

# Influencia Mediática Gamer en la Legitimación de la Guerra

## Gamer's Media Influence on the Legitimization of War

---

Aprobado 5-03-2024

---

### **Jhon Alexander Puentes Rodríguez**

Colombia

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

jhapuentesr@udistrital.edu.co

### **Andrea Johana Solano Figueredo**

Colombia

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

ajsolanof@udistrital.edu.co

### **Resumen**

En el presente artículo, se aborda el trabajo de grado titulado "Influencia Mediática Gamer en la Legitimación de la Guerra" de Jhon Alexander Puentes. En este, se realiza un análisis detallado sobre la influencia de los medios de comunicación vinculados a los videojuegos en la percepción y aceptación de la guerra en la sociedad. La metodología empleada por el autor es mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos, incluyendo el método Delphi para diseñar y validar el cuestionario utilizado en la investigación.

El enfoque central del estudio se centra en el análisis de contenido de los videojuegos bélicos más populares. Se presta especial atención a la representación de la guerra y a los elementos que legitiman o deshumanizan los conflictos. Además, se realiza una recolección de datos sobre otras investigaciones, ampliando así el tema de la deshumanización del jugador a través de las decisiones que puede tomar en los videojuegos. Esto proporciona una oportunidad para que los videojuegos se aborden y reflexionen de manera crítica, abriendo nuevas dimensiones para cuestionamientos éticos del jugador.

Una característica distintiva del trabajo es su énfasis en la perspectiva ética al evaluar el potencial de los videojuegos bélicos para activar el pensamiento crítico. Esto implica considerar no solo los aspectos cognitivos y lógicos de los videojuegos, sino también su impacto en la percepción de la guerra y en la formación de valores éticos.

Los hallazgos de la investigación subrayan que los videojuegos bélicos pueden tener un impacto significativo en la percepción y aceptación de la guerra en la sociedad. Se resalta la importancia de comprender cómo los medios de comunicación gamer pueden influir en la legitimación de la guerra, y se ofrecen recomendaciones para futuras investigaciones en este campo.

**Palabras clave:** Representación de la guerra, videojuegos, ética de la guerra, percepción social, análisis de contenido, pensamiento crítico.

## Abstract

In this article, we address the thesis entitled "Gamer Media Influence in the Legitimation of War" by Jhon Alexander Puentes. In it, a detailed analysis is made on the influence of the media linked to video games on the perception and acceptance of war in society. The methodology used by the author is mixed, combining qualitative and quantitative approaches, including the Delphi method to design and validate the questionnaire used in the research.

47

The central focus of the study is on the content analysis of the most popular war video games. Special attention is paid to the depiction of war and the elements that legitimize or dehumanize conflicts. In addition, data is collected on other research, thus expanding the topic of the dehumanization of the player through the decisions they can make in video games. This provides an opportunity for video games to be critically addressed and reflected, opening up new dimensions for ethical player questions.

A distinctive feature of the work is its emphasis on the ethical perspective in evaluating the potential of war video games to activate critical thinking. This involves considering not only the cognitive and logical aspects of video games, but also their impact on the perception of war and the formation of ethical values.

The research findings underscore that war video games can have a significant impact on society's perception and acceptance of war. It highlights the importance of understanding how gaming media can influence the legitimization of war and offers recommendations for future research in this field.

**Keywords:** War representation, video games, Ethics of war, social perception, content analysis, critical thinking

## Introducción

El creciente interés en comprender el impacto de los videojuegos bélicos en la sociedad contemporánea ha llevado a investigar cómo la representación de la guerra en estos medios afecta la percepción y aceptación de los conflictos armados. En este contexto, el presente trabajo se enfoca en analizar la influencia de los medios de comunicación gamer en la legitimación de la guerra, centrándose especialmente en la representación de la guerra en videojuegos bélicos y explorando su capacidad para estimular el pensamiento crítico y la formación de valores éticos entre los jugadores.

Es importante destacar, que la representación de la guerra en los videojuegos bélicos plantea una cuestión de importancia en el ámbito de los medios de comunicación y la cultura contemporánea. Surge un debate sobre cómo estas representaciones pueden impactar la percepción y aceptación de la guerra en la sociedad, así como en la legitimación de los conflictos armados.

