

## **Videojuegos de Guerra: La militarización de la imaginación. (Una primera aproximación desde la psicología del juego)**

**Lucas Sebastian Melfi\***

### **Resumen**

El presente trabajo se propone indagar en las nuevas tendencias en materia software bélico de entretenimiento promovidas por los Estados Unidos, y sus efectos en la construcción y cooptación de nuevas subjetividades.

A fin de llevar a cabo dicha empresa, partiremos de la base que el juego crea mediante el uso de la imaginación, una realidad alternativa con determinadas reglas vinculadas al sentido de la situación lúdica en cuestión (Rodulfo, 1993:95), que terminan infiltrándose en la percepción de lo real. En el caso de los Video Juegos de Guerra, la finalidad consiste en construir a través de esta situación imaginaria plagada de simbolismos –creados para afectar las zonas más profundas del inconsciente– una determinada representación estratégica de la “amenaza” y el “enemigo” que actuará como sentido rector, configurando tanto en caso del niño como del adolescente, un nuevo mapa cognitivo, en el cual una ejecución extrajudicial pueda resultar algo absolutamente normal e incuestionado, como una circunstancia de la época que le toca vivir.

Se trata de un fenómeno que no se da en forma aislada, sino en el contexto de una estrategia del complejo industrial militar estadounidense –el cual no guarda ninguna discreción de sus inversiones tanto corporativas como estatales en este rubro– denominada de “Espectro completo”, en el marco de la cual el concepto de militarización deja de significar la utilización explícita del instrumento militar, y deviene más bien en una perspectiva de abordaje y gestión del conflicto social; tal cual dijera el mariscal Gerald Templer en el marco de la guerra de liberación malaya antibritánica de “la respuesta no está en introducir más tropas en la jungla, sino en los corazones y las mentes de la población”. (Calvo Albero, 2010: 42).

Analizaremos la incidencia del fenómeno en el desarrollo de la infancia y la adolescencia y cómo este tipo de software bélico entra en profunda tensión con los derechos de niñez en relativo de construcción de subjetividades.

---

\* Licenciado en Ciencia Política (Fsoc-UBA), Maestrando en Defensa Nacional (EDENA-Mindef). Investigador en formación acreditado en el equipo “Reformas Democráticas: Defensa y Derechos Humanos en América del Sur” (IEALC-UBA).

## **Videojuegos de Guerra: La militarización de la imaginación. (Una primera aproximación desde la psicología del juego)**

*“Empieza a jugar a America's Army 3 hoy. Tanto los fans de America's Army como los nuevos jugadores pueden experimentar desde hoy mismo America's Army 3, el juego oficial de la U.S. Army, que contiene más elementos militares auténticos incluyendo entrenamiento, tecnología, armas y audio que cualquier otro juego militar.*

*Construido con el Unreal Engine 3, AA3 proporciona unos personajes, entornos, efectos de luz, animaciones y experiencia de equipo increíblemente realistas. En el juego donde Cada Detalle Cuenta™, los jugadores están ligados a las Reglas de Combate (Rules of Engagement o ROE) y ganan experiencia a medida que completan desafíos en operaciones por equipos, multijugador, fuerza-contra-fuerza. Con 15 combinaciones de mapas y misiones diferentes y un entrenamiento avanzado exclusivo que te permite desbloquear nuevas habilidades y personalizar tu equipación, vivirás el ser un Soldado de la U.S. Army como nunca lo habías imaginado”*

(Sinopsis oficial traducida al Español del videojuego “America’s Army 3) (Steam, 2009)

### Introducción

El siguiente trabajo se propone indagar en las nuevas tendencias, en materia de Software bélico de entretenimiento promovido por el ejército de los Estados Unidos, y sus efectos en la construcción y cooptación de nuevas subjetividades. Con el objeto de llevar a cabo esta empresa, estudiaremos a los videojuegos de guerra de tipo First Person Shooter (FPS) que reciben financiamiento directo del Ejército de los Estados Unidos y los mecanismos cognitivos que se ponen en juego al hacer uso de esta clase software. Analizaremos además la funcionalidad de las representaciones estratégicas y los mapas conceptuales que se inscriben en esta forma de entretenimiento, e investigaremos cuáles son sus vínculos con las operaciones de guerra psicológica, ligadas a las doctrinas de contrainsurgencia. Finalmente examinaremos la modalidad en que se desarrolla la batalla por las mentes y los corazones de la población, bajo el soporte de estas nuevas tecnologías virtuales.

