Los videojuegos como elementos constructores de pedagogías en torno a la paz.

Un análisis de los videojuegos derivados de la Ley 1448 de 2011(Ley de Victimas) en discusión con videojuegos del escenario y experiencia internacional para la paz (2011-2019)

Cristian Felipe Jaramillo Ramírez
Facultad de Ciencias Económicas, Maestría en Estudios Políticos
Instituto de Estudios Políticos y Relaciones Internacionales - IEPRI
Director de Trabajo: Prof. Carlos Germán Sandoval Forero
Universidad Nacional de Colombia

Bogotá, agosto de 2023

Resumen

Título: Los videojuegos como elementos constructores de pedagogías en torno a la paz. Un análisis de los videojuegos derivados de la Ley 1448 de 2011(Ley de Victimas) en discusión con videojuegos del escenario y experiencia internacional para la paz (2011-2019)

La siguiente revisión tiene como propósito dar a entender, de la forma más precisa y contundente posible, que los videojuegos pueden ser herramientas pedagógicas efectivas para enseñar habilidades relacionadas con la paz y la resolución de conflictos. Si bien los videojuegos histórica y funcionalmente han sido elementos creados con un fin lúdico y comercial, algunos videojuegos utilizan la narrativa y la mecánica del juego, en sí mismo, para fomentar la empatía, la cooperación y la toma de decisiones éticas en situaciones complejas. Es por esta razón que se han tomado ejemplos de videojuegos derivados de la Ley de Víctimas 1448 de 2011 en Colombia, y otros videojuegos del escenario internacional, para dar forma a la idea planteada inicialmente, además de poder brindar una guía para aquellos desarrolladores de videojuegos que mediante sus creaciones y trabajos conjuntos logren ayudar a diferentes públicos, que puedan consumir sus productos, a desarrollar habilidades digitales y de comunicación, así como a comprender mejor la diversidad cultural y la historia, en este caso, del conflicto armado en Colombia.

Palabras Clave: Videojuego, Conflicto, Ley, Víctimas, Pedagogía, Juegos Serios, Transmedia, Narrativa, Público, Privado, Colombia, Desarrollo**.**

Abstract

Title: Videogames as elements for the construction of pedagogies around peace. An analysis of videogames derived from Law 1448 of 2011 (Victims' Law) under discussion with video games of the international scenario and experience for peace (2011-2019).

The following review aims to show as precisely and forcefully as possible that video games can be effective pedagogical tools to teach skills related to peace and conflict resolution. Although video games have historically and functionally been elements created with a ludic and commercial purpose, some video games use the narrative and mechanics of the game itself to foster empathy, cooperation and ethical decision making in complex situations. It is for this reason that examples of video games derived from the Victims Law 1448 of 2011 in Colombia and video games in the international stage have been taken to give shape to the idea initially raised, in addition to being able to provide a guide for those video game developers who through their creations and joint work can help different audiences, who may consume their products, to develop digital and communication skills, as well as to better understand cultural diversity and the history, in this case, of the armed conflict in Colombia.

Keywords: Videogame, Conflict, Law, Victims, Pedagogy, Serious Games, Transmedia, Narrative, Public, Private, Colombia, Development.

Introducción

En un mundo interconectado, globalizado y en constante evolución tecnológica, los videojuegos han emergido como una poderosa forma de entretenimiento y una herramienta educativa con un potencial aún poco explorado. Durante décadas, los videojuegos han sido objeto de debate y controversia, a menudo señalados como generadores de violencia y adicción, o como meras mercancías y objetos lúdicos. Sin embargo, en los últimos años, ha surgido un creciente interés en explorar sus posibilidades para fines educativos y sociales, especialmente en contextos complejos como el de Colombia, una nación que ha enfrentado conflictos de diversa índole durante gran parte de su historia y que incluso, en la actualidad, sigue siendo una realidad que aún enfrenta.

En el presente trabajo, abordaremos el papel de los videojuegos como herramientas pedagógicas para promover la paz tanto en Colombia, en concreto para los videojuegos derivados de la Ley 1448 de 2011 (Ley de Víctimas), como en algunos casos del escenario internacional. Nos adentraremos en cómo estos videojuegos pueden ser utilizados de manera efectiva para fomentar diversos valores como la comprensión, la empatía, la tolerancia y el diálogo entre personas de diferentes culturas y realidades con la búsqueda de generar pedagogías para la paz. Así mismo, analizaremos cómo los videojuegos pueden contribuir a la resolución no violenta de conflictos y al desarrollo de habilidades sociales y emocionales que son fundamentales en camino a una reparación efectiva de las víctimas del conflicto armado en Colombia.

Precisamente, en el caso específico de Colombia, exploraremos cómo los videojuegos pueden desempeñar un papel clave en la construcción de una cultura de paz y en la transformación positiva de la sociedad. A través de su potencial lúdico y de su capacidad para crear experiencias inmersivas, estos juegos podrían ayudar

a generar un mayor entendimiento de los diferentes actores involucrados en el conflicto y brindar una novedosa respuesta a las demandas que exige la reparación total y efectiva de las víctimas en sí misma. Además, analizaremos ejemplos concretos de videojuegos que ya han sido diseñados con un enfoque educativo para la paz, así como iniciativas y proyectos en curso que buscan aprovechar el poder de esta forma de entretenimiento interactivo para promover valores y comportamientos orientados hacia la paz misma y la cooperación global.

Espero que esta revisión contribuya a poder expandir el conocimiento sobre el potencial de los videojuegos como herramientas pedagógicas para la paz, generando reflexiones sobre cómo la tecnología y la creatividad pueden converger para ofrecer respuestas modernas y eficaces al panorama social tanto en Colombia como en el resto del mundo, más aún en esta era digital que hoy nos concierne y nos envuelve.

En un momento en el que la búsqueda de soluciones pacíficas y la construcción de sociedades más justas y equitativas son desafíos primordiales, explorar nuevas vías de construcción de pedagogías para la paz es de vital importancia y de una evidente necesidad, y los videojuegos podrían convertirse en un valioso aliado en este camino.

Capítulo I

“¿Qué es un videojuego?” Una revisión técnica y académica

A lo largo de los años, los videojuegos han tomado una relevancia fundamental en diferentes campos, además de lúdicos o comerciales, que les han permitido ser un objeto de estudio y revisión por distintas fuentes de diverso orden. En ese sentido, podemos definir a los videojuegos de diferentes maneras y, sin demeritar otras definiciones, nos centraremos aquí en dos que particularmente son quizás las más encaminadas con la idea de esta revisión; una técnica, lógica, concreta, y otra con una perspectiva un poco más social, cultural y amplia.

Los videojuegos son un juego digital, que siendo digital cumple ciertas características, como ser un producto de software, que implementa unas reglas de juego para el jugador, reglas que eventualmente arrojan unos resultados, y que finalmente estos resultados dan una valoración, cuantitativa o cualitativa al progreso del jugador durante todo el juego (Triana, 2023). En términos técnicos, un videojuego consta de múltiples componentes, como gráficos 2D o 3D, animaciones, sonidos, música, programación, inteligencia artificial, redes, bases de datos y motores de física. Estos elementos se combinan para crear una experiencia de juego única que puede ser controlada por un jugador o varios jugadores en línea.

Ahora bien, desde una perspectiva más alejada de lo técnico, los videojuegos son una forma de entretenimiento interactivo en la que los usuarios pueden interactuar con una interfaz gráfica y manipular elementos virtuales para alcanzar un objetivo o resolver una tarea. Estos juegos pueden ser jugados en consolas de juegos, computadoras personales y dispositivos móviles y pueden abarcar una amplia gama de géneros, desde deportes y carreras hasta estrategia y juegos de rol. Además de

ser una forma popular de entretenimiento, los videojuegos también han sido objeto de estudio en disciplinas como la psicología, la educación y la sociología, debido a su capacidad para influir en el comportamiento humano y en la cultura popular.

Como es claramente notorio, los videojuegos se han visto masificados enormemente en esta nueva era digital, donde gran parte de la sociedad se encuentra interconectada, anclada de múltiples formas y a través de diversos caminos a una red global sin precedentes, convirtiéndolos en la industria audiovisual numero 1 a nivel mundial, lo que, en palabras de Salvador Gómez, "*La progresiva popularización que han experimentado los videojuegos desde la década de los setenta del pasado siglo ha hecho que en la actualidad éstos sean considerados un importante medio de entretenimiento y de comunicación de masas de la industria cultural. Su capacidad de influencia en la generación de tendencias e iconos sociales puede ir más allá de la dimensión lúdica*" (Gómez, 2014).

Es de vital importancia, entonces, entender que los videojuegos, a través de su popular distribución y uso, han transgredido las barreras de la diversión y se han convertido en una de las herramientas fundamentales de masificación de la información en las sociedades contemporáneas de la actualidad. Cumplen los videojuegos, entonces. un rol fundamental como agente cultural de la sociedad actual. Los autores Muriel y Crawford (Muriel y Crawford, 2018), argumentan cuatro supuestos o premisas básicas para entender cómo los videojuegos, situados como grandes agentes de influencia cultural, pueden permitirnos a través de ellos entender más ampliamente las problemáticas sociales:

1. Los videojuegos son, sin duda, una realidad contemporánea.

2. Los videojuegos representan algunos de los aspectos más importantes de la actual sociedad.

3. Los videojuegos son productos culturales establecidos.

4. Existe una creciente y consolidada cultura de los videojuegos.

Entendiendo que los videojuegos representan una realidad contemporánea de la sociedad, que busca representar algunos de los aspectos más importantes de esta última, y que además están en un constante crecimiento, no solo como una herramienta multimedia lúdica, sino como cultura, es importante entender el rol de los videojuegos como un medio masificado de información, el cual podemos desarrollar con lo que destacan autores como Clark Abt acerca de los juegos serios, o Carlos Scolari, con su reconocido concepto de las narrativas transmedia.

