

**VIDEOJUEGOS MILITARES ESTADOUNIDENSES: ¿AFECTACIÓN A LA
SEGURIDAD NACIONAL DE LOS PAÍSES?**



AUTOR

MARÍA CATALINA ORTIZ TORRES

Ensayo de grado presentado como requisito para optar por el título de:

ESPECIALISTA EN ALTA GERENCIA EN SEGURIDAD Y DEFENSA.

Tutor:

Ximena Andrea Cujabante Villamil

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA

FACULTAD DE RELACIONES INTERNACIONALES, ESTRATEGIA Y SEGURIDAD

PROGRAMA ESPECIALIZACIÓN EN ALTA GERENCIA EN SEGURIDAD Y

DEFENSA

BOGOTÁ.

VIDEOJUEGOS MILITARES ESTADOUNIDENSES: ¿AFECTACIÓN A LA SEGURIDAD NACIONAL DE LOS PAÍSES?

Introducción

Los Estados Unidos de América desde sus inicios ha sido un Estado que, a pesar de todas las culturas y raíces que conviven dentro de él, ha logrado manejar una identidad nacional hasta para su proyección hacia el exterior. Logrando así, una gran influencia desde principios del Siglo XX, cuando entra a la I Guerra Mundial al ser atacado marítimamente por Alemania y ayudando a ganar la guerra a los aliados en 1918.

A partir de este momento decisivo, los Estados Unidos comenzaron a tener un repunte en su imagen y posición a nivel internacional, iniciando por la creación de la Liga de las Naciones, la cual no fue bien recibida por la sociedad estadounidense en su momento (Departamento de Estado, s.f.), sin embargo, lo anterior no conllevó a que se dejaran de lado sus intenciones hacia el reconocimiento. Del mismo modo hacia 1924, los países ganadores de la I guerra mundial comenzaron a generar ese reconocimiento deseado por los Estados Unidos y lo invitaron a crear el Plan Dawes que consistía generar reparaciones para los Estados aliados y aliviar la carga económica para Alemania y así realizar lo pactado en el Tratado de Versalles.

No obstante, la gran depresión generada en 1929 por la caída de las bolsas de valores en Estados Unidos provocando una crisis interna; a lo que en 1933 Franklin D. Roosevelt logró implementar lo que se llamó el “New Deal” (nuevo trato) donde se realizaron reformas estructurales al manejo económico y estatal del país levantándose de nuevo. Mientras tanto, en Europa la crisis causada por la gran depresión no se detenía y condujo a otra guerra llamada II Guerra Mundial, donde Estados Unidos prefirió estar de observador hasta 1941 cuando atacaron su base Pearl Harbor en el pacífico.

Así, fue en la II Guerra Mundial cuando Estados Unidos logra finalmente su objetivo de proyectarse como un país poderoso con buena capacidad armamentística y militar al ayudar a la derrota de la Alemania Nazi liderada por Adolf Hitler. De esta manera, al acabar la guerra los Estados europeos terminaron devastados y en una crisis totalmente peor a la que vivieron en 1929 por lo que Estados Unidos desde 1945 comienza a tomar las riendas del manejo internacional y se idea ayudas, dentro de las cuales se encontraba el Plan Marshall junto con la creación de instituciones internacionales como lo son el Banco Mundial (1944) y el Fondo Monetario Internacional (1945) junto con la Organización de las Naciones Unidas para la solidificación del sistema y participación de otros Estados para mantener la estabilidad, la seguridad y la paz.

Desde ese punto, las capacidades de los Estados Unidos lograron elevarse exponencialmente tanto en lo militar como en lo político, económico y social, su influencia alcanzaba a cobijar a la mayoría de los países quienes lo reconocían y lo tenían como un referente a seguir; a pesar de su lucha contra la Unión Soviética hasta 1991 con la caída del muro de Berlín, finalizando la llamada “Guerra fría”.

Actualmente, la política exterior de los Estados Unidos se ha ido ajustando conforme como se producen los cambios en el sistema internacional, donde se pasa de tener una amenaza latente como lo era la Unión Soviética para estar en un mundo cambiante donde las personas después de lo sucedido en las guerras de Irak y Afganistán en 2003 comienzan a deslegitimar las actuaciones de Estados Unidos en el mundo. Por tales motivos, la política exterior ya no es demostrada solamente en poder militar sino de manera diplomática, o lo que se llama como Soft Power o Poder blando, creado por Joseph Nye.

