

Cómo citar este artículo en bibliografías / Referencia

FJ Martínez-Cano, R Cifuentes-Albeza, B Ivars Nicolás (2019): “Videojuegos prosociales, como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 1470 a 1487.



<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1394/77es.html>

DOI: [10.4185/RLCS-2019-1394](https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1394)

EXTRA – *Narrativas de Paz, voces y sonidos.*
Análisis de la paz en Colombia, desde la comunicación / 07

Videojuegos prosociales como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de *Reconstrucción*

Prosocial video games as a transitional space for peace: the case of *Reconstrucción*

Francisco-Julián Martínez-Cano [\[CV\]](#)   Universidad Miguel Hernández
francisco.martinezzc@umh.es

Rocio Cifuentes-Albeza [\[CV\]](#)   Universidad Miguel Hernández
rcifuentes@umh.es

Begoña Ivars Nicolás [\[CV\]](#)   Universidad Miguel Hernández
bivars@umh.es

Abstracts

[ES] El estudio y aplicación del videojuego, como producto audiovisual con fines más allá del ocio, da lugar a la aparición de diversas corrientes de desarrollo de productos videolúdicos caracterizados en la unión de entretenimiento y formación, que aprovechan el poder de persuasión de este medio interactivo. En este contexto nacen los *serious games* y, dentro de estos, el videojuego prosocial como herramienta educativa para la formación en valores. Estos artefactos culturales han de ser capaces de promover el diálogo, y servir como instrumento de mediación de conflictos y fomento de la paz. Con el objetivo de crear un marco de estudio del videojuego prosocial, procedemos a revisar la bibliografía existente y las producciones audiovisuales de ocio para pantalla que proponen inducir conductas prosociales en el jugador. Identificamos un auge de este tipo de productos interactivos durante la última década, y en concreto sobre el conflicto colombiano, promovidos por diferentes instituciones así como por el mismo gobierno de Colombia. En este sentido se lleva a cabo un estudio de caso del videojuego *Reconstrucción* (Pathos Audiovisual, ViveLab, GIZ, 2017), aplicando dos modelos de análisis. Exponemos los resultados obtenidos del primer modelo de análisis, que aborda la narrativa de los videojuegos, además de los obtenidos gracias al segundo modelo, que parte de la identificación de los componentes del diseño del videojuego según el marco MDA. Concluimos el presente estudio

apuntando las características principales que posibilitan un diseño efectivo de videojuego prosocial, en el que resulta fundamental la generación de dinámicas de juego que promuevan la toma de decisiones, vinculadas a ofrecer algún tipo de ayuda.

[EN] The study and application of the video game, as an audiovisual product with aims beyond leisure, gives rise to the emergence of different trends of videoludic product development characterized in the merge of entertainment and education, which make the most out of the persuasion power of this interactive medium. In this context, serious games are born and, among these, the prosocial video game as an educational tool for education in values. These cultural devices must be able to promote dialogue and serve as an instrument for mediating conflicts and fostering peace. With the aim of creating a framework for the study of the prosocial videogame, we proceed to review the existing literature as well as the audiovisual leisure productions for the screen that encourage the induction of prosocial behaviours in the player. We identified a boom of this type of interactive products during the last decade, and specifically about the Colombian conflict, promoted by different institutions as well as by the Colombian government. In this sense, a case study of the video game *Reconstrucción* (Pathos Audiovisual, ViveLab, GIZ, 2017) is carried out, applying two models of analysis. We present the results obtained by the first model of analysis, which studies the narrative of video games, besides contents thanks to the second model, based on the identification of the design components of the video game in compliance to the MDA framework. We conclude this study by pointing out the main characteristics that enable an effective design of the prosocial video game, in which the generation of game dynamics that promote decision-making, linked to offering some sort of help, is rather essential.

Keywords

[ES] Conducta prosocial; conflicto; educación; narrativa audiovisual; paz; videojuego.

[EN] Audiovisual narrative; conflict; education; peace; prosocial behaviour; video game.

Contents

[ES] 1. Introducción. 1.1. El videojuego como herramienta persuasiva. 1.2. Videojuegos violentos VS videojuegos prosociales. 1.3. La efectividad de los serious games. 1.4. La conducta prosocial. 1.5. El videojuego prosocial: serious games como agentes de transformación social. 1.6. Videojuegos sobre el conflicto colombiano. 1.7. Breve revisión de la producción internacional de videojuegos prosociales. 2. Metodología

3. Resultados. 3.1. Análisis de *Reconstrucción* a través del modelo de investigación cualitativa sobre la narrativa de los videojuegos. 3.2. Análisis de *Reconstrucción* a través del modelo MDA. 4. Discusión y conclusiones. 5. Bibliografía

[EN] 1. Introduction. 1.1. The video game as a persuasive tool. 1.2. Violent video games vs. prosocial video games. 1.3. The effectiveness of serious games. 1.4. Prosocial behaviour. 1.5. The prosocial video game: serious games as agents of social transformation. 1.6. Video games about the Colombian conflict. 1.7. Brief review of the international production of prosocial video games. 2. Methodology. 3. Results. 3.1. Analysis of *Reconstrucción* through the qualitative research model about narrative of video games. 3.2. Analysis of *Reconstrucción* through the MDA model. 4. Discussion and conclusions. 5. List of references

Artículo traducido por **Yuhanny Henares**
(Traductora académica, Universitat de Barcelona)

1. Introducción

El uso del videojuego, como herramienta comunicativa con múltiples finalidades amplía el campo científico de los productos videolúdicos, existiendo infinidad de propuestas de uso y aplicación con diferentes fines: informativos (*newsgames*), educativos (*edugames*), publicitarios (*advergames*), para el cuidado de la salud (*healthcare games* o *exergames*), sobre y para el arte (*artgames*), etc. Sirva esta de clasificación inicial de lo que es definido como *serious games*. Según Salvador Gómez en su libro *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?* (2014): “Un *serious game* suele ser el resultado de la elaboración de un diseño como tal que busque los dos objetivos (entretener e instruir)” (2014: 32). Este mismo autor, los clasifica según sea su orientación persuasiva o formativa, siendo en ninguno de los casos excluyentes, al coexistir ambas orientaciones en la mayoría de los títulos.

Desde este punto de vista, el factor persuasivo del producto videolúdico es lo que lo constituye como una herramienta comunicativa, capaz de condicionar o dirigir al usuario hacia ciertas conductas. Estas pueden estar orientadas al consumo, al reclutamiento por parte de las fuerzas armadas de algunos países o, a generar un marco para el diálogo, a través de las estrategias narrativas del videojuego. En este último caso, su objetivo principal sería la resolución de conflictos o, al menos la construcción de un territorio, un “espacio transicional lúdico” (Revuelta Domínguez; Sánchez Gómez y Esnaola Horacek, 2006), capaz de mediar para la paz y transmitir valores humanos, dando lugar a lo que entendemos como videojuego prosocial.

1.1. El videojuego, como herramienta persuasiva

El impacto de los videojuegos en la conducta de sus usuarios ha sido objeto de estudio de diferentes áreas, desde el aumento de su penetración como medios de ocio cotidiano, compitiendo directamente con la industria cinematográfica y la televisión entre otras. El videojuego, como discurso audiovisual, se ha nutrido de los conflictos humanos como materia para la construcción de sus historias, al igual que la ficción en cualquiera de sus formas y medios, analógicos o digitales, teniendo un gran impacto desde sus orígenes entre el público juvenil. Este es el punto de partida para muchos investigadores a la hora de afirmar que “una parte considerable del comportamiento que los niños y los jóvenes consideran apropiado en su vida ordinaria deriva de las lecciones aprendidas en los monitores” (de Miguel Pascual, 2006: 2).