Los "*Serious Games*", una perspectiva más académica de los videojuegos:

Desde sus inicios, aproximadamente en las décadas de los 60´s y 70´s, los videojuegos siempre fueron objetos neta y exclusivamente vistos como mecanismos lúdicos de diversión, entretenimiento y, por supuesto, por su innovación en aquellos días, eran también objeto de comercialización y ventas. Los videojuegos entraron en vigor durante una era en lo que lo digital era una reciente innovación en todos los sentidos, y no había muchas propuestas que pudiesen dar una definición más académica y/o científica de los videojuegos, al menos no una esencialmente centrada en los tecnicismos de ingeniería como software o hardware.

No obstante, a finales de la década de los 70´s, ciertos académicos empezaron a denotar y acuñar un término que fue cogiendo un alto grado de popularidad dentro de la comunidad académica, y que empezaba a acercarse a los videojuegos desde una perspectiva mucho más científico-académica y no meramente técnica, y esa concepción era los “serious games” o juegos serios como se traduce literalmente al español.

El concepto de juegos serios puede atribuirse a varios pioneros, en distintos campos, que reconocieron el potencial de utilizar los juegos con fines que van más allá del entretenimiento. Aunque es difícil señalar a una sola persona como única inventora, varias figuras y acontecimientos claves contribuyeron a la aparición de los juegos serios. Una de las primeras figuras influyentes en este ámbito, y quizás la más relevante, fue Clark C. Abt, economista y científico social estadounidense, quien a principios de la década de los 70´s publicó un libro titulado "Serious Games", en el que analizaba el uso de los juegos con fines educativos y formativos y definió los juegos serios como aquellos diseñados con el propósito principal de educar, entrenar o informar, en contraposición a los juegos recreativos que se juegan por entretenimiento.

Este enfoque, en particular, se concentraba en el uso de juegos como herramientas para abordar problemas y desafíos del mundo real, como la educación, la capacitación profesional, la simulación de situaciones complejas, resolución de conflictos y la toma de decisiones. En ese sentido, podemos afirmar que el trabajo de Abt sentó, de alguna forma, las bases de la idea de los juegos con intención seria. (Abt, Clark. 1970).

Este análisis académico de los videojuegos denominado serious games, fue tomando paulatinamente un gran interés desde diferentes partes de la sociedad de diverso orden a través de los años que, con la ayuda de los avances fundamentales

de la informática, lo digital y lo virtual, fue posicionándose estratégicamente hasta adquirir un alto grado de importancia en la sociedad y, por supuesto, en el campo de los videojuegos.

A finales del siglo XX, el concepto de juegos serios cobró más fuerza con los avances de la tecnología informática, pues la llegada de los ordenadores personales y los videojuegos llevó a explorar su potencial en la educación y la formación, donde organizaciones e investigadores empezaron a experimentar con el uso de juegos para la enseñanza y el aprendizaje. Es por eso que considero importante resaltar algunos casos del escenario internacional para dar cuenta de como es que realmente se han llevado a cabo estos videojuegos serios y como han contribuido a aquello que inicialmente nos ha interesado: El desarrollo de videojuegos como herramientas pedagógicas para la paz.

En el ámbito de la formación profesional y la formación continua, los Serious Games son especialmente adecuados cuando se trata de proporcionar contenidos de aprendizaje técnicos y estandarizados o difíciles y complicados, o esto era al menos lo que David Rejeski y Ben Sawyer consideraron vital y materializaron su visión con la fundación de la iniciativa *Serious Games Initiative* en 2002.

Al combinar elementos lúdicos y requisitos del proceso de trabajo, los Serious Games promueven el aprendizaje y la motivación. El objetivo de la iniciativa era promover el desarrollo y el uso de juegos para la educación, la formación, la salud y el impacto social, por lo que tanto Rejeski como Sawyer desempeñaron un papel importante en la concientización sobre los juegos serios y el fomento de la colaboración entre desarrolladores de juegos, investigadores y profesionales.

Algunos resultados de esta iniciativa, como lo ha señalado la investigadora Daniela Ahrens, han establecido que existen al menos seis propiedades clave para que los Serious Games promuevan los procesos de aprendizaje (Ahrens, 2016):

1. Un sistema de reglas subyacente y un objetivo de juego al que el jugador esté emocionalmente vinculado.

2. Experiencias que ofrezcan buenas oportunidades de aprendizaje.

3. Una correspondencia entre asequibilidad y eficacia.

4. Un modelo para que el aprendizaje a partir de la experiencia sea más general y abstracto.

5. Un estímulo a los jugadores para que promulguen su propia trayectoria única a través del juego.

6. Una interfaz fácil y amigable.

El avance de la propuesta consolidada por Rejeski y Sawyer, ha llegado a tal punto que hoy en día se encuentra fundamentada y visiblemente promovida por uno de los grandes *think thank* o centros de pensamiento a nivel mundial como lo es el Wilson Center, y que además cuenta con juegos en la actualidad y otros proyectos de este tipo a futuro que han ayudado a consolidar lo que, bajo palabras del propio centro de pensamiento, ha buscado esta iniciativa: *"Desde su fundación, la Serious Games Institute ha sido líder en el campo de los juegos serios, sirviendo de nexo entre las principales partes interesadas de una amplia gama de sectores, desde la*

educación a la administración, desde los estudiantes a los líderes tecnológicos, que están interesados en el uso positivo de los videojuegos. La SGI no sólo desarrolla juegos como tecnología dinámica para comunicar la investigación de vanguardia en el Wilson Center y fuera de él, sino que crea investigación de vanguardia para ilustrar el poder de los juegos." (Wilson Center, 2022)

Actualmente, el centro de pensamiento tiene a disposición del publico un par de videojuegos que son una ejemplificación clara de lo que hemos venido discutiendo, y es que representan ese esfuerzo conjunto entre diferentes entidades por la consolidación de un videojuego como herramienta pedagógica para diversos fines.

El primer ejemplo se trata de Fiscal Ship. Es un videojuego que, en colaboración con el Hutchins Center on Fiscal and Monetary Policy del Brookings Institute, reta a los jugadores a sacar al país de la deuda respetando sus valores.

Imagen tomada de: Wilson Center, (1 de octubre de 2022). *Fiscal Ship*. https://www.wilsoncenter.org/program/serious-games-initiative

Imagen tomada de: Wilson Center, (1 de octubre de 2022). *Fiscal Ship*. https://www.wilsoncenter.org/program/serious-games-initiative

El otro videojuego pedagógico actual con el que cuenta este centro de pensamiento y que se encuentra aún en fase de desarrollo, es The Plastic Pipeline, el cual busca concientizar al público acerca del ciclo de vida de los productos de plástico y las políticas que pueden adoptarse para ayudar a frenar la marea de contaminación que llega a nuestros océanos. *"Financiado parcialmente por la National Geographic Society, este proyecto abordará el creciente problema de los plásticos y se dirigirá a diversos públicos de todo el mundo, además de extenderse a proyectos relacionados con la gestión, eliminación y reciclado de residuos en todo el planeta."* (Wilson Center, 2022).

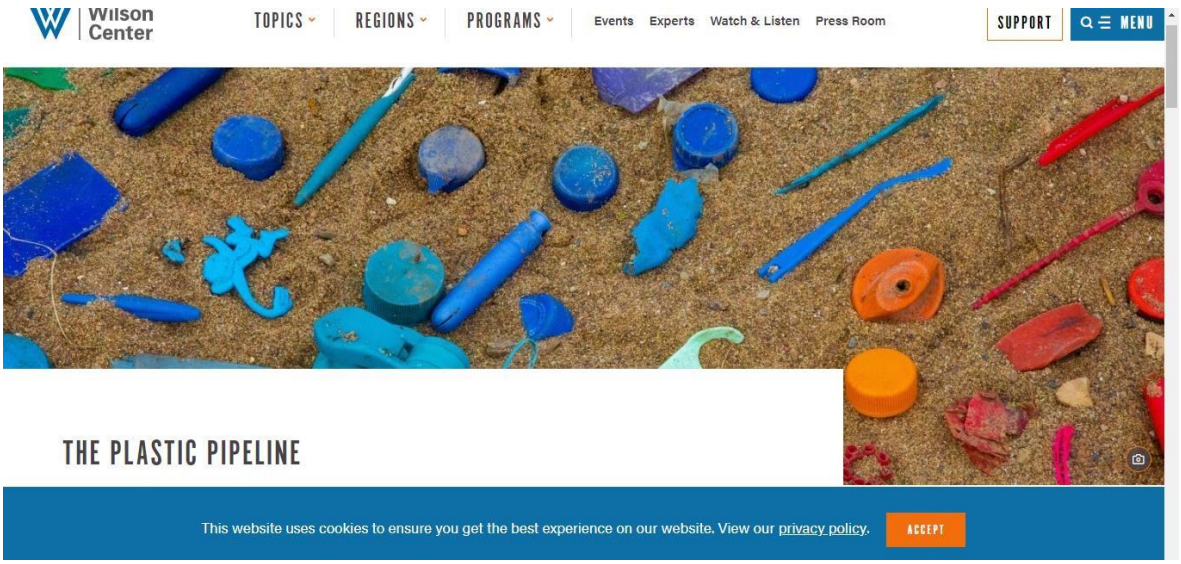


Imagen tomada de: Wilson Center, (1 de Octubre de 2022). *The Plastic Pipeline.* https://www.wilsoncenter.org/collection/plastic-pipeline

A partir de los casos ejemplificados anteriormente del Wilson Center, podemos visualizar que los juegos serios han adquirido un reconocimiento cada vez mayor y se han aplicado en diversos ámbitos, como la educación, la sanidad, la formación militar y la formación empresarial. El campo sigue evolucionando gracias a la investigación en curso, los avances tecnológicos y las contribuciones de numerosas personas y organizaciones.

