



BOLETÍN *Antropología* MILITAR

EJÉRCITO DE COLOMBIA

VIDEOJUEGOS BÉLICOS - REPRESENTACIONES DE LA VIDA MILITAR

"Yesterday's deconstructions are often tomorrow's orthodox clichés."

Stuart Hall



Figura 1: <https://www.geforce.com/games-applications/pc-games/battlefield-vietnam/description>

Una representación es una producción de sentido, que implica el uso de signos e imágenes que permiten representar cosas (Hall, 1997), de algún modo darles un significado de acuerdo con la manera en que los signos se ordenan y se presentan por los diferentes canales de comunicación a las personas de un contexto determinado. Estas representaciones son propias de un momento histórico y de una cultura que decide de manera subjetiva cómo ordenar los signos e imágenes para la construcción de sentidos y significados, en el caso de la milicia las construcciones de representaciones se han visto influenciadas principalmente por intereses políticos de promoción y propaganda que hablan de cómo debe ser el cuerpo de un militar, los espacios militares y en general la vida militar.

Los juegos tienen una gran relevancia en la formación de las personas, desarrollan habilidades, estimulan ideas y estrategias para actuar en realidades alternas, entonces el juego es un espacio de formación de valores y de imaginarios sobre representaciones específicas. El siglo XVII basado en la ilustración considera el juego como un medio para educar, pero al mismo tiempo para entretener, para 1950 Estados Unidos da inicio a la producción de juguetes bélicos junto con el inicio de la era de plástico, justo después de la Segunda Guerra Mundial, entonces los juguetes no solo son producto de una tecnología del entretenimiento, sino que también de formas ideológicas (Cuervo, 2001) propias del momento histórico donde se produjeron.

“En una revisión de servidores de juegos online realizada a mediados del año 2006 y posteriormente a mediados del 2009, se encontró que el 60% de los videojuegos más demandados están ambientados en la II Guerra Mundial. En los dos años anteriores a este se han incluido ambientes bélicos más actuales que incorporan la parafernalia armamentista modernizada de los últimos tiempos. Este es un hecho que induce la reflexión pedagógica sobre los valores de identificación que se suponen en el escenario bélico (épico) como “atractor” lúdico.” (Marcano, 2014:387)

El interés que despiertan los juegos de guerra, funciona también con la curiosidad y el morbo propio de las

escenas de guerra que se creen ajenas para los jugadores (sangre, armas, explosiones, golpes, heridas, etc.), los videojuegos permiten actuar en escenarios de guerra, permiten sentir, aprender habilidades, trucos y formas de pensar. Para ejemplificar mejor este punto sobre el interés en los juegos bélicos, se puede observar “America’s Army” un videojuego de acceso gratuito y de alta calidad, creado para el Ejército Estadounidense, “el juego, que salió el 4 de julio de 2002, convierte a quien juega en un soldado estadounidense [...] La particularidad de este juego es que pretende simular la carrera de un soldado estadounidense que ingresa en el ejército, y que asciende a través del escalafón.” (Gutiérrez, 2004: 387), el juego se hizo con el fin de promocionar al Ejército Norteamericano y facilitar procesos de reclutamiento, como lo expresa su página web donde también se puede descargar fácilmente el juego y consultar los comics¹.



Figura 2: SEQ Ilustración * ARABIC 2 America's Army (2018). Imagen recuperada el 12/09/18 de <http://store.steampowered.com/>

En America’s Army se puede ver cómo los juegos tienen una alta carga política, sobre todo en aquellos que se piensan desde instituciones estatales que no pierden la oportunidad para vender la imagen de superioridad de su Ejército

burlando en escenarios ficticios a otros ejércitos como a los árabes. Como éstas, existen más iniciativas de promoción de las instituciones estatales, pero sin ir muy lejos se pueden encontrar referencias similares sin necesidad de ser tan evidentes en muchos otros juegos que yo también he tenido la oportunidad de jugar como: Age of Empires, Call of Duty, Halo, Agente 007, Mortal Kombat, Warcraft, Commandos, entre muchos otros. En estos juegos, los puntos, las vidas y otros premios se ganan básicamente gracias a la habilidad virtual de herir, matar, evitar perder sangre, destruir personas, estructuras y acumular armamento.



Figura 3: <https://www.callofduty.com/>

Los cuerpos militares que se emplean para los videojuegos condensan la perfección militar, ya que al ser virtuales no sienten, no mueren, no generan gastos, y se modifican al antojo del jugador. Estos cuerpos se crean como respuesta a las fantasías de guerra de los consumidores y a las expectativas de cuerpos que estarían dispuestos a adoptar y a aceptar en escenarios de guerra, es decir, los cuerpos que desde la ficción del juego se consideran aptos para el oficio de la guerra, que por lo general responden básicamente a masculinidades estereotipadas. Se puede observar

como una constante en los cuerpos de los personajes de videojuegos una alta intervención tecnológica en armas, armaduras y trajes robóticos que cada vez se alejan más de la realidad humana para convertir a los personajes en una máquina de guerra, esto mismo se puede observar con las películas.

El poder de la representación que tienen estos vehículos de formación de significados y formas de comportamiento, es quizá mucho más fuerte que otros, ya que los juegos permiten a los participantes involucrarse en espacios imaginados y diseñados virtualmente para adquirir otros roles, también les permiten actuar en ficciones que se basan en la realidad y que finalmente continúan existiendo en ella, a través de representaciones inconscientes de los estereotipos construidos.

Es importante que la antropología militar pueda dar cuenta de estos y otros fenómenos relacionados con las nuevas tecnologías y formas de comunicación, teniendo en cuenta el alcance que tienen las representaciones en la generación de imaginarios en la sociedad civil sobre los militares, ya que en muchas ocasiones estos contribuyen a la deshumanización del oficio del soldado y a efectuar asociaciones equivocadas de la misionalidad institucional. Por otro lado, se debe considerar que estos recursos audiovisuales y lúdicos empleados desde y para la institución, podrían ser de invaluable utilidad para sensibilizar a la población civil sobre la importancia de las Fuerzas Militares.



AUTOR

Subteniente María Camila Otálora Parra. Antropóloga social de la Pontificia Universidad Javeriana, oficial del Departamento de Apoyo a la Transición del Comando General de las Fuerzas Militares, investigadora en temas relacionados con la construcción de la memoria histórica, la construcción de paz y el estudio de la antropología militar.

Citas

- Hall, S. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London: Sage Publications. 1997
- Cuervo, M. Los videojuegos a la luz de la historia del juego y del juguete. Signo y Pensamiento, vol. XX, num. 59. PUJ. Bogotá (2001) 54 - 64.
- Marcano, B. Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital. El caso de los videojuegos bélicos. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. 2014.
- Gutiérrez, E.J. (Dir). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer. 2004.

Revisión metodológica

- Cabo Primero Laura Arenas Betancur. Tecnóloga en Criminalística y Ciencias Forenses, estudiante de Antropología de la Universidad Externado de Colombia, integrante del Equipo de Patrimonio Histórico del Ejército Nacional.

Bandera

Dirección: Coronel Pedro M. Vega Losada

Diseño: Paula Andrea Mantilla Rincón

Revisión: Cabo Primero Laura Arenas Betancur

Centro de Estudios Históricos del Ejército Nacional

Bogotá, Cantón Norte.

CENTRO DE ESTUDIOS HISTÓRICOS DEL EJÉRCITO
EJÉRCITO DE COLOMBIA

WWW.EJERCITO.MIL.CO/CENTRO_ESTUDIOS_HISTORICOS_EJERCITO