Ya en la década de los 90, el videojuego comenzó a ser utilizado como algo más que una actividad recreativa. Según apuntan Carlos Germán Sandoval Forero y Alvaro Triana Sánchez en su texto *El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia* (2017):

El concepto de videojuego había cambiado, ya a finales de la década de los noventa, e integraba nichos de adultos y organizaciones que aprovechaban un potencial de simulación, inteligencia artificial y gestión estratégica sin precedentes, combinado con gráficos 3D, multijugador y multiplataforma. De igual manera, la pedagogía global, el estímulo sensorial y cognitivo para el aprendizaje se abrían paso en el océano de estudios sobre la adicción y los impulsos violentos asociados a los videojuegos (2017: 39).

1.2. Videojuegos violentos VS videojuegos prosociales

Existen estudios que abordan este medio desde una perspectiva negativa, entendida esta desde el marco de estudio y análisis de los videojuegos violentos, primeras formas de uso del conflicto como texto

primario del corpus del discurso audiovisual interactivo. En estos casos se sitúa al usuario como soldado, guerrillero o terrorista, en géneros como los FPS, de los que se extraía que estos productos culturales producían efectos negativos como “aumento de la agresividad, fracaso escolar y retraimiento” (Griffiths y Hunt, 1998, citado en de Miguel Pascual, 2006:3). La falta de rigor de los análisis de estos efectos producidos por las “pantallas lúdicas” (de Miguel Pascual, 2006: 4), hace imposible establecer la relación directa de la práctica de videojuegos violentos con las conductas agresivas. Se establece por ende la dificultad de la identificación de los nexos entre el uso de los videojuegos prosociales y la mejora de la conducta de sus usuarios respecto a sus conciudadanos. No obstante, los estudios más recientes sobre estas cuestiones, en concreto el de Jerabeck y Ferguson (2013), ponen en relieve las problemáticas que el videojuego ejerce en las familias, identificando la ansiedad y la pérdida de empatía de los usuarios hacia el resto de sus congéneres. Por otro lado, existen investigaciones desde la perspectiva cognitivista que tratan sobre el impacto positivo del videojuego en los jugadores y, que sostienen el efecto educativo en relación a las habilidades cognitivas vinculadas con la resolución de problemas o la visión espacial (Uttal et al. 2013), así como la gestión de información visual y el pensamiento crítico (Vélez y Ewoldsen, 2013). En esta misma línea se encuentra el trabajo de Friederike Mengel, que concluye afirmando el potencial positivo y el desarrollo de la conducta prosocial a través de los videojuegos:

Our study does allow us to conclude, however, that extensive playing of computer games is not always associated with more antisocial behaviour. It also suggests that out of a number of variables describing computer usage, time spent playing computer games might be the most important in understanding the relationship between pro-sociality and computer usage (2014: 4).

Dentro del mismo paraguas, defendiendo el carácter positivo de jugar a videojuegos, se encuentra el trabajo de Granic, Lobel, Rutger y Engels, titulado *The Benefits of Playing Video Games* (2014) publicado en *American Psychologist*. Esta investigación, centrada en el tratamiento de enfermedades mentales con el videojuego como herramienta terapéutica, concluye que el videojuego presenta un poder de atracción sobre niños y adolescentes que puede ser explotado para proponer nuevas fórmulas y aproximaciones a las intervenciones y tratamientos en materia de enfermedad mental (Granic *et al*, 2014: 76).

El videojuego ¿puede formar la conducta del usuario?, ¿es capaz de modificar y reeducar al jugador? Estas cuestiones, en boga desde mediados del siglo pasado, fueron tratadas a partir de los diferentes paradigmas de la psicología. Desde el cognitivismo, se relativizó el poder de los *mass media* a la hora de persuadir a la audiencia, identificando en el individuo mecanismos críticos para defenderse de cualquier intención manipuladora. Según los planteamientos conductistas, “los contenidos violentos han de entenderse como un factor ambiental cuya intervención perfila y controla la conducta del individuo de una manera automática y permanente” (de Miguel Pascual, 2006: 6), siendo estos efectos producidos de forma involuntaria en el individuo. Al mismo tiempo, la *Teoría del aprendizaje social* (Bandura, 1987) propone el desarrollo de la conducta condicionada a largo plazo y, plantea que la audiencia aprende del medio social en el que se desarrolla a partir de la observación de modelos. Desde esta perspectiva, entendemos las producciones videolúdicas como herramientas educativas a través de las cuales se enfatiza la importancia de la imitación instrumental. Para esta mimesis de la que hablamos, en la que los procesos de inmersión en los contextos virtuales del producto videolúdico, y en concreto el nivel de identificación y empatía del usuario con el avatar que controla, son factores fundamentales (Huesman y Col., 1978; Singer y Singer, 1980; Turner y Fenn, 1978, citado en de Miguel Pascual, 2006:7).

Los esfuerzos a finales del siglo XX se dirigieron a evaluar el efecto de los *mass media*, de los videojuegos entre otros y, su relación con las conductas violentas de la audiencia. Actualmente la investigación en este campo también se dirige a aplicar y comprobar el efecto de los videojuegos para construir las conductas socialmente deseadas en los individuos. Al menos desde un punto de vista pedagógico, como instrumentos para educar en valores o reconstruir las conductas de los usuarios no aceptadas socialmente, en aquellas que sí que tienen cabida en el conjunto de la sociedad contemporánea y, que a su vez se fundamentan en la empatía, factor clave del poder de influjo de un videojuego sobre el jugador.

El videojuego supone un gran impacto a nivel cultural y, dentro de las industrias del ocio y tecnológicas se refuerza su hegemonía frente a otros medios y sus contenidos audiovisuales, además de ser utilizados como herramienta pedagógica. Esto se ha convertido en “un fenómeno cada vez más vinculado a la consolidación de políticas públicas y a la promoción de iniciativas prosociales” (Sandoval Forero y Triana Sánchez, 2017: 39). No obstante, se debe transitar sobre estas cuestiones con pies de plomo, ya que es difícil demostrar de manera definitiva la influencia del producto videolúdico sobre el comportamiento de sus consumidores. Sin embargo, dentro del contexto de los *game studies* y, en concreto de los *serious games*, además de la retórica de procesos (Bogost, 2008), las aproximaciones académicas a este fenómeno del videojuego como entretenimiento y como instrucción del usuario, dejan claro su poder comunicativo a través de sus estructuras narrativas: “[...] la reflexión en torno a las posibilidades informativas y persuasivas de este medio que se hizo tangible en el ámbito de estudio definido por los *serious games*” (Gómez García, 2014b: 125). Una de las posibles vías para profundizar en estas cuestiones es el análisis de los contenidos y su unión con técnicas y métodos de investigación interdisciplinares.