Para dar mayor consistencia al elemento de los videojuegos como mecanismos creadores y promotores de pedagogías para la paz, ética y resolución de conflictos, es importante resaltar algunos de los ejemplos más destacados del plano internacional en esta materia, así como lo fueron los casos ya mencionados del Wilson Center.

En la esfera internacional, se han llevado a cabo diferentes prototipos, experimentos y videojuegos como tal, que dan idea del carácter influenciador y pedagógico que pueden tener mucho más allá del componente lúdico y comercial que comúnmente los caracteriza. Casos concretos que instrumentalizan el uso de los videojuegos como herramienta de pedagogía e influencia para poder contextualizar y, posteriormente, humanizar a los usuarios en torno a una problemática o situación social en específico.

Por ejemplo, un grupo de estudiantes de la Universidad Iberoamericana de Puebla, en México, desarrolló un videojuego llamado SIDEWAYS, que consistía en la creación de un determinado personaje que tenía como objetivo, a través de una serie de valores y de una fuerte empatía, concientizar al jugador acerca de la homofobia y lo que esta problemática social contiene respecto a los valores de inclusión y aceptación carentes en la sociedad actual. (Amores, Julia. Hernández, Luis. Siordia, Manuel, 2018).

Así mismo, también existe el caso de Chuka, un videojuego creado en conjunto por la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) y los académicos y estudiantes de la Maestría en Gestión de la Convivencia en la Escuela. Violencia, Derechos Humanos y Cultura de Paz (Gobierno de México, 2018), con promoción del gobierno mexicano, que busca combatir la violencia de género, y eventualmente generar una consciencia al respecto en quienes puedan hacer uso del juego mismo.

Chuka, (Julio de 2018). Imagen tomada de la página web del Gobierno de México https://www.gob.mx/upn/articulos/ya-esta-en-linea-el-videojuego-chuka

Otro caso es Contra Viento y Marea, un ejemplo en concreto de como ilustrar una experiencia dentro de la problemática de desplazamiento forzado a partir del relato de una víctima dentro del mismo videojuego, además, diseñado a partir de políticas gubernamentales y desde la perspectiva institucional de la Organización de Naciones Unidas (ONU) en su organismo interino de la ACNUR, cuyo objetivo es concienciar a los jugadores sobre la situación de los refugiados. Se lanzó al mercado sueco por primera vez en 2005 y, desde entonces, se ha traducido a varios idiomas. La versión inglesa apareció en noviembre de 2007. (ACNUR, 2007).

Contra Viento y Marea, (septiembre de 2020). Imagen tomada de la página web del Gobierno de Canarias https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/convivencia/2020/12/09/contra-viento-y-marea/

Finalmente, otro gran proyecto es Food Force, un videojuego auspiciado por Naciones Unidas que consiste en sumergir al jugador dentro de las dinámicas de cómo se lleva a cabo la labor de combatir la hambruna en diversas partes del planeta. Este juego incluso tiene una secuela, Food Force 2, y ha sido implementado para labores educativas en diversos niveles por diferentes instituciones educativas.

Food Force, (mayo de 2008). Imagen tomada de la Página Web Geek´s Room https://geeksroom.com/2008/06/food-force-juego-educativo-de-las-naciones-unidas/1741/

Es importante señalar que, aunque todos los casos revisados anteriormente han constituido un gran intento por masificar, a través de un método tan novedoso como los videojuegos, el hecho de que estos pueden ser instrumentalizados como mecanismos y/o herramientas pedagógicas para la consecución y divulgación de varios fines, y que finalmente desempeñaron un papel importante en el avance del concepto de juegos serios; la idea de utilizar videojuegos con fines no lúdicos no ha sido explorada por muchos investigadores, educadores y desarrolladores a lo largo de la historia.

Existen otros conceptos que han adquirido cierta relevancia con el tiempo y que nos permite ayudar a entender con mayor precisión cual ha sido la intención de masificar los videojuegos como herramientas pedagógicas. La gamificación es, por ejemplo, uno de los conceptos mayor utilizados en este sentido, un concepto que en palabras de Jesús Díaz – Cruzado, "*Podemos entender la gamificación como el uso de elementos de videojuegos para influir en el comportamiento de los usuarios. De esta*

forma, Gabe Zicherman y Christopher Cunningham (2011) indican que la gamificación es "un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas del juego para atraer a los usuarios y resolver problemas." (Díaz-Cruzado, 2014).

En ese sentido, la gamificación de alguna forma necesita incorporar técnicas de diverso orden para la debida fomentación del aprendizaje y la pedagogía a través del videojuego, y que eventualmente este pueda ser utilizado con los fines que aquí nos interesan. Es importante aclarar que los fines de esta gamificación no son necesariamente de lucro y/o comerciales, todo lo contrario, pueden ser fines que buscan generar espacios de reflexión, educación, concientización y construcción social para el jugador, pero con un elemento esencial en común con los videojuegos de lucro; la capacidad de ser lo suficientemente atractivos para su comunidad de jugadores, lo que finalmente le da sustento al videojuego en si mismo y que acaba siendo en muchos casos el talón de Aquiles de los videojuegos que también buscan ser herramientas pedagógicas para la sociedad.

El campo de los videojuegos como herramientas pedagógicas es el resultado de los esfuerzos colectivos y la exploración continua de numerosos pioneros e innovadores, pero son elementos que, como se enunció con anterioridad, muchas veces no son lo suficientemente atractivos y eventualmente se genera cierto malestar o desinterés por parte de la comunidad desarrolladora de videojuegos, al ser productos que no logran comercializarse o reproducirse con tal magnitud como lo son casos de otros videojuegos de diferente contenido y propósito, pero es un apartado al que volveremos más adelante, por lo pronto es menester señalar que, así como vimos con las definiciones de serious games, de gamificación, o como lo veremos con narrativas transmedia, no se debe descartar el carácter académico, instructivo y pedagógico de ciertos videojuegos, con casos que incluso han llegado a tener un gran impacto positivo en la sociedad.

La Narrativa Transmedia en los videojuegos

Los videojuegos, entonces, pueden servir como herramientas de análisis de diferentes problemáticas que son actualmente menester de estudio (Muriel y Crawford, 2018) pero, ¿cómo podría relacionarse estrechamente los videojuegos con su actual tendencia y/o faceta de comunicación?, ¿qué elemento constitutivo podría brindar bases sólidas y claras para entender el rol de los videojuegos como una herramienta de instrumentalización comunicativa y de influencia?

Aquí es donde autores como Carlos Scolari han hecho un aporte fundamental para entender los nuevos medios de comunicación en la era digital, con su aporte sobre Narrativas Transmedia, las que define como "*un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión*" (Scolari, 2013).

La definición de Scolari trae la necesidad de entender la extensión y a la par, diversificación del discurso y el relato en diferentes canales y plataformas, lo que por su peso da a entender cómo se han transfigurado y diversificado las formas de narrar. Es preciso aclarar, entonces, que los videojuegos hacen parte de esta narrativa transmedia en tanto los consumidores de los mismos cumplen un rol fundamental en el proceso comunicativo que los videojuegos en sí buscan alcanzar.

La industria de los videojuegos, al igual de sus pares audiovisuales, buscan bajo diversas modalidades de entretenimiento, llegar a la mayor cantidad posible de consumidores y, de esta forma, poder alcanzar mayores esferas de influencia en términos si se quiere, monetarios, comerciales y de ventas.

En ese sentido, los videojuegos en relación con el concepto de narrativas transmedia, pueden ser utilizados para ampliar y complementar la historia principal de una narrativa transmedia en sí misma, pues si entendemos que es un tipo de relato que se puede desplegar a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, como cómics, libros, películas, etc., un videojuego puede ser creado para contar una historia secundaria o para explorar un personaje en mayor profundidad, o también pueden ser diseñados para ofrecer una experiencia interactiva única que se integra en la narrativa transmedia más grande. Por ejemplo, un videojuego puede permitir que los jugadores tomen decisiones que afectan el resultado de la historia, o pueden presentar desafíos que deben ser superados para avanzar en la narrativa.

Pero entonces pareciera que *narrativa* puede llegar a ser un concepto ligeramente polémico para encasillar al videojuego dentro de este, ¿no?, bueno, en virtud de lo anterior, el mismo Scolari, dentro de sus obras relacionadas a las narrativas transmedia, tiene un apartado especial para los videojuegos, el cual lo complementa de la mano de una entrevista realizada a Susana Pajares Tosca, una reconocida investigadora de videojuegos en el mundo. Para esta entrevista, es importante destacar el termino de ludología, el cual esta investigadora define como *"el estudio de los juegos, aunque se usa en particular para los videojuegos. Es una disciplina formalista que trata de definir la esencia de los videojuegos y distinguirlos de otro tipo de experiencias."* (Pajares, 2014).