Tomaremos como intervalo temporal, el periodo que se extiende desde 11-S de 2001 por ser el que da inicio hasta la actualidad a la llamada “Guerra contra el Terror”, fenómeno que consideramos de incidencia crucial en el desarrollo de esta clase de software por parte de agentes corporativos tanto privados como estatales vinculados al complejo industrial militar de Estados Unidos. Considerando este último factor, estudiaremos los videojuegos de guerra y sus efectos, no como un fenómeno aislado sino en el marco de la estrategia de Espectro Amplio esgrimida por los Estados Unidos de Norteamérica bajo la égida táctica de la Huella Reducida.

### A la conquista del Espectro Amplio:

La estrategia de Espectro Completo establece la búsqueda del dominio completo de uno o múltiples escenarios, frente a cualquier tipo de contingencia, apelando para ello a la combinación de toda una cartera de elementos de seducción, disuasión y/o represión que pueden ser usados simultáneamente o de manera aislada para mantener el control.

Significa un abordaje integral a la cuestión de la hegemonía global por parte de los Estados Unidos, mediante una dialéctica entre lo general y lo particular a fin de sistematizar cada uno de los niveles o espacios del espectro donde pudiera surgir un enemigo (Ceceña, 2014).

En el nivel geopolítico más tradicional incluye el espacio exterior y atmosférico, aguas, la superficie terrestre y ultraterrestre pero también el sistema de relaciones sociales que gobiernan dicho territorio (Nievas, 1994) es decir regulaciones sobre espacios públicos y privados mediante vigilancia, sea con cámaras de seguridad en el sitios físicos, o en el ciberespacio y sus redes, mediante chips espías y programas de registro de información. Finalmente, incluye también el único lugar donde hasta el momento no pueden insertarse cámaras o chips, los corazones y las mentes de la población. (Calvo Albero, 2010: 42).

A lo largo de toda la historia de conflictos que dieron textura al siglo XX, la información fue adquiriendo progresivamente un rol de mayor importancia, caracterizándose como un insumo estratégico en una guerra; o directamente como un arma –tópico que desarrollaremos más adelante– en los denominados conflictos de contrainsurgencia junto con modalidades de intervención continental tales como la “Alianza para el Progreso” bajo el lema propagandístico de “desarrollo y seguridad”. Hechos como estos, fueron los que sucedieron por ejemplo en el caso de Argentina en particular y de toda la región Suramericana en general, durante las últimas dictaduras militares institucionales (Ansaldi, 2004) en las cuales fueron creados espacios “de excepción”, donde se justificase la tortura a un prisionero y la privación de sus derechos más básicos. (Izaguirre, 2006:8)

A fines del siglo XX, los medios masivos de comunicación audiovisual, de tinte convencional, pasaron a constituirse como los pilares fundamentales de esta batalla discursiva, mediante la producción de toda clase de representaciones estratégicas en torno a determinadas lógicas o disputas, con el objeto de construir lo que serían las nuevas amenazas emergentes de post-guerra fría. A partir de los atentados del 9/11 a las torres gemelas, esto cobró un nuevo significado desplegándose un aparato de violencia y propaganda de alcance global bajo la doctrina del Espectro Amplio, en la denominada “Guerra contra el Terror”; vigente durante toda la presidencia republicana de George W. Bush.

Ya entrando en la administración Demócrata del presidente Barack Obama; el insoslayable tendal de muerte, desastre, secuelas y destrucción dejado por la Guerra contra el Terror, – justificado a veces de manera burda, en la forma de una precaria fraseología que incluye términos como “daño colateral” o “asesinatos necesarios”– trajo a colación nuevamente el conocido “síndrome Vietnam” (Bonavena, Nievas: 2006) ocasionando una merma de legitimidad en la estrategia. Esto generó cierto grado de respuesta por parte de movimientos sociales y organizaciones de Derechos Humanos, reflejada en un cambio de estrategia discursiva del presidente Obama, entorno a las “tres D” (Defensa, Diplomacia y Desarrollo), con la cual se buscaba poner el énfasis en la “prevención” de conflictos antes que en su resolución por medios coercitivos.

En los respectivos teatros de operaciones esto se materializó en un abordaje distinto del campo, conocido como “Huella Ligerá” (Woodruff, 2013: 14) el cual preconiza la militarización de un conflicto sin el uso explícito del instrumento militar. Cabe destacar, que el concepto de militarización que se esgrime en esta conceptualización refiere más bien a una perspectiva, un abordaje de los fenómenos sociales antes que a la guerra en sí, tratándose de una táctica con un correlato directamente ligado al Espectro Amplio.

