querían generar. Para esto cambiaron la ambientación del mismo y los enemigos demoniacos del clásico *Doom* fueron reemplazados por enemigos más humanos. "Marine Doom" nunca fue oficializado como una herramienta de entrenamiento militar legítima. Sin embargo, se incentivó el uso de este y su instalación sin autorización era sancionada y penalizada⁴². Adicional a esto es importante mencionar que diversas instituciones como el instituto para tecnologías creativas de la

⁴² CHRISTIAN BEEKMAN, "The History of Video Games And The Military" <http://taskandpurpose.com/us-militarys-close-history-video-games/> Consultado 25 de marzo de 2017

universidad de Southern California fueron financiados por entidades como El Pentágono y la C.I.A, los cuales dieron 45 millones de dólares para este proyecto bajo la dirección de Richard Lindheim⁴³.

⁴⁴Posteriormente el cuerpo de Marines desarrollo un “Fire Team Training Tool” junto con Destineer Studios quienes más tarde sacarían este mismo producto al mercado con un nombre comercial llamado “Close Combat First to Fight” en 2005. Este fue diseñado con la ayuda de Marines activos y jubilados, que habían participado en la segunda batalla de Fallujah en Irak. Este juego desarrollaba su narrativa en un ambiente en el que el jugador y sus compañeros se insertan en la crisis de Líbano, cuando el primer ministro del país tuvo que abandonar temporalmente su cargo, y el movimiento radical "Atash", liderado por el clérigo fundamentalista Tarik Qadan y ayudado por Siria e Irán, buscan la adjudicación del territorio. A lo largo del juego los Marines tienen que enfrentarse a Atash, a tropas sirias y fuerzas especiales iraníes⁴⁵.



Ilustración 9 Portada del juego Close Combat First to fight

46

Fue en juegos como este donde se empezó a notar la clara influencia del ejército de los Estados Unidos, en el desarrollo de juegos con narrativas específicas.

⁴³ Thomas Riegler, *On the Virtual Frontlines: Video Games and the War on Terror*, Ed Halter, Eddo Stern; 2009. pp2

⁴⁴ Imagen obtenida del portal <http://www.theisozone.com/covers/xbox/close-combat-first-to-fight-slim-usa-dvd-sleeve-xbox/> consultado el día 25 de marzo de 2017

⁴⁵ Thomas Riegler, *On the Virtual Frontlines: Video Games and the War on Terror*. P 13.

⁴⁶ Imagen obtenida del portal Torrentsgames <http://torrentsgames.org/pc/close-combat-first-to-fight-pc.html> Consultado el día 25 de marzo 2017

Previamente al lanzamiento de Close Combat First to Fight el ejército de los Estados Unidos se alió con los desarrolladores de juegos de consola Pandemic Studios para desarrollar Full Spectrum Warrior, el cual sería su propio juego de entrenamiento basado en escuadrones del ejército norteamericano en 2004 y el cual tuvo una secuela comercial posteriormente. Lo interesante de estos nuevos juegos es que a diferencia de los previamente realizados en colaboración con el ejército de los Estados Unidos y empresas de videojuegos los cuales solo eran vistos y utilizados como herramientas de potencial entrenamiento. Esta nueva generación de juegos buscaba además de tener un nivel de realismo y simulación más elaborado, también se caracterizaba por el uso de narrativas específicas, historias creadas por diseñadores que buscaban recrear espacios específicos en algunos casos mezclando hechos de la realidad con hechos imaginarios para articular una historia en particular. Por ejemplo, en Full Spectrum Warrior, el jugador tiene que tomar cargo sobre un escuadrón en una zona de guerra urbana, donde este tiene que observar instrucciones del MOUT y seguir los principios de la doctrina "Sorpresa, seguridad, simplicidad, velocidad y determinación de acción"⁴⁷



Ilustración 10 Foto Captura del juego Close Combat: first to fight

La narrativa del juego se centra en una ola de terrorismo que se ha desatado en Europa y el sudeste asiático centrandose sus objetivos de acción en los intereses del Reino Unido y los Estados Unidos. La fuente de estos ataques lleva al jugador a un pequeño espacio ficticio en el medio oriente llamado Zekistan, donde el dictador Mohamad Jabbour Al-Afad provee de alojamiento seguro al grupo terrorista de Al Qaeda a la vez que también les provee de centros de entrenamiento e incita al limpiamiento del grupo étnico Zeki. En el juego después de varias iniciativas de diplomacia fallidas, la NATO toma una iniciativa de invadir Zekistan para deponer a Al-Afad, invasión en la cual las fuerzas de los Estados Unidos son las que lideran la coalición de ataque a Zafarra y

⁴⁷ Cita tomada del juego Full Spectrum Warrior

cuyo objetivo es capturar al objetivo, el juego finalmente concluye con el dictador muerto resultado de un bombardeo. Full Spectrum Warrior más que un juego es la encarnación virtual en esencia del imaginario que recae sobre oriente medio, a su vez, este promueve y legitima las políticas intervencionistas contra el terror que se manejaban y se manejan hasta hoy en día. Full Spectrum Warrior es la virtual digitalización de la doctrina Bush sobre el territorio ficticio de Zafarra, en este lugar de medio oriente, el cual debe ser tomado utilizando la doctrina de guerra urbana, y el cual está representado en una forma "orientalista" clásica no es sino una muestra de cómo los juegos digitales encarnaban más que una noción de entretenimiento, estos eran una virtualización de la guerra y las políticas militares vigentes. Steve O'Hagan del diario Guardian realizó un comentario acerca de este juego en un artículo publicado en este periódico, en el cual menciona⁴⁸

49



Ilustración 11 Foto captura del juego Full Spectrum Warrior

*Al-Afad's ,hatred of the western world is well-known' should convince some that the cause is just. If not, when they hear his country is "a haven for terrorists and extremists", in particular 'Taliban and Iraqi loyalists', who will blame the army for reaching for that industrial-sized can of whoop-ass?"*⁵⁰

Uno de los aspectos más interesantes de estos juegos, fue que empezaron a establecer una representación de un enemigo desde el anonimato, es decir, si bien el enemigo era representado por su aspecto barbudo y feroz, permanece totalmente en el anonimato, estos no tienen nombres, familia, ni pasado, aparte de que su alteridad islámica la cual está claramente perfilada, estos no son nadie excepto obviamente a los ojos del espectador -terroristas-. Para concluir se podría decir que *Full Spectrum Warrior* es un juego que recrea a la perfección la doctrina Bush que estaba en marcha para el momento, en la cual los Estados Unidos deponen

⁴⁸ Greg Kasavin "Full Spectrum Warrior is very good overall, and deserves credit for being something other than just another military-themed shooter or strategy game". <https://www.gamespot.com/reviews/full-spectrum-warrior-review/1900-6099719/> sábado 25 de marzo de 2017

⁴⁹ Imagen tomada del portal. <https://www.gamespot.com/reviews/full-spectrum-warrior-review/1900-6099719/> sábado 25 de marzo de 2017

⁵⁰ Thomas Riegler, On the Virtual Frontlines: Video Games and the War on Terror pp 8-9

tirano con conexiones terroristas y transforma a Zekistán a una democracia al mejor estilo occidental.

Esto nos lleva a un nuevo punto y es la forma como los videojuegos particularmente en los Estados Unidos después del 9/11 fueron utilizados como herramientas para difundir las doctrinas y el pensamiento de la sociedad norteamericana del momento. Durante el gobierno de Bush la guerra contra el terror se llevó a nuevos escenarios de pelea, sometiendo esta misma a la virtualización. Desde 2001 el enfoque de varios juegos fue hacia temáticas de terrorismo y contra-terrorismo, esta característica particular a partir de la fecha es un reflejo de la cultura y el pensamiento norteamericano más de lo que se puede pensar. La guerra y el terrorismo no era una ficción, estaba ahí, este podía ser tu vecino, tu trabajador, incluso tu familiar, así que porque no llevar esta guerra a la virtualidad también.

En este campo los videojuegos se volvieron un arma de vanguardia para enfrentar esta problemática y también como arma de difusión ideológica de la doctrina del momento. Durante este periodo se dieron la producción de diversos títulos con temáticas contraterrorismo que permitían a los usuarios jugar y ponerse en el papel de los soldados en las compañías de Irak y Afganistán (Kuma War), o destruyendo redes terroristas (War on Terror, Terrorist Take Down. Black) incluso incursionar en los comandos futuristas (Ghost Recon), también otras temáticas como ser parte de un equipo Swat o un agente de inteligencia o soldados de fortuna (Counter Strike, Splinter Cell, Mercenaries). Lo que se empezó a caracterizar en la industria del mercado de los juegos digitales estadounidenses era una constante por la virtualización de lo militar, una virtualización de la guerra contra el terror en un intento por crear una cultura militante virtual que estuviera basada en las políticas militares del momento.

La guerra contra el terror por medio de los juegos digitales planteaba respuestas a las clásicas preguntas de un conflicto ¿Por qué luchamos? ¿Y contra quién? Estos por medio de la caracterización de unos enemigos estándar hombres sin escrúpulos, temidos y capaces de hacer lo que fuera con tal de destruir la integridad occidental sus valores y todo lo que este representara, hombres sin rostro, pero con bandera, los convertía en objetivos dignos de ser eliminados en la lógica del juego, ya que estos simplemente cumplían con la función de ser un buen enemigo. Y aún más allá de estos simples objetivos comunes fáciles de eliminar había objetivos más profundos de mayor incidencia, ya que estos terroristas o guerrilleros simplemente eran peones o marionetas de estados tiranos que atacaban la integridad occidental. Estos juegos no solo se limitaban a crear un enemigo, sino que también mostraban como debían ser eliminados, por medio de ataques preventivos para desestabilizar estos gobiernos y cambiarlos por dulces democracias al mejor estilo occidental, algo muy propio del gobierno

estadounidense. Muchas de estas narrativas que mostraban a estos grupos malvados y desertores de todos los valores dignos de la humanidad, muchas veces no mostraban sus fundamentos o historia simplemente los mostraban como entes que nacían para hacer el mal.

Incluso antes del inicio de la guerra contra Irak los jugadores podían matar a Saddam Hussein en títulos como *Conflict: Desert Storm* en 2002 en el cual el jugador tomaba el papel de un SAS, y cuyo lema era “¡No diplomats, no negotiation, no surrender!”. En este videojuego el jugador tenía como misión principal sabotear misiles Scud que poseía el enemigo por medio de la detonación de los mismos con explosivos C4, y finalmente acabar con el general “Aziz” líder de la fuerza enemiga que tenía cierta similitud con el dictador iraquí.

51



Ilustración 12 Foto captura del juego Conflict: Desert Storm 2 en la cual se puede observar al general Aziz

La secuela de Conflict: Desert Storm II Back to Baghdad (2003) no se quedó fuera de la polémica este también promovía claras referencias a “las armas químicas secretas de Saddam Hussein” las cuales representaban una amenaza para toda la integridad occidental, la misión de este era clara “Lock and load, and get ready to get loud” o por su traducción “Seguro y cargado, y preparado para hacer ruido”. Estos títulos fueron los primeros en abordar temas de guerra reciente con mensajes tan directos. Sin embargo, este solo sería el comienzo de una larga cadena temática de contenidos que saldrán al mercado con el mismo propósito.

⁵¹ Imagen obtenida del canal de youtube AFguideshd <https://www.youtube.com/watch?v=7nGI0LU9U8I> consultado el día 25 de marzo 2017

En el año 2009 el título Six Days In Fallujah fue anunciado el cual era un juego basado en la batalla de la ciudad iraquí de Fallujah de 2004, la cual dejó 38 soldados del ejército estadounidense muertos en acción y aproximadamente unos 1200 insurgentes muertos. Fue un juego creado por la iniciativa misma de los veteranos de la batalla, los cuales se acercaron a Atomic Games empresa dedicada a producir simuladores de combate para militares, y dijeron que; “querían contar sus historias a través de videojuegos porque esa es la forma como ellos habían crecido” a su vez la compañía vio esto como una oportunidad de crear una suerte de juego documental, el cual pudiese ser tanto un juego digital en el mercado como una herramienta documental para informar. Atomic Games que es propiedad de In-Q-Tel una empresa financiada por la CIA junto con otras inversoras, utilizó más de tres docenas de soldados que estuvieron en Fallujah junto con imágenes satelitales clasificadas del lugar, para garantizar y darle una apariencia fiel su simulador. Sin embargo, el título nunca salió al mercado oficial, debido a múltiples protestas de veteranos de la guerra de Irak y familiares a ambos lados del Atlántico, junto con variadas reacciones de la comunidad internacional tanto en periódicos como noticieros, obligaron a la compañía japonesa Konami a cancelar el lanzamiento de este.

52



Ilustración 13 Foto Captura de Six Days In Fallujah

David Leonard profesor del “Department of Critical Culture, Gender, and Race Studies” en el Washington State University ha argumentado que los videojuegos se han convertido en transportadores de discursos e ideologías en la sociedad contemporánea norteamericana, este menciona en un artículo denominado Unsettling the Military Entertainment Complex – Video Games and a Pedagogy of Peace, in Media and Information Literacy Education que “estos juegos incluso más que las escuelas, la religión u otras formas de cultura popular están enseñando acerca

⁵² Imagen obtenida del portal <http://www.remotedevice.net/vla/six-days-in-fallujah/> consultado el día 25 de marzo de 2017

de raza, genero, sexualidad e identidad nacional, y que estos juegos son como vehículos sofisticados en los cuales habitan y difunden ideologías de hegemonías”⁵³. Es importante tener en cuenta que el significado de los juegos digitales se transmite visualmente, textualmente y socialmente a través de sus narrativas, por lo tanto, estas dinámicas de significados por medio de la interacción se han vuelto en algunos casos herramientas ideológicas contra enemigos específicos. Ya que son estas narrativas expresadas en los juegos digitales las que establecen relaciones con los discursos antiterroristas siendo en muchos casos las primeras impresiones que tienen las juventudes estadounidenses frente a este tema.

En el año 2002 el instituto del pentágono en Monterrey (Modelling, Virtual Environments and Simulations) diseño el juego online *America's Army* en el cual buscaban ofrecer a futuros y posibles reclutas una simulación realista de la guerra. Este juego el cual podía ser descargado desde la página oficial del ejército de los Estados Unidos ofrecía unas dinámicas de juego totalmente diferentes a las clásicas, este consistía en misiones de carácter táctico, las cuales primero debían realizarse por medio de un entrenamiento para acceder a la segunda fase, las cuales consistían en defender junto a la brigada numero 172 el oleoducto de Alaska, o también ir en una misión de rescate con la división decima de montaña para liberar soldados que había sido hechos prisioneros por terroristas. El periódico *Los Angeles Times* realizó un artículo acerca de este en donde afirman:

*“War may be hell, but this is not the message the Army wants to send. Instead, the games depict an Army that is precise, organised and technically advanced. Tactical missions and advanced weaponry are the focus of the game’s missions, not violence.”*⁵⁴

En 2005 la versión comercial de America's Army titulada America's Army True Soldiers transportaba a los jugadores a los campos de batalla de Afganistán pocos años después de la invasión en 2001. Posteriormente este escenario bélico vendría a ser actualizado en 2006 con el anuncio de America's Army Special Forces, en el cual los jugadores ocuparían el rol de fuerzas especiales en la guerra contra el terrorismo, los cuales se enfrentarían a terroristas tanto en Europa como en Medio Oriente. De acuerdo con Tim Lenoir y Henry Lowood profesor de la Universidad de Standford, el hecho de que la industria de los videojuegos se torne hacia lo militar demuestra que la industria militar no se deshizo con la guerra fría. Sino que esta se transformó en un complejo de entretenimiento militar moderno y sofisticado que ahora lucha sus guerras en otros campos de batalla como la virtualidad

⁵³ D Leonard, Unsettling the Military Entertainment Complex – Video Games and a Pedagogy of Peace, in Media and Information Literacy Education 4(4), 2004, pp. 1-8.

⁵⁴ Thomas Riegler, On the Virtual Frontlines: Video Games and the War on Terror pp 3

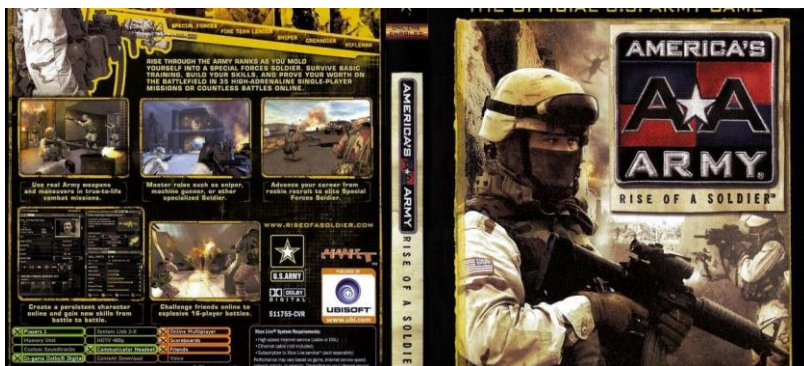


Ilustración 14 Foto de la portada del juego America's Army Rise of a soldier

Como se ha mencionado la industria de los juegos digitales ha sido utilizada como herramienta de propaganda y reclutamiento, muchas veces haciendo uso de la historia para articular sus narrativas y sus temáticas, esto con el fin de generar sentimientos de empatía y nacionalismo. En el año 2004 la firma de la ciudad de New York *Kuma reality games* pensó en una nueva iniciativa para el momento, la cual se basó en el logo “Play de news” o juega las noticias en español, esto lo lograron a través de la serie de juegos online Kuma War-Series a la cual se puede acceder por medio de una suscripción. En esta los jugadores podían jugar los “highlights”⁵⁶ de la guerra contra el terror, en este se podían acceder a misiones como matar los hijos de Saddam Hussein, o al mismo dictador Iraqui, recrear escenarios de batallas como la de Fallujah, Mosul, Najaf y Ramadi. Cuya política era “Wherever the war takes our forces, we’ll put you there” (donde sea que la guerra lleve nuestras fuerzas, te pondremos allí).