Como bien podemos evidenciar, esta investigadora nos da a entender que la conformación de esta rama de estudio que ella denomina ludología si bien busca ser comprendida como el estudio de los videojuegos, es también un llamado a entender que los videojuegos no necesariamente deben ser entendidos a través de las dinámicas que propone lo narrativo, dado que son en exceso textuales e

inmersivos, sino que además los videojuegos brindan la oportunidad de «dar cuerpo» a esas *narrativas transmediales*, (siendo para la autora narrativas un concepto muy escueto para aplicarlo a los videojuegos), e incluyendo el concepto de *mundos transmediales*, con el cual *"se crean espacios navegables que permiten la interacción de los jugadores con lugares, personas y acontecimientos importantes del mundo transmedial. Lo más destacable es la posibilidad de actuar dentro de los videojuegos, de unir las acciones (en cierta medida mecánicas) requeridas con un contexto semántico de gran valor emocional para los jugadores. Los videojuegos son el medio más inmersivo en este sentido."* (Pajares, 2014).

Existen también casos de videojuegos que, precisamente trayendo a colación las narrativas transmedia y los mundos transmediales enunciados por Scolari y Pajares, respectivamente, han sido casos exitosos de videojuegos que han funcionado de manera correcta como elementos transmedia que destacan por su capacidad narrativa e inmersiva.

Un claro ejemplo de lo anterior es *The Walking Dead*, el cual está basado en la serie de cómics Skybound y, por tanto, en la famosa serie de televisión emitida por la cadena AMC y posteriormente por la plataforma de streaming Star +. *The Walking Dead* son una serie de juegos en los que tendrás que sobrevivir y avanzar en un mundo plagado de zombies, pero con muchísimo contenido narrativo dentro de él, pues el jugador deberá pensar en una serie de estrategias para poder llegar a determinados lugares y objetivos dentro del juego, como también estará expuesto a una toma de decisiones que afectaran, para bien o para mal, el futuro de su personaje dentro del juego.

The Walking Dead. (29 de marzo de 2019). Imagen tomada de la página web de Hobbyconsolas. https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-walking-dead-final-season-394045

The Walking Dead. (29 de marzo de 2019). Imagen tomada de la página web de Hobbyconsolas. https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-walking-dead-final-season-394045

The Walking Dead. (29 de marzo de 2019). Imagen tomada de la página web de Hobbyconsolas. https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-walking-dead-final-season-394045

Todo lo anterior es el resultado de un análisis profundo que busca dar lugar y entendimiento a cómo es la instrumentalización dada a los videojuegos como elementos de narrativa transmedia (Núñez Pacheco, Rosa. Castillo, Daniel. López, Blanca, 2018) que buscan influenciar a través de sus diversificados canales de interacción, una serie de intereses e ideales detrás de su desarrollo y, para ser precisos, intereses e ideales sociales, políticos y/o culturales, en torno a lo que pedagogías de construcción de paz se refiere, pedagogías que, a priori, pueden parecer difíciles de esclarecer, pero que en los siguientes capítulos buscamos abordar con mayor precisión.

Capítulo II

La Ley de Víctimas y los videojuegos derivados de ella, una perspectiva pedagógica, alejada de lo comercial

Para revisar a profundidad los videojuegos como herramientas pedagógicas que, como se mencionó en el capítulo anterior, se constituyen a partir de perspectivas y puntos de vista de diferente índole, es menester entender a cabalidad qué es la Ley de Víctimas y cómo es que los videojuegos derivados de ella están estrechamente ligados a un intento por constituir pedagogías para la paz en forma digital.

En Colombia la sociedad es constantemente percibida como una sociedad de violencia sistemática y perpetua. La historia del conflicto armado en el país tiene tanto de largo, como de ancho y, en ese orden de ideas, han sido múltiples los esfuerzos por esclarecer, constituir y construir memoria a partir de la multiplicidad de hechos ocurridos a lo largo de decenas y decenas de años que la nación ha estado inmersa en una guerra sin cuartel.

Como fruto de esos esfuerzos consumados por darles voz y rostro a las incontables víctimas del conflicto armado en su conjunto, bien lo expresa la postura del gobierno en este punto: “La reparación integral a las víctimas implica no sólo una indemnización monetaria o la restitución de unos bienes, sino un acompañamiento del Estado en materia de educación, salud, vivienda, programas de empleo y generación de ingresos, entre otros, así como acciones para devolverles su dignidad, su memoria, recuperar la verdad y crear las condiciones para que hechos

como los que sufrieron no vuelvan a repetirse". (Unidad para las Víctimas, 2019). Así mismo, tiene en cuenta un enfoque diferencial pues reconoce que las personas que, por su edad, género, grupo étnico, o situación de discapacidad han sufrido con mayor rigor los efectos del conflicto, deben recibir igualmente un tratamiento especial en materia de atención, asistencia y reparación.

La Ley de Victimas y Restitución de Tierras o Ley 1448 nació el 10 de junio del año 2011 mediante la aprobación del congreso de la república, y lo que se posicionó como un fuerte intento y, por qué no, revolucionario en su momento, de poder dar reconocimiento a los derechos de las víctimas del conflicto armado a partir de la creación de una serie políticas, instituciones y demás esfuerzos por reparar de manera integral y sistemática a las víctimas mismas del conflicto. En palabras del Centro de Memoria Histórica "*Como nunca antes en la historia de Colombia, todas las instituciones del país se pusieron en marcha para ayudar a sanar las heridas en una compensación que no sólo se deriva en una indemnización monetaria o en la restitución de unos bienes, también en un acompañamiento del Estado en materia de educación, salud, vivienda, programas de empleo y generación de ingresos, entre otros. La promulgación de la Ley también permitió la creación del Centro Nacional de Memoria Histórica y con él, la generación de acciones para devolver a las víctimas su dignidad, su memoria, recuperar la verdad y crear las condiciones para que hechos como los que sufrieron no vuelvan a repetirse*." (CNMH, 2020).

Así como fue un hito histórico en Colombia la aprobación de una ley a nivel nacional, con un respaldo internacional enorme, que pudiese dar respuesta y solución al reto que representaba la reparación integral y sistemática de las víctimas del conflicto armado en el país, también se edificaba el reto de poder darle la visibilidad y propagación necesaria para el éxito de su avance, que pudiese consolidarse el hecho de llevar lo jurídico, jurisdiccional e institucional esencialmente a las víctimas, pero también al ciudadano colombiano que era ajeno, por una razón u otra, al conflicto armado y a las personas participes y víctimas de este.

A partir del año 2011, cuando la Ley de Víctimas entra en vigor, se han establecido una cantidad considerable de esfuerzos por construir relatos serios y completos de todo lo que las víctimas han sufrido a raíz del conflicto armado en su conjunto. Parte considerable de esos esfuerzos han incluso alcanzado esferas que nunca se habían trabajado y que, en el desarrollo de diferentes materiales, pedagogías y vías alternativas de relatar, comunicar o construir memoria y paz, han surgido herramientas de uso diverso para materializar las intenciones contenidas dentro de la Ley en sí misma, y es aquí donde los videojuegos cumplen un papel importante dentro de la Ley de Víctimas en la construcción de paz y memoria**.**

La Ley de Victimas nace en una época y/o coyuntura muy diferente al siglo pasado, pues ya para la segunda década del siglo XXI la revolución informática había pasado a un escenario totalmente nuevo e inmersivo para la sociedad colombiana y humana en general, pues estábamos ya de entrada en la era de lo digital, de las redes sociales, de lo global. La entrada a una era de la información tan novedosa y de un avance impresionante requería medios de este mismo calibre para poder ir a la par y no contra la corriente de lo que era la evolución informática para la segunda década del presente siglo. Es aquí donde nacen los diversos retos que enfrentaría eventualmente la Ley de Víctimas, al menos uno de tantos, que era su exitosa promulgación, divulgación y visibilidad para llevar la Ley, como bien lo enuncia el Ministerio de Justicia de Colombia a "*instituir una política de Estado de asistencia, atención, protección y reparación a las víctimas de violaciones manifiestas a las normas internacionales de Derechos Humanos o infracciones al Derecho Internacional Humanitario*." (Ministerio de Justicia, 2022)

En ese orden de ideas, para la sociedad del siglo XXI la comunicación escaló niveles nunca antes vistos por la humanidad y, en ese sentido, los medios tradicionales de

comunicación como la prensa, la radio o la misma televisión se vieron en la forzosa necesidad de adaptarse a esta nueva era, pues con el avance sistemático de herramientas como el internet y los contenidos digitales, (muchas veces transitados a través del internet mismo), los medios de comunicación no podían quedarse atrás en esta nueva era digital e informática.

Colombia, por supuesto, no era ajena a esta digitalización y avance informático de los medios de comunicación, ni de como la sociedad se vio rápidamente envuelta en construcciones digitales de diversa índole, por lo que para el año de nacimiento de la Ley de Víctimas (2011) la necesidad de darle un giro a como tradicionalmente se promueven y divulgan las leyes en Colombia era ya un hecho, y el Estado colombiano debía asumir los nuevos retos a los que estaba condicionado por este avance tecnológico sin precedentes, y la Ley de Víctimas fue un claro ejemplo del enfrentamiento a estos nuevos retos que proponía la era digital, por lo que la implementación de herramientas como los videojuegos con carácter pedagógico eran un notorio esfuerzo por dar respuesta a este reto.