Dentro de esta táctica se apela a un repertorio de planes y acciones públicas destinadas a incidir sobre la subjetividad de los segmentos poblacionales, en especial los jóvenes mediante herramientas mediáticas que retoman las acciones de “guerra psicológica”, tales como planes de educación militarizada y operaciones de propaganda, que expresan formas cambiantes de justificar la violencia y la violación de derechos humanos en una determinada circunstancia histórica de excepcionalidad. (Winer, Melfi: 2014)

El avance de las nuevas tecnologías audiovisuales e interactivas, proporcionaron a estas formas injerencia, nuevos tipos de soportes tecnológicos para continuar con la misma tarea. En este sentido, el Ciberespacio se ha convertido en uno de los nuevos campos de estudio respecto de la seguridad digital y el uso de la información como un arma; no obstante, vemos que otros campos de estudio ligados también a estas nuevas tecnologías permanecen carentes de estudio, en este sentido los videojuegos se constituyen como una de esas nuevas tecnologías de dominio psicológico y propaganda, destinados a transmitir y eternizar determinadas representaciones estratégicas y deshumanizantes de ciertos sectores, con

mecanismos y desarrollo específicos que se inscriben en la línea de estos nuevos soportes utilizados en la táctica de la Huella Reducida dentro de la generalidad de la estrategia de Espectro Amplio.

## El juego y la guerra: Mecanismos cognitivos en los Videojuegos de Guerra

El juego ha sido definido por Lev Vigotsky como la actividad rectora en el desarrollo de los niños; la raíz de esta afirmación anida en que se trata de una actividad que constituye la



Imagen 1: Vista de Drone en video juego Call of Duty Strike from Above<sup>†</sup>

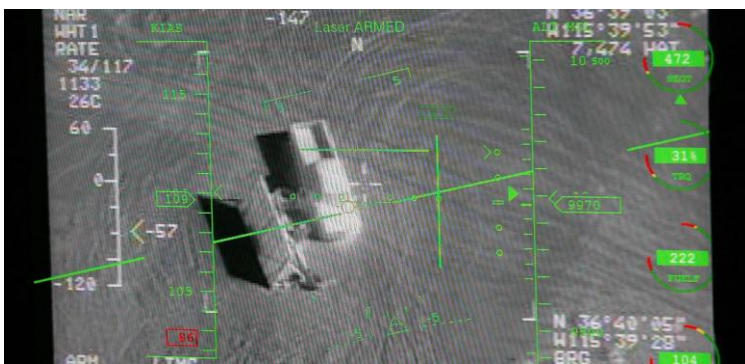
realización imaginaria de los deseos, necesidades e impulsos que no pueden ser satisfechos inmediatamente.

Esto supone la aparición de lo que este autor denomina como una "neo formación" de la conciencia, es decir la *imaginación*, la cual constituye una forma humana específica de actividad, que se origina en la acción del jugar y favorece a través de la misma, el surgimiento del pensamiento abstracto (Vygostky, 1967).

Imagen 2: Visor de operaciones de Drone real<sup>‡</sup>

<sup>†</sup> Disponible en: <http://www.itnewsafrika.com/wp-content/uploads/2013/10/call-of-duty-4-death-from-above-4.jpg>

<sup>‡</sup> Disponible en: <http://i.huffpost.com/gen/1537585/images/o-DRONE-OPERATOR-facebook.jpg>



En efecto, lo que se recrea mediante el juego es una realidad alternativa, una situación imaginaria en la cual el sujeto se libera de las ataduras de su situación real y comienza a actuar según sus motivos e impulsos internos.

Sin embargo no se trata de una situación anárquica o enteramente libre sino más bien normada, con reglas implícitas, inherentes al sentido que se le atribuye a dicha situación, portadora de determinados valores, costumbres y normas sociales a ser metabolizadas por el sujeto. Es en base a estos valores y normas que el sujeto determina su conducta, antes que por sus percepciones inmediatas (Vygotsky, 1967).

Si bien el tópico del sentido de la situación y sus reglas implícitas constituyen un común denominador en lo referente a toda praxis lúdica, en el caso particular de los videojuegos ocurre que la situación imaginaria que recrean parte de un contexto más acotado y pregenerado que los juegos convencionales, puesto que si bien los juguetes, los juegos de mesa o mismo los juegos deportivos son portadores de normas sociales, en el caso de los videojuegos se plantean situaciones que revisten de una mayor especificidad y significación como por ejemplo, una guerra –como es el caso de juegos como “America’s Army” o la saga de “Call of Duty”– sumergiendo al usuario en un escenario de situaciones que guían su imaginación a través del uso y la captación de los sentidos que implica la interactividad, conformando una experiencia que reviste de un mayor grado de inmersión en dicha realidad, la cual ya no solo es alternativa como afirmaba Vygotsky sino virtual (Levis, 1997)<sup>§</sup>, deviniendo en la posibilidad de gobernar la imaginación, estimulando o acotándola en distintas direcciones a través del engaño de los sentidos. Se trata de un nuevo soporte para la actividad de jugar, un soporte de virtualidad.

No obstante, si hablamos de una dimensión de virtualidad, evidentemente se trata de un soporte que incluye todos los mecanismos y matices tanto estéticos como cognitivos y psicológicos de los medios masivos tradicionales de comunicación a lo que se le suma el elemento de la interactividad y la captación de nuevos sentidos.