Lo más interesante de esta entrega era que algunos de estos escenarios eran una versión tergiversada de la realidad histórica, en los cuales se mostraban a las fuerzas estadounidenses como victoriosas, logrando sin contratiempo alguno sus misiones, a pesar de que estas en realidad no hayan ocurrido así. Por ejemplo, en la misión 7 de la franquicia el jugador tenía el objetivo de rescatar unos prisioneros de Teherán en una audaz incursión en el complejo enemigo, mientras que realmente el comando encargado de esta misión en el año 1980 termino en catástrofe total e incluso resulto en humillación para la administración Carter. En otra de estas misiones la misión 31 ofrece al jugador la captura de Osama Bin Laden en los complejos de Lacueva de Tora Bora junto con un asalto abortado en los años noventa, el cual es exitosamente ejecutado en el juego. Kuma War ofrece escenarios que exaltan la doctrina Bush del momento, tomando acción sobre objetivos a los cuales se les denomina “el eje del mal” y haciendo constante alusión a los peligros del terrorismo. Los hechos más polémicos de este juego, fueron la misión 58 (asalto a Irán), la cual se presentaba como un escenario


⁵⁵ Imagen extraída del portal <http://www.inter-doc.org/indice/americas-army/> consultada el 26 de marzo de 2017

⁵⁶ Término usado para describir los mejores momentos de una situación.

extremadamente plausible que trajo de vuelta la fantasía del neoconservadurismo, el cual buscaba destruir las armas de Irán con ataques estratégicos preventivos, por medio de infiltraciones en las bases de Natanz. Y las misiones 108 (caída de Siria, la última resistencia de Gaddafi y la 107 (Muerte de Osama Bin Laden).⁵⁷

58


Mission 107: The Death of Osama Bid Laden



End the decade long reign of terror and take down Osama bin Laden in KUMA Games' new free game, KUMA\WAR: Episode 107: The Death of Osama bin Laden. The last game episode in the KUMA War series let's you recreate the mission that took down the world's most wanted terrorist, Geronimo. Play as the fearless Navy Seals team in an attack\defend team style mission. Download the free, full version of The Death of Osama bin Laden now!
www.kumawar.com or www.kumagames.com
[Mission Details]

*Ilustración 15Foto
Captura del listado de
misiones de la página
oficial de Kuma War*

Mission 108: Fall of Sirte: Gaddafi's Last Stand



Relive Muammar Gaddafi's final take-down and the Libyan rebels' triumph with this brand new multiplayer mission! Above the streets of Sirte, a Predator drone and jets help force Gaddafi to flee the burning city and into the hands of the Libyan rebels. When the smoke clears, the former leader lays dead.
[Mission Details]

KUMAGAMES

Para finalizar este capítulo y en forma de conclusión del mismo es posible afirmar que los juegos digitales han sido sin lugar a duda uno de los artefactos culturales con mayor auge en el mundo contemporáneo, esto se ve reflejado no solo en su crecimiento económico. Sino también, en cómo estos también han afectado otras esferas fuera del entretenimiento como lo son la esfera militar y el mundo político. La capacidad de simulación y representación de los juegos digitales junto a sus múltiples características (perspectiva, interacción y narrativa) para lograr que el jugador interactúe con este, convierten a estos en herramientas de diversos usos que sirven literalmente para todo, si separamos a estos del universo del entretenimiento y los vemos como son, es decir herramientas de construcción de universos que pueden ser moldeados a voluntad, con los ideales, narrativas, perspectivas, personajes e incluso héroes y villanos que desee su creador, estos juegos se convierten en espacios de creación de realidades interactivas, que son sumamente poderosas para generar cualquier tipo de empatía o para usos pedagógicos.

Este punto es fundamental para el análisis de estos, si a su vez, contemplamos el lugar de creación de estos, y la forma como estos se han usado, el hecho de que gobiernos como el de

⁵⁷ Kuma War “lista de misiones”, en <http://www.kumawar.com/Mission.php> consultado el 26 de marzo de 2017.

⁵⁸ Imagen tomada de Kuma War “lista de misiones”

los Estados Unidos hagan y hayan usado estos como herramientas para diversos fines, entre estos el uso de los mismos como herramientas de entrenamiento militar, posteriormente como herramientas de reclutamiento y por supuesto como herramientas de propaganda constante, invita a generar una reflexión en cuanto a cómo estas nuevas herramientas tecnológicas están configurando los paradigmas sociales y políticos del mundo por medio del uso de la simulación y representación de símbolos de la cultura, la sociedad y la política en sus mundos virtuales.

El hecho de que muchos de los países e individuos que fueron declarados enemigos de los Estados Unidos fuesen representados en juegos digitales bélicos, que concuerdan con las doctrinas militares del momento, y a su vez también cumplieran la función de virtualizar la guerra contra el “terror” es una muestra de cómo los juegos digitales son efectivamente herramientas políticas e incluso armas cuando se habla en términos de representación del otro. La capacidad de crear una propaganda que no solo es interactiva y envolvente, sino que a su también se establece como una propaganda que técnicamente se autofinancia y genera ganancias adicionales es una nueva forma de difundir la ideología y la propaganda en el mundo, no solo la gente está accediendo a esta propaganda, sino que también está dispuesta a pagar por la misma.

Capítulo 2. ¿La Intervención virtual?

En el capítulo anterior se estudió la forma como los juegos digitales se han conformado como artefactos culturales generadores de cultura y como espacios de representación y herramientas las cuales pueden recrear y simular diversos espacios con realismo impecable, permitiendo a estos traspasar la barrera del ocio y el entretenimiento, configurándolos como canales de ideologías y herramientas de política que han sido usados históricamente.

En virtud de la hipótesis central y en mostrar en este análisis la forma en la que los juegos digitales como artefactos culturales que trascienden los espacios y afectan directamente a la realidad de las sociedades transformándolas y generando cambios en estas. El presente capítulo analizará de fondo una de las narrativas que han causado polémica internacional en el mundo moderno, lo que conlleva a protestas sociales y reclamos frente a otros gobiernos, con amenazas incluso de veto y creación de leyes para prohibir estos productos en el país latinoamericano. Para este análisis se utilizará y se basará en la información desarrollada en el primer capítulo en cuanto a la forma como los juegos digitales se configuran para representar espacios y difundir ideologías a través de narrativas específicas. El análisis que se realizará en este capítulo hace referencia específica a la historia principal que desarrolla el juego, es decir, a la su narrativa o “realidad ficticia”⁵⁹ la cual es la encargada de dar elocuencia a la historia. El estudio de esta narrativa será el enfoque principal del capítulo, tomando otros aspectos del juego mismo (como el juego libre, escenarios, voces, diálogos casuales), pero utilizando estos como apoyo para el análisis narrativo.

El juego que se analizará en este capítulo será el videojuego *Mercenaries 2 World in Flames*. Este ha sido seleccionado debido a las diversas polémicas que causó, y las múltiples acusaciones por parte de las directivas del gobierno venezolano dirigido por el presidente Hugo Chávez Frías, acusando a este de propaganda imperialista y excusa para justificar y preparar psicológicamente para una intervención en el país. Se realizará un análisis de este en búsqueda de mostrar de qué forma puede ser entendido *Mercenaries 2* como una herramienta de propaganda imperialista sobre el territorio de Venezuela y que similitudes o desfases tiene esta narrativa ficticia sobre la realidad histórica del país.

Mercenaries 2 World in Flames, una Venezuela paralela.

La segunda entrega del juego de la compañía Pandemic causó revuelo en Venezuela, en este país se le clasificó como propaganda imperialista, la cual preparaba psicológicamente a la población para una posible intervención. En su defensa Greg Richardson, vicepresidente de la firma de las

⁵⁹ Según Petra Boers de la Universidad de arte de Ámsterdam, la ficción es una de las herramientas más poderosas del arte, esto debido a que es esta la que permite la indagación y apropiación sobre otras realidades. Esta permite inventar nuevos mundos, creando nuevas narrativas y permitiendo así un ejercicio de pre-imaginar el futuro.

operaciones comerciales, dijo a la Associated Press que: "Pandemic Studios es una empresa privada, centrándose únicamente en el desarrollo de entretenimiento interactivo"⁶⁰ negando estas acusaciones y afirmando que la empresa no tenía relación alguna con estas acusaciones, a su vez, el publicista de Pandemic Chris Norris dijo que sus diseñadores "siempre quiere tener una estafa de los titulares"⁶¹, y que solo querían aprovechar la polémica para tener un mayor índice de ventas y llamar la atención hacia el juego. Además de esto también agrego que: "A pesar de que un conflicto no necesariamente tiene que estar pasando, es lo suficientemente realista creer que eventualmente podría suceder."⁶²

Pandemic como se mostró en el capítulo pasado estuvo en su momento asociada con entidades militares del estado norteamericano con el fin de desarrollar juegos como Full Spectrum Warrior, el cual fue creado con intenciones de entrenamiento militar siendo este un simulador de entrenamiento de infantería creada para su uso por el ejército de Estados Unidos. Punto que jugo en contra frente su defensa ante las acusaciones por parte de los diputados venezolanos frente a que esta compañía tenía vínculos con entidades de los Estados unidos como la CIA y el ejército norteamericano.

El congresista venezolano Ismael García, un partidario del gobierno de Chávez del momento, dijo que el juego de video fue el trabajo de preparación para una invasión real. "Creo que el gobierno de Estados Unidos sabe cómo preparar campañas de terror psicológico para que puedan hacer las cosas suceden más tarde"⁶³

Mercenaries 2 es un juego sandbox es decir un juego en donde el jugador tiene libertad de acción sobre el personaje y el espacio en el que este se encuentra, en este tipo de juegos, al jugador se le permite realizar múltiples acciones libres como explorar el mapa a voluntad o interactuar con objetos, personajes, fuera de la historia lineal del juego, esto permite que el jugador pueda regresar a las diversas zonas del juego tantas veces como este desee y realizar diversas acciones libres sobre el mismo territorio sin seguir una linealidad u objetivos específicos.

⁶⁰ BBC Mundo, "venezolanos vs video invasión", en el portal web http://news.bbc.co.uk/1/hi/spanish/misc/newsid_5018000/5018406.stm Consultado domingo 7 de May. de 17

⁶¹ BBC Mundo, "venezolanos vs video invasión"

⁶² BBC Mundo, "venezolanos vs video invasión"

⁶³ BBC News, "Venezuelan anger at computer game" en el portal <http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/5016514.stm> Consultado el día Lunes 10 de abr. de 2017

Argumento del juego

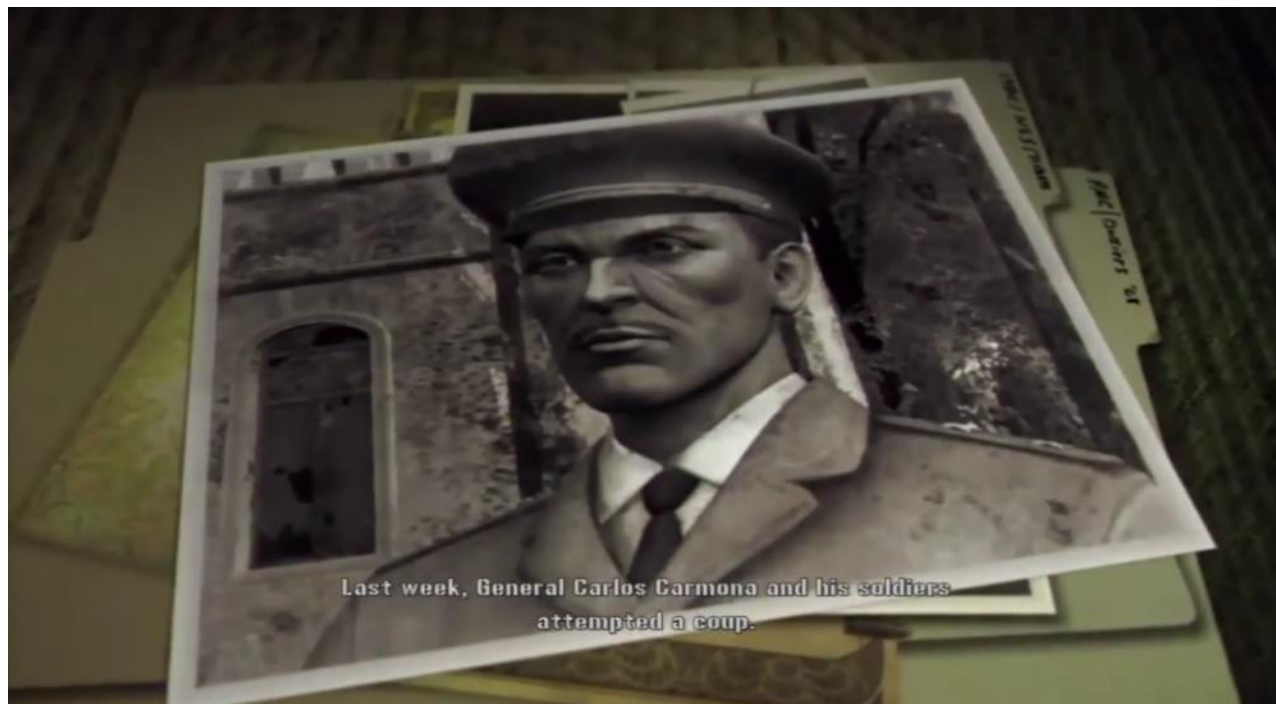


Ilustración 16 General Carmona

Mercenaries 2 World in Flames está desarrollado cronológicamente en el año 2010. La historia inicia con el contrato de un mercenario⁶⁴ en el territorio venezolano por un empresario de nombre Ramon Solano el cual es el hijo de un capo de la droga y multimillonario Eduard Solano el cual ganó sus fondos mediante la creación de una de las primeras empresas de software en Venezuela. Este es introducido al jugador por medio de antiguo amigo del protagonista llamado Blanco. Solano pide al mercenario la liberación del General Carmona, el cual intentó un golpe de estado ante el gobierno del momento, resultado de este intento es atrapado y encarcelado por una parte insurrecta de su ejército, la misión del mercenario empieza aquí donde este debe rescatar al General Carmona y traerlo de vuelta.

⁶⁴ El juego permite al jugador elegir entre tres opciones de protagonista entre estos nos ofrece un sueco de nombre Matías Nilson, un estadounidense de nombre Chris Jacobs, y una mujer de nacionalidad japonesa y criada en Inglaterra de nombre Jennifer Mui, esta selección de personaje solo cambiara ligeramente los diálogos entre el jugador y los demás personajes de la historia.



65

Ilustración 17 Mapa del juego Mercenaries 2

⁶⁵ Foto captura tomada del juego Mercenaries 2 y editada por el autor de este texto.



Ilustración 18 Primeras ambientaciones en las que se desarrolla el juego, las cuales muestran un asentamiento de tipo favela en donde se encuentran los soldados venezolanos.

Tras aceptar el contrato el mercenario se dirige al lugar donde este se encuentra cautivo. la representación del escenario inicial se caracteriza por la escasa infraestructura del lugar, este el cual está caracterizado por unas pequeñas casas elaboradas con paredes de madera y techos de lámina de aluminio, junto con un inmenso territorio tropical alrededor son las primeras imágenes de representación de la espacialidad del territorio, este se muestra como un sector aislado, precario y en mal estado.

Tras la liberación de Carmona, nuestro protagonista es traicionado por el mismo Solano, el cual afirma que tiene “grandes planes para Venezuela” y que no puede darse el gusto de tener futuros mercenarios detrás de este, por este motivo Solano traiciona al protagonista e intenta asesinarlo. Sin embargo, este se salva saltando al Lago Maracaibo desde un balcón y logra escapar con heridas menores. Tras este momento el jugador se dirigirá a reunirse con su equipo en un bar para saber qué medidas tomar.