Como lo señalaremos posteriormente en esta revisión, los videojuegos lograron un avance gigantesco al ser uno de los medios de entretenimiento con mayor evolución dentro de la sociedad colombiana, y es por esto que, en el camino de enfrentar de manera efectiva y eficaz los retos que ya hemos mencionado, los videojuegos representan un relato poderoso, una narrativa transmedia que se podía adecuar perfectamente a estas demandas, aprovechando la jugabilidad y su entorno, pudiendo llegar a nichos y/o grupos sociales a los que nunca antes llegaron, pudiendo incluso representar una transformación de la educación y la comunicación sin precedentes en el país, y es por ello que los consideramos herramientas pedagógicas que pueden ser esenciales para la construcción de paz en Colombia, y que, por ende, requieren un análisis de cada uno de estos ejemplos derivados de la Ley de Víctimas, al menos de su gran mayoría, para dar cuenta de su relevancia dentro del plano nacional y, como lo vimos con anterioridad, del internacional.

Los videojuegos, antes que nada, son un amplio campo moldeable de diversificados intereses y de distintos órdenes y, en ese sentido, la instrumentalización de los videojuegos como elemento o herramienta discursivo-narrativa transmedia, también está sujeta al desarrollo del videojuego y los intereses o ideales que estén implícitos en el mismo. Los videojuegos en general, al igual que cualquier otra industria audiovisual, tienen una amplia y diversificada gama de opciones que se catalogan en diferentes tipos, sin embargo, para no profundizar y perder de vista el interés propio de esta revisión, el tipo de videojuego aquí analizado es el constituido a partir de la Ley de Víctimas. Para ser más precisos, los videojuegos que relatan diferentes contextos del conflicto armado en el país, haciendo especial énfasis en las victimas derivadas del mismo y, además, que inducen al jugador en asumir un rol fundamental dentro del desenvolvimiento de la trama en si misma del videojuego.

Cabe resaltar que los videojuegos encuentran su carácter influenciador e instrumentalizador de la información a través de las narrativas lúdicas, que permiten a los diferentes usuarios interactuar y, como narrativa transmedia, cumplir un papel fundamental en su posterior divulgación y expansión. Autores como Salvador Gómez o Hammond Pötzsch dan cuenta de que los videojuegos pueden tener una amplia gama diversificada de información que pretenden dar, esto es, que bien pueden ser de carácter publicitario, propagandístico, pedagógico, etc. (Pötzsch, H. & Hammond, P. 2016).

Este apartado del trabajo representa una recopilación de algunos de los videojuegos con mayor relevancia, presencia y dinamismo dentro del contexto digital derivado de la Ley de Víctimas, y que representaron un gran esfuerzo por parte de múltiples actores por relatar y representar lo más fiel y cabalmente posible, las dinámicas reales del conflicto armado en Colombia

Casos de videojuegos derivados de la Ley de Víctimas (Ley 1448 de 2011)

A partir de lo anterior, es que se constituye a continuación un intento de congregar la mayor cantidad de construcciones multimedia inmersivas, consideradas en su mayoría videojuegos, que tenían y tienen algunos actualmente, la función de construir y diversificar el relato del conflicto armado, desde la visión de las víctimas e incluso analizando el papel de los victimarios. Este inventario de constituye a partir de una revisión juiciosa y minuciosa de la mayor cantidad de medios de comunicación e información como prensa, revistas, páginas web y también de contenidos multimedia como videos, fotos, apps, e incluso los mecanismos de información más convencionales como libros, relatos, literatura, etc.

1. ***Reconstrucción***

(***Reconstrucción*** (2011) Imagen portada de la página Web, http://www.reconstruccion.co/#overview)

Descripción:

Reconstrucción” es una aventura gráfica que propone una forma diferente de acercarse a la memoria del conflicto armado colombiano. Su pieza principal es un videojuego que, acompañado de un comic, una serie de cortos documentales y un blog periodístico, ofrece a los usuarios una experiencia de inmersión y conocimiento sobre diferentes historias de guerra y resistencia en Colombia (Sandoval & Triana, 2017).

Creadores y Entidades encargadas:

Pathos Audiovisual. En asocio con el ViveLab de la Universidad Nacional de Colombia en Bogotá y con el apoyo de la Cooperación Alemana Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ).

Plataforma/as y Año de lanzamiento:

Apple Store (iOS), Playstore (Android) y Windows. Año 2016

2. ***Vitimalz***

(***Vitimalz***, juego que le permite a las víctimas del conflicto armado conocer sobre la Ley 1448. Foto: Andrés Almeida. Tomado de Universidad Nacional http://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/vitimalz-un-juego-para-victimas-del-conflicto **)**

Descripción:

El juego, denominado Vitimalz, es un videojuego tipo plantas vs. zombies en su esquema gráfico, y contiene toda la información sobre la ley de víctimas que estipula los deberes y derechos que tienen las víctimas en sí mismas para la restitución de beneficios que otorga el Gobierno nacional. La innovación busca explicar conceptos sobre verdad, justicia, prevención, protección, asistencia, atención, reparación

integral y participación. Para ello, cada persona puede entrar, entretenerse y aprender sobre la ley para poder ejercer sus derechos. (Quintero, 2016).

Creadores y Entidades encargadas:

Anglus, microempresa del Parque de Innovación Empresarial de la U.N. en Manizales. También está involucrado personal de la Unidad de Atención y Reparación Integral a las Víctimas, del Ministerio de las TIC, entre otras.

Plataforma/as y Año de lanzamiento:

Apple Store (iOS), Playstore (Android) y Windows. Año 2013

3. ***Paz a la Voz***

(***Paz a la Voz*** (2016) Imagen portada de la página Web Xataca Colombia https://www.xataka.com.co/videojuegos/paz-a-la-voz-el-videojuego-que-les-da-

una-nueva-perspectiva-a-los-ninos-victimas-del-conflicto#:~:text=Paz%20a%20la%20voz%20es,participaci%C3%B3n%20y%20reintegraci%C3%B3n%20del%20estado.)

Descripción:

Paz a la voz es una app lanzada por la unidad de víctimas del gobierno que en forma de videojuego trata de enseñar a los niños víctimas del conflicto armado, que tienen una voz la cual puede ser escuchada a través de los protocolos de participación y reintegración del estado. Al abrir este videojuego, los niños tienen la oportunidad de diseñar su propio personaje. Después, se sumergen en la trama de "país esperanza", un lugar abandonado donde las voces de las personas han dejado de ser escuchadas. Nuestra misión consiste en rescatar sus ideas y devolverles la posibilidad de ser escuchadas por todos nuevamente. (Echeverry, 2016).

Creadores y Entidades encargadas:

La aplicación fue desarrollada por la empresa Medea Interactiva, ganadora de la Participatón #VocesAgudas, un concurso convocado en el mes de marzo por la Unidad para las Víctimas con el apoyo la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), la Organización Internacional para las Migraciones (OIM), y con el acompañamiento del Centro de Innovación Pública Digital del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), Vivelab Bogotá, Háptica, la Universidad Javeriana y Microsoft.

Plataforma/as y Año de lanzamiento:

Playstore (Android) y Microsoft. Año 2016

4. ***SAI, Objetos Escondidos***

(***SAI, Objetos Escondidos*** (2014) Imagen tomada de la página AppAdvice https://appadvice.com/app/sai-objetos-escondidos/926388086)

Descripción:

Recorrer diferentes lugares del territorio colombiano afectados por el conflicto armado y encontrar los objetos escondidos en cada escenario para encontrar su sentido mitológico. Agudiza los sentidos y enseña al jugador a reconocer diferentes culturas, sus representaciones artísticas y el ecosistema que habitan. Durante el recorrido por los diferentes niveles, se conocen nuevos personajes, sus costumbres

y modos de vida, cuáles son sus rituales, fortalezas y las dificultades que deben enfrentar en su diario vivir. (App Advice, 2017)

Creadores y Entidades encargadas:

Colombia Games S.A.S

Plataforma/as y Año de lanzamiento:

Apple Store (iOS). Año 2014

Análisis final de los casos

El inventario anterior, como se pudo observar, es una compilación de las creaciones digitales más relevantes en matera de víctimas, en el marco de la la Ley 1448 de 2011 (Ley de Víctimas) y en gran parte, como una respuesta al acuerdo de paz en Colombia para el 2016. Así mismo, se puede contrastar estos casos nacionales con algunos ejemplos internacionales enunciados en el primer capítulo de este trabajo para dar mayor relevancia a como los videojuegos han sido utilizados, en diferentes escenarios del plano local y global, como herramientas pedagógicas.

En ese sentido, en la trazabilidad de la creación de estos videojuegos se puede evidenciar que, en casi la totalidad de los casos, todas estas herramientas y creaciones digitales nacen a partir de iniciativas de carácter público-privadas. Si bien inicialmente la batuta la lleva el Estado al ser productos o mecanismos digitales derivados de una ley estatal como la Ley 1448, la realidad es que estas

herramientas no hubiesen podido ser creadas a cabalidad ni con la rigurosidad que las mismas demandan, sin el apoyo de agentes privados e incluso, en algunos casos, de agentes internacionales (tanto públicos como privados).

