

IDENTIFICADOR	https://pacifista.tv/notas/el-videojuego-que-te-convierte-en-victima-del-conflicto-armado/
FECHA ORIGINAL	2 de septiembre de 2016 (publicación original en el archivo)
AUTORÍA / FIRMA	Sara Kapkin
CLASIFICACIÓN	/notas/ · Nota · Leer
HUELLA SHA-1	5d8545be4a2e60aa – huella del cuerpo archivado, calculada el 24 de septiembre de 2026. No acredita el estado de la página en su publicación original.
DESCRIPTORES	Colombia · Conflicto Armado · Desplazados · Víctimas · Videojuegos · Violencia · Vivelab Bogota
ILUSTRACIÓN	3 figuras incrustadas

NOTA

El videojuego que te convierte en víctima del conflicto armado

Por **Sara Kapkin** · Publicado originalmente el **2 de septiembre de 2016** en ¡PACIFISTA!

¿Qué hubiera hecho usted si hubiera sido la víctima?



Álvaro Triana, uno de

los creadores de Reconstrucción. Foto: Santiago Mesa.

Usted se ha preguntado alguna vez qué hubiera hecho si la guerra hubiera tocado a su puerta. Si abre y se encuentra de frente con un grupo de hombres y mujeres armados, que se meten a su casa por la fuerza, lo amenazan, matan a alguien de su familia o a todos, lo desplazan y le roban. ¿Qué hubiera hecho? ¿sabe? Huir, vengarse, o echarse a la pena, ¿qué? Opinar resulta fácil, tomar la decisión ahí, con miedo y bajo amenaza es mucho, mucho más difícil. Ponerse en los zapatos del otro y saber por qué hizo lo que hizo es apenas justo para entender cómo ha sido la violencia de esta guerra.

De eso se trata Reconstrucción, un videojuego que se está creando en las oficinas de ViveLab Bogotá – el laboratorio de innovación creado por el Ministerio de las TICs, la Alcaldía y la Universidad Nacional, que se encarga de operarlo- y que quiere poner a los jóvenes en los zapatos de las víctimas del conflicto a ver si lo entendemos, o por lo menos no juzgamos con tanta vehemencia lo que otros han tenido que pasar.

“Es fácil darse cuenta de que hay una inclinación a justificar los actos de alguno de los bandos. Es difícil no tener una posición al respecto y está muy dada por nuestras inclinaciones ideológicas y políticas”, dice Álvaro Triana, quien en un intento por socavar esa polarización que agrava el conflicto colombiano pensó hace dos años en hacer un videojuego.

Álvaro sabe más de videojuegos que de historias del conflicto, entonces buscó compañía y se encontró con una amiga suya, Patricia Ayala -directora de los documentales Un asunto de tierras y Don Ca-. Ella le pasó crónicas y documentos periodísticos sobre el conflicto y así se fue fortaleciendo la historia hasta crear el demo, que se construyó a partir de un libreto calcado de una de las crónicas de Patricia. Es la historia de Victoria, una niña que es amenazada por un grupo armado, le matan a su abuelo y tiene que desplazarse para luego regresar. El circuito completo de la guerra. Amenaza, violencia, desplazamiento, prejuicios y, en algunos casos, retorno. Una historia de la vida real.

“El objetivo del juego es poner al jugador en situaciones que le permitan empezar a entender las diferentes realidades que existen en los municipios. Nosotros estamos aquí en Bogotá y aquí no pasa nada”, dice Triana.



Victoria, personaje

protagonista de Reconstrucción. Imagen cortesía: Álvaro Triana.

Hasta ahora, Resurrección ha tenido que enfrentar dos grandes obstáculos para poder hacerse realidad. El primero es precisamente ser un videojuego. Según cuenta Álvaro, cada que iba a ofrecerlo la reacción era: ‘uy, un videojuego, ¿a quién hay que matar o cuántos puntos hay que hacer?’. “Fueron días de frustración. La generación que está en esa toma de decisiones no está preparada para entender el contenido”. Pero el tema de la plata se resolvió cuando se ganaron una convocatoria de la Agencia de Cooperación Alemana (GIZ). Resurrección es un realidad.

