IDENTIFICADOR	https://pacifista.tv/notas/pues-que-divertido-ahora-un-juego-sobre-narcos/
FECHA ORIGINAL	17 de marzo de 2017 (publicación original en el archivo)
AUTORÍA / FIRMA	¡PACIFISTA! (firma institucional)
CLASIFICACIÓN	/notas/ · Nota · Leer
HUELLA SHA-1	**9c8b6e78547e284a** — huella del cuerpo archivado, calculada el 3 de octubre de 2026. No acredita el estado de la página en su publicación original.
DESCRIPTORES	Conflicto · Droga · Juan Manuel Santos · Juego · Memoria · Narcotrafico
ILUSTRACIÓN	1 figura incrustada

NOTA

Pues ¡que divertido! ahora un juego sobre narcos

Por **¡PACIFISTA!** · Publicado originalmente el **17 de marzo de 2017** en *¡PACIFISTA!*

OPINIÓN | A los realizadores les pareció entretenido crear una historia a partir del sufrimiento de una generación entera.



Imagen del juego Narcos: Cartel War.

Por Vanessa Mora*

FTX Games LTD, realizadora de videojuegos para dispositivos móviles (The Hunger Games y Mission: Impossible) en Septiembre del 2016, lanzo el videojuego Narcos: Civil Wars, basado en la polémica serie producida por Netflix: Narcos. La misma que en diciembre generó cientos de peticiones en change.org y campañas en redes sociales, y en la que el mismísimo presidente Juan Manuel Santos se manifestó al respecto, pidiendo la remoción de la publicidad de la serie que colgaba en la Puerta del Sol, en pleno centro de Madrid.

No es mi intención reavivar el debate sobre las narconovelas o narcoseries, mucho menos lanzar una crítica al juego por el concepto negativo que dejaría de Colombia en el exterior – pienso que quienes cuestiona esto defienden solo su imagen individual y no la del conjunto de 'colombianos'- . La cuestión es más compleja, el juego, que hace apología a la violencia, lleva a un plano ficticio y caricaturesco la guerra contra el narcotráfico que el país atravesó desde el final de la década del ochenta hasta el nuevo milenio. A los realizadores les pareció divertidísimo crear una historia a partir del sufrimiento de una generación entera de la cual, aquellos que ignoran la repercusión que tiene el narcotráfico en una sociedad disfrutan de un ejercicio simple y entretenido, como lo es abrir una aplicación y jugar.

Cuando me enteré de la existencia del juego me indigné, supuse que no debí haber sido la única persona que haya tenido esa reacción y fui a los comentarios del juego en Play Store. El juego tiene, aproximadamente, un millón de instalaciones y 135 mil comentarios donde solo se quejan de las fallas técnicas y del desarrollo de la aplicación. También hay uno que otro comentario en donde se asegura que el juego es apasionante, y en otros solo se realiza la pregunta "¿Quieren hacer parte de mi cartel?".

El juego es de estrategia, similar a los de su género (Clash of Clans o Boom Beach), pero como vaticinan algunos youtubers, basado en hechos reales. El videojuego da la de asumir el rol de un capo: crear un cartel y construir una finca –una alusión a la hacienda Nápoles- que sirva de sede para el capo, exportar droga y conformar un ejército de sicarios que asesinen a frentes enemigos.

El jefe de marketing de FTX Games LTDA, en una entrevista para la revista Variety, dijo que "el juego es más que violencia, dinero y poder". También manifestó que mediante el juego buscaban explorar la moral ambigua del show, donde lo bueno y lo malo es subjetivo, para finalmente darle esa decisión al jugador.

Es cómico cuando uno realiza comparativos, espero nunca sea así pero ¿qué sucedería si alguien hiciese un juego del 9/11?, ¿qué pensaría la opinión publica si en vez de exaltar a los bomberos y rescatistas se exaltase a Osama Bin Laden? yo simplemente me escandalizaría. Entonces ¿Es el bien subjetivo cuando el narcotráfico destruye una sociedad? Idealizar a un capo es una forma despiadada de revictimización ¿Se imaginan si todo hubiese sido un juego? Lamentablemente la realidad dista de eso; las víctimas fueron reales, las balas desgarraron las pieles de quienes las recibieron, y los muertos jamás despertaron.

Vanessa Mora hace parte del semillero del periodismo de la Universidad Católica del Norte. También hizo parte de CDES (Coordinadora Distrital de Estudiantes Secundaristas) en el 2014.

Este es un espacio de opinión. No compromete la posición de **¡Pacifista!**

CÓMO CITAR ESTE DOCUMENTO

FORMATO APA 7ª EDICIÓN

¡PACIFISTA! (2017, 17 de marzo). Pues ¡que divertido! ahora un juego sobre narcos. ¡PACIFISTA!. https://pacifista.tv/notas/pues-que-divertido-ahora-un-juego-sobre-narcos/

FORMATO CHICAGO (NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA)

¡PACIFISTA!. «Pues ¡que divertido! ahora un juego sobre narcos». ¡PACIFISTA!, 17 de marzo de 2017. https://pacifista.tv/notas/pues-que-divertido-ahora-un-juego-sobre-narcos/

FORMATO MLA 9ª EDICIÓN

¡PACIFISTA!. "Pues ¡que divertido! ahora un juego sobre narcos". ¡PACIFISTA!, 17 de marzo de 2017, https://pacifista.tv/notas/pues-que-divertido-ahora-un-juego-sobre-narcos/.

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.