Ricardo Rodulfo va un paso más allá en este sentido, y decide hablar de la actividad del jugar como praxis lúdica, en la cual además de una situación imaginaria hay una práctica identificada que consiste en producir los significantes que representan al sujeto que juega. En este sentido, en dicha definición se pondera el jugar como una actividad fundamental en

---

<sup>§</sup> Lo que define a un sistema de realidad virtual es su capacidad para estimular y engañar los sentidos a los que se dirige. Se trata de una base de datos interactivos capaz de crear una simulación que implique a todos los sentidos, generada por un ordenador, explorable, visualizable y manipulable en tiempo real bajo la forma de imágenes y sonidos digitales dando la sensación de presencia en el entorno informático

el desarrollo de la simbolización, puesto que a través de las representaciones que se producen en el juego, el niño se apropia de la realidad, creando un espacio distinto mediante el cual denomina su propia realidad. (Rodulfo, 1993:121, 188).

Resulta de importancia cardinal destacar que para este autor, una práctica o situación solo puede ser considerada como lúdica, al estar presente la dimensión de la espontaneidad y la pulsión de vida, en referencia a que el sujeto debe ser capaz de volver materia de juego aquello que de otro modo quedaría inevitablemente inscripto en la dimensión de lo significativo de lo superyó. En ese último caso, lo que correspondería aplicar siguiendo la pluma de Rodulfo, es más bien la idea de desjugar a la que este mismo autor conceptualiza como una simulación del jugar dominada por la pulsión de muerte, que carece de espontaneidad y circulación libidinal, quedando inscripta en la dimensión del significado del superyo antes que en el propio, dada la imposibilidad de procesar las demandas del otro, dejando al sujeto atrapado en un mandamiento superyoico de adaptación al ideal. (Rodulfo, 1993:195, 243).

Recapitulando, podemos decir que para este autor, una situación además de imaginaria puede ser considerada como lúdica solo si está presente la actividad del jugar. En el caso de los video juegos de guerra, como antes dijimos, se introducen por parte de un agente corporativo- militar, un conjunto de reglas implícitas que conforman un contexto acotado y el sentido de la situación virtual, pero el objetivo de las reglas en esta clase de videojuegos es crear una praxis lúdica capaz de reorganizar las percepciones del niño y el adolescente sobre la violencia y la muerte, como si fuesen algo diario, parte del paisaje de su vida cotidiana. Esto se hace posible gracias a una característica única de la percepción humana, a la cual Vigotsky define como “percepción de la realidad”, la cual se fundamenta en el hecho de que no vemos el mundo como formas y colores simplemente, sino también como un mundo con sentido y significado, puesto que la percepción humana no se compone solo de percepciones aisladas sino de percepciones generales y relaciones (Vygotsky, 1967).

Se trata de una propiedad utilizada de manera preponderante en los videojuegos de guerra, que incorporan no solo la dimensión visual y auditiva sino también la táctil a través de dispositivos como los joysticks, que emulan las vibraciones de los disparos o impactos, aportando un mayor nivel de inmersión a la percepción y experiencia; el corolario de esto es la creación de un nuevo tipo de zona de desarrollo próximo investida de una subjetividad ajena que obtura la deseancia del sujeto y la fragmenta.

Si como dice Vigotsky, en el juego el niño es capaz de llevar a cabo tendencias y deseos irrealizables en lo inmediato, lo que el videojuego de guerra genera es un abanico de nuevas “necesidades” que serán satisfechas mediante el goce repetitivo de la violencia simbólica y explícita que el “juego” le transmite, la cual cristalizará en los efectos anteriormente mentados en el mapa cognitivo del sujeto.

La finalidad de este proceso reside en construir a través de una situación virtual plagada de simbolismos –creados para afectar las zonas más profundas del inconsciente– una serie de esquemas conceptuales portadores de determinadas representaciones estratégicas de la “amenaza” y el “enemigo” que actuarán como sentido rector atribuido a la situación virtual, configurando tanto en caso del niño como del adolescente, un nuevo mapa cognitivo, en el cual una ejecución extrajudicial pueda resultar algo absolutamente normal e incuestionado, como una circunstancia de la época que le toca vivir.

Trayendo a colación esto último, cabe mencionar que la trivialización de la violencia o la naturalización de la muerte que esgrimen los videojuegos de guerra, tampoco representan novedad alguna, puesto que tienen su raigambre en lo que anteriormente denominamos como “operaciones psicológicas” (psychological operations, PSYOP), las cuales nos remiten directamente a la mal llamada doctrina de Guerra de Baja Intensidad. En efecto, el fundamento de esta clase de “Guerra Psicológica” descansa principalmente, como antes lo mencionamos, en el uso de la información como un arma de la cual no solo puede hacerse un uso negativo –es decir la censura– sino que por el contrario se encuentra destinada a “reinventar” la realidad (acción positiva) mediante la demonización del enemigo, a fin de quitarle toda humanidad y legitimidad con el objeto de crear una adhesión ideológica y emotiva a una causa determinada (Nievas, 2006:71).