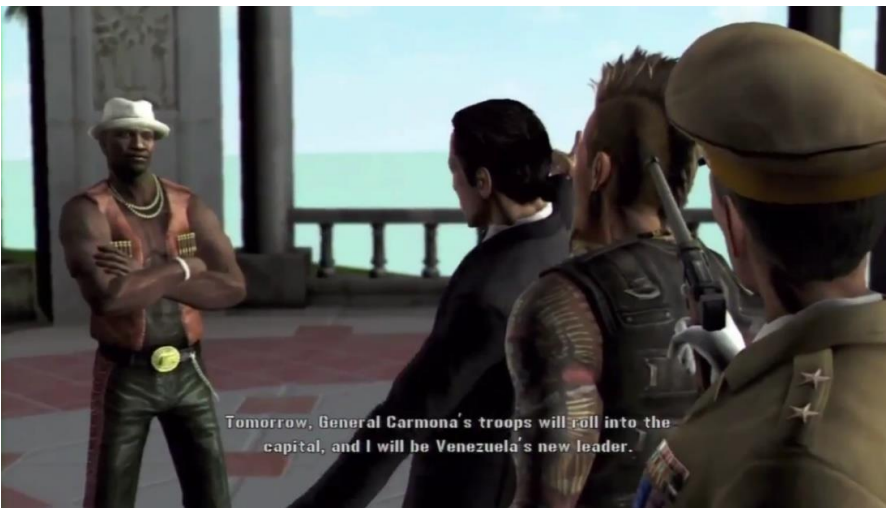
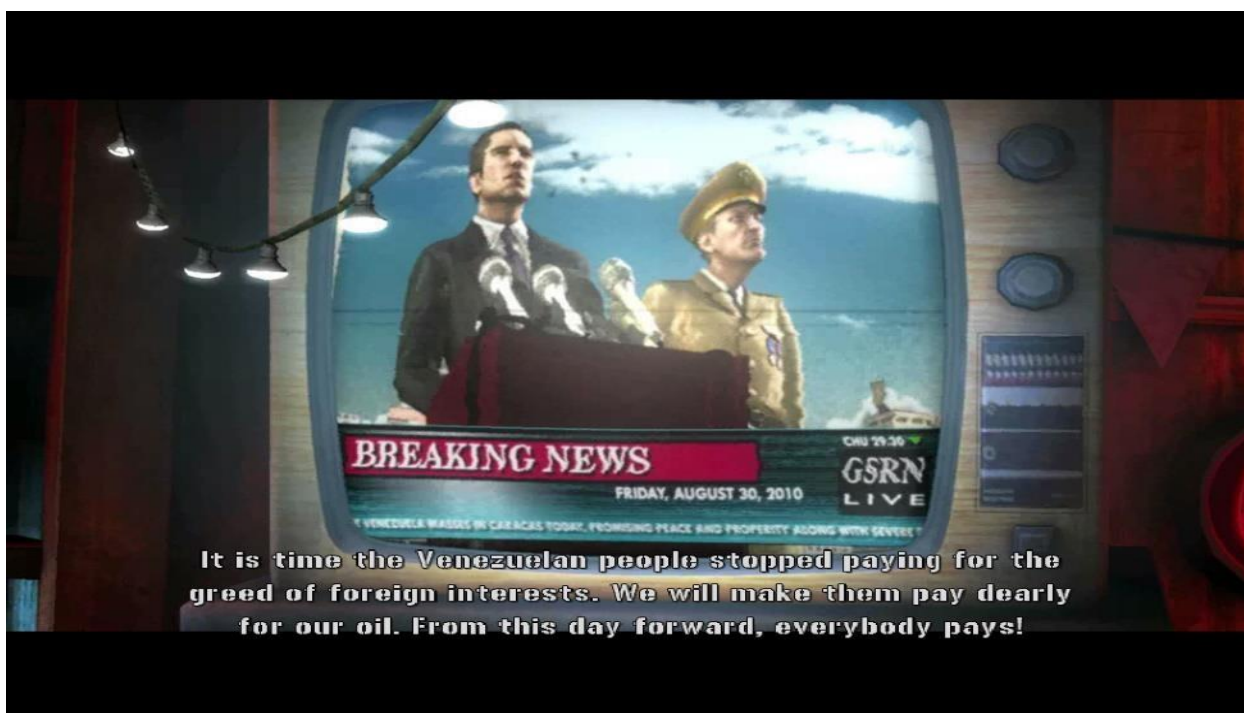


Ilustración 19 Foto captura del momento de la traición hecha por Solano.

Tras el escape, el jugador junto con su equipo se entera por medio de un noticiero del proceso que está sucediendo en Venezuela. Este menciona que tras la ascensión de Solano como nuevo presidente de esta, este tomó como primeras acciones volver a Caracas una instalación militar, también se botan datos frente a la situación política de este escenario virtual en la cual se menciona que Venezuela con un estimado de 1/3 de producción petrolera en el mundo, ha sufrido de malas administraciones constantemente, también se hace mención de un grupo de guerrilla llamado PLAV (People's Liberation Army of Venezuela) el cual se opone a la postulación de Solano. Finalmente, este noticiero acaba haciendo alusión a dos cosas el hecho de que si no fuese por el petróleo nadie le pondría atención a lo que está sucediendo en Venezuela y también al tipo de discurso que maneja Solano en su administración, la cual tiene un corte populista esto se denota en el momento en que este afirma en un discurso:



*"It's time the Venezuelan people stopped paying for the greed of foreign interest.
We will make them pay dearly for our oil. From this day forward, everybody pays!
¡Viva Venezuela!"⁶⁶*

Tras este suceso empieza el desarrollo de la historia para nuestro jugador cuyo único objetivo es vengarse. La primera acción de este es asediar la hacienda de Solano en busca de este, sin embargo, este ya no habita en ella, por lo que el equipo decide hacer de esta la base de operaciones principal durante su estadía. Posteriormente el jugador se adentra en una búsqueda de contactos para encontrar a Solano, Blanco y Carmona sus principales objetivos. Para ello empieza a realizar diversos contratos con las múltiples facciones que se encuentran en el

⁶⁶ Cita sacada del juego

territorio venezolano y las cuales tienen intereses particulares sobre el mismo.

En una entrevista realizada al escritor del videojuego Matthew Colville, por un analista venezolano de nombre Gregory David Escobar que realizó un documento llamado “Mercenaries 2: El polémico juego incomprendido que nadie jugó” en el cual realiza un análisis acerca de los diversos aspectos que englobaron la polémica con el juego. Este realizó preguntas a Colville relacionadas en torno a las acusaciones hechas por los diputados y el gobierno venezolano acerca de aspectos como la influencia política en el desarrollo del juego, a lo cual Colville respondió:

“Mientras estábamos desarrollando Mercenaries 2, leímos un artículo en un periódico estatal venezolano en el cual nos acusaban de estar aliados con el US Army y la CIA y preparando mentalmente a los adolescentes americanos para una invasión a Venezuela, etc. Nosotros terminamos ignorando ese artículo completamente. Es decir, no llegamos a pensar que alguien en Venezuela pudiese tomar eso en serio” ...” Aquí en los Estados Unidos tenemos un fenómeno similar. Es decir, muchas personas en los medios diciendo estupideces sin fundamento. Puedo decir, entonces, que esas acusaciones son categóricamente FALSAS. La única cosa en la que estuvimos tratando de preparar mentalmente a los adolescentes norteamericanos, ¡fue para que nos dieran su dinero por nuestro trabajo! Las decisiones que nos llevaron a desarrollar el juego en tu país fueron netamente artísticas”.⁶⁷

En su entrevista Escobar también plantea preguntas en cuanto al porqué del contenido en específico, este plantea preguntas en cuanto a porque se dio la elección de escoger Venezuela como lugar geopolítico para desarrollar la narrativa del juego. Colville respondió diciendo:

“No queríamos hacerlo en el medio oriente porque con tantos soldados peleando y muriendo en ese lugar, pensamos que sería muy complicado establecer nuestro videojuego de acción a lo “libro de comic” allí. Otros sitios, como Europa del Este han sido explotados hasta el cansancio.”⁶⁸

También afirmo que a los diseñadores del juego les interesaba hacer de Mercenaries 2 un escenario geopolítico creíble, mas no que estuviese destinado a suceder o estuviese pasando, es decir, este solo era un escenario de ficción con temáticas políticas. A su vez Colville afirmo

⁶⁷ Gregory David Escobar, “Sobre ley de prohibición de videojuegos y juguetes bélicos Mercenaries 2: El polémico juego incomprendido que nadie jugó” entrevista a Matthew Colville, <https://www.aporrea.org/actualidad/a133087.html>, Consultado el sábado 22 de abr. de 17

⁶⁸ Gregory David Escobar, “Sobre ley de prohibición de videojuegos y juguetes bélicos Mercenaries 2: El polémico juego incomprendido que nadie jugó”

que el hecho de que los nombres tuviesen parentesco con algunos personajes históricos del país era debido a que este quería que fueran los más acertados posibles, e irónicamente este tomó muchos de los nombres de listas de presos políticos a lo largo de la historia del país. Por ejemplo, el general Carmona toma su nombre de Pedro Carmona Estanga, hombre que ejecutó un breve golpe de estado de 47 horas a Hugo Chávez.

Retomando la historia del juego. Está conducirá al jugador a la ciudad de Maracaibo en búsqueda de información. Esta ciudad se encuentra ocupada por la empresa Universal Petroleum, empresa que posee desde hace años los derechos de explotación del petróleo y refinerías del territorio acordados con las anteriores administraciones del país, derechos adquiridos a cambio de ridículas remuneraciones al estado, según se afirma. Esta empresa según se hace informar, posee control sobre todos los pozos petroleros y refinerías del lago Maracaibo.

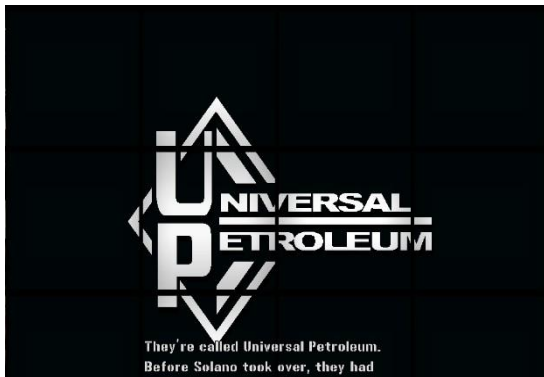


Ilustración 20 Logo de UP



Ilustración 21 Sede principal de UP

UP (Universal Petroleum) está encabezada por la Doctora Lorraine Rubin CEO de la misma, cuyo principal objetivo en el país es según ella “Keep the oil flowing”. Las primeras misiones dadas por la empresa internacional constan de recuperar equipo militar como armas y vehículos para estos, en función de mantener su presión sobre el territorio. Estas misiones se realizan con el fin de conseguir una audiencia con la CEO de la compañía, la doctora Loraine Rubin quien se especula tiene información sobre Blanco. A lo largo de estas misiones se generan las primeras impresiones del juego en cuanto a la infraestructura, sociedad y ambiente general del país sudamericano, entre estos se pueden destacar las conversaciones de los habitantes de las ciudades como Maracaibo (Sede de UP), Merida (Ciudad a favor del régimen de Solano) y territorios aledaños. Los que hacen mención de ideologías nacionalistas lo cual se puede denotar en frases como “The people of Mérida holds the memory of Bolívar closet o our hearts” u otras de crítica a la ciudad o a favor de otras entidades como: “I like the Universal Petroleum” “¡Viva Venezuela, viva Merida, Viva Solano!” “It’s so expensive to live in this town”.



Ilustración 22 Ilustración interiores de Merida

Una vez establecido relaciones con UP el jugador debe cumplir misiones de carácter más serio con la compañía relacionados con el ambiente político que desarrolla el juego, entre estas el protagonista debe rescatar al director financiero de UP Nicolás Contreras, el cual fue secuestrado por las fuerzas de Solano para hacer presión a la compañía y forzarla a que se retirasen del país en menos de seis horas, como método de presión para llevar a cabo su plan de nacionalización de los recursos. Cumplida estas misiones el jugador recibirá información sobre una reunión que realizara Blanco, junto con un piloto de helicóptero que le permitirá tener varias facilidades en el juego como: abastecer de recursos en cualquier posición (vehículos, armas, ayudas), recoger depósitos de gasolina, petróleo, dinero y demás recursos que el jugador pueda utilizar en el futuro.

En este momento del juego el jugador deberá establecer contacto con la guerrilla local o PLAV (People's Liberation Army of Venezuela). Liderados por un personaje llamado Marcela Acosta. Este acercamiento al grupo insurrecto se fundamenta en que esta facción posee la información acerca de cuándo será la reunión de Blanco y su gente.



Ilustración 23 Marcela Acosta

La guérrilla PLAV se caracteriza por ser una guerrilla de ideología de izquierda radical Marxista-Maoísta, la cual sigue el mismo modelo de las guerrillas surgidas en Latinoamérica en el siglo XX. Este grupo cuyo objetivo principal se centran en eliminar a Ramon Solano y su gobierno corrupto, junto con la erradicación de UP por los daños que estos han causado sobre la población venezolana debido a monopolio sobre el petróleo. La PLAV cumple muchos de los estereotipos populares de las guerrillas como lo son su armamento y equipo antiguo comprado a países que los apoyan, el hecho de que estos habiten en territorios clandestinos o apartados donde no hay poder estatal como la selva y territorios aledaños a las ciudades, y una constante expresión de su ideología y discursos en cada momento no importa donde se encuentre.



Ilustración 24 Bandera del PLAV



Ilustración 25 Soldado guerrillero del PLAV

Aspectos interesantes de esta representación virtual del grupo insurrecto es que estos son patrocinados por la república popular de china, aspecto que ayudaría a entender su afiliación comunista-maoísta, junto con su armamento chino. Estos están ubicados geográficamente en los alrededores de Merida (Ciudad a favor de Solano), cerca de Guanare y por el lado suroccidental del Amazonas. Su vestimenta se caracteriza por el estereotipo clásico de las guerrillas latinoamericanas inspiradas en el personaje del Che, y su infraestructura está compuesta por vehículos abandonados como buses y carros, junto con sacos de arena, alambres de púas y una que otra eventual metralleta. En el campamento de estos se puede encontrar una mujer que predica en forma de bucle el dogma del grupo guerrillero frente a los demás presentes, este discurso se caracteriza por una notable influencia ideológica comunista anti burguesa y populista. Esta dice:

"The struggle with the proletarians of the bourgeoisie is, at first, a national struggle. We, the proletarians of Venezuela must first attempt to settle matters with our OWN bourgeoisie. Our government striped the halo from every honored occupation. It has converted the physician, the lawyer, the free, the voice, man of science, into its paid wage laborers. The government attacks the family itself; tearing away the sentimental veil, reducing the family relations, to a mere money relations! We do not take up

*arms for ourselves. But in response to the angry protests of people against their oppressors! We fight in order to change the social system that keeps all our unarmed brothers and sisters in poverty, AND misery! We MUST carry the war into EVERY corner the enemy occupies. To his home, to his centers of entertainment, a TOTAL war!"*⁶⁹

En Mercenaries 2 la relación de China con el país latinoamericano se encuentra estrictamente ligada con la guerrilla PLAV por su afiliación ideológica a la izquierda marxista maoísta. Históricamente si hubo influencia china en los movimientos de guerrilla latinoamericanos si bien sólo dos fuerzas guerrilleras pro-chinas han operado en América del Sur (En Colombia desde 1967 y en Bolivia en 1969). Estos militantes pro-chinos rara vez se han unido Guerrilleros y pocas veces han sucumbido a lo que ellos llaman la "Pequeñoburguesa" de realizar guerrillas urbanas o llevar a cabo actividades de carácter terrorista como el secuestro y el asesinato a excepción de algunos grupos particulares como en Colombia.⁷⁰

En términos de política internacional durante la primera década del siglo XXI esta representación no está muy alejada de la realidad, bien es sabido que, durante los gobiernos de Chávez cuya afiliación ideológica era más próxima a la de China, este aumento fuertemente las relaciones con la potencia asiática, relación política que se fundamentó en hacer contrapeso a los Estados Unidos y mantener el sistema socialista en acción. Durante los mandatos de Chávez se firmaron más de treientos acuerdos suscritos desde mayo de 1999, los cuales trataban temas como la energía, infraestructura, agricultura y tecnología. En 2010 debido a esta relación Venezuela consiguió una ganancia de 3.021 millones de dólares y un aumento del cinco mil por ciento. Esta relación se fundamentaba estrictamente en la Petro-diplomacia es decir una correlación de intereses energéticos y seguridad marcados por la no intervención en asuntos privados por parte de la potencia desde que se mantuvieran las relaciones de intercambio de recursos energéticos. Estos acuerdos realizados por Chávez buscaban entre otras cosas no depender económicamente de los Estados Unidos, ya que Venezuela dependía económicamente del país norteamericano siendo este su cuarto suplidor de crudo. Y generar un contrapeso a la ideología y mecanismos de acción de los estados unidos.⁷¹

Las misiones desarrolladas por el jugador para la PLAV consistirán en capturar diversos puestos de avanzada y control del gobierno de Solano o VZ, para lograr mayor influencia y control

⁶⁹ Cita tomada del juego

⁷⁰ Ratliff, William E. "Communist China and Latin America, 1949-1972." Asian Survey 12, no. 10: 846-63. doi:10.2307/2643063. 1972.

⁷¹ Rada, S. H.. "Venezuela y China relaciones económicas en el régimen de Hugo Chávez (1999-2011)". Observatorio de la Economía y la Sociedad China, 2011.

político sobre el territorio, estos puestos estratégicos se encuentran en territorios como la ciudad de Merida, y asesinar directores operativos de UP para evitar el control de las refinерías y los pozos petroleros en el país. Eventualmente el jugador recibirá una misión especial, la cual consta de ir a la ciudad de Merida para destruir tres edificios los cuales pertenecen a la VZ junto con la captura o verificación de muerte de un general llamado “General Méndez” al cual se acusa de la muerte de múltiples soldados del PLAV junto con varias muertes civiles, en un punto de esta misión el general Méndez mandara una ofensiva para destruir la iglesia central en la cual se refugian civiles y soldados de la guerrilla. Tras la captura o muerte de Méndez nuestro protagonista recibirá información confidencial la cual le servirá en su búsqueda de encontrar a Solano.



Ilustración 26 Foto captura de una de las misiones.

En este punto del juego el jugador se dirigirá a las islas del norte del país, las cuales son territorio de piratas jamaicanos. El objetivo de ir a estas, es encontrar a un piloto de jet llamado Misha el cual trabajaba para las fuerzas de Solano, pero fue despedido y amenazado de muerte debido a que este lanzo una bomba en unas coordenadas erróneas que le dieron y le echaron la culpa de esto. A cambio de sus servicios Misha pedirá al mercenario eliminar a un teniente de las fuerzas venezolanas que lo embaucó. Tras cumplir esta misión el mercenario contará con los servicios de Misha lo cual le permitirá al mercenario usar misiles para impactar objetivos.



Ilustración 27 Foto captura del estandarte de la facción pirata.

Una vez completado el equipo de acción del jugador, este tendrá acceso a misiones más complejas y que tendrán más incidencia en la política del juego. En este punto el jugador volverá a Universal Petroleum para conseguir información definitiva de la reunión de Blanco, Solano y La VZ, para esto éste tendrá que capturar múltiples puntos de avanzada como lo son: uno en Altagracia para debilitar estratégicamente el gobierno de Solano, otro en el aeropuerto de Maracaibo para poder abastecerse libremente y mantener la influencia en el territorio. Finalmente, se le pedirá al mercenario una misión en la que este deberá escoltar al CFO de UP, David Espinoza a una refinería en la ciudad de Cabinas, la cual está siendo expropiada a esto por Solano como proceso de la nacionalización prometida tras su ascensión. En esta misión el jugador se entera que la misión de escolta solo es con el fin de quemar múltiples documentos los cuales comprometen a UP con los gobiernos anteriores en cuanto a la cantidad que se sacaba y aquello. Una vez cumplida esta misión se obtendrá información sobre el lugar de la reunión con Blanco.