1.3. La efectividad de los *serious games*

Alejados de los videojuegos *mainstream* y, de los videojuegos violentos (los más comunes en el mercado del audiovisual interactivo), los *serious games* se levantan sobre la unión de entretenimiento y aprendizaje. El origen del juego como herramienta educativa, base de los *serious games*, se encuentra en los trabajos de Clark Abt (1968). Su propuesta versa sobre el aprovechamiento de lo atractivo del juego para el individuo y su poder de motivación, unido a la construcción de simulaciones lúdicas que pueden abordar cualquier tipo de contenido. El uso de los *serious games* en el contexto educativo sirve de base para el videojuego prosocial. Aunar la diversión con fines formativos, didácticos o comunicativos (Álvarez & Djaouti, 2010: 17, citado en Gómez García, 2014b: 127), que en este caso se enfocan hacia un objetivo claro en la construcción de valores éticos y morales, así como pautas de comportamiento civil o enseñanzas de leyes y normativas para la reparación de conflictos, usando el videojuego como una herramienta de mediación. En el caso de los videojuegos que nos ocupan, como un instrumento de paz y de reconciliación en un contexto de violencia. Su efectividad reside en su poder de atracción sobre la audiencia, la posibilidad de interactuar que se le brinda al usuario, la simulación virtual y los procesos de empatía que se dan a través de la recreación ficcional y las estrategias narrativas. En definitiva, en el aprendizaje basado en “procedimientos y prácticas que sirven para nuestra construcción cognitiva de la realidad” (Gómez García, 2014a: 117).

1.4. La conducta prosocial

En el ámbito del videojuego prosocial es importante establecer la definición de las conductas que persiguen estos artefactos culturales. En este sentido, hemos revisado el trabajo de Agustín Moñivas, en relación al comportamiento prosocial. Según su artículo *La conducta prosocial* (Moñivas, 1996), estos comportamientos pueden poseer una primera orientación positiva, apuntando a la importancia

que tienen los procesos cognitivos y de representación mental en la generación de conductas en el individuo. Moñivas establece la siguiente definición terminológica:

[...] la conducta prosocial, una de las formas del comportamiento moral, se ha asociado, en las distintas investigaciones, con las conductas de consuelo, dar, ayuda, altruismo, confianza, compartir, asistencia, cooperación..., siendo la última en venir a escena la conducta de solidaridad. Esta profusión de comportamientos que componen la conducta prosocial hace difícil un acuerdo sobre su definición (1996: 127).

Sin embargo, se identifica una mayor conexión entre la conducta prosocial y el altruismo que con la solidaridad, entendiendo el altruismo como un comportamiento moral de alto nivel en el desarrollo del individuo, que se relaciona con la idea de justicia. De este último aspecto, se separan las definiciones que distinguen entre conducta prosocial y altruista y las que no. En el contexto del videojuego, los comportamientos altruistas vendrían a definirse dentro del ámbito de la simulación del propio producto interactivo, por lo que se podrían considerar como comportamientos altruistas virtuales, ya que el usuario no ha de cubrir ningún coste real de la acción de ayuda hacia el otro. Sí un coste virtual, que es lo que ha de valorar el usuario a la hora de tomar la decisión de ayudar o no. Por tanto, esta valoración no se ve condicionada dentro del contexto real, pero sí en torno a la configuración del pensamiento ideológico-cultural del usuario sobre la realidad social que trata el videojuego. Según González Portal (1995, citado en Moñivas, 1996), se entiende por conducta prosocial “toda conducta social positiva con/sin motivación altruista”, de lo que se infiere que “toda conducta altruista, pues, es prosocial, aunque no toda conducta prosocial es altruista” (Moñivas, 1996). Esta profusión de los tratamientos terminológicos de la conducta prosocial, la trataremos de esclarecer a través de la identificación de los elementos que participan en su configuración, como aquellas orientaciones que promueven este tipo de conductas. Schneider (1988) entre otros, distingue: “las normas sociales, los costes-beneficios, la toma de decisiones, el aprendizaje, la emoción (empatía), la consistencia entre actitudes y conducta y la reactancia (estado motivacional para recuperar la libertad perdida)” (Moñivas, 1996). En relación al videojuego prosocial, podríamos definir la conducta prosocial, que es aquella conducta que este género videolúdico busca fomentar e infundir en los usuarios, como aquellas conductas sociales positivas, solidarias con/sin motivación altruista, infundadas por la consecución de justicia e igualdad dentro de una comunidad.

1.5. El videojuego prosocial: serious games, como agentes de transformación social

La revolución digital contemporánea ha impulsado la institucionalización del uso del videojuego prosocial como herramienta educativa. El caso más actual se observa en el aumento de las producciones audiovisuales interactivas con fines prosociales por parte del gobierno de Colombia. Cada vez son más los organismos que utilizan el videojuego como medio de comunicación, para visibilizar un problema, abordarlo en el ámbito público y crear conciencia a través de los mecanismos de implicación del usuario dentro del discurso videolúdico. La popularidad del producto de ocio interactivo, junto con la diversificación de canales de distribución y de dispositivos a través de los cuales alcanzar a la audiencia, les otorga una efectividad viral en cuanto a su difusión:

La adopción de este tipo de discursos bajo la estética del videojuego en forma, fondo y canal de distribución (online o a través de redes sociales) reforzaba la intención de difusión viral. En parte, por la novedad de la propuesta, pero también gracias a la difusión que provenía de su inserción dentro de una red social específica [...] (Gómez García, 2014b: 130).

Los inicios del videojuego prosocial fueron complicados, ya que, desde el punto de vista de la audiencia general, el videojuego ha sido un objeto enfocado únicamente al entretenimiento y, por tanto cuando comenzó a explorarse como medio de comunicación y concienciación social fue fuertemente criticado. A partir de su empleo por ciertas organizaciones no gubernamentales (ONG's) y, posteriormente instituciones públicas de diferentes gobiernos, se trataron con la seriedad que profesaban en sus propios discursos.

1.6. Videojuegos sobre el conflicto colombiano

El conflicto colombiano ha servido de temática para infinidad de videojuegos. Estas producciones, inmersas dentro de la industria y con fines puramente comerciales, se centran en aquellas cuestiones relacionadas con la violencia para la creación de sus mecánicas y dinámicas de juego. Según el estudio del Iepri, de la Universidad Nacional de Colombia, los orígenes de la relación entre la producción videolúdica y el conflicto armado colombiano, se sitúan en 1999, con el lanzamiento del videojuego *Power Tank* (FX-interactive) (Sandoval Forero, 2006). En este primer producto interactivo la acción se centraba en la guerra entre guerrillas y paramilitares. En 2001 se publicó *Soldier of Fortune II* (Raven), videojuego que apuesta por una trama en la que se entrelazan el narcotráfico y las Farc (Sandoval Forero, 2006).

El giro se da en 2002, cuando Las Autodefensas Unidas de Colombia crean un videojuego como arma ideológica y herramienta de reclutamiento titulado *Mata bandoleros* (2002). Además de este título también publican de manera online el videojuego *Feria* (2002). En el primer título se trata de matar literalmente a guerrilleros, mientras que el segundo título era un juego de tiro al blanco en el que había que disparar a miembros del Secretariado de las Farc según iban apareciendo en el monitor (Kapkin, 2016).