La manera en que los videojuegos presentan la guerra y a los participantes en los conflictos, junto con la retórica utilizada en estos juegos, puede tener un efecto considerable en la comprensión y justificación de la guerra tanto por parte de los jugadores como, potencialmente, de la audiencia en general.

Además, esta problemática adquiere relevancia en un contexto mediático y cultural en el que los videojuegos bélicos no solo funcionan como productos de entretenimiento, sino que también integran un sistema comunicativo más amplio que incluye otros medios y discursos que abordan la temática de la guerra. Por lo tanto, es fundamental examinar detenidamente la retórica y la narrativa que los videojuegos emplean al tratar estos temas, con el objetivo de comprender de manera más completa su influencia en la sociedad y en la esfera política.

Estudios anteriores han abordado la representación de la guerra en los videojuegos y su impacto en la opinión pública y la memoria colectiva. Incluso, se ha examinado cómo los videojuegos bélicos pueden afectar la formación de actitudes y creencias sobre la guerra, tanto desde enfoques críticos y realistas como desde perspectivas más heroicas y justas.

Es por ello que este trabajo abre el debate de si realmente dentro de una guerra hay cuestiones heroicas o justas como la representación y protección de una nación. Además, de poder comprender si el jugador entiende que la guerra va

mucho más allá del simple hecho de proteger una nación por medio de su ejército, el matar a alguien por esta cuestión abre debates éticos, morales e incluso psicológicos que dentro de los videojuegos vanalizan y lo ponen como algo cotidiano dentro de este mundo que nace a partir de un videojuego.

El trabajo también se beneficia de investigaciones que han analizado la influencia de los medios de comunicación gamer en la legitimación de la guerra, considerando la teoría del cultivo y cómo los videojuegos pueden moldear la percepción de la realidad de los espectadores.

El trabajo se justifica en el contexto de la creciente importancia de los videojuegos bélicos en la cultura contemporánea y su influencia en la percepción y legitimación de la guerra. Dada la relevancia de los medios de comunicación gamer en la sociedad actual, es crucial comprender cómo los videojuegos bélicos moldean la percepción de la guerra y sus implicaciones éticas, cognitivas y emocionales en los usuarios.

Además, la necesidad de explorar críticamente el papel de los videojuegos bélicos en la formación de actitudes hacia el conflicto armado y su potencial como herramientas educativas y de reflexión ética justifica la realización de este trabajo.

49

## **Objetivo principal**

Indagar si los videojuegos cambian la percepción de los jugadores sobre la violencia, la guerra y el uso de armas.

## **Ojetivos específicos**

1. Identificar cómo se representa la guerra en los videojuegos y cómo esto puede afectar la imagen de la guerra en general.
2. Analizar cómo los videojuegos bélicos pueden banalizar la violencia.

## **Marco Teórico**

### **¿Hay legitimación en la guerra?**

En la exploración de la legitimación en los videojuegos, se revela que estos, como elementos multifacéticos de la cultura digital, trascienden la mera diversión para convertirse en plataformas narrativas únicas de la guerra. Los videojuegos bélicos, desde recreaciones históricas hasta exploraciones de conflictos contempo-

ráneos, desempeñan un papel fundamental en la configuración de la percepción y legitimación de la guerra por parte de los jugadores.

Sin embargo, surge una sinergia intrigante en estos juegos entre un discurso que busca legitimar el conflicto y elementos deshumanizadores, proyectando una representación sesgada y simplificada de la guerra que corre el riesgo de minimizar sus consecuencias profundas en la realidad.

El análisis crítico del discurso legitimador en los videojuegos revela su complejidad, manifestándose de manera explícita o implícita en la trama narrativa y la dinámica del juego. La simplificación e idealización de los escenarios bélicos contribuyen a una percepción distorsionada de la realidad de la guerra. En este contexto, la deshumanización en los videojuegos se convierte en un componente crucial para la legitimación del conflicto, justificando la violencia y presentando el conflicto como moralmente justificado desde la perspectiva del jugador.