Luego apareció el otro problema. El demo que hicieron del juego -la historia de Victoria-, resultó ser muy crudo. Cada vez que Álvaro lo mostraba, quienes lo jugaban quedaban tocados, y el final del

juego era sucedido por un silencio incómodo. Hubo incluso una persona que al terminar de jugar le dijo: ‘eso le pasó a una familia vecina de la mía’. Entonces surgió la pregunta ¿cómo hacer el videojuego lo más fiel posible sin revictimizar ni transmitir un mensaje negativo ni pesimista?

La respuesta que encontró fue buscar más asesoría. Fue al Centro Nacional de Memoria histórica, se juntó con Juana Callejas, que hace parte de la iniciativa Rutas del Conflicto y buscó a Carlos Sandoval, profesor del Instituto de Estudios Políticos y Relaciones Internacionales (Iepri) de la Universidad Nacional. Además de ellos se unieron también artistas, periodistas, diseñadores, en fin, el grupo se fue consolidando.

La solución, que encontraron entre todos, para ser fieles a la historia del conflicto armado, no revictimizar y mucho menos ser pesimistas, fue hablar con víctimas, victimarios -hoy desmovilizados o reinsertados tanto de paramilitares como de la guerrilla- y posibles jugadores.

Las víctimas y los victimarios ayudaron a evaluar el proyecto y lo retroalimentaron. Es más, desde el principio le han insistido a Álvaro y a su equipo que hay una cosa que no puede faltar, que tiene que quedar clarísima: hacerle saber a la gente que lo que pasó no fue por azar, que nadie se murió por ‘de malas’, que esos golpes no eran porque sí, que detrás de tanta bala, tantos muertos, desaparecidos y desplazados está todo el tema de tierras, de riquezas e intereses políticos.



Por último, el grupo de los jugadores, les permitieron saber si la experiencia es buena, es decir, si Reconstrucción funciona como videojuego y sobre todo saber qué efectos tiene, qué pasa después

de jugarlo, qué preguntas o inquietudes surgen.

Con tanta gente participando en la creación y tanta información recolectada, Reconstrucción quedó “orientado a la interactividad y a ponerse en los zapatos de otra persona. Está acompañado por cortos documentales que van a decirle al jugador en algún momento lo que pasó y que sí fue de verdad, para evitar al máximo trivializar el conflicto; un cómic que ayuda a complementar ciertas partes del videojuego y un texto de más académico que nos permite comunicar la experiencia, y ver si se puede replicar de alguna forma en otros lados”, dice Álvaro.

Y hay algo más. Como muchos otros videojuegos, Reconstrucción mide los comportamientos de los jugadores. Hace una estadística de las decisiones que toman los jugadores. En este caso preciso, advierte quién hubiera hecho qué si la guerra le hubiera tocado a la puerta.

Reconstrucción, que será lanzado de manera gratuita en enero, es un proyecto ambicioso que busca fortalecer procesos sociales, que quiere borrar fronteras y prejuicios entre quienes han protagonizado la guerra y quienes la han visto como meros espectadores. Quiere ser parte de la solución al conflicto.

*El juego estará disponible para móviles, androids, tablets y IOS.

CÓMO CITAR ESTE DOCUMENTO

FORMATO APA 7ª EDICIÓN

Kapkin, S. (2016, 2 de septiembre). El videojuego que te convierte en víctima del conflicto armado. ¡PACIFISTA!.
<https://pacifista.tv/notas/el-videojuego-que-te-convierte-en-victima-del-conflicto-armado/>

FORMATO CHICAGO (NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA)

Kapkin, Sara. «El videojuego que te convierte en víctima del conflicto armado». ¡PACIFISTA!, 2 de septiembre de 2016.
<https://pacifista.tv/notas/el-videojuego-que-te-convierte-en-victima-del-conflicto-armado/>

FORMATO MLA 9ª EDICIÓN

Kapkin, Sara. "El videojuego que te convierte en víctima del conflicto armado". ¡PACIFISTA!, 2 de septiembre de 2016,
<https://pacifista.tv/notas/el-videojuego-que-te-convierte-en-victima-del-conflicto-armado/>.

ACCESO ABIERTO

Derechos de ¡PACIFISTA! y de sus autores. Archivo histórico de consulta pública. Documento generado por el Centro de Memoria de ¡PACIFISTA! a partir de la pieza conservada en su archivo histórico. Se distribuye para consulta, citación, estudio e investigación. Verifique siempre la versión en línea, que es la fuente autorizada.