No obstante, no es hasta el 2006, con el lanzamiento del videojuego *Terrorist Takedown: War in Colombia* (City Interactive), que la sociedad colombiana no es consciente del uso del conflicto armado en Colombia por la industria del videojuego, comenzando a sonar como tema importante en los medios y la opinión pública del país. Según indican Carlos Germán Sandoval Forero y Álvaro Triana Sánchez:

A nuestro juicio, con el grado de evolución técnica, los tipos de contenidos y la masificación que presentan estos videojuegos, sin duda impactan de manera profunda sobre el imaginario colectivo y las representaciones que se tienen del escenario mundial y de los conflictos regionales, lo que hace necesario la revisión crítica de sus temáticas y la búsqueda de alternativas que aprovechen el enorme potencial simulador y de aprendizaje que poseen (2017: 50).

La preocupación sobre el impacto de estas producciones, que únicamente se sitúan en la superficie de los conflictos que representan, ha dado lugar a la creación de comisiones especiales, tanto gubernamentales como civiles, en aquellos países que aportan el paisaje de estas producciones videolúdicas violentas. Su finalidad es “[...] orientar los contenidos y agregar elementos que permitan aproximarse al conflicto más allá de la mera acción y el combate sin contexto” (Sandoval Forero, 2006).

1.7. Breve revisión de la producción internacional de videojuegos prosociales

El videojuego con intenciones formativas y orientado a promover la conducta prosocial, se encuentra en un estadio inicial de experimentación y desarrollo, pues surge a principios del siglo XXI, desarrollándose diversas propuestas a nivel internacional. Uno de sus primeros representantes es *Scape*

from Woomera (EFW Collective, 2003). Se trata de un *mod* de *Half-Life* (Valve 2002) que se llevó a cabo con el objetivo de comunicar y dar visibilidad a la situación de los inmigrantes detenidos en los centros de refugiados de Australia, cuyo gobierno había restringido el acceso de los medios de comunicación al centro de detención de Woomera (Gómez García, 2014a: 132). Posteriormente surge *Darfur is Dying* (Take Action Games, 2006), que trata de sumergir al usuario en la experiencia de un refugiado en los campamentos de Sudán. Ofrece una visión acerca del genocidio de Darfur. Al mismo tiempo, las Naciones Unidas desarrollaron *Food Force* (Depend & Playthree, 2005), cuyo objetivo es concienciar sobre cómo se distribuye y gestiona la ayuda internacional en crisis humanitarias, situando al espectador en medio de un desastre natural donde la población se enfrenta al hambre y la falta de salubridad. Otros títulos son *Against all odds* (United Nations Refugee Agency, 2005), que sitúa al jugador de nuevo en el papel de un refugiado; *Ayiti: the cost of the life* (Global Kids & Gamelab, 2006) que versa sobre la crisis humanitaria en Haití; al que le siguió *Global Conflict: Palestine* (SGI, 2007) y; *Global Conflict: Latin America* (SGI 2008), centrado en comunicar y denunciar la situación de los derechos humanos en México, Bolivia y Guatemala.

El conflicto israelí-palestino ha dado lugar a otros títulos: *Under Ash* (Dar al-Fikr, 2001), *Under Siege* (Dar al-Fikr, 2005) y *PeaceMaker* (Impact Games, 2007). Además de estos títulos, en 2013 surge la iniciativa *Games for Peace* (Uri Mishol, 2013), una propuesta para erradicar el odio y el racismo entre las comunidades israelí y palestina, a través de la creación de una aldea como espacio compartido entre ambas comunidades en el videojuego *Minecraft* (Mojang AB, 2011) en su versión educativa. Este proyecto se ha trasladado a las escuelas donde se promueve la construcción de nuevos espacios y se trabaja el sentido de comunidad. Otro ejemplo lo encontramos en *Stop Disaster* (Play-three, 2008), que fue promovido por la ISDR (International Strategy for Disaster Reduction) y, cuyo objetivo es educar en la gestión de recursos y toma de decisiones ante desastres naturales. En todos ellos la toma de decisiones es uno de los elementos principales del *gameplay*, a través de estas dinámicas se promueve la emisión de los mensajes y la instrucción del usuario de un modo más efectivo en relación a lo que se pretende infundir en el jugador, pues fomenta la implicación del usuario. En el contexto de América Latina, además, se ha producido un auge en la producción de videojuegos prosociales, promovidos por el gobierno colombiano y diferentes instituciones, que giran en torno a educar y también mediar sobre el conflicto armado en Colombia.

Algunos de estos títulos fueron desarrollados con la financiación del Ministerio de las TIC y del Ministerio de Cultura de Colombia, bajo el paraguas del concurso público *Crea Digital 2014*, además la convocatoria *Cambio de Juego* promovió la creación de videojuegos educativos y con temáticas de paz. Según María Carolina Hoyos Turbay, Viceministra TIC del gobierno colombiano en 2014:

Queremos seguir aportando un granito de arena en los hábitos de consumo alrededor de los juegos de video, que involucren procesos pedagógicos eficientes para los niños y que fomenten el aprendizaje de diversos aspectos de la cultura nacional, de la geografía de las regiones e incluso hasta de la construcción de una sociedad más equitativa y pacífica (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Gobierno de Colombia, 2014).

En relación a la temática educativa, se produjeron los títulos *Sabiduría ancestral indígena* (Colombia Games) y *Aliaterra* (Universidad Nacional de Colombia). Por otro lado, dentro de la línea de juegos para la paz encontramos *Vitimalz* (Anglus, 2014), promovido por la convocatoria Vive Gobierno Móvil de 2013 y, desarrollado con el apoyo de la Universidad Nacional de Colombia, la Unidad de Atención y Reparación Integral a las Víctimas y El Ministerio de las TIC en Colombia. Se trata de una aplicación para móviles que a partir de los principios de gamificación, expone y forma a sus jugadores sobre los deberes y derechos de las víctimas del conflicto con el estado colombiano, es decir, la Ley 1448 de

2011. *Paz a la voz* (Unidad para las Víctimas, 2016) es otro de los títulos que han surgido como herramientas de mediación y reparación, cuya finalidad principal es dar a conocer el “protocolo de participación” a los niños y adolescentes víctimas del conflicto. Finalmente, en diciembre de 2016 aparece la primera versión para dispositivos móviles de *Reconstrucción* (2017) y en 2017 se publica la versión descargable en su página web (<http://www.reconstruccion.co>).

Resulta de interés el auge del videojuego prosocial en Colombia, por este motivo nos centramos en este contexto y se decide analizar una de las últimas creaciones de este género. El videojuego prosocial se encuentra todavía en una fase de desarrollo temprana y, ahí radica el interés de su investigación. Este trabajo pretende presentar una revisión de *Reconstrucción* (Pathos Audiovisual, ViveLab, GIZ, 2017), uno de los últimos y más avanzados interactivos con vocación de educar en cuestiones de comportamiento social y situaciones de conflicto. Analizar su diseño y consumo, además de valorar su impacto y trascendencia. Profundizar en el ámbito de las nuevas creaciones videolúdicas, con intenciones y objetivos concretos que se suman al entretenimiento, usando este como vehículo para hacer llegar el mensaje deseado al usuario. También evaluar su funcionamiento y su efectividad, brindando una mirada al potencial de estos productos culturales de simulación digital interactiva, como precursores del aprendizaje, el reconocimiento social en entornos adversos y la definición de identidad cultural a través de entornos virtuales, que reconstruyen experiencias ficticias basadas en la realidad.