Ilustración 28 Foto captura del jugador junto a "David Espinoza"

La historia del juego conducirá al jugador de nuevo a la PLAV en búsqueda de la información acerca de cuándo será la reunión. Para ello el mercenario deberá cumplir unas misiones adicionales como probar el nuevo armamento que ha sido comprado a China. Por último, se pedirá asaltar a gran escala y destruir un asentamiento de la VZ, el cual se encuentra en la Isla Fortaleza. Cumplida esta misión el mercenario obtendrá la información completa de la tan esperada reunión con Blanco, esta se realizará en una refinería en el lago Maracaibo.

La historia conducirá al jugador hacia la refinería en el lago Maracaibo con el objetivo de intervenir en esta y capturar a los HTV⁷². Sin embargo, en esta reunión solo se encuentra Blanco, ya que Solano atendía a esta de forma virtual, la misión finalizara con la captura o muerte de Blanco y la destrucción de la refinería, junto con la información de donde se encuentra Solano. Tras la obtención de esta información el jugador se dirigirá al resguardo de Solano ubicado en el suroriente de las amazonas, al llegar a este se encontrará con el bunker de Solano el cual se encuentra fortificado y no es posible de penetrar con ningún misil o “Bunker Buster” disponible, tras esta situación el protagonista se enterará que Carmona está dirigiendo un asedio en la base principal del equipo. En este momento el jugador se dirigirá a esta para protegerla y eliminar a Carmona del mapa.



Ilustración 29 Isla Fortaleza



Ilustración 30 Vista aérea de la refinería

Posterior a esta situación, la narrativa del juego conducirá a un cambio abrupto en cuanto a lo que se venía desarrollando políticamente hasta el momento. Se anunciará por las noticias que,

⁷² Siglas entendidas y usadas en el juego como “High Value Target” u Objetivo de alto valor.

tras la explosión de la refinería y la ola de violencia que se venía llevando a cabo., se anuncia que las “Naciones Aliadas” (Entidad que hace de papel equivalente a la Naciones Unidas) intervendrá en Venezuela tras una consulta dirigida por los Estados Unidos y doce países más, los cuales han llegado a la decisión de invasión debido a que esta ha caído bajo una ola de terrorismo interno dirigido por Ramon Solano y el General Carmona, sin embargo, también se hace mención de que el fracaso de Universal Petroleum para mantener el control del petróleo en el país fue parte de los motivos de Estados Unidos para hacer presión sobre la intervención. También se anuncia que Venezuela ha establecido relaciones directas con Corea del Norte en búsqueda de abastecerse de armamento suficiente para hacer frente a cualquier superpotencia que desee invadir al país. A su vez también china tras el fracaso de la PLAV de tomarse el poder intervendrá directamente para evitar la influencia norteamericana en el territorio.



Ilustración 31 Foto captura del momento en donde se anuncia la intervención por naciones aliadas y china en el territorio venezolano

En este momento el ambiente del juego cambiara totalmente para el jugador dándole un ambiente de carácter internacional a la política del juego. Sin embargo, para nuestro protagonista el cual solo desea venganza ese panorama es irrelevante. Nuestro nuevo objetivo será conseguir un arma nuclear de penetración, lo suficientemente poderosa para poder entrar en el bunker personal de Solano. En este punto del juego el jugador tendrá la opción de elegir entre prestar sus servicios a la república popular de China, o por otro lado prestar sus servicios a las Naciones Aliadas (Estados Unidos).



Ilustración 32 Foto captura del anuncio de la intervención China

Debido a que las acusaciones públicas de funcionarios del gobierno venezolano frente a Pandemic se basaron en acusar a estos de crear un juego cuyas intenciones eran preparar psicológicamente a los jóvenes para una intervención estadounidense y legitimar una intervención sobre el país latinoamericano, culpando al juego de ser una propaganda pro-americana en múltiples aspectos. En este punto del análisis se estudiarán ambos casos de elección de posibilidades para el jugador con el fin de no dejar de lado ningún aspecto de la narrativa ofrecida por los creadores del mismo.

[Versión de las fuerzas aliadas.](#)

En la versión de los aliados el jugador conocerá al agente especial Joyce, el cual es el encargado de las Naciones Aliadas durante su estadía en Venezuela. Las fuerzas aliadas establecerán su base de operaciones cerca a Caracas al igual que China. Una vez establecido el contacto con este, las misiones y los intereses de las AN (Allied Nations) no se hacen esperar, tras capturar unos puestos de avanzada de la VZ como el puerto de Caracas, junto con una perforadora, el agente Joyce pedirá al jugador que se dirija a una zona específica del mapa al sur de Caracas, la cual está poblada por civiles al ser una especie de comuna, en la se encuentra actividad y presencia militar de China, el objetivo es destruir tres barcos armados con misiles los cuales apuntan a lavase de operaciones de las AN, además de esto, también se requerirá al mercenario eliminar tres cabecillas de China los cuales se encuentran mezclados dentro de la población civil. A lo largo de las interacciones con el agente especial se nos mostrará de forma irónica los intereses tanto de Joyce como de las AN en el territorio esto se evidencia en la charla que Joyce ofrece al jugador en la cual este informa que habrá múltiples bajas de civiles, sin embargo, por esta razón es por lo que el jugador deberá realizar tal acción y no ellos. Menciona Joyce con tono irónico.



Ilustración 34 Foto captura del agente Joyce

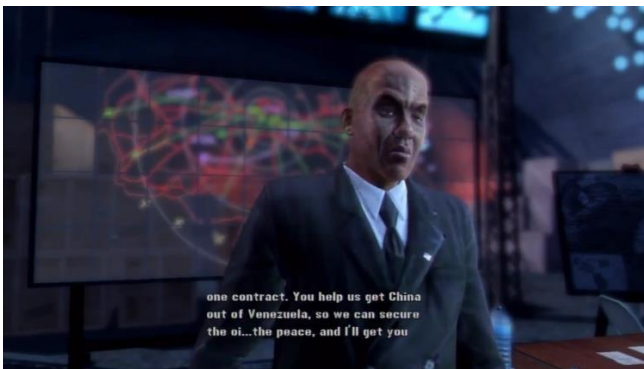


Ilustración 33 Foto captura en un momento en donde Joyce afirma que el deber del jugador es ayudar a eliminar a China para asegurar el petróleo.

En nuestro segundo encuentro con Joyce este nos informara sobre su preocupación acerca del control del petróleo, ya que tras el fracaso de la PLAV y UP por mantener el poder de las refinerías y los pozos

petroleros. China ha tomado control de estos, y ya que la facción oriental no tiene el deber de aparentar ante el mundo que solo están para preservar el orden y la democracia a diferencia de las AN, Joyce le comunica al mercenario que ese será su trabajo. Este asigna al jugador una misión en donde este debe dirigirse a la Isla Margarita (territorio el cual está ocupado por China en el juego) debido a que un avión fue derribado sobre este territorio, lo particular de este avión era que no este no pertenecía a las Naciones Aliadas, sino estaba tripulado por hombres de la CIA, los cuales poseen información confidencial sobre la VZ. la cual no puede caer en manos del General Peng (Líder de la facción asiática). Por lo que se le solicitara rescatar a esto, y también se le pide a nuestro protagonista que destruya los restos del avión para que estos no puedan utilizar la tecnología del mismo.



Ilustración 35 Foto captura aérea de la batalla por Caracas

Finalmente el jugador accederá a la última misión otorgada por las Naciones Aliadas con la cual se le garantizara acceso al arma de penetración nuclear, en esta se nos mostrara un Joyce en silla de ruedas el cual ha terminado lesionado tras un atentado elaborado por Solano, este le otorgará la misión llamada batalla por Caracas con la cual se busca eliminar de una vez por todas a la facción asiática del país latinoamericano, en esta misión se nos ofrece una versión casi que apocalíptica de la capital, la cual se encuentra bajo asedio total, no hay pista de los ciudadanos, solo se encuentran soldados de ambas facciones enfrentándose en la ciudad, al final, de esta se pedirá al jugador destruir la base principal de China y capturar o matar al General Peng, el cual se encuentra cerca de Caracas para librar finalmente a estos del territorio Venezolano. Una vez completada esta misión el agente Joyce traicionara a nuestro protagonista negando a este el acceso al arma prometida, afirmando que no puede permitirse que mercenarios anónimos poseer armas de tal magnitud. En este mismo momento Solano volará la base de las Naciones Aliadas con un arma nuclear, con la cual Joyce se verá obligado a retirarse del país, no sin antes otorgar el arma nuclear al jugador como herramienta de la venganza de parte de ambos. En este momento el jugador accederá a la misión final, la cual consta de simplemente volar en pedazos con el arma nuclear el bunker de Solano y darle fin a este.



Ilustración 36 Explosión del HQ de las Naciones aliadas causada por Solano.

Las representaciones que ofrece Mercenaries 2 son sin duda mucho más complejas al momento del análisis y no deben ser tomadas a la ligera. Más que una excusa de intervención el juego desarrollado por Pandemic está más cercano a ser una crítica elaborada a la sociedad política

contemporánea y una crítica histórica a los modelos de intervención política que se han desarrollado desde el siglo pasado. La representación paródica de una organización como las Naciones Aliadas que su única función no es sino de chivo expiatorio de los Estados Unidos para intervenir indirectamente en los asuntos de Venezuela, no es ninguna novedad descabellada. Históricamente los Estados Unidos han hecho exactamente lo mismo con organizaciones de carácter internacional como la ONU y la OTAN, las cuales han sido usadas para legitimar y excusar inversiones en países a lo largo y ancho del mundo como lo fueron los casos de: Iraq tras una resolución del consejo de la ONU en la cual la administración Bush padre envió tropas para operaciones militares en enero 16 de 1991. Timor Oriental octubre 8 de 1998 para apoyar una resolución de la ONU bajo la administración Bush. Liberia agosto 13 de 2003 bajo la administración de Bush hijo en la cual se autorizó el envío de tropas al territorio para respaldar una resolución de la ONU. Y demás casos como Bosnia en agosto 22 de 1994, Haití en marzo 2 de 2004, Libia en marzo 21 de 2011 por enunciar otros casos similares.⁷³

Versión alianza con China.

Ahora bien. Si por el otro lado el jugador decide dar su apoyo a la república popular de China, este deberá cumplir una serie de misiones totalmente diferentes pero que giran en torno a la misma narrativa general que se está desarrollando. Primero el jugador deberá encargarse de capturar diferentes puestos de avanzada por parte de las fuerzas aliadas en zonas como sur occidente de Cumana, y otros a los alrededores de Caracas una vez completadas estas misiones principales el jugador deberá dirigirse a la base de operaciones central de China en Cumana.



Ilustración 37 General Peng

En esta se encontrará con el General Peng el cual ya es conocido por el protagonista por su aparición en la primera entrega de Mercenaries que se desarrollaba en Corea del Norte. Una vez reunidos con el General Peng la emoción de este frente al conflicto no se hace esperar, este en tono eufórico menciona que este era “el conflicto para el que se había preparado toda su vida, China contra los Estados Unidos, sin diálogos, sin estados proxy, solo potencia contra potencia.”

⁷³ Barbara Salazar Torreon. Instances of Use of United States Armed Forces Abroad, 1798-2016, Congressional Research Service 7-5700. 2016

Tras su primera reunión Peng se nos muestra como un personaje sincero y directo, no se anda con tapaduras o diálogos sutiles este menciona que China necesita tanto petróleo como occidente y que están ahí para asegurar esto. En la primera misión Peng asigna al jugador rescatar a un miembro del partido oficial de China, el cual ha sido tomado prisionero por las fuerzas aliadas, el objetivo de la misión es rescatarlo y destruir el asentamiento en Cumana.



Ilustración 38 Foto captura aérea de la base de las AN en Cumana

Una vez completada la misión, nuestra segunda reunión con Peng tendrá objetivos más ambiciosos. Peng nos dice que Universal Petroleum es un puesto clandestino de los Estados Unidos los cuales han estado monopolizando el petróleo del país, la misión que nos otorga Peng es directa; destruir el edificio central de UP junto con sus centros de abastecimiento y finalmente destruir el puente que conecta con Maracaibo.



Ilustración 39 Foto captura del momento en que el General Peng exclama que no importan las medidas que se utilizan para destruir el edificio central de UP



Ilustración 40 Foto captura destrucción del puente de Maracaibo

Una vez completadas estas misiones, llegaremos de nuevo a la misión de la batalla por Caracas, esta vez luchando del lado de China, la metodología es la misma eliminar las fuerzas enemigas y finalmente destruir la base de operaciones de las Naciones Aliadas junto con la captura del agente Joyce. Completado este proceso, el general Peng a diferencia de Joyce entregara el arma como prometido sin ninguna objeción. Posteriormente y al igual que en la versión de las Naciones Aliadas Solano destruirá la base de operaciones de China con un arma nuclear. A partir de ese momento el jugador accederá a la misión de eliminar a Solano y finalizar el juego.



Ilustración 41 Foto captura del momento antes de matar a Solano

¿Realidad plausible o crítica virtual?

Es claro que la propuesta elaborada por Pandemic no es una representación directa de la Venezuela chavista de 2009-2010, incluso es posible afirmar que irónicamente esta representación se encuentra más acoplada a la realidad política del país venezolano hoy en 2017 que en los años que este fue producido y acusado de propaganda. Este presenta ante nosotros una distorsionada versión de la realidad que de una forma u otra liga varias características del mundo político de la primera década de siglo XXI. Mercenaries 2 World In Flames trae a la mesa diversas aristas políticas de la realidad internacional como lo son: los intereses del capital privado y diversas potencias sobre el control de los recursos energéticos de un país rico en los mismos, el cual bajo un contexto de régimen se justifica la intervención sobre el mismo, pero estas tienen otros intereses y unas circunstancias políticas específicas. Todas estas temáticas son tratadas por los personajes muchas veces por medio de comentarios sarcásticos o irónicos.

Mercenaries 2 en la creación de su realidad alterna de representación política trabaja varios aspectos como lo son: la manipulación de las relaciones políticas entre potencias por medio de “marionetas” para lograr sus cometidos, por un lado; tenemos a los Estados Unidos los cuales manifiestan sus intereses indirectamente por medio de compañías como Universal Petroleum, así como también por medio de organizaciones como las Naciones Aliadas. Y por el otro tenemos una China la cual también tiene sus intereses específicos sobre el territorio y utiliza grupos como la PLAV para ejercer su influencia y lograr desestabilizar al gobierno para conseguir su cometido.

Si bien estas representaciones ficticias no tienen una relación directa con la Venezuela de 2009-2010. Si se puede afirmar que a partir de las mismas se puede intuir una forma de propaganda que se elabora desde un plano de representación ficticio, el mensaje es claro, Venezuela tiene recursos y hay intereses sobre estos, solo es necesario una buena excusa para intervenir en este. Estos aspectos se hacen notar a lo largo del mismo juego, en este se nos presenta una Venezuela convertida en zona de guerra, disputada por potencias cuyos únicos intereses radican en su ganancia sobre los recursos energéticos, también se alude a que la importancia del país solo radica en sus recursos energéticos, esto se evidencia en frases como “si no fuera por el petróleo, nadie le pondría atención a este país” frase que sale un noticiario a lo largo del juego. Haciendo un análisis más objetivo del mismo podemos encontrar que nuestro antagonista Ramon Solano sirve de una forma u otra como una vaga representación de Hugo Chávez Frías estos poseen similitud en aspectos como su discurso populista, la forma de actuar de sus políticas (nacionalización y expropiación del capital privado) junto con sus intereses de volver a Venezuela una super potencia. Sin embargo, estos discrepan en aspectos ideológicos ya que

Solano a pesar de ser un populista es un empresario burgués, mientras que la ideología Chavista se vería más identificada en la PLAV, si ese fuera el caso.

Bien es claro que las referencias encontradas en *Mercenaries 2* si bien se encuentran en un plano de representación ficticia causaron gran revuelo en el país en el momento. Tanto fue la presión ejercida en contra de este que llevo a los diputados del país a proponer un proyecto de Ley para la Prohibición de Videojuegos y Juguetes Bélicos, “la ley fue aprobada por unanimidad en la Asamblea Nacional. Sectores aliados al gobierno y a la oposición no vacilaron en prohibir videojuegos considerados violentos. Sólo hubo una tibia voz mediática que estuvo en contra de la ley, y fue la actual ministra de la Juventud Mary Pili Hernández, en un programa de *La Hojilla*”⁷⁴

En la polémica no faltó ni siquiera la opinión del mismísimo presidente de la república bolivariana de Venezuela. El presidente Chavez se manifestó frente a la situación y en una emisión de su programa *Álo presidente* hizo alusión a la temática y dio su opinión frente a esta:

“No tienen nada que ver con nuestra propia cultura ... envenenan la mente de los niños, los juguetes capitalistas. Dígame esos juegos que llaman playstation ¡UN VENENO! ... Hay unos incluso que enseñan a matar, una vez hicieron uno con la cara mía ... Buscando a Chávez para matarlo ... Bombardean ciudades ... Es el capitalismo sembrando violencia para luego vender armas”⁷⁵

Tras la polémica y como se mencionó previamente se hizo efectiva, la realización de “LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS” el 3 de diciembre de 2009. En la cual se hizo explicito la necesidad de controlar el comercio, uso y distribución de estos. Esta dice: “Esta Ley tiene por objeto prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos.”⁷⁶ El éxito de hechos como la aprobación de la previa ley mencionada, son testigos y pruebas explicitas, de cómo efectivamente, los juegos digitales, logran trascender de los espacios del ocio y el entretenimiento a diversos campos como lo son la política, afectando incluso las dimensiones legislativas generando nuevas leyes como respuesta a las polémicas generadas por estos artefactos culturales.