En efecto, esta clase de software incluye ambas propiedades, situando a los usuarios en escenarios con una contextualización sesgada por la omisión de información y la reinención de la realidad, apelando a golpes de efecto antes que a la reflexión.

Aun así, la particularidad de este soporte para tales operaciones no deja de estar presente, lo cual se corrobora en una primera entrevista de campo a un jugador veterano de esta clase de juegos al describirnos su experiencia en el juego Delta Force Black Hawk Down.

*“ (...) Ver la película (La Caída del Halcón Negro) fue impresionante, el sonido de las balas y de las aspas del helicóptero me dejaron sordo. Pero el juego fue distinto, estaba mucho más concentrado, y no me importaba si eran Somalies o tenían hambre, pero cada vez que me sacaban algo de energía lo detestaba y el irlos bajando con la mira telescópica o desde los helicópteros me encantaba”*

[El teatro de operaciones de la psiquis humana. Una batalla por los corazones y las mentes de los niños, adolescentes y jóvenes.](#)



Como una primera conclusión del apartado anterior, podemos deducir en base a los mecanismos cognitivos que se ponen en juego y sus consecuencias, que en efecto los videojuegos de guerra se podrían inscribir en la tradición de los instrumentos de los mal llamados “conflictos de baja intensidad”, y más específicamente a las operaciones de “Guerra Psicológica”. Pero toda guerra requiere de un teatro de operaciones, un campo de batalla donde el conflicto tendrá lugar.

El psicoanalista Donald Winnicott aporta un concepto que puede resultar esclarecedor en este sentido. Este autor analiza y critica la teoría clásica que conceptualiza la psiquis humana como una unidad con una membrana que delimita una zona exterior y una interior. En este tipo de análisis binómico, la realidad psíquica interna puede ser rica o pobre, encontrarse en paz o en estado de guerra (Winnicott, 2009:19).

Sobre la base de este análisis, Winnicott postula la existencia de una tercera zona, una zona intermedia generada en la temprana edad por la figura materna a fin de adaptarse mejor a las necesidades del niño. No se trata de una realidad psíquica interna del sujeto, dado que se encuentra fuera del mismo, pero tampoco puede ubicarse del todo en el mundo exterior. Se trata de una zona transicional entre ambas realidades, necesaria según el autor, para dar inicio a la relación entre el niño y el mundo, mediante la ilusión de que lo que el infante cree, verdaderamente existe en el mundo ajeno a él (Winnicott, 2009:31).

Winnicott denomina esta tercera franja en la niñez como la “Zona de Juegos”, puesto que será el juego y la ilusión el modo en que el niño comenzará a familiarizarse con la realidad. A posteriori, la tarea de la madre será la de desilusionar al bebe en forma gradual, con el objeto de que el infante vaya aceptando ese mundo repudiado del exterior (Winnicott, 2009:28). En esta zona de juegos el infante reúne los fenómenos exteriores y los usa al servicio de su realidad psíquica interna, invistiéndolos de significación y sentimientos oníricos, es decir imaginación (Winnicott, 2009:76).

No obstante, Winnicott argumenta que la tarea de aceptación de la realidad nunca queda del todo terminada, puesto que ninguna persona, aun en su vida adulta, se encuentra absolutamente libre de la tensión vincular entre la realidad psíquica interior y el mundo exterior, razón por la cual esta zona intermedia perdura a través del tiempo y continua presente aun en la adultez ligada de manera tradicional a las experiencias que ofrecen al arte y la religión, a la vida imaginativa y las labores creativas en general. En efecto la zona de juegos perdura y deviene en zona de experiencia cultural, cuya función es la de suministrar un alivio a la tensión vincular entre mundos en la medida que la zona en sí misma no sea blanco de ataques o disputas (Winnicott, 2009:31).

Ahora bien si como Winnicott dice, los fenómenos aplicados a la zona de juego o zona de experiencia cultural continúan a lo largo de toda la vida de la persona, y es a través de esta mediante la cual el sujeto continua experimentando los fenómenos exteriores vinculados a lo lúdico, lo pasional y lo libidinal; esta zona transicional se perfila como un factor clave

ligado íntimamente, en términos de Rodolfo, a la praxis lúdica y a la mentada situación imaginaria que como antes establecimos, devendrá virtual en el caso de los videojuegos.