2. Metodología

La presente investigación parte de la revisión bibliográfica sobre el poder persuasivo de las producciones videolúdicas, así como de los estudios que demuestran su capacidad para crear habilidades prosociales en los jugadores y construir conductas a través de sus características, uniendo entretenimiento y formación. Al mismo tiempo se ha llevado a cabo una revisión sobre los títulos producidos dentro del marco del videojuego prosocial hasta la actualidad y, de las producciones audiovisuales interactivas que abordan el conflicto desde el punto de vista de los videojuegos violentos, estableciendo el estado del arte de estas cuestiones y situando el foco de este estudio en el ámbito del conflicto armado en Colombia, para finalmente analizar uno de los últimos videojuegos prosociales que tratan esta cuestión. Por tanto, se propone una metodología de estudio de caso.

Abordamos el análisis de *Reconstrucción* (Pathos Audiovisual, ViveLab, GIZ, 2017), desde diversas perspectivas y aplicando dos modelos de análisis diferenciados. Al realizar nuestro análisis desde el ámbito de la comunicación, nos centraremos en el juego, analizando su jugabilidad, su diseño, para extraer los significados dirigidos hacia un objetivo concreto. “El diseño del juego: estudios centrados en estructuras, estéticas y técnicas de jugabilidad y representación del mundo del juego” (Salen y Zimmerman, 2004, citado en Sandoval Forero y Triana Sánchez, 2017:44). Por un lado, analizaremos su narrativa, ya que a través de esta podemos establecer las conexiones y estrategias que se usan para generar la reflexión en la mente de los jugadores:

El diseño del trabajo empírico (análisis de la narrativa de videojuegos disponibles en la red) nos ha brindado la posibilidad de interpretar las características comunicativas que despliegan los niños, usuarios tempranos de las tecnologías electrónicas, a fin de vincularlas con la configuración del pensamiento en torno a los ejes ideológico-culturales que organizan el discurso sobre la realidad social (Revuelta Domínguez, Sánchez Gómez y Esnaola Horacek, 2014).

Según este modelo (Revuelta Domínguez *et al*, 2014), las categorías de análisis de las narrativas del videojuego a tratar son: construcción de la identidad; arquetipos de identificación; narrativas de los videojuegos, y registro imaginario de la realidad social.

Por otro lado, analizaremos el videojuego aplicando el modelo MDA (Hunicke; LeBlanc y Zubek, 2004), en el que se separan las mecánicas, las dinámicas y las estéticas para ser estudiadas de manera independiente, con el fin de otorgarnos una visión de cómo funcionan y se interrelacionan para crear la experiencia de juego en el usuario. Dicho modelo es definido como:

MDA is a formal approach to understanding games - one which attempts to bridge the gap between game design and development, game criticism, and technical game research. We believe this methodology will clarify and strengthen the iterative processes of developers, scholars and researchers alike, making it easier for all parties to decompose, study and design a broad class of game designs and game artifacts (Hunicke; LeBlanc y Zubek, 2004).

Para aplicar este modelo e identificar las mecánicas, las dinámicas y las estéticas, hemos añadido al marco MDA un elemento más: las acciones que el usuario realiza a través de las interfaces objetuales y culturales del videojuego (Manovich, 2001). Para ello hemos creado las siguientes herramientas:

1. Tabla modelo para la identificación de las mecánicas a partir de las acciones que el usuario puede realizar a través de las interfaces objetuales y culturales.
2. Tabla modelo para la identificación de las dinámicas y su conexión con las estéticas que generan, entendidas en este contexto como los fenómenos instructivos generados durante la práctica del usuario.

3. Resultados

En palabras de sus creadores, *Reconstrucción* (2014) se creó con el fin de utilizar la narrativa transmedia y su *hype*, en el momento actual, dentro de la producción y consumo de discursos audiovisuales, para generar una obra capaz de abogar por la comprensión de todas las partes, de lo que ocurrió en el conflicto colombiano (Sandoval Forero y Triana Sánchez, 2017:53). El análisis del objeto de estudio comienza pues en su definición como producto transmedia, que se compone de una plataforma web, un videojuego, un cómic y una serie de entrevistas en formato video que apoyan la veracidad del discurso que propone. Todos estos productos diferenciados están accesibles por separado, pero en el videojuego se entrelazan todos ellos, generando a través del *gameplay*, un discurso que transita entre la interacción y la mostración, aprovechando los fragmentos de cinemáticas (realizadas a partir de animaciones del propio cómic) para intercalar fragmentos de los videos de las entrevistas realizadas a los afectados por el conflicto. Esta propuesta de utilizar historias reales, recogidas en documentos audiovisuales, es decir, de llevar a cabo una investigación del conflicto para construir los relatos del juego a partir de la realidad de los actores del conflicto, es lo que dota a la pieza de un mayor poder de inmersión del usuario.

3.1. Análisis de *Reconstrucción*, a través del modelo de investigación cualitativa sobre la narrativa de los videojuegos

El videojuego es una aventura gráfica que nos sitúa en lugares ficticiales pero referentes del conflicto, villas y pueblos ocupados y extorsionados por la guerrilla, plazas de pueblos y escuelas asediadas, campamentos militares en medio de la selva, con unos gráficos nada refinados y, un acabado visual más cercano a la ilustración expresionista que al hiperrealismo tridimensional de las producciones triple A. Este expresionismo de las texturas del entorno tridimensional confiere una atracción visual capaz de generar un espacio ficcional mental en el jugador, conectando transversalmente la apariencia

formal del videojuego con la del cómic de esta producción transmedia y, dotando a toda la obra de una misma identidad gráfica. La interacción en dispositivos móviles con pantalla táctil se lleva a cabo dirigiendo al personaje principal según arrastramos nuestra huella digital por la pantalla y, sobre los escenarios tridimensionales se van ubicando una serie de círculos que nos indican que podemos hacer clic para acceder a una información complementaria. Estos elementos nos marcan los hitos que debemos recorrer para completar los objetivos que el juego nos propone. En la parte superior de la pantalla se nos da instrucciones sobre lo que tenemos que hacer.

En el primer estadio de la aplicación de este modelo, nos referimos a la construcción de la identidad por parte del usuario a través de los personajes que el videojuego nos presenta. En este sentido, el protagonista principal es Victoria, una mujer que vuelve a su pueblo natal después de años de exilio en la ciudad, desplazada por la violencia de los paramilitares que asediaron Pueblo Escondido (un lugar ficticio que se sitúa en el Urabá-antioqueño). A través de los diálogos con los diferentes personajes que vamos encontrando y la posibilidad de elección entre diferentes respuestas en algunos de estos, se ofrecen al jugador niveles avanzados de implicación con el avatar que controla, con el fin de generar una conexión más viva entre el usuario y la ficción interactiva. De esta forma se aumentan los niveles de inmersión y, por ende de asimilación del mensaje que se pretende transmitir, a través de los acontecimientos del discurso audiovisual.