Finalmente, en su entrevista Escobar le preguntó a Colville “¿No es osado asumir que el guion de *Mercenaries 2* muestra básicamente lo contrario a lo que los diputados oficialistas denunciaron en su momento? Percibí en *Mercs 2* una satirización indetenible de las ambiciones

⁷⁴ Escobar, “Sobre ley de prohibición de videojuegos y juguetes bélicos *Mercenaries*” entrevista realizada a Matthew Colville.

⁷⁵ Cita tomada de la emisión del programa *Álo presidente*. <https://www.youtube.com/watch?v=eHCbYSXaQJ4>

⁷⁶ ASAMBLEA NACIONAL DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA, “LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE VIDEOJUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS”. Gaceta Oficial Nº 39.320 del 3 de diciembre de 2009. Pp 2

de poder económicas imperiales. La manera como los personajes hablan es caricaturesca. ¿Estoy leyendo demasiado entre líneas?” A lo que Colville respondió:

“Ciertamente quisimos mostrar al gobierno norteamericano como imperialistas bélicos oportunistas. Esto fue durante el régimen de Bush. Logré colocar mis opiniones en la boca de uno de los personajes cuando un jefe de una estación de la CIA dice "estamos aquí para promover la democracia y el derecho a la autodeterminación de los pueblos", o alguna otra mentira que ni siquiera ese personaje creía. Y entonces, uno de los héroes (Chris Jacobs, mi favorito personal) dice "me pregunto... ¿es realmente una mentira cuando sabes que nadie te va a creer de todos modos?" Ese fui yo, ese fue mi comentario acerca de las mentiras que trajeron como consecuencia la invasión estadounidense a Irak. Si, nuestro presidente nos mintió. Pero no creo que nadie en realidad le creyese. Creo además que él sabía eso desde el principio" ... "Como estadounidense me es muy fácil retratar nuestro gobierno como ambiciosos mentirosos y a nuestra gente como mayoritariamente idiotas. Los soldados americanos en el juego son como surfistas ignorantes que no tienen idea de donde está Suramérica. A la Corporación Mercenaria Norteamericana los diseñamos como universitarios tontos de fraternidad con sueldos injustamente excesivos, los cuales están allí solo para irse de rumba" ... "Caricaturesco es una buena palabra para eso. Nuestra meta original era más seria, pero el producto final tuvo un tono mucho más amplio.”⁷⁷

Para concluir es necesario aclarar varios aspectos. Si bien se puede afirmar el hecho de que Mercenaries 2, más que una herramienta de propaganda pro imperialista puede ser entendido también como una crítica al mundo y la política internacional moderna. Crítica que se abstrae por la forma en que los personajes se expresan en cuanto a los papeles que ejercen, ya sea por medio de comentarios satíricos o sarcásticos, incluso por medio de sus honestas pero descaradas formas de expresar sus intereses. A su vez estas características juegan un papel en la forma como la representación o simulación ficticia de un ambiente político es recreada. Si bien puede ser entendido desde una perspectiva nacional (desde el bando venezolano) como una difamación ante la integridad del estado venezolano (como también se puede observar en varios casos, en donde los países acusan que estas representaciones virtuales difaman su identidad cultural y

⁷⁷ Escobar, “Sobre ley de prohibición de videojuegos y juguetes bélicos Mercenaries” entrevista realizada a Matthew Colville.

política). Estos artefactos culturales también pueden ser entendidos y utilizados como herramientas de enseñanza para jóvenes o adultos cuyos intereses estén alejados de la historia, política internacional o aspectos académicos del mundo social, y cuyas interpretaciones y construcciones de la realidad política, social y cultural deriven de los diversos productos culturales como el cine, la televisión o los juegos digitales, en este sentido estos juegos digitales pueden ser utilizado como una herramienta de creación de realidades y difusión de ideologías mediante una pedagogía interactiva.

Como se ha hecho énfasis en este trabajo, el poder y la influencia de los juegos digitales es amplio, y puede tener múltiples usos, ya sea como herramienta artística para la crítica, la pedagogía o como una herramienta de entrenamiento y propaganda, si bien *Mercenaries 2* puede ser entendido como ambas dependiendo por donde se analice, no deja de ser una representación sobre la realidad. Para ello es necesario entender como estos productos culturales juegan un papel en la sociedad moderna y particularmente en el mundo político, si bien las representaciones artísticas puede ser creadas con objetivos de crítica, estas también están sometidas a la subjetividad de los individuos y a la forma como estos construyen realidades, por lo que es fundamental entender como estos fenómenos relativamente nuevos han estado construyendo realidades a partir de la creación de narrativas alternas sobre aspectos de la realidad fáctica de los individuos. Al final de su trabajo David Escobar invita a reflexionar sobre estos temas afirmando:

“Tras conversar con Colville, no me quedó duda alguna. Mercenaries 2 es el videojuego más polémico que nadie jugó y todos asumieron. Algo terrible cuando termina inspirando una ley retrógrada y radicalmente conservadora, por una ignorancia atrevida” ... “Más allá de simpatías y antipatías ideológicas, lo verdaderamente importante es recordar que los videojuegos son expresiones artísticas, narrativas y de entretenimiento para todas las edades, no meros “juguetes infantiles” ... “Ojalá no volvámos a ver a la Fuerza Armada Bolivariana, con fusiles reales en las manos, protagonizar un ridículo evento como el que se hizo en el Estado Portuguesa en junio del 2010, donde la atracción principal fue pasarle una aplanadora por encima a pistolas de plástico y videojuegos.”⁷⁸

⁷⁸ Escobar, “Sobre ley de prohibición de videojuegos y juguetes bélicos *Mercenaries*” entrevista realizada a Matthew Colville.

Capítulo 3. ¿Juegos digitales herramientas de aversión y paz? El caso colombiano.

A lo largo de este trabajo se ha mostrado como los juegos digitales son artefactos culturales que están dotados del don de trasgredir los diferentes espacios de la configuración social como el entretenimiento, lo militar y lo político y lo social, y los cuales se han configurado no solo como artefactos culturales que crean espacios de representación para diversas temáticas y objetivos (ya sean estas en forma de crítica, como incentivo para justificar acciones en forma de propaganda, herramientas de entrenamiento militar o como un fin en sí mismos). Sino también los cuales se han constituido como generadores de cultura que afectan a la realidad ya sea por medio de la creación polémica, leyes, etc. Este capítulo mostrara como estos artefactos culturales generadores de realidad y cultura, también se relacionan con los aspectos éticos y morales de la sociedad, haciendo que estos afecten a la realidad es que estos proyectan, afectando y configurando también las características sociales y culturales de la realidad material tanto es contextos neutrales como en casos de conflictos armados internos como el Colombiano, en el cual estos han sido utilizados por diversas facciones ya sea para fortalecer y apaciguar el conflicto, creando escenarios bélicos para la difamación del enemigo o también como objetos pedagógicos de paz, los cuales por medio de la configuración de espacios y su capacidad pedagógica logran generar espacios y crear perspectivas sociales y culturales que obedecen a componentes éticos de la sociedad, ya sea mediante una cultura militante como se ha mostrado previamente o para el caso opuesto como lo son escenarios de paz.

El ser humano como ser social, se mantiene en constante evolución para fortalecer esas mismas dinámicas sociales que lo hacen más fuerte, Rousseau afirmaba en su discurso de la desigualdad⁷⁹, que en una situación hipotética en la que cuatro cazadores cazando por su cuenta, solo pueden cazar presas pequeñas, tales como conejos o liebres. En contraste, si estos cooperan y unen sus fuerzas, juntos pueden cazar presas mucho más grandes, como búfalos. Esta historia de los cazadores no sino el principio básico del contrato social. Ahora bien, que tiene que ver esto con los juegos digitales y este trabajo, la respuesta es bastante simple, la analogía que propone Rousseau no solo plantea el contrato social, sino que establece indirectamente otra relación, el fortalecimiento social se realiza no solo por medio de la unión social, sino también por las herramientas que esa unión social implica y desarrolla, en otras palabras para cazar un búfalo no se puede usar la misma piedra que se usaría para cazar una liebre, en esa misma lógica el lenguaje, las letras, el dinero, y la tecnología todas cumplen la función de herramientas que coligan la sociedad, fortaleciendo la sociedad específica que desarrolla estas herramientas.

⁷⁹ Jean Jacques Rousseau. Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres. iUniverse, 1999.

Retomando la temática principal y con esta analogía explicada, los juegos digitales más que medios de propaganda o herramientas miliares se configuran como algo más amplio, una esfera que a su vez permite que estos engloben todos los mecanismos previamente mencionados, los juegos digitales son así, herramientas de coligación social multifuncional que permiten a quien lo produce usar estos como un catalizador para diversos fines.

En capítulos anteriores se mencionó el potencial pedagógico de los juegos digitales debido a sus múltiples capacidades para envolver a los estudiantes en diversas narrativas, varios estudios han demostrado que los juegos digitales tienen gran potencial educativo a lo cual también se suma su dimensión de entretenimiento, volviendo estos uno de los medios más aptos para buscar enseñar a los jóvenes sin que estos generen rechazo hacia los mismos. Se ha demostrado que independientemente de su género, estos han funcionado para mejorar características físicas y mentales tales como aumentar los tiempos de reacción de los jugadores, mejorar también su coordinación ojo-mano e incluso para aumentar la autoestima de aquellos que los usan.⁸⁰

Lo interesante de estos es que tienen un gran potencial como herramientas para realizar análisis crítico individual y análisis crítico social, como se mostró en el primer capítulo por medio de la generación de empatía del jugador con los personajes, características, discursos etc. Lo que nos plantea la siguiente pregunta ante lo mismo ¿De qué manera la sociedad se ha visto afectada por los juegos digitales y como esto afecta la concepción de la misma? ¿Pueden los juegos digitales ser usados como herramientas de odio y aversión, así también, como herramientas de paz? Es claro que los juegos digitales como se ha venido trabajando hasta el momento en este trabajo han sido claras herramientas de uso político y militar que han sido utilizadas para legitimar discursos políticos e incluso reclutar jóvenes en las filas de los mismos. Pero en términos de la sociedad contemporánea y hablando de aspectos sociales a parte del aparato militar que tanta incidencia tienen estos en la sociedad misma.

En la sociedad contemporánea no sorprende ver que el paradigma social en cuanto a la forma social de interactuar y compartir de las comunidades se ha venido transformando como nunca antes, las generaciones modernas depositan su tiempo en el uso en nuevos espacios de interacción social como las redes sociales, lo que ha desplazado los viejos espacios de intercambio cultural, si bien la tecnología no ha desplazado del todo a estos espacios. Sino que por el contrario en vez de desplazarlos ha creado es una convergencia de los mismos. Esto es visible en el diario vivir los espacios de intercambio social como bares, clubs, cafeterías, bibliotecas, parques, etc. En donde es frecuente encontrar a los individuos utilizando sus smartphones y demás herramientas tecnológicas a la vez que realizan sus actividades de

⁸⁰ Griffiths, Mark. "The educational benefits of videogames." *Education and Health* 20.3.2002. PP 47-51.

interacción social en estos espacios, por lo que sí es posible hablar de que estos espacios están convergiendo constantemente reforzándose mutuamente entre sí. Estos cambios no solo se ven en los espacios de intercambio sino también en la forma como los sujetos acuden a la consulta de información, en donde es más posible encontrar a los individuos en su celular o en su computador, en vez de consultar los clásicos canales de televisión. Lo mismo aplica para los medios de intercambio social de entretenimiento, en los cuales es más probable encontrar a los sujetos usando sus ordenadores, consola de videojuegos o celulares en vez de acudir a que en un parque para realizar algún deporte u otra actividad. Estos cambios no responden a un análisis profundo, de hecho, las respuestas a estos cambios son muy simples y se pueden delimitar a tres constantes: comodidad, facilidad y capacidad. Es decir, no es necesario ni deseado por los individuos desplazarse treinta minutos o más para a X lugar. Cuando es posible interaccionar con gente de todas partes desde la comodidad del sofá en espacios de intercambio que incluso ofrecen más alternativas y actividades. En el caso de la información estas tecnologías también han transformado la forma como se accede a la información en el sentido que no solo se puede acceder desde todas partes, sino que el acceso a esta información es de forma inmediata por lo que para que ver las clásicas noticias nacionales las cuales obligan al usuario a estar en horas exactas cuando en la comodidad del ordenador se tiene acceso inmediato a toda la información de la red, desde incluso múltiples perspectivas, autores, idiomas, etc.

¿Terceros espacios digitales?

La sociedad contemporánea se encuentra fuertemente interconectada y ha venido configurando nuevos paradigmas y dinámicas sociales, incluso ha reconfigurado la forma como se entiende la sociedad misma. Jeroen Bourgonjon en su trabajo titulado *Video game literacy: Social, cultural and educational perspectives* dedica un apartado a estudiar como los juegos digitales han cambiado la forma como la sociedad se entiende a sí misma, este basado en los trabajos de Oldenburg, *The good place* y Putnam, *Bowling alone: The collapse and revival of american community* habla de lo que estos denominan como *terceros espacios*, los cuales son lugares donde la gente suele recurrir para establecer intercambios sociales y culturales como lo son bares, parques, fiestas, etc. Han venido menguando a medida que la tecnología ha hecho que estos sean menos frecuentados por los individuos, ya que ofrece otras alternativas sociales. No obstante, es fundamental aclarar que esto depende de la sociedad de la que se hable, porque en países o zonas con poca tecnificación estos terceros espacios seguirán siendo los más habitados. sin embargo, en aquellos que son más tecnificados, estos avances han hecho que estos espacios sean menos recurridos creando nuevos terceros espacios no materiales como las redes sociales o los juegos digitales.

En adición a lo dicho previamente y en virtud de enriquecer el análisis de los juegos digitales, estos terceros espacios virtuales también pueden ser entendidos en términos de Marc Augé como “no lugares”. El cual define a estos como lugares o espacios, como ajenos a los lugares antropológicos (los cuales se caracterizan por ser identitarios, relacionales e históricos.) Estos -no lugares- a diferencia de los lugares antropológicos se caracterizan por ser espacios de transición que no tienen suficiente incidencia en el individuo para ser considerados como lugares per se. Por ejemplo, una autopista, la habitación de un hotel, un aeropuerto o un supermercado, ya que estos lugares si bien no carecen de la configuración de los espacios porque su configuración responde a un fin de utilidad o funcionalidad más que una configuración de identidad, y cuyas funciones e interacciones se delimitan casi exclusivamente por el pasar de individuos. Estos -no lugares-, no personalizan ni aportan a la identidad del mismo, por el motivo de que no es fácil interiorizar sus aspectos o componentes. Y en los cuales la relación o comunicación es de carácter artificial, es decir se da a parir del uso de instrumentos como lo son: una tarjeta, tickets, etc. Entre estos esta también se encuentran los medios de comunicación y redes sociales.⁸¹

Sin embargo, es fundamental tener cuidado al utilizar esta categoría de definición en los juegos digitales, ya que si bien, estos comparten algunas de estas características como la interacción por medios artificiales como lo son alter egos a través de Nick Names (nombres con los cuales se identifica el jugador y los otros jugadores en el mundo virtual), a la vez que muchos de estos son lugares de transición rápida y no habitables como el caso de los juegos digitales de características como: *Lucha, Beat' em up, Arcade, plataforma, estrategia y simulación*. Los cuales por sus características propias no generan estilos narrativos que buscan generar empatía con personajes o historias, sino que solo buscan entretener, son claros ejemplos digitales de “no lugares”. Por otro lado, otros juegos digitales de características más complejas y los cuales utilizan la creación de mundos, lenguajes y narrativas específicas propias como los son los juegos MMORPG (Massive Multiplayer Online Roll Play Games) o MOBA (Massive Online Battle Arena) en los cuales los jugadores no solo interactúan socialmente de forma constante, creando listas de contactos o amigos. Sino que también, generan identidad a través de los mismos por medio de la creación y adopción de un lenguaje propio, una historia, la creación de avatares y cuyos lugares no son transitorios, ya que son constantemente habitados por millones de jugadores, además de esto, tampoco son ajenos a características culturales, identitarias e históricas, porque estos hacen parte de una construcción *exnihilo* que ha sido minuciosamente elaborada para ser una realidad alterna y que le permiten al jugador crear lazos de identidad con

⁸¹ Marc Augé. “Los no lugares: espacios del anonimato.” Barcelona: Gedisa. 1993.

este universo, Por lo que este se apropia de ese espacio de interacción social que estos juegos generan. Y por consiguiente configurando estos juegos como nuevos -no lugares- y -terceros espacios-, (esta generalización no debe ser tomada a la ligera ya no todos los juegos digitales cumplen estas características).

Esta migración de espacios de intercambio cultural y social hacia nuevos terceros espacios, propone un nuevo paradigma social, el cual tiene implicaciones tanto culturales como político-económicas, los individuos contemporáneos tienen tanto acceso a información variada, junto con una amplia interacción con más personas a lo largo del mundo, lo que he llevado al cuestionamiento de como las entidades estatales se configuran para mantener a sus propias sociedades coligadas, a través de nuevos mecanismos de propaganda con el fin de generar sentimientos de patriotismo en un mundo cada vez más interconectado, y una sociedad cada vez más global. La economía también se ve afectada por estos nuevos espacios, hoy en día es muy frecuente encontrarse en juegos digitales la posibilidad de comprar ítems u objetos del juego por medio de dinero, esto en búsqueda de acelerar el proceso en los que estos se consiguen, en otras palabras, el jugador en vez de jugar una semana para conseguir X o Y ítem puede pagar por ello, esto presenta otro nuevo paradigma social, la capitalización de la irreal para satisfacer su necesidad en el mundo virtual. Todas estas nuevas dinámicas están conduciendo a que tanto las comunidades, como el entretenimiento y la cultura se encuentren en un proceso de constante virtualización.