Esta representación deshumanizante no solo influye en la aceptación de la violencia en entornos virtuales, sino que también desempeña un papel formativo en la percepción y comprensión de los jugadores sobre los conflictos armados, planteando la necesidad urgente de una reflexión crítica sobre la conexión entre la representación digital de la guerra y su percepción en la realidad en el siglo XXI.

50

### **¿Existe la dialéctica en los videojuegos?**

Entendamos que la dialéctica es un método de argumentación y análisis que implica la confrontación de ideas opuestas con el objetivo de alcanzar una síntesis o resolución. Surgida en la filosofía griega, este enfoque busca comprender las contradicciones inherentes en las ideas a través del diálogo y la interacción de opiniones contrapuestas. En un sentido más amplio, la dialéctica se ha aplicado en diversas disciplinas para explorar tensiones y contradicciones, promoviendo un proceso dinámico de comprensión y síntesis.

Sin embargo, la dialéctica en los videojuegos bélicos aborda la exposición y confrontación de argumentos dentro de este contexto específico. Más allá de simplemente representar la guerra, la función de la dialéctica en estos juegos se presenta como una herramienta para estimular el pensamiento crítico de los jugadores. Este pensamiento crítico no solo les permite comprender la naturaleza de la guerra, sino también evaluar sus consecuencias desde una perspectiva ética.

Dentro de los videojuegos bélicos, encontramos una amplia variedad de enfoques en la representación de la guerra. Algunos justifican el uso de la violencia y la guerra como medios para alcanzar objetivos nobles, mientras que otros adoptan perspectivas más cínicas o carecen de una justificación clara.

También existen juegos que buscan retratar la realidad de la guerra de manera cruda y realista, mientras que otros se centran en la acción y la emoción del combate. Esta diversidad de enfoques permite a los jugadores confrontar y reflexionar sobre las distintas perspectivas presentadas en los videojuegos bélicos, influyendo en su percepción y comprensión de la guerra.

Es decir, que la dialéctica en los videojuegos bélicos se convierte en una herramienta para fomentar la reflexión ética y crítica sobre la guerra. Los jugadores tienen la oportunidad de evaluar los argumentos presentados en el juego y formar sus propias opiniones sobre el conflicto armado. Esta capacidad para confrontar y cuestionar diferentes puntos de vista dentro del juego puede contribuir al desarrollo del pensamiento crítico de los jugadores, así como a una comprensión más profunda de las complejidades éticas y morales asociadas con la guerra.

## 51

### **Metodología**

Dentro de la metodología, se fundamentó a partir de la integración de métodos cualitativos y cuantitativos. El objetivo fue obtener una comprensión completa de las opiniones de los jugadores sobre el potencial de estos juegos para fomentar el pensamiento crítico y evaluar las implicaciones éticas de la guerra. Para ello, se utilizó una recolección de datos informativos de otros trabajos de investigación. Cabe resaltar que esta temática cuenta con muy poca información y muy pocas investigaciones por lo nuevo y novedoso de la temática. Sin embargo, muchas investigaciones centran sus argumentos en cómo los jóvenes pueden volverse violentos al jugar videojuegos y no la banalización que producen los videojuegos hacia la violencia.

### **Hallazgos y Debate**

La información recopilada sugiere que dentro de la industria de los videojuegos, ciertas escenas y narrativas pueden potencialmente desensibilizar a los jóvenes frente a actos violentos como el asesinato o actos terroristas, e incluso podrían generar una falta de remordimiento por estas acciones. Es crucial destacar que esta influencia no implica que todos los jóvenes se conviertan en futuros terroris-

tas o asesinos; muchos jugadores poseen la capacidad intelectual para distinguir entre acciones ficticias en los videojuegos y la realidad.

Por otro lado, el debate sigue abierto para investigaciones futuras, ya que la información también sugiere que los videojuegos pueden cultivar habilidades estratégicas y preparar a individuos para roles militares, con la capacidad de replicar acciones ficticias en la realidad.

El debate se centra en la capacidad de los futuros soldados para distinguir entre la realidad de la guerra y su representación en los videojuegos. Existen numerosos aspectos sociales, psicológicos, morales y éticos que no son completamente destacados en los videojuegos y que podrían tener serias implicaciones para los jóvenes. El agotamiento extremo por falta de sueño y la experiencia de presenciar la muerte de compañeros son solo algunas de las razones que los videojuegos no representan de manera clara. Esto es comparable a la falta de comprensión de los trastornos psicológicos que afectaron a muchos jóvenes después de las guerras de trincheras en la Primera Guerra Mundial, donde la idealización de la valentía en la lucha por el país llevó a consecuencias psicológicas devastadoras.