De esta manera, los Estados al ser unidades constituidas por territorio, población, monopolio de la fuerza, reconocimiento internacional y organización político-administrativa, deben irse adaptando para obtener un mejor papel en la escena internacional, eso fue lo que le

sucedió a EE.UU, un Estado que se estuvo reinventando hasta llegar a ser el hegemón o líder de la escena internacional, algo que lo ha llevado a proyectar su poderío a través de su política exterior y verse como el camino a seguir por otros países, por esta razón, la pregunta de esta investigación es: ¿Cómo Estados Unidos proyecta su política exterior a través de los videojuegos generando así una influencia y afectación a la Seguridad Nacional de otros países?

Por lo tanto, el objetivo general de este ensayo es: explicar la influencia de los Estados Unidos a través de su política exterior proyectada mediante los videojuegos. Por lo tanto, el presente trabajo se dividirá en tres partes: la primera consistirá en analizar las implicaciones de la política exterior de Estados Unidos mediante la teoría hegemónica, hegemonía cultural y el soft power.

En segunda instancia, se identificarán los factores que contienen los videojuegos para generar una influencia y, por último, se determinará si mediante los videojuegos hay riesgos para la seguridad nacional de otros Estados como lo son aquellos que son considerados como “diferentes por Estados Unidos”, como Irak, Afganistán, algunos países europeos, China o Rusia.

La Política Exterior de EE. UU vista desde la Hegemonía, hegemonía cultural y el Soft Power (Poder Blando).

Antes de iniciar, se debe mencionar que la identidad nacional de los países es aquello que los mantiene unidos o formados como uno solo, es decir, es eso que se construye a partir de eventos que marcan las sociedades; estos eventos pueden ser culturales, sociales, políticos, económicos y en algunos casos esos que afectan la seguridad de un país. Según, Pachter (2005) expone que:

Para ser un estadounidense pleno, tal como define Estados Unidos a sus ciudadanos, no se requieren vínculos ancestrales a la nación, a sus culturas étnicas predominantes

o a sus tradiciones religiosas. Los estadounidenses, en su carácter individual, pertenecen a una multitud de culturas históricas, pero lo que tienen en común unos con otros es algo muy diferente. En el fondo de su independencia nacional existe un contrato social perdurable que impulsa un proceso enérgico. (p. 2)

Lo expuesto anteriormente, denota uno de los principios principales expresados por Estados Unidos: la libertad; lo cual se ha tratado de garantizar desde la creación del Estado por parte de los padres fundadores como Thomas Jefferson o George Washington. Desde este punto, al ver que dentro del principio de libertad las personas pueden ser parte de un Estado que les ofrece la posibilidad de residir y practicar su cultura dentro del mismo sin imponer algún ideal a priori.

En el caso de Estados Unidos, la identidad nacional se ha visto mermada por distintos cambios en su construcción como Estado, así como lo expone Huntington (2005):

Históricamente, la esencia de la identidad estadounidense ha incluido cuatro elementos clave: la raza, el origen étnico, la cultura (más notablemente el idioma y la religión) y la ideología. [...] En Estados Unidos, la fragmentación de identidad se manifestó en el auge del multiculturalismo y la conciencia racial, étnica y sexual. (p. 44)

Como se puede ver en la explicación de Huntington, la identidad nacional de los Estados Unidos se podría decir que es bastante compleja de entender, debido a que contiene muchos aspectos o actores representados desde diferentes culturas (desde la británica hasta la africana e hispana, sin dejar de lado la asiática y árabe) que residen dentro del territorio de este Estado lo que genera que no haya una sola identidad conformada sino muchas representadas dentro de un mismo lugar.