La construcción de la identidad es un elemento primordial a la hora de generar empatía con el usuario y, a través de esta conseguir un mayor grado de inmersión del jugador en la experiencia que se propone, lo cual da lugar a un proceso de instrucción o aprendizaje efectivo. La elección del personaje femenino se fundamenta en el origen del proyecto, al que el productor de esta obra, Álvaro Triana, hace referencia en una entrevista al medio online El Espectador en 2016. En ella, el autor argumenta el nacimiento de *Reconstrucción* a partir del momento en el que entra en contacto con las crónicas sobre el conflicto colombiano de la productora audiovisual Patricia Ayala Ruiz. En la primera versión de su documental *Un asunto de tierras* (Ayala Ruiz, 2015), la protagonista es una niña campesina, llamada Victoria, que presencia la muerte de su abuelo a manos de los paramilitares, acción que se refleja en el mismo videojuego, pero sin mostrar ninguna imagen de violencia, pues se pretende generar como una herramienta pedagógica. La decisión por tanto de proponer un personaje principal femenino atiende a una historia narrada en la obra de Ayala, que motiva la creación del interactivo objeto de estudio, no es una decisión tomada en base a ningún otro tipo de criterio. Aun así, el personaje principal es capaz de ubicarnos en la piel de los afectados por este conflicto, según vamos tomando decisiones durante el *gameplay*.

En el segundo estadio de este análisis, abordamos los arquetipos de identificación. En *Reconstrucción*, estos arquetipos pueden identificarse con los personajes que habitan el texto audiovisual interactivo. Desde el abuelo, que genera una conexión con el espectador desde el mismo principio de empatía, pasando por don Juan, Doris, Ramírez, y así con todos y cada uno de los arquetipos que representan, incluidos la señora que resiste en su pueblo o el soldado que se ve envuelto en una guerra en la que no termina de creer y a la que se le fuerza a formar parte. “Los arquetipos crean mitos para explicar las angustias básicas que la humanidad sufre ante el hambre, la guerra, la enfermedad, la vejez y la muerte” (Revuelta Domínguez et. al, 2014). De este modo podríamos apuntar una construcción de los arquetipos clave, para generar una representación ficticia del conjunto de agentes que intervienen en el conflicto colombiano de un modo fehaciente, con rigor y sin adulterar ni constituirse en otros fines más allá de los que se propone este videojuego. Del mismo modo, se establecen estas representaciones como instrumento para crear diálogo, sin buscar culpables ni establecer condenas ni condenados. Los valores simbólicos de cada arquetipo creado en este discurso son capaces de establecer referencias efectivas a los agentes que interpretan en el contexto real.

El discurso narrativo es capaz de construir un sistema de valores alrededor de los acontecimientos que relata, por tanto posee el poder de transmitir un mensaje. Durante el desarrollo del juego, la estructura narrativa ofrece diferentes ramificaciones de la historia dependiendo de las decisiones que el jugador tome, que pueden hacer que Victoria sea una líder social, una víctima del conflicto armado u obligada a formar parte de un grupo paramilitar, lo que potencia el poder mediador de esta obra audiovisual interactiva. Gracias a que ofrece la perspectiva de todos y cada uno de los agentes del conflicto, sin posicionarse o inclinar la balanza hacia alguno de ellos, sino más bien mostrando la guerra como un acontecimiento fatal para todos sus participantes.

La estructura narrativa, compuesta por tres capítulos, que se van activando según vamos completando los anteriores, utiliza el sistema de máquina de estados finitos, en la que dependiendo de las decisiones que vamos tomando en las diferentes circunstancias que nos presenta la obra, accedemos a nuevas situaciones condicionadas por estas decisiones previas en algunos de los nodos, no todos y, nos conducen a un final u otro. El primer capítulo marca un nodo principal en el momento en el que Victoria abandona su pueblo y se adentra en el monte, donde se encuentra al grupo de la guerrilla y, en concreto con Leonor, con la que, tras conversar, el usuario debe decidir si volver al pueblo para convertirnos en víctimas del desplazamiento forzado de los habitantes de estas tierras (inicio del tercer capítulo), o por el contrario, puede decidir unirse a la guerrilla (inicio del segundo capítulo). A través de la primera decisión, el jugador entra en contacto con los arquetipos de las víctimas y, nos aportará una visión desde su perspectiva, sin embargo, si nos unimos a la guerrilla, se brindará la opción de conversar con los guerrilleros y de este modo comprender también las circunstancias de esta otra parte, dentro de la complejidad de cualquier conflicto armado. Se observa por tanto en este videojuego la presencia y voz de todos los agentes implicados, lo que da lugar a una revisión coherente de los acontecimientos reales que representa desde la ficción.

Tanto si elegimos volver al pueblo o formar parte de la guerrilla, Victoria se encontrará con situaciones que implican tomar decisiones desde la perspectiva de las conductas prosociales, que abordaremos en el análisis de las dinámicas. Además de las circunstancias, que cambian según la decisión tomada, el final de cada ramificación es diferente. En cualquier caso, la figura del abuelo acompaña al jugador a lo largo de toda la experiencia, constituyéndose como el modelo referente de conducta prosocial a lo largo del videojuego. Se observa el uso de una figura guía, durante todo el interactivo, lo que asegura que no se pierdan de vista los objetivos educativos en el transcurso de la obra.

Desde el punto de vista del registro imaginario de la realidad social que trata *Reconstrucción* (2014), se comprueba que cumple su objetivo principal, a la hora de volver a construir toda la topología social de los acontecimientos, sin tratar de servir a modo de reconstrucción de los hechos reales, pero que sin duda conducen a la generación de los significados alrededor de la mediación ante un conflicto, y el empoderamiento de la aplicación de las conductas prosociales por las personas que intervienen en ellos.

3.2. Análisis de Reconstrucción, a través del modelo MDA

En primer lugar, las mecánicas son las reglas que el juego impone para poder participar, además a nivel videojuego, también incluimos todos aquellos elementos y procesos que permiten la jugabilidad, métodos diseñados para que el jugador, personajes y elementos del juego los invoquen con el fin de generar la interacción con el entorno virtual jugable. En el caso de *Reconstrucción* (2014), hablamos de mecánicas sencillas, de arrastrar o dirigir con el ratón al avatar principal, hacer clic sobre los elementos circulares que nos marcan que hay un hito o elemento a revisar, o que debemos hablar con

algún otro personaje. Desde la interfaz del videojuego se nos informa de aquellas acciones que debemos llevar a cabo, como por ejemplo: “Busca las pilas para la radio” y, se nos muestran una serie de círculos que marcan los lugares a los que debemos dirigirnos y hacer clic para conseguir encontrar las pilas. Se han clasificado todas aquellas mecánicas que se han identificado en el juego, utilizando la primera herramienta de análisis, según se observa en la tabla 1.

Acciones que el usuario puede realizar a través de las interfaces objetuales y culturales del videojuego.	Mecánicas del juego activadas a partir de las acciones sobre las interfaces.
Arrastrar el dedo sobre la pantalla, usar el ratón sobre el entorno.	Desplazarnos por el entorno virtual
Hacer clic sobre una posición indicada a través de un círculo (elemento <i>hito</i> del juego).	Desplazarnos hacia el lugar marcado con el círculo.
Hacer clic sobre un círculo una vez estamos en la posición.	Revisar un objeto o lugar para acceder a una información complementaria o encontrar un objeto que buscamos.
Hacer clic sobre un círculo situado en un personaje.	Establecer conversación (diálogo) con el personaje.
Hacer clic sobre una de las posibles respuestas que se nos ofrecen (nodos de la máquina de estados finitos).	Elegir la respuesta que le damos a nuestro interlocutor en el juego y que condiciona la continuación del discurso narrativo.
Hacer clic sobre una frase dada por defecto durante una escena de diálogo.	Continuar avanzando en el diálogo con el personaje interlocutor.
Hacer clic y arrastrar elementos en la pantalla.	Completar un puzzle de una imagen.
	Tiempo. Cuenta atrás para resolver los puzzles de las imágenes.
	Objetivos a cumplir mostrados en pantalla a través de mensajes textuales.