Los videojuegos modernos incluso recrean guerras contemporáneas y el uso de nuevas tecnologías, brindando una experiencia que simula de manera realista el manejo de drones y vehículos militares. Específicamente, existen videojuegos diseñados para el entrenamiento de soldados, permitiéndoles practicar el manejo de tanques y camiones con controles similares a los utilizados en situaciones de guerra real, como se observa en los conflictos entre Rusia y Ucrania.

Entre las investigaciones realizadas, se destacó la existencia de varios videojuegos que ofrecen experiencias altamente realistas, siendo notable el caso de "Arma 3". Este juego no solo ha sido reconocido por su realismo, sino que actualmente es utilizado por la academia militar de España como una herramienta efectiva para entrenar a soldados en diversos aspectos, como movilización, despliegue, gestión en batalla y, especialmente, comunicación y manejo de información durante conflictos. La fidelidad de las mecánicas del juego ha alcanzado tal nivel que, tras la invasión de Rusia a Ucrania, se difundieron videos falsos de eventos de guerra, como helicópteros destruidos y combates en tanques, presentados como noticias reales. Este fenómeno destaca cómo la realidad virtual puede llegar a confundirse con la realidad tangible, subrayando la impactante autenticidad de ciertos videojuegos.

En contraste, juegos como "Call of Duty", aunque no se adhieren completamente a mecánicas realistas, presentan narrativas y escenas que requieren ser abordadas con precaución debido a su sensibilidad en las decisiones de los jugadores. La inclusión de situaciones como atentados en aeropuertos o masacres de civiles ha generado controversia en torno a este videojuego. Sin embargo, menos conocido en esta región es que "Call of Duty" también incluye escenas de atentados hacia la Torre Eiffel, las cuales fueron utilizadas por grupos terroristas yihadistas como una amenaza hacia Occidente. Estos grupos utilizaron imágenes reales de la explosión de la Torre Eiffel en el juego como parte de su mensaje intimidatorio. Este aspecto resalta cómo ciertos elementos de los videojuegos pueden tener repercusiones más allá del ámbito virtual, siendo utilizados de manera preocupante por grupos con intenciones terroristas.

## Recomendaciones

La temática de los videojuegos bélicos y su impacto en la percepción de la guerra es de suma relevancia en la sociedad contemporánea. La convergencia entre el entretenimiento digital y la representación de conflictos armados plantea interrogantes éticos y morales significativos. Es esencial reflexionar sobre cómo estos videojuegos pueden influir en nuestra percepción de la guerra y en nuestra comprensión de sus ramificaciones. La investigación en este ámbito ofrece la oportunidad de examinar de manera crítica el papel de los videojuegos bélicos en la sociedad, considerando tanto sus posibles beneficios educativos como las posibles implicaciones en la desensibilización hacia la violencia. Esta reflexión nos insta a abordar de manera responsable la representación de la guerra en los videojuegos y a promover un mayor entendimiento de las complejidades éticas y morales asociadas con los conflictos armados.

53

## Referencias

- González Vázquez, Alejandro Igartua Perosanz, Juan José. (2020). Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. Vol. 23 Núm. 1 Pág. 1-27. <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/7195716>
- Moya Martínez, J (2021). Call of history videojuegos, memoria y control en el siglo XXI. Número 1, Enero-Marzo 2022, pp. 93-97
- Revuelta Domínguez, F. I., & Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador.. RED.

ISSN: 2981-4723 (EN LÍNEA) VOL 1 N° 2 ENERO - JUNIO 2024 PP. 46-54

Revista de Educación a Distancia, (33), 1-25.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495006>

Rodríguez Serrano Aarón (2014). Holocausto, nazismo y videojuegos: análisis de Wolfenstein (Raven Software, 2009). Vivat Academia [en línea]. 2014, (127), 82-102[fecha de Consulta 5 de marzo de 2024]. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752887005>