Puesto que en esta zona es donde se genera el proceso de la situación virtual, será en ella, en esa zona de juego el sitio donde se montara el teatro de operaciones, el campo de juegos devenido en campo de batalla, en el cual se dará la disputa por los corazones y las mentes de los niños, adolescentes y jóvenes adultos mediante los mecanismos establecidos en el apartado anterior.

Si la tarea de la aceptación de la realidad nunca se completa, si a lo largo de toda la vida del sujeto conserva un espacio de experiencia cultural ligado a lo ilusorio y lo fantástico, el cual no es enteramente interior pero tampoco exterior, dicho espacio transicional e intermedio entre ambos mundos se constituye como la llave de entrada, la puerta de acceso al dominio de la psiquis del sujeto. Una vez asegurado el imperio sobre este campo, el resultado de la batalla queda casi decidido.

Otra de las razones que abonan a esta hipótesis, es que en el campo de juegos es donde toma lugar la formación de la identidad del sujeto a través de sus experiencias culturales, el lugar donde empezar a familiarizarse y dominar el mundo repudiado, es decir aquella realidad exterior que escapa al dominio del niño en una primera instancia, y del sujeto en general más adelante.

Sin embargo, difícilmente la praxis lúdica sea una actividad que se construya en solitario sino que mayoritariamente reviste un modo de socialización, una experiencia cultural compartida. El desarrollo progresivo que Winnicott propone en este sentido comienza por los fenómenos transicionales primigenios y sigue hacia el juego, de este al juego compartido y de allí a la experiencia cultural genuina y socializante.

En el juego compartido se superponen dos campos de juego correspondientes a los sujetos participantes en la praxis lúdica, la cual se produce en el espacio potencial que existe entre lo que en un principio era un bebe y la figura materna, espacio que descansa casi exclusivamente en la confianza del niño sobre la madre que es la que introduce el modo de juego.

Es en ese espacio de superposición entre dos participantes de una praxis lúdica, existe la posibilidad de introducir lo que Winnicott denomina como “enriquecimientos”. Por ejemplo, el maestro apunta a ese enriquecimiento (Winnicott, 2009:39). Pero el autor mismo advierte del peligro de que tal espacio potencial pueda ser colmado por lo que inyecte alguien que no es el sujeto. En este sentido, el autor intenta hacer referencia a los analistas, los cuales en su opinión deberán cuidarse de no recrear el sentimiento de confianza materno y generar una zona intermedia para luego llenarla de interpretaciones de

su propia imaginación creadora, reemplazando la propiedad de espontaneidad del juego por el acatamiento para obtener un efecto terapéutico (Winnicott, 2009:136).

Winnicott pudo prever una mala praxis por parte de algunos psicoterapeutas que colmasen la imaginación de un niño o un adolescente con una serie de demandas superyoicas para obtener un efecto; lo que quizá nunca imaginó fue que serían las corporaciones empresariales y militares de Estados Unidos, las que se configurarían en esta clase de agentes externos, capaces de manipular la sustancialidad de la ilusión, la imaginación, el juego y la forma de experimentarlo. Si como antes establecimos, respecto de que la tarea de aceptación de realidad jamás finaliza y es posible intervenir sobre ella manipulándola y orientándola, entonces la zona intermedia se abre como un área de disputa política permanente por los corazones y las mentes de los sujetos.

En efecto, el objetivo de los videojuegos de guerra reside en acceder a la zona de juegos del sujeto, mediante la superposición de zonas intermedias, creando un juego compartido con un agente exterior corporativo, cuya estrategia será la de convertir los campos de juegos superpuestos en un campo de batalla; en este sentido si retomamos la afirmación de que la zona de juego o de experiencia cultural se encuentra vinculada a la sustancialidad de la ilusión y la creatividad, no sería desacertado resumir ese pasaje de campo de juegos a campo de batalla, como una militarización de la imaginación.

A fin de lograr esta militarización y acceder a la psiquis de los sujetos, ese agente exterior – sea un docente, un psicoterapeuta o una corporación- necesita recrear esa confianza materna original, dado que si esta se pierde, el teatro de operaciones desaparece y las puertas se cierran. Nuevamente, la virtualidad será el medio principal para lograr este objetivo, hasta el punto de la adicción. En los videojuegos la confianza se construye colmando los sentidos del usuario, formulando un entorno visual, auditivo y táctil verosímil y creíble, que logre engañar al sujeto aun a sabiendas de esto, y lo sitúe en una realidad virtual ajena pero adictiva e inmersiva que en una primera instancia pueda replicar el alivio que según Winnicott ofrece la zona intermedia ligada al sentido de la situación virtual.