Lo anterior es una realidad que el mismo Álvaro Triana nos pudo compartir dentro de la entrevista otorgada al investigador de esta revisión, donde nos menciona que “es difícil llevar a cabo un proyecto exclusivamente derivado de la institucionalidad, dado que el interés en estos proyectos es escaso por diversos factores; tiempo, recursos económicos, etc. Pero, el mayor inconveniente es incluso la simple creencia de que los videojuegos no son herramientas pedagógicas confiables o eficaces, por lo que la mayor parte de la iniciativa es privada, no pública. Difícilmente se encuentra presupuesto para la creación de videojuegos. Quizás si hay una persona encargada dentro de la institucionalidad, que esté interesada o reconozca este potencial real en los videojuegos, podría haber un camino diferente en la creación de estos proyectos en Colombia”. (Triana, 2023)

Capítulo III

¿Por qué no tomar a la ligera los videojuegos como grandes herramientas pedagógicas para la construcción de paz en Colombia? Una reflexión final

La Ley de Víctimas enfrentó múltiples retos en su proceso de buscar reparar de forma sistemática e integral a todas las víctimas del conflicto armado en Colombia, como también enfrentó el reto de llegar a cada rincón del país con diferentes estrategias de comunicación, divulgación, propagación y concientización. Este último reto también lo pudimos analizar en los casos del escenario internacional y las alianzas institucionales y privadas detrás de estos que se llevaron para poner en marcha cada uno de estos proyectos y, eventualmente, poder recurrir a los videojuegos como mecanismos y/o herramientas exitosas para la creación de pedagogías para la paz. Sin embargo, el cuestionamiento sería el siguiente: ¿es posible confiar en los videojuegos como herramientas pedagógicas para la construcción de paz en Colombia?

Para contextualizar un poco esta mirada al presente, podemos retomar el caso de la Ley de Víctimas, pues como evidenciamos en el capitulo anterior, son diversos los casos de videojuegos derivados de la Ley misma que, a partir de la constitución de alianzas que implicaron esfuerzos institucionales y privados, tanto de la esfera nacional como de la esfera internacional, representaron en su conjunto una respuesta a diferentes retos planteados por la Ley, como también respondieron a la era, época y contexto en el cual se encontraban. Sin embargo, para el caso concreto de la Ley 1448, de la reparación integral y sistemática de víctimas que se prometió el 10 de junio de 2011 en Colombia con su expedición, a poco más de una década de esta fecha, los cifras no son del todo alentadoras.

Según el informa presentado por la directora de la Unidad para las Víctimas, Patricia Tobón, "*Cerca de ocho billones de pesos se les ha entregado a un millón 200 mil personas inscritas en el Registro Único de Víctimas, al cumplirse los primeros diez años de vigencia de la ley que ordena reparar a quienes han padecido a causa del conflicto armado. Sin embargo, el total de ese listado abarca a 9.134.347 colombianos de manera individual y a 794 sujetos de reparación colectiva."* (Tobón, 2023).

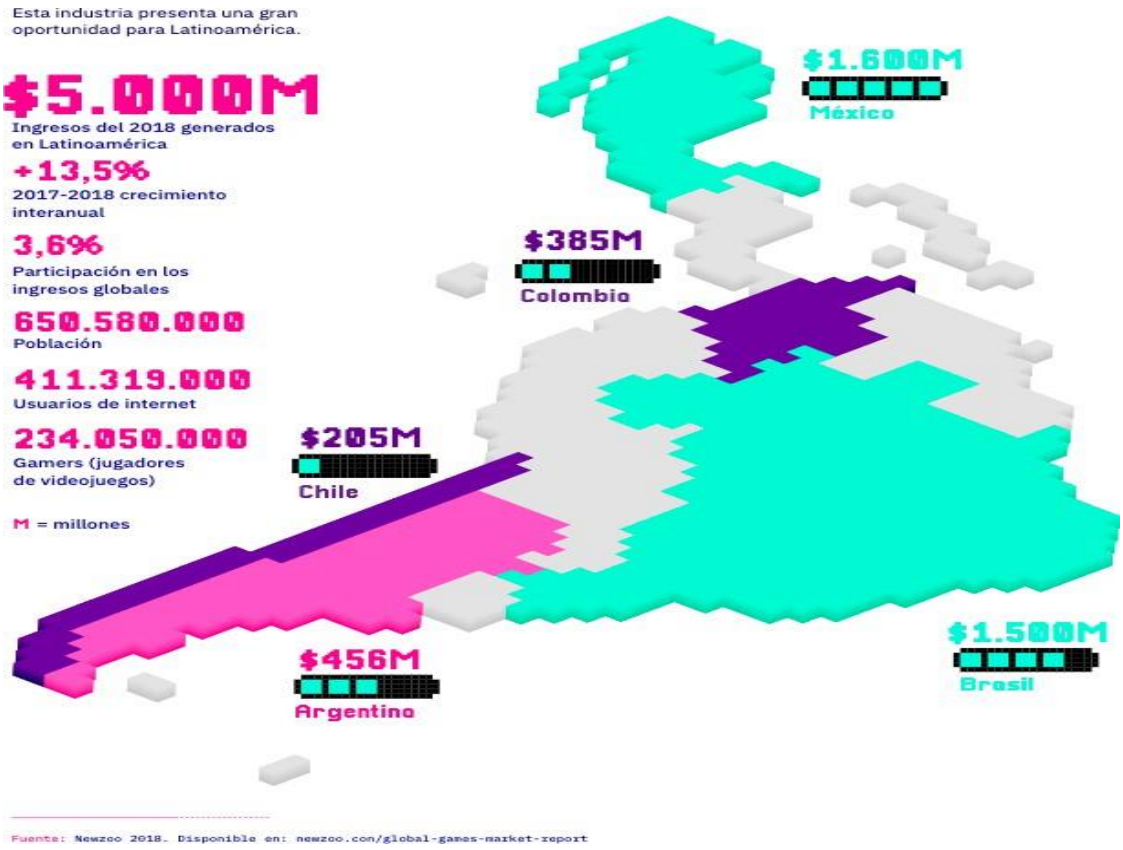
En un principio, la Ley de Víctimas tenía una vigencia de 10 años, dando como fecha límite el 10 de junio del 2021. No obstante, a causa de razones como las cifras presentadas en el párrafo anterior, entre otras, durante el gobierno de Iván Duque, se sancionó la Ley 2078 del 8 de enero del 2021, la cual otorgaba una prorrogación de otros 10 años a la Ley de Víctimas y Restitución de Tierras, es decir, hasta el 10 de junio del 2031.

En ese sentido, y ante la inminente necesidad de cumplir con cabalidad y eficacia, todas y cada una de las premisas planteadas dentro de la reparación a víctimas en la Ley 1448, se replantean los retos inicialmente propuestos y ya analizados a los que se enfrenta la Ley de Víctimas en sus primeros 10 años, los cuales muchos de ellos se repiten para esta prórroga; por lo que se puede traducir en una carrera contra el tiempo en donde, para poder atender a los más de 8 millones de victimas restantes y faltantes por reparación, se deben mediar y consolidar una gran cantidad de esfuerzos mancomunados entre la institucionalidad, los agentes privados, los actores internacionales y la sociedad colombiana en general. Es por esto que considero, por su relevancia en el plano global y local, por su influencia en una gran parte de la sociedad, por sus potenciales capacidades de inmersividad, pedagogía y construcción, que los videojuegos pueden jugar un papel importante en este

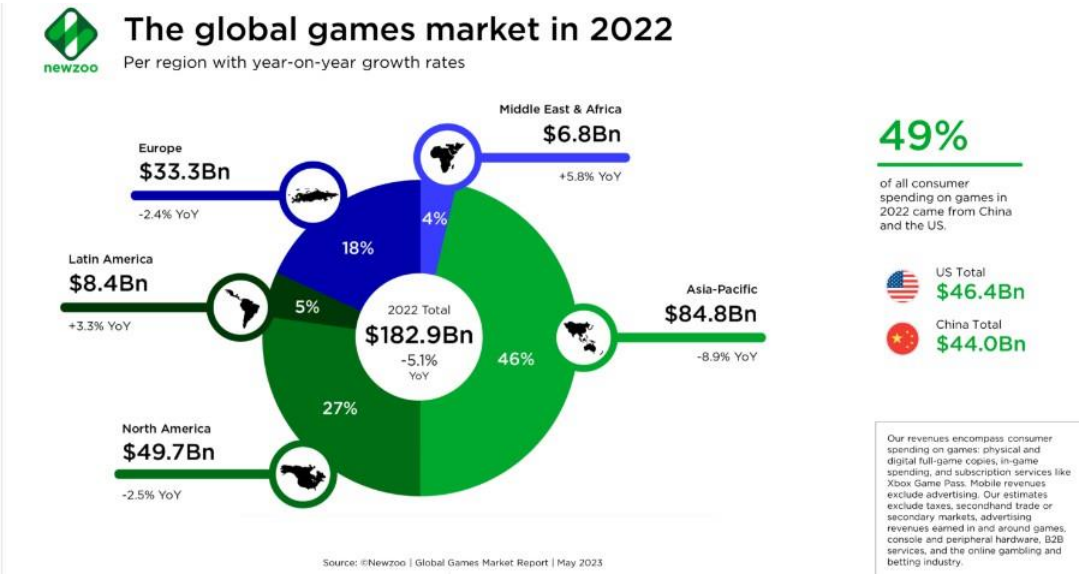
proceso de reparación integral y sistemática de la nueva prorroga a la Ley de Victimas en Colombia.