Tabla 1. Herramienta para identificar las mecánicas y su conexión con los métodos de interacción del usuario con las interfaces del videojuego.

A la hora de abordar las dinámicas, situaciones que se generan a partir de las mecánicas y la participación del usuario y, que dan como resultado las estéticas, entendidas como las sensaciones y emociones evocadas en el jugador al interactuar con la obra, tratamos de establecer la conexión entre ambas. El modelo MDA establece ocho tipos de estéticas, de los que identificamos las más relevantes y los conectamos a las dinámicas que las generan durante el *gameplay*. Observamos en *Reconstrucción* (2014) la ausencia de dinámicas convencionales de los videojuegos *mainstream* como son la competición, la fantasía o la expresión, ya que no se introducen elementos fantásticos y tampoco se le ofrece al jugador la opción, por ejemplo, de personalizar la apariencia o el tipo de habilidades del personaje principal. Las dinámicas presentes son las relacionadas con la conducta prosocial, según se muestra en la tabla 2.

Estéticas identificadas	Dinámicas (situaciones)
Narrativa	<i>Logro.</i> Avanzar en la estructura narrativa del videojuego, completando los objetivos y metas que se proponen.
Social	<i>Diálogo.</i> Comunicarnos con el resto de agentes del videojuego prosocial, en una suerte de diálogos guionizados. <i>Liderazgo.</i> Toma de decisiones que tendrán consecuencias para el grupo. <i>Altruismo.</i> Situaciones en las que debemos decidir nuestra actuación en el gameplay.
Descubrimiento.	<i>Retos de búsqueda de objetos.</i> Profundizar en el saber sobre los acontecimientos que propone el videojuego, a través de objetos encontrados como fotografías, telegramas o periódicos, donde se nos ofrecen datos reales del conflicto o informaciones de la ficción que nos aportan mayor conocimiento acerca de la trama narrativa.
Sensación	<i>Situaciones</i> de huida a través del sigilo. <i>Altruismo.</i> Situaciones de ayuda al otro.
Pasatiempo	<i>Restos de resolución</i> de puzzles con cuenta atrás de tiempo.

Tabla 2. Herramienta para identificar las dinámicas y su conexión con las estéticas producidas durante el *gameplay* del videojuego.

Tampoco se identifican dinámicas propias del videojuego comercial como son el estatus, pues no hay un ranking de los mejores jugadores, ni la recompensa o el castigo. Estas últimas no son presentes pues el videojuego no pretende la existencia de ganadores o perdedores, ni ofrece la sensación de ganar, independientemente de las decisiones que tomemos, los resultados van a ser siempre los mismos.

Encontramos en el uso del diálogo el recurso utilizado para crear las dinámicas prosociales que se pretenden. En estas situaciones donde el personaje principal interactúa a través del lenguaje oral (escrito al mismo tiempo en la pantalla según estándares de accesibilidad de los contenidos) es donde se producen aquellas estéticas de sensación, en las que el jugador se ve en la tesitura de decidir si ayuda o no a su interlocutor, incluso valorando la necesidad de ocultar o perjudicar a su comunidad para poder mejorar la situación del otro. Encontramos dos de estas dinámicas clave en los dos últimos capítulos. La primera de ellas en el capítulo tres, cuando debemos decidir si ayudamos o no al soldado herido, que nos ayudó a escapar previamente. Si decidimos ayudarlo, seleccionando la respuesta mientras hablamos con él, hemos de buscar las pocas medicinas que la comunidad guarda con recelo en la iglesia y llevárselas para su recuperación, mintiendo incluso a nuestros propios paisanos. Más tarde Doris nos encontrará con el soldado, puesto que ya se se percató de que algo tramaba nuestro personaje, dando lugar a uno de los diálogos representativos de los valores que el videojuego desea promover en el individuo. Sirva como muestra las siguientes frases extraídas de este momento:

Doña Doris: ¿No te da pena Victoria? Estás traicionando a tu pueblo.
Victoria: Tenía que ayudarlo, se estaba muriendo.
Paramilitar Ramírez: No es su culpa, yo la convencí de que me ayudara.
Doña Doris: ¿Dónde está su gente? ¿Van a volver a acabar con nosotros?
Paramilitar Ramírez: Créame que ya no estoy con ellos. Casi me matan por ayudarla a escapar.
Doña Doris: ¿Eso es cierto Victoria?
Victoria: ...
Doña Doris: De todas formas, estás ayudando a un enemigo de tu gente.
Victoria: En la Iglesia siempre nos dicen que hay que perdonar a nuestros enemigos...
Doña Doris: Pues... eso es cierto... pero no es tan fácil.
Victoria: Si no fuera por él, yo no me habría salvado.
Doña Doris: Eso también es cierto...
Doña Doris: ¿Entonces qué hacemos ahora?

Se nos ofrecen tres posibles respuestas, por defecto está marcada la opción que continúa a continuación:

Victoria: Llémoslo al pueblo con nosotras.
Doña Doris: No podemos, la gente del pueblo no lo perdonará.
Victoria: ¿Y nosotras... podemos perdonar?
Doña Doris: Ni siquiera sabemos si está arrepentido, no lo he escuchado pedir perdón.
Victoria: El corazón duele menos cuando uno perdona.
Doña Doris: Tienes razón Victoria. Es mejor perdonar; lo que no podemos es olvidar.
Victoria: Eso nunca. Esta historia la tendremos siempre en la memoria.
Doña Doris: Vámonos antes de que nos vengán a buscar.

Y marchan para introducir el desenlace de este capítulo. Comprobamos con este ejemplo como el mensaje que se pretende transmitir, dentro de la dinámica que se genera entre el diálogo y los personajes además de las decisiones tomadas, versa sobre el perdón y la conservación de la memoria histórica como pilares del proceso de paz tras el conflicto.

La segunda de estas dinámicas se sitúa al final del capítulo dos, cuando hemos de decidir si dejamos escapar al rehén que custodia junto a Leonor, en el momento en el que son bombardeados por el ejército. Si decidimos liberarlo, el desenlace para nuestro personaje y de la trama es el mismo que si decidimos no ayudarlo y así evitar ponernos en riesgo, pero si optamos por esta segunda opción, el prisionero fallece.

4. Discusión y conclusiones

El hecho de que los videojuegos poseen un poder de persuasión sobre sus jugadores, lo que facilita la transmisión de mensajes o la formación en diversas materias y habilidades, es un hecho contrastable. Es por esta razón que se debe atender con extremo cuidado el diseño y la creación de los contenidos de estos productos videolúdicos, además de establecer y respetar su aplicación sobre los segmentos de la audiencia para los que han sido creados.

El impacto del videojuego lo configura como un medio idóneo para la transformación social, como instrumento educativo, para la mediación de conflictos y la reconciliación, para la reflexión y el desarrollo del pensamiento crítico, o para la reivindicación y la denuncia en situaciones de injusticia y desigualdad. No obstante, es un arma que también es empleada con diferentes fines como el

adoctrinamiento ideológico o el reclutamiento, modalidades de manipulación por las que resulta complejo establecer los límites de su creación según las intenciones finales que se persiguen de su uso.