Esa situación virtual se monta sobre la base de un sentido delineado a lo largo de todo el guion del videojuego–sentido que muchas veces el usuario será incapaz de construir o encontrar en el mundo real– del cual se desprenderán una serie de reglas que situaran al jugador en un rol protagónico, no pasivo sino interactivo, y la darán la certeza de que su esfuerzo será recompensado si se cumplen los objetivos y las misiones, e incluso contará con el permiso de equivocarse y volver a empezar.

Una vez que se produce la inmersión en la propuesta de realidad virtual del agente corporativo, se aceptan sus reglas, se genera la confianza y las puertas a la psiquis de los sujetos comienzan a abrirse. Aparecen las zonas intermedias superpuestas, se genera un campo de juegos compartido y allí comienzan a desplegarse las múltiples representaciones

sobre la guerra, la violencia, la construcción y el accionar del enemigo, etc que contienen los mapas conceptuales capaces de reorganizar la cartografía cognitiva del sujeto. Se militariza el campo de juegos, ahora extraño al mismo sujeto, y las representaciones que el mismo produce se le vuelven en su contra alienándolo en el sentido más tradicional de la teoría marxista.

## Conclusiones

Retomando las palabras de Ricardo Rodulfo, podemos decir que no es lo mismo jugar que un juego en si mismo. El juego es un producto, el jugar una acción. En esa misma dirección, Donald Winnicott dirá que jugar es hacer, y que como tal se trata de una actividad a realizarse en un espacio- tiempo.

El primer interrogante que nos surge de esto, es que si en el caso de los videojuegos de guerra, a pesar de tratarse de juegos en tanto productos supuestamente lúdicos, podría concluirse que el usuario realmente está desarrollando la actividad del jugar cuando entra en el mundo virtual de esta clase de software de entretenimiento, es decir si es realmente el sujeto lleva a cabo una praxis lúdica en los términos establecidos previamente.

Si acudimos nuevamente a la pluma de Rodulfo podremos recordar que jugar es producir significantes. ¿Pero podría definirse realmente como praxis lúdica, una actividad en la cual la producción de significantes –es decir las representaciones sobre sí mismo, el mundo que habita y su papel en el mismo se encuentra cooptada por un agente exterior corporativo?

En esta clase de actividad, ¿el sujeto se apropia de esa realidad alternativa, o la virtualidad se apropia de él?

Si tomamos en cuenta estos últimos factores, ¿puede el sujeto terminar de procesar en su totalidad todas estas demandas superyoicas y metabolizarlas para volverlas materias de juego?

Como antes establecimos, uno de los componentes vitales que Winnicott preconiza para la actividad de jugar es la espontaneidad, sin embargo al observar detenidamente esta clase de entretenimiento, no parece dejarse ningún espacio al sujeto para esto, sino solo para el acatamiento, luego de introducirse esta clase de mapas conceptuales armados en base a determinadas efectos sobre la violencia, la guerra, el enemigo y el terrorismo.

Estas representaciones estratégicas en efecto son inoculadas mediante imágenes, y sensaciones virtuales que involucran el cuerpo, y se encuentran destinadas a engañar sus sentidos con el objeto de llegar a los rincones más profundos de la psiquis y la fisiología

humana, aquellos más allá de la consciencia que somatizan el temor y la paranoia, y desarman la razón.

En este sentido, siguiendo a Winnicott, se hace necesario destacar que al jugar el sujeto manipula fenómenos exteriores al servicio de su mundo interior, es decir de sus ilusiones y su imaginación, invistiéndolos de nuevos significados. En efecto se vislumbra una actividad creadora, con salud y pulsión de vida.

Sin embargo, lo que se observa en el caso de los videojuegos de guerra financiados por el ejército de los Estados Unidos –promocionados sin tapujos como un método y una política de pre reclutamiento en algunos casos como el de America's Army (America's Army, 2007)\*\* – es que más bien los fenómenos y los objetos simbólicos manipulan al sujeto al servicio de la agenda de un otro corporativo. Los fenómenos que suceden guionados en el videojuego de guerra, terminan objetivizando al usuario y lo cosifican, invistiéndolo de un significado ajeno a sí mismo, encontrándose incapaz de metabolizarlos.

Esto no representa ni más ni menos que el corolario lógico que deviene del uso de esta clase de software, puesto que el objetivo de los videojuegos de guerra, no es que el sujeto desarrolle la creatividad, espontaneidad e imaginación sino más bien reconfigurar su mente para prestar consenso e inmunizarla ante ciertos hechos absolutamente violatorios de los derechos humanos, razones por las cuales de ninguna manera podemos concluir que la actividad desarrollada sea la de jugar.

Ante este escenario, podemos concluir más bien que la actividad que se desarrolla al utilizar esta clase de entretenimiento bélico, tiene que ver más bien con el concepto de Desjugar. Es decir, una práctica en donde la actividad del jugar se desarrolla solo en apariencia, como un simulacro, puesto que en realidad se trata de una acción dominada por el goce repetitivo de la pulsión de muerte, carente de espontaneidad y colmada por el acatamiento de las demandas de un agente exterior corporativo militar.