Mientras este proceso de transición a la virtualidad sucede, se está generando un fraccionamiento social entre las nuevas generaciones, es común ver como los mayores están más pendiente de la televisión y la radio, mientras los jóvenes interactúan mutuamente en espacios como los juegos digitales, y redes sociales, estos espacios virtuales que coligan a la población moderna están permitiendo que los espacios de interacción modernos o los nuevos terceros espacios surjan. Sin embargo, estos espacios de intercambio no son espacios utópicos, si bien se conforman como lugares para compartir e interactuar con otros jugadores, también son espacios de conflicto, estereotipos y enfrentamiento constante.

Un ejemplo de esto se puede ver en el juego MOBA competitivo League Of Legends es uno de los juegos digitales más populares hoy en día según la página oficial de la empresa directora del juego Riot Games en 2014 afirmó que; “Más de 67 millones de jugadores compiten en el juego cada mes, más de 27 millones de personas juegan League Of Legends cada día ... más de 7.5

millones de personas juegan simultáneamente al juego en horas pico”.⁸² En una población tan amplia interactuando e intercambiando diariamente y con cantidades poblacionales incluso más grandes que la mayoría de países es común que este espacio de intercambio sea conflictivo. Por ejemplo y en forma de anécdota personal cuando yo jugaba en el servidor norteamericano era usual que, si uno hablaba español en el chat grupal, los insultos xenófobos saltaran a la luz rápidamente, los jugadores nativos del servidor solían acusar y ofender usando palabras y estereotipos como “Mexican” o “Taco”, acompañado de varios insultos, claramente ellos no entendían la diferencia entre un hispano parlante y un mexicano por mucho que uno lo explicara. El nacionalismo del servidor era evidente y convertía este espacio de intercambio social, en un espacio hostil para los jugadores hispanoparlantes, la situación mejoró paulatinamente con la inserción de servidores para los jugadores latinoamericanos de las regiones de LAS (Latinoamérica sur) y LAN (Latinoamérica norte). Sin embargo, aún en estos nuevos servidores perduraban los comentarios racistas, ahora no entre anglo parlantes y latinos. Sino entre los mismos latinoamericanos haciendo evidente el odio social y la xenofobia que se tenían unos con otros.

Casos como estos no son aislados, foros de juegos populares con millones de cuentas activas como Overwatch y Dota2 que al igual que League Of Legends cuentan con poblaciones de varios millones de jugadores están inundados de gente exponiendo casos de xenofobia y acoso por ser latinoamericanos o de otras nacionalidades, también aplica para servidores europeos donde las víctimas son de otras nacionalidades Sin embargo, esto sirve de ejemplo para mostrar la forma como los juegos digitales engloban diversas dimensiones sociales de estos espacios de intercambio, así como pueden ser utilizados como herramientas de coligación social de ciertos sectores específicos de la sociedad y como herramientas de propaganda a través de ciertas narrativas, también dan lugar a espacios de conflicto y odio por medio de la interacción virtual de carácter social con otras culturas, nacionalidades, etc.

Jugando con la ética y la moral.

Sumado a lo previamente expuesto Bourgonjon expone en su trabajo que los juegos digitales, además de ser espacios de intercambio que dan para todo tipo de interacción social como se ha mostrado, son por excelencia tecnologías éticas, las cuales tienen la capacidad de generar problemas morales y proyectarlos a la experiencia del usuario. En su estudio Bourgonjon demostró que juegos como *Fallout 3* en donde el jugador está constantemente sometido a decisiones morales, y en donde el accionar de este cambiará por completo el rumbo del juego.

⁸² Riot Games. LEAGUE PLAYERS REACH NEW HEIGHTS IN 2014, Posted on 01-28-14 <https://www.riotgames.com/articles/20140711/1322/league-players-reach-new-heights-2014>. Consultado el miércoles 14 Mayo de 2017

Es decir, si este decide ayudar o matar a un personaje se quedará así para siempre en el desarrollo del juego, en estos juegos al jugador se le dota de control total del mundo y sus acciones, Bourgonjon demostró que los jugadores tienden a tomar decisiones morales como si fuera en la vida real, muchos de estos evitaban tomar decisiones antiéticas, poco morales y antisociales con el fin de evitar sentimientos de remordimiento al ver el resultado de sus acciones.

83

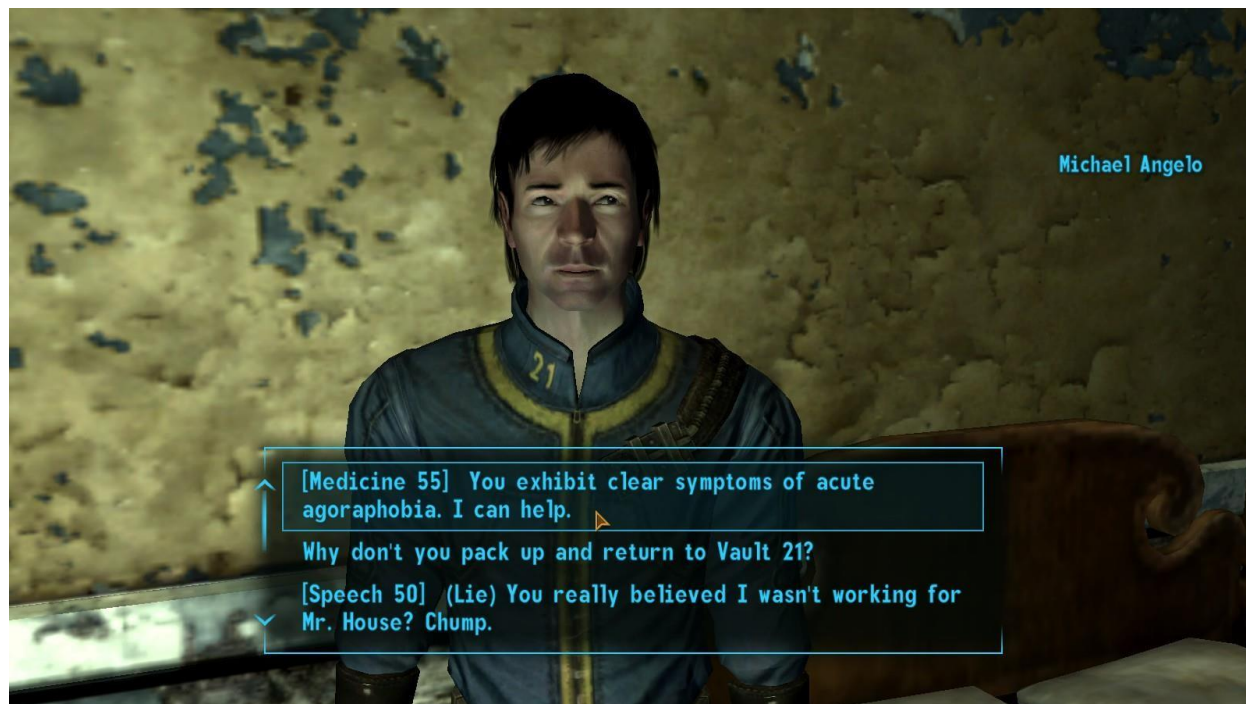


Ilustración 42 Foto captura del juego Fallout New Vegas en donde el jugador debe tomar una decisión entre mentir, uso de

Esta dimensión moral, la forma como es construida y adaptada por los jugadores como un accionar personal refleja la manera en la que los juegos digitales poseen una versatilidad multifuncional unido a una capacidad de no solo envolver al jugador en espacios de interacción ficticia. Sino también, de lograr que el jugador se apropie de los espacios con percepciones y convicciones propias, incluyendo la manera en que el jugador aplica sus propios juicios de valor sobre estas situaciones artificiales en las que a este le toca decidir, esto sumado a características narrativas específicas, y un enfoque ideológico específico. Muestra la versatilidad de los juegos digitales de ser herramientas útiles para la propaganda de cualquier tipo, si se lo logra recrear un escenario virtual específico.

Es claro que los juegos digitales engloban múltiples escenarios de la interacción humana, desde el intercambio social y cultural, pasando por las dimensiones éticas de la sociedad, hasta englobar los aspectos políticos, económicos e incluso militares de la sociedad como se ha venido

⁸³ Imagen tomada del portal <http://www.veterangamers.co.uk/blog/2013/07/23/duke-killing-duke/>. Consultado el día 19 de mayo de 2017

mostrando a lo largo de este trabajo. Los juegos digitales cumplen un papel moderno en la forma como se consideran las dimensiones éticas y reflexivas de la sociedad, o en al menos como estas situaciones se construyen artificialmente como productos. En su texto Bourgonjon menciona que estos cumplen y satisfacen las mismas necesidades sociales que en su momento llenaron otros aspectos culturales de la sociedad como la literatura, el teatro y los medios de comunicación argumentando que:

*"1) cultivan la sabiduría práctica para reaccionar a situaciones específicas, al igual que Aristóteles describió la funcionalidad del teatro. 2) debido a su naturaleza procesal, a su potencial para la reflexión ética y al ensayo dramático de varias posibles líneas de acción competitivas -como postula Dewey- argumentamos que los juegos también pueden ser descritos como equipos simbólicos para vivir por Burke, y 3) Las discusiones de Simkins y Steinkuehler muestran que ciertos videojuegos pueden incluso contribuir a nuestra imaginación narrativa definida por Nussbaum como "la capacidad de pensar lo que podría ser estar en la piel de una persona diferente de uno mismo, ser un lector inteligente de la historia de una persona ". Gee argumenta que "Los videojuegos son una tecnología que nos permite tratar las historias de otras personas como si nos las hubieran entregado. Nos permiten contar historias de cómo nos fue y quiénes éramos cuando estábamos en sus zapatos. Como resultado, los jugadores están aprendiendo lecciones valiosas sobre ideas culturalmente aceptadas sobre ciudadanía y moralidad y nuevas alfabetizaciones que les ayudan a participar en el debate en curso y las prácticas cotidianas que constituyen la base de nuestra democracia "*⁸⁴

Debido a esta versatilidad y capacidad de los juegos modernos en la forma como la sociedad y el individuo interactúan con ellos, los convierten en instrumentos no solo de coligación social, sino también, en instrumentos de conducta moral. Esto ligado a un constante incremento de producción de consolas y contenido, a la par de un gran aumento del número de jugadores cada año, convierten a los juegos digitales en canales masivos de comunicación interactiva que vincula narrativas, aspectos morales, identidad, y representación de escenarios y simulación de ideales en un solo producto.

Guerra y perdón virtual.

Ahora bien, ya se ha hablado de la forma como los juegos digitales conforman espacios de intercambio, conflicto, ideología, coligación, etc. Sin embargo, es importante cuestionar si estos pueden también ser herramientas de paz, claramente se ha mostrado que, por medio de la interacción del juego, los jugadores constantemente están generando empatía ya sea por ideologías, personajes, situaciones. Sin embargo, esos casi siempre se construyen en una

⁸⁴ Bourgonjon, Jeroen. Video game literacy: Social, cultural and educational perspectives. Diss. Ghent University, 2015. Pp 194

perspectiva de bandos es decir un bueno y un malo. Con esto en mente nos podemos preguntar ¿Que tan viable es utilizar esta herramienta para generar sentimientos de empatía, perdón y reflexión sobre un contexto de guerra, violencia y odio en el mundo real, sin la necesidad de construir un enemigo?

El caso colombiano es un claro ejemplo para realizar un análisis de esta situación, en un país en el que la guerra ha sido una constante y ha tenido varios actores entre estas guerrillas, paramilitares, población civil, estado y cuyo número de víctimas asciende a 8.376.463 de víctimas directas en 2017 según periódicos y revistas.⁸⁵ País en donde hasta el día de hoy el conflicto es un tema latente de gran incidencia en la sociedad, pero en cual los juegos digitales no han sido ajenos a este.

Como todo conflicto, el conflicto colombiano no solo cuenta con una dimensión física en donde se desarrolla todo el accionar estratégico militar, escaramuzas, batallas, operaciones y los procesos que esto conlleva como desplazamiento forzado, bajas, etc. Este conflicto como todos también maneja una dimensión psicológica en donde la propaganda y la manipulación mediática en la que ganar simpatizantes es fundamental. Sino solo echemos una mirada atrás al primer capítulo en donde los Estados Unidos tenía claro que este era un factor fundamental para legitimar sus guerras, y mantener sus doctrinas políticas vigentes en las mentalidades de los jóvenes. Al parecer las AUC en Colombia tomaron nota de ello.

La revista Vice en uno de sus artículos con el titular Los videojuegos que se inventaron las AUC: reclutar matando guerrilleros, el cual se basa en los trabajos y testimonios de Carlos Sandoval politólogo e investigador del Instituto de Estudios Políticos y Relaciones Internacionales (Iepri) de la Universidad Nacional y de Iván Rodrigo Mendizábal en su libro Máquinas de pensar videojuegos, representaciones y simulaciones de poder. En este artículo se mostraba como los juegos digitales habían sido creados y difundidos en internet por los paramilitares en Colombia como herramientas para legitimar sus ideales y hacer exactamente lo mismo que los Estados Unidos, es decir, legitimar una guerra y una ideología por medio de la virtualización de la misma. El Bloque Elmer Cárdenas, que estuvo bajo el mando de Freddy Rendón alias "El Alemán", que en 2002 lanzó, a través de su página web, dos juegos para matar guerrilleros. "A uno lo llamaban Mata Bandoleros y al otro La Feria o Feria Péguete al muñeco".⁸⁶ Afirmó Carlos Sandoval, politólogo e investigador del Instituto de Estudios

⁸⁵ Portafolio, "8.376.463: las víctimas del conflicto armado en Colombia". ABRIL 09 DE 2017 - 02:43 P.M., en <http://www.portafolio.co/economia/gobierno/el-numero-de-victimas-del-conflicto-armado-en-colombia-504833>. Consultado el día viernes 9 de jun. de 17

⁸⁶ Sara Kapkin, "Los videojuegos que se inventaron las AUC: reclutar matando guerrilleros." Revista Vice publicado originalmente en la plataforma PACIFISTA. Noviembre 17 2016.



87

Ilustración 43 Imagen de la página principal del Bloque Elnor Cardenas

El primero de estos juegos se desarrollaba en el municipio imaginario de Aguas Blancas, el cual se encontraba asediado por una toma guerrillera, el objetivo del juego era simple, impedir que el comando policiaco fuese totalmente eliminado, para esto el jugador debía matar a esos “descorazonados delincuentes” como enunciaba el juego. Al finalizar el mismo y como forma de agradecimiento se presentaba un mensaje al jugador el cual decía “Gracias por su aporte a una nueva Colombia libre”.⁸⁸ Este juego además tenía un complemento, el cual era una historieta titulada FARC Man y ELeNa., en la cual se realizaba una crítica a ambos grupos guerrilleros en esta crítica se mencionaba "Farc Man y ELeNa (...) han dedicado su vida entera a destruir torres de energía, a preservar el medio ambiente volando oleoductos, secuestrando gente (...) robándole el ganado a los más necesitados para que no tengan que gastar... Próximamente le robará el corazón, le robará la esperanza extorsionando a su familia"⁸⁹

En el portal https://www.vice.com/es_co/article/los-videojuegos-que-se-inventaron-las-auc-reclutar-matando-guerrilleros Consultado el viernes 19 de marzo de 2017

⁸⁷ Imagen obtenida del portal web https://www.vice.com/es_co/article/los-videojuegos-que-se-inventaron-las-auc-reclutar-matando-guerrilleros consultado el día 22 de Mayo de 2017

⁸⁸ Kapkin. Los videojuegos que se inventaron las AUC: reclutar matando guerrilleros

⁸⁹ Kapkin. Los videojuegos que se inventaron las AUC: reclutar matando guerrilleros

The image shows a screenshot of a website. At the top left is a circular logo with the text 'BLOQUE ELMER CARDENAS' and a map of Colombia. To the right of the logo is the website title 'BLOQUE ELMER CARDENAS - AC' and the tagline 'POR UNA COLOMBIA DIGNA, LIBRE Y EN PAZ. AUTODEFENSAS CAMPESINAS'. The date 'Jueves, noviembre 3, 2016' and time '15: 20: 09' are displayed in the top right corner. A navigation menu on the left lists various categories: Historia, Comunicados, Editoriales (highlighted in green), Documentos, Links, Download, Vision, Mision, Simbolos Patrios, and FarcMan y ELeNa. The main content area features a game window titled 'Farc-Man Y ELeNa' with a close button 'X'. The game interface shows the title 'FARC MAN Y ELENA' in large red letters, a pig character wearing a green hat, and a skull character with yellow hair. Below the characters is a city skyline and a field of fire. At the bottom of the game window are six tabs labeled 'Capitulo 1' through 'Capitulo 6', with 'Capitulo 6' highlighted in green. To the right of the game window is a map of Colombia with several locations marked: Acandí, Los Cordobas, Arboletes, San Juan, Canaletes, Necoclí, Unguía, Rio Sucio, Mutata, Dabeiba, and Armen del Darien.

Ilustración 44 Imagen de la historieta FARC Man y ELeNa

El segundo de estos juegos La Feria era un juego de tiro al blanco el cual tenía una dinámica bastante simple, en el momento en el que una de las caras de los miembros del secretariado de las FARC apareciese, el jugador debería dispararles a estos con el fin de ganar el juego. Estos juegos se podían encontrar en internet durante el periodo de tiempo de 2002 hasta el 2005, momento en el cual fueron tumbadas las páginas de internet tras la desmovilización de los paramilitares en Ralito. Sin embargo, las imágenes de estos sitios pueden ser encontradas por medio de navegadores espaciales para este tipo de investigaciones.