El videojuego, como medio para promover conductas prosociales presenta una eficiencia mayor respecto a otros medios de comunicación de masas. Si bien estos efectos han sido demostrados como duraderos únicamente a corto plazo. Todavía no se puede confirmar su potencial en los jugadores después de largos periodos de no exposición a los mismos, o al menos resulta complicado establecer la conexión de ciertas conductas, posiblemente inducidas tras su influjo, una vez el individuo ha dejado de consumirlos en un margen temporal considerable.

Podemos afirmar que *Reconstrucción* (2017) es el paradigma de videojuego prosocial, que utiliza las estrategias narrativas y aprovecha los recursos más adecuados dentro de las posibilidades que otorga a día de hoy la tecnología y los dispositivos contemporáneos, para generar dinámicas para la formación en conductas prosociales, implicando al usuario en situaciones en las que la característica principal siempre consiste en la dicotomía entre ayudar o no, para partiendo de ese bipolo conductual, generar la reflexión en el jugador con el fin de trabajar la empatía y el buen hacer.

La obra objeto de estudio presenta una experiencia de juego muy equilibrada, resultado de la medida en la combinación de todos sus componentes. Las acciones de interacción con las interfaces del videojuego son muy sencillas, cumpliendo con los estándares de accesibilidad para todas las franjas de audiencia. Estas acciones activan una serie de procesos, mecánicas de juego bastante simples, pero que no dejan de aportar al mismo tiempo la carga de entretenimiento necesaria para mantener el interés del usuario a que transite el espacio transicional videolúdico para la paz que configura en su conjunto.

El factor de veracidad que precisan este tipo de producciones, para poder tratar las temáticas de manera fiel a los acontecimientos que relatan, resulta fundamental para construir un discurso eficaz en sus pretensiones prosociales. Es por esto que dentro de las fases de producción de un videojuego prosocial es de vital importancia planificar un estadio inicial de investigación y documentación sobre las cuestiones que se deseen tratar. En este sentido *Reconstrucción* (2014) cumple con los requisitos para alcanzar sus objetivos, pues presenta un trabajo previo, a través del cual se han recogido los testimonios de los agentes implicados y se ha generado contenido audiovisual (documentales con entrevistas a los afectados) que completa la construcción del mensaje planteado.

Resulta acertada la estrategia de comunicación que propone el objeto de estudio, ya que combina las dinámicas del videojuego con las cinemáticas del mismo, con el diálogo como eje principal de la creación de las estéticas y, al mismo tiempo se concatenan fragmentos de los metrajés de documental y las animaciones a partir de las ilustraciones del cómic, completando el discurso audiovisual desde una perspectiva transmedia.

La estructura narrativa, que ofrece aproximadamente una hora y media de juego y que está compuesta por tres capítulos, reconstruye las perspectivas de todos los implicados en el conflicto tratado y plantea una reflexión acerca del sistema de valores que promueve en el usuario. Podemos concluir afirmando que la construcción de los arquetipos e identidades, resultado del buen trabajo de documentación en la fase previa de investigación, así como de la combinación de diferentes universos narrativos a través de diversos medios, generando un único discurso, son capaces de crear un registro imaginario de la realidad social para tratar el conflicto sobre el que versa la obra. También forma a los jugadores en materia del conflicto armado en Colombia y genera conductas prosociales, a través de las dinámicas del juego, capaces de aportar en el proceso de posconflicto, reinserción y reconciliación entre víctimas y victimarios. Entendemos el videojuego como un territorio para la paz, una herramienta discursiva

capaz de promover la reflexión y el entendimiento, que todavía se encuentra en un estadio inicial de su aplicación con estos objetivos, por lo que resulta necesario la experimentación e investigación del medio interactivo con fines que van más allá del mero ocio.

5. Bibliografía

Abt, C. C. (1968). Games for learning. *Simulation games in learning*, 65-84.

Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*: Espasa-Calpe.

Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, 117-140.

De Miguel Pascual, R. (2006). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: del neoconductismo a la cognición social. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4(1), 176-204.

Domínguez, F. I. R., Gómez, M. C. S., & Horacek, G. A. E. (2006). Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, (216), 61-64.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.

Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological reports*, 82(2), 475-480.

Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and violent behavior*, 4(2), 203-212.

Gómez García, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: una introducción a los serious games* (Vol. 5). Universidad Internacional de La Rioja (UNIR Editorial).

Gómez García, S. (2014). Cambiar jugando: la apuesta de los serious games en la educación por la igualdad entre los y las jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, (106), 123-132.

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*(Vol. 4, No. 1, p. 1722).

Ibanez Bueno, J. *et al* (2014): “Serious Games. ¿Nuevo medio en una institución pública?”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 69, pp. 125-134.

Jerabeck, J. M. & Ferguson, C. J. (2013). The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2573-2578.

Kapkin, S. (16 de noviembre de 2016). Los videojuegos que se inventaron las AUC: reclutar matando guerrilleros. *Pacifista*. Disponible en: <http://pacifista.co/los-videojuegos-que-se-inventaron-las-auc-reclutar-matando-guerrilleros/>

Manovich, L., Malina, R. F. & Cubitt, S. (2001). *The language of new media*. MIT press.

Mengel, F. (2014). Computer games and prosocial behaviour. *PloS One*, 9(4), e94099.

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Gobierno de Colombia. (14 de octubre de 2014). *Gobierno promociona cuatro nuevos videojuegos educativos y culturales*. Disponible en: <https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-7315.html>

Moñivas Lázaro, A. (1996). La conducta prosocial. *Cuadernos de trabajo social*, (9), 125.

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Mass.: MIT Press.

Sandoval Forero, C. G. & Triana Sánchez, Á. (2017). The videogame as a prosocial tool: implications and applications for reconstruction in colombia. *Análisis Político*, 30(89), 38-58.

Sandoval, C. G. (2006). Los “juegos” del conflicto colombiano. *UN Periódico*. Disponible en: <http://historico.unperiodico.unal.edu.co/ediciones/87/05.htm>

Schneider, D. J. (1988). *Introduction to social psychology*. Harcourt Brace Jovanovich.

Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C. & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological bulletin*, 139(2), 352.

Uttal, D. H., Miller, D. I. & Newcombe, N. S. (2013). Exploring and enhancing spatial thinking: Links to achievement in science, technology, engineering, and mathematics? *Current Directions in Psychological Science*, 22(5), 367-373.

Vélez, J. A. & Ewoldsen, D. R. (2013). Helping behaviors during video game play. *Journal of Media Psychology*.

Cómo citar este artículo en bibliografías / Referencia

FJ Martínez-Cano, R Cifuentes-Albeza, B Ivars Nicolás (2019): “Videojuegos prosociales como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 1470 a 1487.

<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1394/77es.html>

DOI: [10.4185/RLCS-2019-1394](https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1394)

- En el interior de un texto:

FJ Martínez-Cano, R Cifuentes-Albeza, B Ivars Nicolás (2019: 1470 a 1487) ...

o

...FJ Martínez-Cano *et al*, 2019 (1470 a 1487)

Artículo recibido el 15 de junio. Aceptado el 20 de septiembre
Publicado el 25 de septiembre 2019