Para dar un poco más de solidez a mi argumento, más allá de toda la revisión propuesta en este trabajo, es importante sostener con cifras y estadísticas la relevancia de los videojuegos hoy, y el impacto que estos generan en la sociedad. Por ejemplo, según el Banco Interamericano de Desarrollo *"los videojuegos han llegado a superar las ganancias generadas por la industria del cine, de la música y automotriz. Hoy, esta industria goza de uno de los más altos crecimientos en la historia del entretenimiento. Los videojuegos se han convertido en líderes en ventas y en crecimiento en todo el mundo en la industria del entretenimiento. En los últimos cinco años, experimentaron un crecimiento del 56%1 y alcanzarán en 2018 los 137,9 mil millones de dólares, triplicando las ganancias proyectadas para la industria del cine. En el 2017, sus ganancias fueron seis veces mayor que las reportadas en la industria de la música, y su crecimiento anual fue el doble que el de la industria automotriz.* (BID, 2019)

Es evidente que el crecimiento de la industria de los videojuegos ha sido mas que impactante, no solo a nivel global sino también a nivel local. Por lo que respecta a Latinoamérica desde el año 2018, y en un constante aumento, tanto la comunidad de jugadores como la cantidad de ingresos generados han sido estrepitosos. Solamente Latinoamérica ha generado poco más de $8.4 billones de dólares a 2022, cuando en 2018 la cifra redondeaba los $5.000 millones de dólares, lo que es un claro indicio del crecimiento exponencial de esta industria.



Newzoo. (2018). Newzoo Global Games Market Report 2018. Disponible en: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-marketreport-2018-light-version/



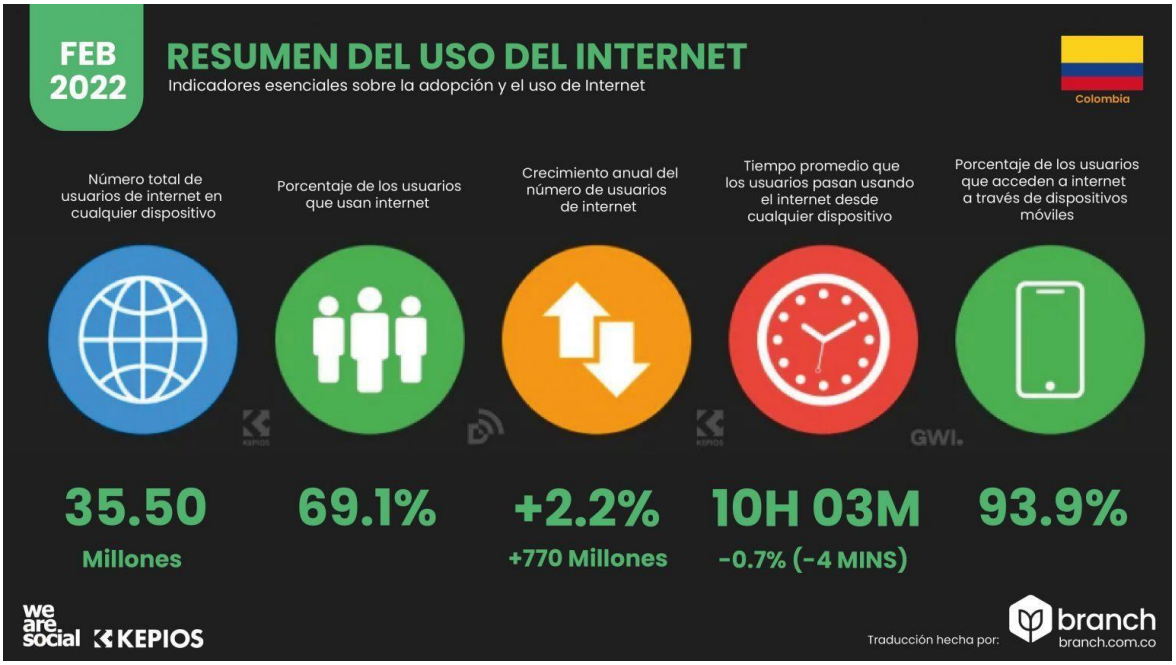
Newzoo. (2022). Newzoo Global Games Market Report 2022. Disponible en: https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts

Para aterrizar el caso al contexto colombiano, el país representa el 4to mercado más grande de la región, con más de $385 millones de dólares y en constante crecimiento, pues para nadie es un secreto que las plataformas digitales y virtuales tienen un posicionamiento impresionante en la sociedad. De hecho, la agencia de marketing digital Branch, a través de un informe presentado por We Are Social, evidenció las estadísticas de la situación digital en Colombia, al menos para el año 2022, donde se destacan los dispositivos con mayor cantidad de usuarios conectados a internet:

Branch (junio de 2022) Estadísticas de la Situación Digital en Colombia 2021-2022. Disponible en: https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-colombia-en-el-2021-2022/

Como se muestra en la imagen de uso y propiedad de dispositivos, podemos observar que, de acuerdo con la población total de usuarios de internet, las consolas de videojuegos ocupan el 29% (Medina, 2022). A esta cifra debemos sumar que los videojuegos no están únicamente disponibles para las plataformas de consolas, pues como señalamos en el capítulo anterior, los móviles y computadores también son medios concurridos para poder utilizar los videojuegos por lo que, de esa cifra, ese 29% podría verse ostensiblemente aumentado.

Esencialmente, la cantidad de usuarios de internet, el tiempo que estos invierten en dicha herramienta y el crecimiento que esta comunidad ha tenido en Colombia es supremamente importante para entender la relevancia de las plataformas digitales y virtuales en nuestra sociedad, y el impacto que esta condición tendrá a futuro para el país y sus canales de comunicación.



Branch (junio de 2022) Estadísticas de la Situación Digital en Colombia 2021-2022. Disponible en: https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-colombia-en-el-2021-2022/

Las estadísticas y cifras anteriormente presentadas dan la base que inicialmente buscábamos para brindar esa consistencia al argumento planteado como reflexión final, que implica no desconocer la capacidad de los videojuegos como herramientas pedagógicas para la construcción de paz en Colombia. Más allá de los números y gráficos que puedan demostrar cuantitativamente la relevancia de los videojuegos para el país y la sociedad en general, es también menester señalar las potenciales características que pueden fundamentar al videojuego como herramienta pedagógica.

Los videojuegos tienen el potencial de contribuir a la reparación de las víctimas del conflicto armado de diversas maneras. Si bien no pueden resolver por sí solos los complejos problemas relacionados con las secuelas del conflicto en sí mismo, pueden ser una herramienta valiosa dentro de un marco más amplio de apoyo e intervención. He aquí algunas aristas en las que los videojuegos pueden ayudar potencialmente a reparar a las víctimas del conflicto armado en Colombia:

1. Apoyo terapéutico y psicológico: Los videojuegos pueden utilizarse como una forma de terapia para abordar el trauma psicológico y promover la reparación emocional. La mecánica del juego, la narrativa inmersiva y las experiencias interactivas pueden proporcionar un entorno seguro y controlado para que las personas exploren y procesen sus emociones. Vitimalz es un ejemplo claro de este punto

2. Empoderamiento y agencia: Participar en videojuegos puede ayudar a las personas a recuperar la sensación de control y autonomía que pueden haber perdido durante el conflicto. Los juegos que permiten a los jugadores tomar decisiones, superar retos y alcanzar objetivos pueden fomentar un

sentimiento de autonomía y resiliencia. Reconstrucción es un buen ejemplo de este apartado.

3. Conexión social y creación de comunidad: Los juegos multijugador en línea pueden servir de plataforma para que las víctimas de conflictos armados se pongan en contacto con otras personas con experiencias similares. A través del juego cooperativo, los retos compartidos y la comunicación, los jugadores pueden construir comunidades de apoyo y formar vínculos que contribuyan a su proceso de curación. Este punto puede ser sumamente esencial y potencialmente una gran ayuda para la reparación del conflicto y la creación de una herramienta pedagógica con la capacidad de ser virtual y en tiempo real. Lastimosamente, esta idea no está materializada en algún juego de esta índole en la actualidad.

4. Educación y sensibilización: Los videojuegos pueden utilizarse como herramienta para educar tanto a las víctimas como al público en general sobre las consecuencias del conflicto armado, la historia del conflicto en Colombia y la importancia de los esfuerzos de consolidación de la paz. Las narraciones interactivas pueden ayudar a fomentar la empatía y la comprensión, favoreciendo el diálogo y la reconciliación. Reconstrucción y SAI son buenos ejemplos de este punto.

5. Desarrollo de habilidades y oportunidades económicas: El desarrollo de juegos y las industrias relacionadas pueden proporcionar oportunidades económicas y formación profesional a las víctimas del conflicto armado. Apoyando el crecimiento del ecosistema local de desarrollo de juegos, las personas pueden adquirir conocimientos técnicos, capacidad empresarial y salidas creativas que contribuyan a su integración socioeconómica. Esta arista en particular puede contribuir de forma directa con potenciar las

capacidades económicas de las victimas del conflicto armado, relacionándose estrechamente con modelos educativos para la economía. Actualmente no hay videojuegos de este corte.

Es de vital importancia señalar que la aplicación de los videojuegos en situaciones de posconflicto requiere una cuidadosa consideración y debe formar parte de un enfoque integral en el que participen profesionales de la salud mental, educadores, líderes comunitarios y responsables políticos. Las consideraciones éticas, la sensibilidad cultural y la accesibilidad deben tenerse en cuenta para garantizar que los videojuegos se utilicen de manera eficaz e inclusiva para apoyar y eventualmente garantizar la reparación de las víctimas del conflicto armado en Colombia.