Mendizabal en su libro afirma que “No importa el grado de verdad que con tengan en nuestro caso, las imágenes y los entornos de los video juegos, ni que sean realistas, si no que sean verosímiles y que se impongan sobre lo real como realidades llanas e incuestionables”⁹¹. Por simples que parezcan estos juegos sus narrativas son claras y específicas, no hay que ser un genio para abstraer el mensaje de un arma apuntando a la cara del “Mono Jojoy” o en caso de no conocer al personaje, identificar al objetivo que utiliza un uniforme guerrillero con el fin de matarlo para ganar puntos. Tal y como afirma Mendizabal los juegos no necesariamente significan que un joven entusiasta vaya a salir a la calle con un arma y empiece a disparar a diestra y siniestra o a objetivos más específicos (aunque es una posibilidad). Lo que realmente importa de estos es que alguien logre generar el mínimo interés de afinidad al mismo y su ideología, esa es la verdadera victoria del proyecto.

⁹⁰ Imagen obtenida del portal web https://www.vice.com/es_co/article/los-videojuegos-que-se-inventaron-las-auc-reclutar-matando-guerrilleros consultado el día 22 de Mayo de 2017.

⁹¹ Mendizábal, Iván Rodrigo. *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Vol. 50. Editorial Abya Yala, 2004. Pp 120

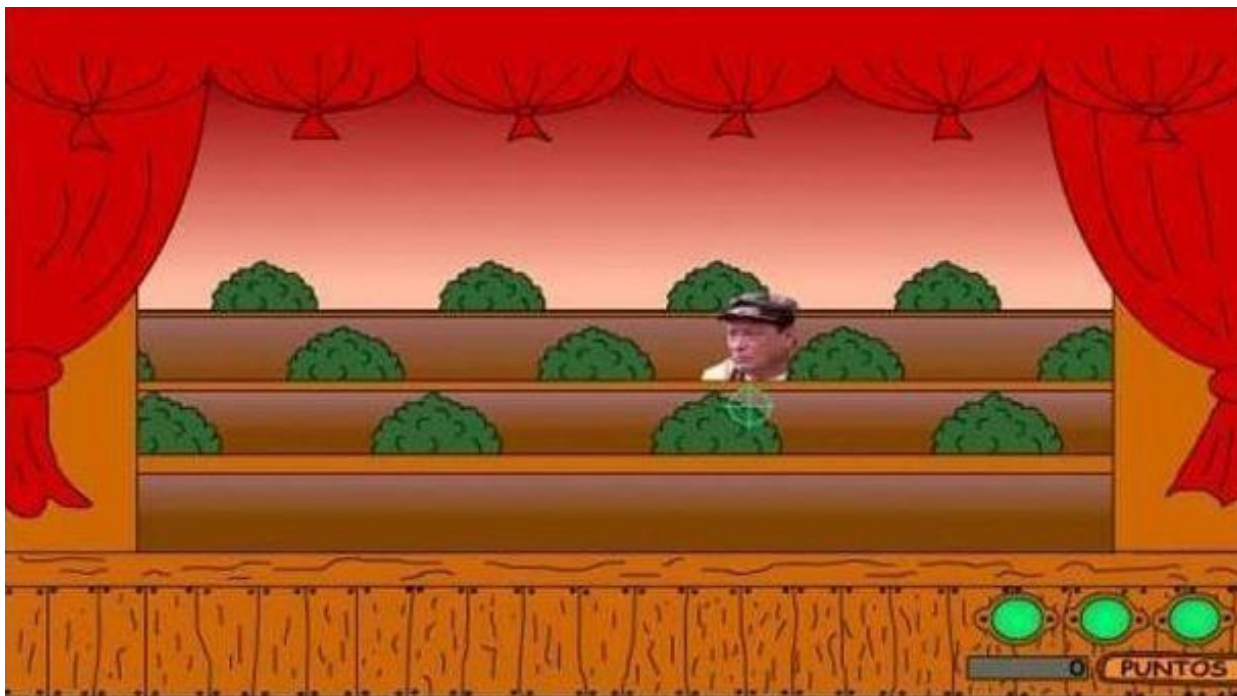


Ilustración 45 Imagen del juego La Feria

Lo fundamental para entender por qué estos juegos son tan interesantes en el caso colombiano, es que estos presentan una realidad histórica parcelada, es decir, claramente estos juegos buscan mostrar por medio de sus narrativas o dinámicas de juego, que los grupos guerrilleros son los antagonistas o los villanos del conflicto colombiano y que estos villanos son malos y detestables porque si, estos no poseen razón histórica de existencia más que el mal, ya que la dinámica del juego no los presenta o analiza, solo los muestra como objetivos a disparar. Claramente esto es más que una invitación al jugador, una invitación que parte desde la postura ideológica de los creadores, los cuales fueron las fuerzas paramilitares.

Dado a la forma parcelada en la que estos juegos presentan sus narrativas, es posible observar cómo estos juegos entendido como aparatos culturales, generan cultura e ideología, estos generan cultura en la medida que sus usuarios (jóvenes y niños) pueden abordar estos como realidades incuestionables, ya que estos al igual que las noticias o los libros son productos que presentan posturas frente a su realidad. Como vimos en el caso de los marines en el primer capítulo, estos afirmaban que deseaban ayudar a la creación de juegos bélicos no solo porque por medio de esta forma estos podían contar sus experiencias. Sino que porque a su vez de esta forma estos habían crecido y aprendido. Es decir, estos juegos digitales de sus juventudes o infancias los habían culturizado de una forma u otra. Los casos de estos juegos en Colombia

⁹² Imagen obtenida del portal web https://www.vice.com/es_co/article/los-videojuegos-que-se-inventaron-las-auc-reclutar-matando-guerrilleros consultado el día 22 de Mayo de 2017.

apuntan a lo mismo estas historias parceladas no solo buscan generar ya sea empatía y simpatía de las ideologías o sus historias, sino que son también, artefactos culturales generadores de cultura militante.

En palabras de Sandoval después de jugar estos juegos de narrativas parceladas “el jugador, sacara sus propias conclusiones, si por un lado este le gusta y considera que esos son los valores que hay que defender y el enemigo al que hay que atacar. El videojuego te pone en la piel del combatiente sin comprometer nada, porque no estás exponiendo tu vida, pero compartes los valores por los cuales una persona podría exponer su vida en la vida real”.⁹³

Es claro que los juegos digitales son una herramienta bastante poderosa por no decir que es casi un arma mediática, estas virtualizaciones parceladas de la realidad implican un problema social e histórico de grandes dimensiones, la forma como se ha contado de la historia y desde que perspectivas se aborda la misma, siempre ha sido un tema polémico, tanto la invisibilización de algunos como la exaltación de otros ha sido una constante en la historia de la humanidad, una herramienta de olvido y de poder, y los juegos digitales son ahora la herramienta de vanguardia por excelencia para esto. Por lo que es importante abordar estos de forma objetiva y entender las dinámicas que estos manejan, estos han dejado de lado su dimensión meramente de entretener a sus usuarios, y han adoptado nuevas dimensiones tanto políticas como sociales en búsqueda de explotar esto para nuevos usos.

Lo interesante de la versatilidad de los juegos y la forma como estos pueden ser usados para visibilizar, invisibilizar o exaltar tanto ideas como sujetos es que estos permiten una utilidad variada de los mismos, si bien estos se han usado tanto para legitimar ideales, reclutar jóvenes o herramientas de entrenamiento como se ha visto en los casos tanto de Estados Unidos, Venezuela y Colombia, estos también pueden ser utilizados en búsqueda del efecto contrario. El caso colombiano también es partícipe de esto. En Colombia tras los acuerdos de paz y las iniciativas del gobierno bajo la administración del presidente Juan Manuel Santos en búsqueda de un desarrollo sostenible y el fin de una guerra en contra del grupo guerrillero de las FARC que ha durado décadas y ha tenido más de ocho millones de víctimas, han surgido nuevas iniciativas en las cuales se ha buscado por medio de los juegos digitales crear un espacio para la construcción de la futura paz.

⁹³ Kapkin. Los videojuegos que se inventaron las AUC: reclutar matando guerrilleros

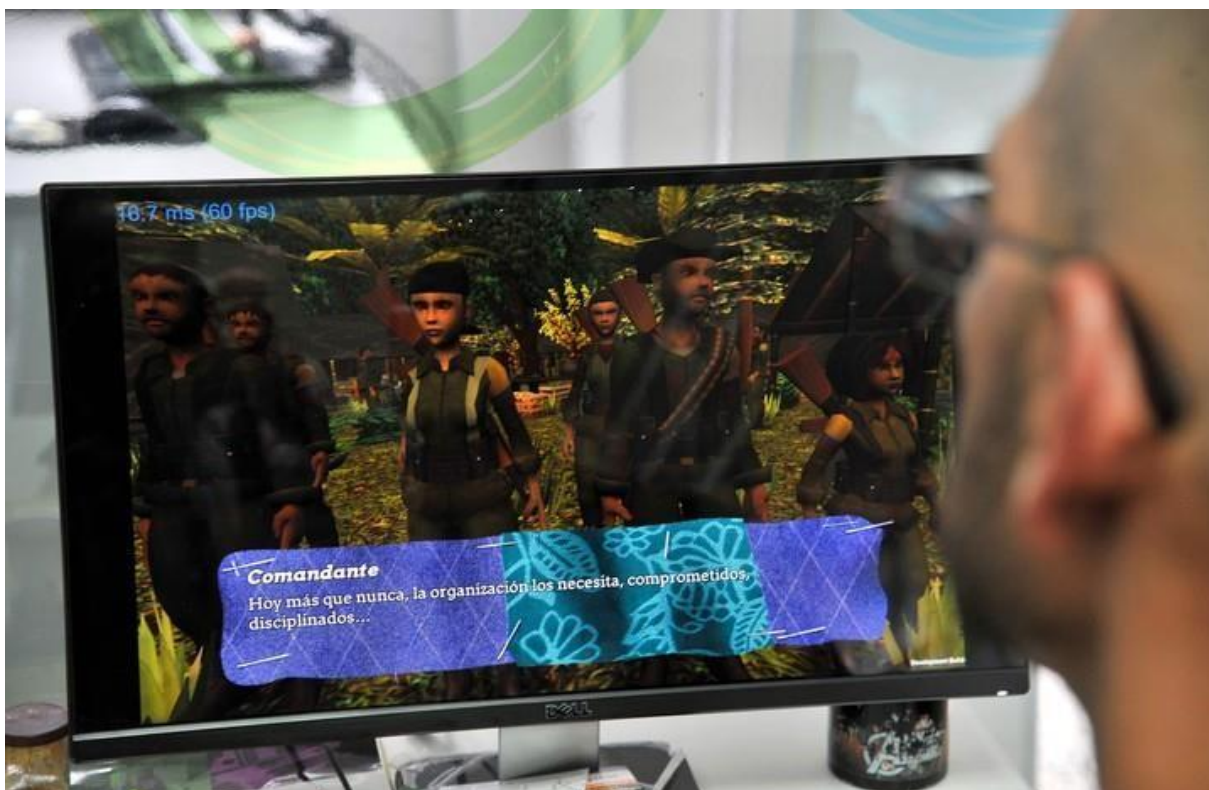


Ilustración 46 Alvaro Triana productor del videojuego "Reconstrucción", mira escenas de juego que saldrá en enero. / AFP

Reconstrucción es un juego digital que se desarrolló en 2016 y está disponible en las plataformas de IOS y Android el cual fue desarrollado por un grupo de seis investigadores de la InTIColombia, de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional y en el cual también participó Carlos Sandoval. El juego el cual tiene como objetivo a los jóvenes en sus años finales de bachillerato, tiene como temática la reconstrucción del conflicto desde la perspectiva de una víctima del conflicto armado de nombre Victoria con el fin de generar un entendimiento bilateral del conflicto en las nuevas generaciones, “la idea de hacer este videojuego surge de un interés personal, debido a la situación actual del país. Además, porque muchas personas, como yo, conocemos el conflicto solo a través de lo que hemos leído y porque quiero aportar al tema de la reconciliación, ya que considero que no estamos preparados a nivel estructural, ni a nivel social”⁹⁵. Afirmó Álvaro Triana ingeniero de sistemas que hace parte de la producción del mismo.

Reconstrucción tiene como finalidad aprovechar las virtudes de la creación de espacios virtuales

⁹⁴ Imagen obtenida del portal web https://www.vice.com/es_co/article/los-videojuegos-que-se-inventaron-las-auc-reclutar-matando-guerrilleros consultado el día 22 de Mayo de 2017.

⁹⁵ El Espectador. “Reconstrucción”, el videojuego que acerca a los jóvenes al proceso de paz.

Publicado el 14 Abr 2016 - 10:15 PM. en el portal web <http://www.elespectador.com/noticias/nacional/reconstruccion-el-videojuego-acerca-los-jovenes-al-proc-articulo-626559>. Consultado el día 26 de mayo de 2017

y la recreación de escenarios simulados con el fin de ver desde la perspectiva del otro y generar sensibilización sobre el conflicto en las personas que no se han visto afectadas por este, el proyecto está basado en los testimonios de varias víctimas del conflicto con el fin de generar un proceso de sensibilización más directo y real en los jugadores.

“La historia comienza cuando esta mujer, de más de 30 años de edad, regresa a su natal Pueblo Escondido, un lugar inventado en la región del Urabá (noroeste), de donde huyó a los 14 años desplazada por la violencia. Entonces, empieza a tener "flashbacks" (secuencias retrospectivas) sobre su vida en la villa, un pequeño y selvático poblado de Colombia rodeado de naturaleza, con una plaza principal y una pequeña iglesia. La aventura gráfica gira en torno a la interacción de Victoria con otros personajes, como su abuelo, otros pobladores y miembros de grupos armados.”⁹⁶

Para finalizar es posible afirmar que proyectos como Reconstrucción son un evidente ejemplo de la forma como los juegos digitales se han configurado como una herramienta multifuncional para diversos fines, el objetivo de utilizar los juegos digitales como herramienta de paz es una iniciativa innovadora. Si bien la capacidad de la virtualización de la guerra ha sido una constante temática en los juegos digitales esta cualidad también permite virtualizar la perspectiva de las víctimas y generar un entorno con el cual las personas ajenas del conflicto nunca habrían de encontrarse.

Esta iniciativa propone un nuevo paradigma a las formas de entender los conflictos y particularmente los post-conflictos, sin duda la capacidad pedagógica de los juegos digitales supera a muchos de los medios tradicionales usualmente usados, los cuales no generan los mismos efectos en las personas, sin duda, un joven recuerda más específicamente los contenidos de los juegos que ha jugado en su vida que los contenidos de los libros del bachillerato, sin duda los juegos digitales ofrecen un nuevo paradigma no solo en términos de propaganda y entretenimiento sino también en la forma como se podría desarrollar la pedagogía del futuro.

⁹⁶ El tiempo. 'Reconstrucción', el videojuego de la guerra en Colombia en el portal <http://www.eltiempo.com/colombia/otras-ciudades/videojuego-sobre-la-guerra-en-colombia-34851> Consultado el día 31 de mayo. de 17

Conclusiones

Tras el análisis realizado en esta investigación, es posible afirmar, que la configuración histórica de los juegos digitales junto con sus características particulares narrativa, perspectiva, interacción, han convertido a estos productos culturales de la industria moderna en artefactos culturales generadores de cultura y en herramientas mediáticas para la difusión de ideologías, narrativas e historias, haciendo de estos a su vez poderosas herramientas de pedagogía. Esta capacidad particular de los juegos digitales que les permite recrear o simular entornos por medio de la virtualización de los mismos, ha hecho de estos más que objetos de mero ocio y entretenimiento. Ya que esta capacidad que les ha permitido traspasar la delgada línea del ocio y trascender a otros espacios de la interacción humana como la política, lo militar y lo cultural, configurando a su vez, nuevos espacios de interacción social por medio de la interacción virtual que permiten los mismos y afectando directamente al mundo real con la creación de leyes, la generación de movimientos sociales, la construcción de una cultura, la generación de protestas, polémicas, etc.

Los juegos digitales son uno de los productos de la industria cultural del entretenimiento más incidentes en la sociedad contemporánea, hijos del acelerado proceso tecnológico del último siglo particularmente después de la segunda guerra mundial y con su auge en la década de los ochenta con el desarrollo de las salas de Arcade, Esta industria millonaria se ha posicionado como uno de los canales de comunicación e intercambio social y cultural más prominentes del siglo XXI, como se ha mostrado a lo largo de este trabajo, donde las cifras que dejan estos, en términos económicos reflejan este éxito tan particular.

La capacidad de simulación interactiva y pedagógica de los juegos digitales sin duda convierte a estos en herramientas para todo tipo de usos, la multifuncionalidad de estos permitió que fuesen usados históricamente en diferentes formas: primero como herramientas que nacieron en el seno del ejército de los estados unidos, siendo estos utilizados como potenciales herramientas de entrenamiento militar, y posteriormente con el auge de estos, en la cultura popular como herramientas en las cuales se podía ver una oportunidad para hacer una pedagogía de las doctrinas institucionales políticas y militares que se venían haciendo.

Todo esto se acentuó aún más tras los atentados de 9/11 en donde la guerra contra el terrorismo se llevó incluso a los espacios virtuales. Y en donde sin ningún contratiempo el enemigo podría ser representado de la forma como se quisiera que se viera y bajo la narrativa que se quisiera apreciar, es en estos momentos en donde los juegos digitales empezaron a volverse armas mediáticas en donde el enemigo por primera vez, no era representado como un ente ajeno al conflicto y al individuo. Sino que, este podía ser moldeado y programado para actuar con ciertos

patrones de comportamiento, los cuales muchas veces eran estereotipados para crear el molde de villano vil digno de ser eliminado por una causa justa. Esto se vio evidenciado en varios juegos desarrollados posteriormente al 9/11 en donde se intervenía ficticiamente lugares de medio oriente en juegos como *Full Spectrum Warrior*, *Close combat First To Fight*, *Six Days in Fallujah* etc. Los cuales encarnaban virtualmente las vigentes doctrinas políticas antiterrorismo del momento dirigidas por el presidente Bush hijo.