Este escenario interpela de manera directa a los derechos de niñez y a los derechos humanos en general, lo cual implica una alerta para los movimientos sociales, los organismos de DDHH y demás actores del campo popular respecto del necesario estudio y comprensión de los nuevos soportes tecnológicos utilizados por las fuerzas del mercado industrial y militar norteamericano no ya en materia de entretenimiento sino de construcción de hegemonía. En efecto, la ciberguerra, los dispositivos remotos con autonomía, la realidad virtual y el adoctrinamiento digital no son los fenómenos que se

---

\*\* America's Army (also known as **AA** or **Army Game Project**) is a [video game](#) owned by the [United States Government](#) and released as a global [public relations](#) initiative to help with [U.S. Army recruitment](#).

\* America's Army (también conocido como AA o Proyecto del Juego del Ejército) es un video juego perteneciente al Gobierno de los Estados Unidos, y lanzado como una iniciativa global de relaciones públicas para ayudar al reclutamiento del Ejército de los Estados Unidos.

vienen, sino que ya están aquí, y se utilizan como herramientas formidables en todos los niveles del espectro del campo de batalla.

Liberar la espontaneidad y la creatividad son las consignas que de todo actor contrahegemónico debe esgrimir, abordando los nuevos soportes tecnológicos, en orden de limitar la incidencia de estas doctrinas y construir una fuerza capaz de desmilitarizar la imaginación y devolver el poder de la autonomía y la propiedad de construcción colectiva a las mentes y los corazones de la población.

## Bibliografía

Ansaldi Waldo (2004): "Matriuskas de terror. Algunos elementos para analizar las dictaduras argentinas dentro de las dictaduras del Cono Sur" en Pucciarelli, A. (coord): *Empresarios, Tecnócratas y Militares* (p.28-51). Buenos Aires, Siglo XXI editores.

Bonavena, Pablo y Nievas Flabian (2006). El debate militar en EEUU frente a la “guerra difusa” en Nievas, F. (Ed.): *Aportes para una Sociología de la Guerra* (p.101-109). Buenos Aires, Proyecto Editorial.

Ceceña, Ana Esther (2014): La Dominación del Espectro Amplio sobre América. *Rebelión*. [Versión electrónica]. Recuperado el 22/07/2014. Disponible en <http://www.rebelion.org/noticias/2014/1/180149.pdf>.

Calvo Albero, Jose Luis. (2010): Contrainsurgencia. Corazones, mentes y ventanas de oportunidad. *Revista Ejército de tierra español*, N° 827: p. 6 – 12.

Izaguirre Ines (2006). Prologo en Nievas, F. (Ed.): *Aportes para una Sociología de la Guerra* (p.7-19). Buenos Aires, Proyecto Editorial.

Levis, Diego (2006). ¿Qué es Realidad Virtual? *Diego Levis Creative Commons*. [Versión electrónica]. Recuperado el 22/07/2014. Disponible en [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que\\_es\\_RV.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf)

Nievas Flabian (1994). Hacia una aproximación crítica de la noción de Territorio. *Nuevo Espacio. Revista de Sociología*. UBA, N°1, p. 75-88.

Nievas, Flabian (2006). De la guerra “nítida“ a la guerra “difusa” en Nievas, F. (Ed): *Aportes para una Sociología de la Guerra* (p. 57 - 98). Buenos Aires, Proyecto Editorial.

Rodulfo Roberto (1993): El niño y el significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana, Paidós, Buenos Aires.

Woodruff, Michael (2013): *Southern Africa's Transnational Threats*. Pennsylvania: U.S. Army War College. [Versión electrónica]. Recuperado el 22 Junio de 2015 en <http://press-pubs.syracuse.edu/founders>

Winer, Sonia y Melfi, Lucas (2014): Intervención estadounidense en África: de “huella reducida” a ofensiva combinada. *Revista La Rivada*, N°2: p.26 – 43.

Winnicott, David (2009): Realidad y Juego, Gedisa, Buenos Aires.

Vygotsky, Lev (1967): Play and its role in the mental of the Child. *Soviet Psychology*. Volumen 5, N° 6: p. 6 – 18

## Documento Consultados

Steam (2009):America's Army 3, Acerca del juego. Steamworks Community.  
Recuperado el 22/07/2015 de: <http://store.steampowered.com/app/13140/>

America's Army (2007): America's Army Game Manual. Original Wikipedia.

Recuperado el 28/07/2015 de:

[http://manual.americasarmy.com/index.php/Original\\_Wikipedia\\_Page](http://manual.americasarmy.com/index.php/Original_Wikipedia_Page)