Este punto de hecho también es trabajado por Álvaro Triana en la entrevista realizada por mi autoría, en donde el explica consistentemente de que se conforma un equipo de trabajo detrás del desarrollo de un videojuego como herramienta pedagógica: “La visión de un videojuego de esta clase debe ser trabajada por un equipo multicultural y lo más transdisciplinar posible, pues no podemos trabajar en un videojuego que hable sobre el conflicto armado en Colombia si no tenemos las bases académicas, culturales y sociológicas para ello” (Triana, 2023). Así mismo, podemos ver que esta visión se encuentra limitada de alguna forma con el hecho de que los videojuegos, como lo enunciaba Triana, son un software con una serie de características y condiciones digitales que demandan una alta calidad de desarrollo, por ende, demandan un presupuesto considerable y que, consecuentemente, se exige un presupuesto alto para su elaboración y eso entra en contravía de lo que la institucionalidad desea aportar para este punto.

En ese sentido, sería necesario considerar entonces desde que punto el Estado colombiano debería hacer el esfuerzo de emplear herramientas pedagógicas como

los videojuegos que vimos en esta revisión para poder dar una respuesta legible y poderosa a la realidad de hoy, una realidad permeada y visiblemente influenciada por los escenarios virtuales y digitales, en donde quizás los medios más tradicionales como los libros, la fotografía u otros medios de este tipo no podrían llegar a ofrecer la inmersión y capacidad de aprendizaje que un videojuego de las características que vimos, si puede hacer.

El camino para aquellos interesados en el desarrollo de videojuegos orientados con el propósito aquí enunciado evidentemente no es nada sencillo, como lo relata el mismo Triana: “Para aquellos que quieran empezar el camino de desarrollo de estos videojuegos, deben entender que es un camino arduo, entre más capacidades y habilidades reúnan en su equipo de trabajo, harán más viable el proyecto en sí mismo. Deben también validar su idea desde el punto 0, es decir, estos proyectos no nacen de la nada, sino que deben estar debidamente planeados y constituidos. La labor también radica en lograr constituir una idea que pueda a ser atractiva, pero por supuesto, que concuerde con el propósito de ser una herramienta pedagógica para la paz y que, además, el punto más difícil quizás, logre tener el apoyo necesario para llevarlo a cabo, bien sea desde la institucionalidad o desde el ámbito privado” (Triana, 2023).

Por ende, es esencial determinar a partir de lo anterior que, para poder apostar por la creación de los videojuegos como un mecanismo de promoción o pedagogía para la paz, sería necesario; primero, que exista un compromiso real de retratar el conflicto armado en el país, segundo, que se pueda trabajar de forma estructural con instituciones de educación como colegios, universidades, etc., para poder darle una tonalidad transgeneracional a la discursividad del videojuego en sí mismo, tercero, es necesario entender que no son solo unos meros individuos los interesados por este tipo de herramientas, sino una creciente comunidad que año tras año solamente se expande cada vez más, y que demandan respuestas que otros mecanismos tradicionales ya quizás no pueden suplir con la suficiente

solvencia y cuarto, la posibilidad de poder contar con un fuerte apoyo desde la institucionalidad para poder darle un mayor alcance a esta herramienta, no solo en términos técnicos, sino también de otra índole igual de importante, como la longevidad y la debida promulgación.

Finalmente, como se pudo dar claridad a lo largo de este trabajo, los videojuegos pueden constituir una herramienta poderosa y de gran potencial para promover la paz y la reconciliación en Colombia. Al aprovechar su popularidad y potencial educativo, el Estado podría involucrar no solo a la juventud, sino a diferentes generaciones de manera significativa en la construcción de una reparación sistemática real hacia las victimas del conflicto armado en el país. Sin embargo, es importante que el desarrollo de estos videojuegos sea de sumo cuidado, pues deben ser lo suficientemente éticos y responsables para evitar factores no deseados como la glorificación de la violencia, y de esa manera asegurarse que los mensajes transmitidos a través de estos videojuegos sean adecuados y efectivos para el propósito que aquí nos concierne, la correcta creación de videojuegos como herramientas pedagógicas para la paz.

Bibliografía

- Abt, Clark C. (1970). *Serious Games*. University Press of America

- Ahrens, Daniela (2016). *Serious Games – A New Perspective on Workbased Learning*. University of Bremen

- Amores, Julia. Hernández, Luis. Siordia, Manuel. (2018) *SIDEWAYS: Videojuego creado para la concientización de la homofobia por medio de la empatía*. Universidad Iberoamericana de Puebla.

- App Advice. (2017) *App Store Description and Details*. Tomado de: https://appadvice.com/app/sai-objetos-escondidos/926388086

- Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *Los Videojuegos no son un Juego. Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe.* Editorial BID

- Bravo Sánchez, F. Ángela, & Ruiz Gómez, L. J. (2017). *Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje significativo de la cátedra de la paz*. Ciudad Paz-Ando, 10(2), 7-18. Bogotá

- Díaz – Cruzado, Jesús. (2014). *Derechos Humanos Emergentes y Periodismo, Capítulo 24: El uso de la Gamificación en el tercer sector: el caso del videojuego de ACNUR "Contra Viento y Marea*". Universidad de Sevilla.

- Echeverry, Manuel (2016). *Paz a la voz, el videojuego que les da una nueva perspectiva a los niños víctimas del conflicto.* Tomado de Xataka: https://www.xataka.com.co/videojuegos/paz-a-la-voz-el-videojuego-que-les-da-una-nueva-perspectiva-a-los-ninos-victimas-del-conflicto#:~:text=Paz%20a%20la%20voz%20es,participaci%C3%B3n%20y%20reintegraci%C3%B3n%20del%20estado.

- Gómez, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: una introducción a los serious games*. Logroño: Editorial Universidad Internacional de La Rioja.

- González-Vázquez, A. e Igartua, J. J. (2020). *Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos*. Palabra Clave, 23(1), e2314. DOI: https:// doi.org/10.52–94/pacla.2019.23.1.4 Resumen.

- Gonzáles-Vázquez, Alejandro. (2019) *La banalización de la guerra en los videojuegos bélicos*. Tesis Doctoral. Universidad de Salamanca.

- Medina, Rosgaby K. (21 de junio de 2022) *Estadísticas de la Situación Digital en Colombia 2021-2022.* https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-colombia-en-el-2021-2022/ . Bogotá, Colombia.

- Ministerio de Justicia de Colombia. (2 de agosto de 2022). *Observatorio de Justicia Transicional de Colombia. Antecedentes de la Ley de Víctimas*. https://www.minjusticia.gov.co/ojtc/SitePages/victimas/antecedentes.aspx#. Bogotá, Colombia.

- Molano, Diego (2012). *LEY DE VÍCTIMAS Y RESTITUCIÓN DE TIERRAS Por la cual se dictan medidas de atención, asistencia y reparación integral a las víctimas del conflicto armado interno y se dictan otras disposiciones*. Bogotá.

- Moreno Cantano, Antonio. (2015) *Radicalidades Narrativas en la Representación digital del conflicto Israelí-Palestino: La Censura de Apps en Google Play. Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*. Universidad Complutense de Madrid.

- Muriel, D. y Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Videogames in Contemporary Society*. London and New York: Routledge.
- Núñez Pacheco, Rosa. Castillo, Daniel. López, Blanca. (2018) *Narrativas Transmedia, Literatura y Videojuegos, Ficciones de Guerra*. Universidad Nacional.

- Pajares Tosca, Susana. (2014). *Entre la Ludología y los Mundos Transmedia*. Entrevistada por Carlos Scolari. Hipermediaciones

- Pötzsch, H. & Hammond, P. (2016). *War/game: Studying relations between violent conflict, games, and play*. Game Studies, 16(2). Tomado de http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond

- Quintero, Angelo. (2016). *Vitimalz, la aplicación que a través de un juego enseña sobre la Ley de Víctimas*. Tomado de: https://www.bluradio.com/tecnologia/vitimalz-la-aplicacion-que-a-traves-de-un-juego-ensena-sobre-la-ley-de-victimas

- Salamanca Diego. (2015). *Diseño y programación de un videojuego basado en la protesta violenta en la Universidad Pedagógica Nacional como medio alternativo de narración*. Bogotá.

- Sandoval Forero, Carlos Germán & Triana, Álvaro. (2017). *El Videojuego como herramienta Prosocial: Implicaciones y Aplicaciones para la Reconstrucción en Colombia.* Análisis Político # 89. Bogotá, Colombia.

- Triana, Álvaro. (2023). *Acerca del desarrollo de los Videojuegos en Colombia*. Entrevistado por Cristian Jaramillo. Universidad Nacional de Colombia.

- Tobar, Elder. (2019*). 4 Ríos, una visión de la memoria histórica del conflicto armado en Colombia desde las humanidades digitales. Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente: Ponencias.* Universidad de los Andes. Bogotá.

- Tobón, Patricia. (2023). *Si no logramos aumentar los recursos, las metas continuarán rezagadas por el déficit histórico que afrontamos*. Unidad para

las Víctimas. https://www.unidadvictimas.gov.co/es/institucional/patricia-tobon-yagari-presupuesto-victimas-congreso Bogotá, Colombia.

- Wilson Center. (10 de octubre de 2022*). About the Serious Games Initiative*. https://www.wilsoncenter.org/about-the-serious-games-initiative. Washington, Estados Unidos.

- Unidad para la Atención y Reparación de las Víctimas. (2019). *ABC de la ley.* https://www.unidadvictimas.gov.co/es/servicio-al-ciudadano/abc-de-la-ley/89 . Bogotá, Colombia

- Vaca, Patricia. (2007) *Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años*. Editorial Universidad de la Sabana. Bogotá. 2007.