Estos nuevos paradigmas que genero la capacidad de crear representaciones y simulaciones de espacios vividos de la realidad, pero con alteraciones a voluntad por sus creadores, generaron una nueva forma de entender cómo se vive la realidad misma de los hechos, es decir por medio de estas realidades alternas simuladas, era posible crear conflictos ficticios que aludían a conflictos reales, pero con alteraciones narrativas, creando así, nuevas perspectivas y percepciones de los mismos.

Esta capacidad era sumamente conveniente en la forma que se busca mostrar y entender la guerra para aquellos que buscan generar simpatía en causas específicas, en estos espacios donde el creador puede recrear un conflicto moderno, pero despropiando a este de todo su factor humano por parte del enemigo, solamente dejando al mismo como un enemigo que encarna todo lo que ideológicamente debe ser destruido por medio de una narrativa de odio y aversión al mismo.

Una vez creadas estas realidades el mayor éxito radica en es que estas son vendidas a la población civil que respalda a su estado en el conflicto, esto es fundamental en la forma como se entienden los conflictos modernos, en casos en donde el respaldo de la población para la perduración del conflicto es fundamental, estos permitieron el auge de propagandas de guerra autofinanciables que por si fuera poco también dejan ganancias millonarias. Adicional a este también se generó una cultura militante virtual, esto se evidencia en casos particulares como el caso de los marines que ayudaron a la creación de juegos bélicos basados en las batallas de Fallujah, los cuales afirmaban que deseaban hacerlo, ya que fue con estos mismos juegos con los que ellos crecieron y querían que las nuevas generaciones crecieron con sus historias, replicando así un ciclo vicioso.

La capacidad de los juegos digitales de crear espacios simulados en donde el jugador se encuentra en constante interacción y en donde los niveles de inmersión y empatía son tan altos con la construcción de personajes, debido a que es el mismo jugador el que desarrolla los hechos y desencadena las acciones que este está viviendo. Estas dinámicas le dan un sentido de poder al jugador, el cual le permite apropiarse de la historia como si fuese un acontecimiento de su propia vida. Esta suerte de omnipresencia virtual que se le otorga al jugador, haciéndolo pasar

por múltiples escenarios y campos de batalla inmersos en discursos y coyunturas desde la comodidad de su asiento se presentan como una herramienta virtuosa en la forma como se busca que el jugador experimente esas situaciones y sienta empatía o afiliación con ciertos ideales.

En esta investigación se hizo énfasis en como los Estados Unidos, los cuales no solo fueron los primeros en desarrollar la tecnología para el desarrollo de juegos digitales, sino que también, estos fueron uno de sus mayores productores en cuanto a contenido comercial con el fin de generar abiertamente intenciones políticas e ideológicas, incluso militares a través de estos. Como fue el caso de America's Army en donde se buscaba reclutar abiertamente a jóvenes para el ejército de los Estados Unidos, sin duda, los norteamericanos vieron el potencial de su invento y los explotaron a más no poder, incluso hoy todavía generan juegos digitales con temáticas internacionalmente polémicas, por lo que esto es una prueba de cuál es el potencial político de estos como herramientas de propaganda e ideología.

Sin duda alguna, la capacidad de simulación virtual es una virtud tecnológica moderna, pero también propone nuevos paradigmas sociales, culturales y políticos, como se vio en el segundo capítulo en el caso del juego Mercenaries 2 en donde este causó gran revuelo político debido a que este juego simulaba una intervención internacional estimulada por intereses personales en el país de Venezuela tras la posesión de un dictador. Este caso nos permite cuestionarnos que tan plausible es la capacidad de los juegos digitales de generar espacios de polémica internacional moderna, aludiendo a escenarios que no solo son políticamente posibles y hacen alusión a los mismo. Sino que, también permiten crear una realidad alterna en donde estos hechos se materializan y se pueden incluso ser tergiversados a voluntad, y por si fuera poco se vende a las personas como un producto de entretenimiento.

Este tipo de hechos son cuestiones que se deben tomar en cuenta en el estudio de como los juegos digitales pasan de ser meros espacios de entretenimiento en los cuales se virtualiza tanto la cultura como la guerra, y pasan a ser espacios que trasgreden incluso a la realidad política o se configuran como críticas artísticas por medio de la virtualidad.

Los juegos digitales se configuran como lugares en donde la virtualización es la herramienta de materializar ideas con el fin de no solo ilustrar estas, sino también, de hacerlas interactivas y reales a través de una pantalla, esto presenta un cuestionamiento moderno a la forma como social y pedagógicamente se está enseñando a la gente a pensar, en un mundo en donde la desinformación es más y más constante y en donde los productos de la industria cultural tienen cada vez más campo y fuerza, es muy fácil perder de vista la verdad objetiva en la que se estudian y se analizan las cuestiones políticas. Ahora a través de la programación y la simulación de escenarios es muy fácil engañar y vender ideas interactivas a jóvenes que posiblemente nunca

tomaran un libro para indagar aún más. Por lo que la forma como se está enseñando social y políticamente a las nuevas generaciones a través de la interacción tecnológica también está alterando los paradigmas de la realidad política y la forma como estos jóvenes, adultos o jugadores por asignarles un adjetivo, se entienden no solo a sí mismos, sino también frente a otros a través de reflejos virtuales e interacciones programadas con narrativas previamente construidas.

Un punto fundamental de este trabajo es acervar la importancia que están cobrando estos espacios de interacción virtual, los cuales se han configurado como nuevos terceros espacios en donde la interacción social ha conocido nuevos canales de comunicación, canales los cuales no siempre han generado los resultados más deseados, esto debido a los conflictos que se pueden generar a través de la interacción cultural y lo que esto implica, como la xenofobia, el racismo, etc. En estos espacios virtuales en donde la población de jugadores es cada vez es más amplia, y en donde muchos de los casos estas estadísticas poblacionales superan incluso a varios países a lo largo del globo, la interacción social de los jugadores puede ser claramente conflictiva.

La virtualización de la cultura a su vez propone un nuevo problema, el cual es la confrontación de la cultura en espacios virtuales, si bien, la virtualización de la cultura es un hito impresionante en el mundo contemporánea resultado de un desarrollo tecnológico e histórico, el cual ha permitido a un mundo culturalmente e históricamente diferente y fragmentado converger en espacios de interacción comunes, espacios en los cuales ni siquiera el lenguaje es un limitante para la interacción entre gente diferente, debido a que estos mismos espacios por medio de interfaces meticulosamente desarrolladas facilitan estos procesos de comunicación. Por lo que no debe sorprender que el conflicto cultural se desarrolle en estos nuevos terceros espacios de interacción en donde millones de personas con culturas e historias diferentes convergen.

A pesar de todas las dificultades que puede presentar la convergencia social a gran escala como lo permite la virtualidad, el potencial de los juegos digitales como herramientas multifuncionales es innegable esto debido a el múltiple uso de estos como herramientas de propaganda, entrenamiento, entretenimiento, aversión y empatía interactiva.

El caso colombiano es un ejemplo de la forma como esta versatilidad de los juegos digitales se manifiesta, por un lado la creación de los juegos por parte de las fuerzas paramilitares del bloque Elmer Cárdenas, que buscaba por medio de estos generar sentimientos de empatía hacia los intereses de las fuerza paramilitar en los jóvenes, por medio de la interacción de los juegos y el comic desarrollado por los mismos, esto con el objetivo final de generar una versión parcelada de la historia y generar sentimientos de odio y aversión hacia las guerrillas colombianas de las FARC y el ELN. Por otro lado, también estas mismas herramientas años más tarde,

fueron utilizadas con el interés opuesto, una vez establecido un terreno para los diálogos de paz en el país, se buscó utilizar el potencial de los juegos digitales con el fin de promover la paz para el postconflicto, para ello se desarrolló un juego con el fin de generar empatía hacia las víctimas del conflicto y reconstruir la memoria del mismo, a través de las virtudes interactivas de los juegos digitales y así nació Reconstrucción .

Como se ha mostrado a lo largo de este trabajo, los juegos digitales han sido una de las herramientas a la vez que uno de los productos culturales de la industria del entretenimiento más prometedoras de las últimas décadas, su potencial como herramienta de coligación social, junto con su capacidad de virtualización de la realidad la convierten en una herramienta óptima para múltiples funcionalidades, y los cuales deben ser tenidos en cuenta para futuros análisis de coyunturas políticas, sociales y pedagógicas en el uso de historia.

Para concluir es fundamental mencionar que estas temáticas debe ser esenciales para el historiador contemporáneo debido a la forma como las tecnologías modernas han estado cambiando los paradigmas sociales de la historia contemporánea y los cuales a su vez la han venido transformando. Temas como la virtualización de la cultura, la historia, y aún más importante la virtualización de una cultura y una historia tergiversada con fines detrás de esta producciones son temas de suma importancia para el historiador, la forma como la historia se construye y se publica se ha venido transformado constantemente, por lo que es necesario que este en función de desarrollar un trabajo óptimo y objetivo, se encuentre al tanto de los nuevos avances de la sociedad en términos de tecnología y desarrollo los cuales tenga utilidad o incidencia en la configuración social, cultural y política de los individuos. Los juegos digitales son una pequeña muestra de cómo el mundo digital sea venido configurando trasgrediendo los espacios del entretenimiento y pasando a la política, por lo que este trabajo se presenta como invitación al historiador o las otras áreas de las ciencias sociales de profundizar en estos temas en función de un estudio más óptimo de la forma como se construye y se promueve la historia en la sociedad moderna con fines subjetivos de propaganda y política.

Bibliografía

Fuentes primarias juegos

- *1979 Revolution*, iNK stories, N-Fusion Interactive. 2016
- *America's Army*, Ejército de los Estados Unidos. 2002
- *Battlefield 4*, EA Digital Illusions CE. 2013
- *Call of Duty*, Infinity Ward. 2003
- *Call of duty black ops*, Treyarch. 2010
- *Close Combat First to Fight*, Destineer Games. 2005
- *Conflict: Desert Storm*, Square Enix Europe, Pivotal Games, 8bit. 2002
- *Darfur is dying*, Susana Ruíz. 2002
- *Dota 2*, Valve Corporación. 2013
- *Full Spectrum Warrior*, Pandemic Studios, Mass Media Games, 5th Cell. 2004
- *La Feria*, Bloque Elmer Cárdenas. 2003
- *League Of Legends*, Riot Games. 2009
- *Mata Bandoleros*, Bloque Elmer Cardenas. 2003
- *Medal of Honor*, Electronic Arts. 1999
- *Mercenaries 2 World in Flames*, Pandemic Studios, Behaviour Interactive, Pi Studios. 2008
- *Peacemaker*, ImpactGames. 2007
- *Reconstrucción*, nTIColombia, de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional. 2016
- *Six Days in Fallujah*, Atomic Games. 2004
- *The Elder Scrolls Online*, ZeniMax Online Studios. 2014
- *The Sims 4*, Electronic Arts. 2014
- *The witcher 3 Wild Hunt*, CD Projekt RED. 2015
- *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands*, Ubisoft Paris, Ubisoft Massive, Ubisoft Bucharest, MÁ. 2017
- *September 12*, N/N, 2003
- *Super Columbine Massacre 2000*, Danny Ledonne. 2005
- *Kuma War*, Kuma Reality Games. 2004

Fuentes primarias documentos

- BBC Mundo, "venezolanos vs video invasión",
 - http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_5018000/5018406.stm
- BBC News, "Venezuelan anger at computer game" <http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/5016514.stm>
- Commandant of the Marine Corps Charles C. Krulak, "MARINE CORPS ORDER 1500.55, DEPARTMENT OF THE NAVYHEAD QUARTERS", UNITED STATES Machado, Arlindo. *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, (Buenos Aires,

Argentina, Libros del Rojas, 2000).

- ElMundo. *“Polémica por un videojuego sobre un ataque de mercenarios en Venezuela.”*
- <http://www.elmundo.es/navegante/2008/09/01/juegos/1220257582.html>
- Escobar Gregory David, *“Sobre ley de prohibición de videojuegos y juguetes bélicos Mercenaries 2: El polémico juego incomprendido que nadie jugó”* entrevista a Matthew Colville, <https://www.aporrea.org/actualidad/a133087.html>,
- Kuma War *“lista de misiones”*, en <http://www.kumawar.com/Mission.php>
- RT News. *Bolivia se queja a Francia por un videojuego que "muestra al país como un narcoestado"*. <https://actualidad.rt.com/actualidad/232337-bolivia-francia-videojuego-narcotrafico>.
- Lévy Pierre, et al. *¿Qué es lo virtual?* 1999. <http://sutevalle.org/wp-content/uploads/2012/09/levy-pierre-que-es-lo-virtual.pdf>
- Pakistan Today, *“Call of Duty and Medal of Honor banned in Pakistan”*, <http://www.pakistantoday.com.pk/2013/01/28/call-of-duty-and-medal-of-honor-banned-in-pakistan/>,
- Thomas Riegler, *“On the Virtual Frontlines: Video Games and the War on Terror”*, Ed Halter, Eddo Stern; 2009.
- UNESCO. *“El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas”*, ESTUDIOS Y DOCUMENTOS DE EDUCACION (Nueva serie), Publicado en Francia por la Organizacibn, de las Naciones Unidas para la Educacion, la Ciencia y la Cultura, 1980
- UNESCO. *“Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games Can Support Peace Education and Conflict Resolution.”*, Mahatma Gandhi Institute of Education. India 2016

Documentos en línea

- Campbell Collin, *"Here's why the UN is getting interested in video games New report praises games that build understanding"*, <http://www.polygon.com/features/2017/1/24/14364864/unesco-video-games-report>.
- CHRISTIAN BEEKMAN, *"The History of Video Games And The Military"* <http://taskandpurpose.com/us-militarys-close-history-video-games/>
- Greg Kasavin *"Full Spectrum Warrior is very good overall, and deserves credit for being something other than just another military-themed shooter or strategy game"*. <https://www.gamespot.com/reviews/full-spectrum-warrior-review/1900-6099719/>
- Pérez Jaime, *"Análisis de los Sims 4, un juego como la vida misma"* http://www.eldiario.es/juegoreviews/pc/Analisis-Sims-juego-vida-misma_0_299920777.html.
- Surette Tim, *"Venezuelan government takes issue with Mercenaries 2, "Pandemic's upcoming guns-for-hire game draws fire from politicians for its portrayal of country; claims game is propaganda"*. http://www.gamespot.com/articles/venezuelan-government-takes-issue-with-mercenaries-2/1100-6151849/?comment_page=4.
- SWEENEY, ROBERT W. 2010. *"Pixellated Play: Practical and Theoretical Issues Regarding Videogames in Art Education"*. *Studies in Art Education* 51 (3). National Art Education Association: 262–74. <http://www.jstor.org/stable/40650513>.
- Tenebruso Joe. *"21 Video Game Stats That Will Blow You Away. No longer just child's play, gaming is big business"*. <https://www.fool.com/investing/2017/02/25/21-video-game-stats-that-will-blow-you-away.aspx>.

Bibliografía

- ABC, ed. *"Los videojuegos rivalizan con Hollywood con una caja de 57.600 millones de euros"*. 2010
- Althusser Louis, *"Los aparatos ideológicos del estado"*, México, Editorial Camus 1974
- CASTELLS, Manuel; CHEMLA, Paul. *La galaxia internet*. 2001.
- Castells, Manuel. – *"La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia de masas y el desarrollo de las redes interactivas"*. – En su: *La sociedad red*. – Vol. 1. -- (La era de la información: economía, sociedad y cultura). – Madrid: Alianza, 1997. – p. 357-408
- Chartier, Roger. *"El mundo como representación"* en *El mundo como representación*. Estudios sobre historia cultural. Barcelona: Gedisa, 2005
- Chartier, Roger. *"Escuchar a los muertos con los ojos"* Katz Editores, 2008

- Christesen, Paul, and Dominic Machado. "Video games and classical antiquity." *Classical World* 104.1. 2010
- Collado de la Garza Gloria, "El Juego", Noveduc Libros, 1970
- DeMause Llyod, "The history of childhood", Jason Aronson, 1995
- García Gómez Ana María, "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y DESARROLLO EN EDUCACIÓN INFANTIL". Cuadernos de Educación y Desarrollo, 2009
- Huertero Valle Alexis, Guillermo, "Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política", Revista TEXTOS de la CiberSociedad, 12. 2007.
- Humbert, Mathias. "Technology and workforce: Comparison between the information revolution and the industrial revolution". No. LCA-STUDENT-2010-003. 2007.
- Hunter, Dan, and F. Lastowka. "The laws of the virtual worlds." *Cal. L. Rev.* 92. 2004
- MARINE CORPS, 2 NAVY ANNEX WASHINGTON, DC 20380-1775, 12, abril 1997.
- Martos Eloy y Martos Alberto E. García. "ARTEFACTOS CULTURALES Y ALFABETIZACIÓN EN LA ERA DIGITAL: DISCUSIONES CONCEPTUALES Y PRAXIS EDUCATIVA, Universidad de Extremadura. Facultad de Educación. Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales, las Lenguas y las Literaturas, abril 2014
- Leonard, David. "Unsettling the military entertainment complex: Video games and a pedagogy of peace." *Studies in Media & Information Literacy Education* 4.4 2004
- Rada, S. H. "Venezuela y China relaciones económicas en el régimen de Hugo Chávez (1999-2011)". *Observatorio de la Economía y la Sociedad China*, 2011.
- Ratliff, William E. "Communist China and Latin America, 1949-1972." *Asian Survey* 12, no. 10: 846-63. doi:10.2307/2643063. 1972.
- Rousseau, Jean-Jacques. "Discurso sobre el origen de la desigualdad entre los hombres". iUniverse, 1999.
- Salazar Torreon Barbara. "Instances of Use of United States Armed Forces Abroad", 1798-2016, Congressional Research Service 7-5700. 2016
- Šisler, Vít. "Digital Arabs Representation in video games." *European Journal of Cultural Studies* 11.2. 2008

- Timaure Alirio, *“Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia”*, Universidad Nacional abierta, Centro local falcon, 2000,
- Zimmerman Eric. *“Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”*. First Person. Eds. Noad Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004