No obstante, se puede destacar que bajo un escenario donde se pone en riesgo la seguridad del Estado, las diferentes personas de diferentes nacionalidades (africanas, árabes, asiáticas, europeas, hispanas, entre otras), que viven dentro de Estados Unidos, generó un

efecto sobre la identidad nacional, en lo sucedido con “la proliferación de las banderas después del 11 de septiembre¹ puede demostrar no solo la prominencia intensificada de identidad nacional para los estadounidenses sino también su incertidumbre en lo que se refiere a la esencia de esta identidad” (Huntington, 2005, p. 43). Según el análisis de Huntington, se puede ver que los Estados Unidos a pesar de la fracción sucedida con el 11 de septiembre, aún no tiene clara su identidad nacional.

Por lo tanto, la conformación de una identidad nacional en su totalidad para los Estados Unidos realmente no existe, ya que al confluir diferentes culturas, creencias, actuaciones e ideales no hay una sola identidad. Sin embargo, el orgullo de los estadounidenses por sus fuerzas militares parece ser una vertiente de identidad nacional, ya que dentro de los requisitos para poder ingresar se encuentra además de tener la nacionalidad los extranjeros residentes solo con la “Green Card” y la residencia legal pueden ser reclutados, sin excepción de nacionalidad, religión o nivel social.

Teniendo en cuenta lo anterior, se debe destacar que Estados Unidos tiene el ejército más poderoso del mundo, apareciendo como el número uno en el Global Firepower Ranking 2020, teniendo una fuerza aproximada de mano de obra en sus fuerzas militares de 2.260.000, lo que corresponde a un 0,7% de su población, (1.400.000 personal activo y 860.000 de reserva) (GFP, 2020). De esta manera, se puede visualizar que su poder influye en la percepción de las personas hacia su seguridad y la formación de identidad, al menos con este ámbito.

Desde este punto, se podría decir que los Estados Unidos a través de su historia se han ido reinventando y acomodando a las nuevas dinámicas imperantes en el sistema internacional, logrando proyectar su poder hacia todas las esferas políticas, culturales,

¹ Después del atentado realizado a las torres gemelas en el estado de Nueva York, por el grupo terrorista Al Qaeda.

sociales, económicas, entre otras. Por esta razón es importante analizar el actuar de EE. UU desde la teoría hegemónica para posteriormente describir la hegemonía cultural de Gramsci y su política exterior. Por lo tanto, la definición de hegemonía según Wallerstein (2004):

El término tiene un uso más restringido para los análisis de sistema-mundo. Hace referencia a aquellas situaciones en las que un estado combina su superioridad económica, política y financiera sobre otros estados fuertes, y por ende cuenta además con el liderazgo militar y político. Los poderes hegemónicos definen las reglas del juego. Así definida, la hegemonía no dura por un largo tiempo y es autodestructiva (p. 75).

Teniendo en cuenta, la definición anterior se puede visualizar, que, para el caso de este trabajo, los Estados Unidos de América, tiene todos los componentes para ser un Estado hegemón, ya que su poder económico, político y financiero se ha venido materializando desde el fin de la II Guerra Mundial, al preceder organismos internacionales como el GATT, el Banco Mundial, el Foro Monetario Internacional y hasta la misma ONU. Asimismo, su liderazgo militar y político se vio fuertemente marcado durante el periodo de la Guerra Fría, esto sin contar que actualmente Estados Unidos cuenta con el ejército mejor capacitado en el mundo, como se describió anteriormente.

Desde este punto, también se denota que las hegemonías internacionales son instauradas por Estados fuertes que imponen un ordenamiento mundial, en donde el resto de Estados no son explotados directa y abiertamente, sino que éstos encuentran compatibilidades, afinidades y espacios propicios para la satisfacción de sus intereses –léase de los bloques históricos que los dirigen–, mismos que se encuentran determinados en términos ideológicos por la concepción de mundo impuesta por la hegemonía mundializada (Herrera, 2017, p. 28).

Efectivamente, esta concepción se ve materializada en la Guerra Fría, donde por medio de bloques de países que estaban unidos al “comunismo o al capitalismo”, representados por la

Unión Soviética y Estados Unidos, en una lucha constante por obtener el poder en el escenario internacional.

Según Gramsci, se logra la hegemonía dentro de la sociedad civil por medio de instrumentos consensuales, cuando una clase dominante deja atrás su consciencia económica-corporativa y universaliza (dentro de los estreñimientos del carácter nacional-popular) sus normas y valores, con el fin de establecer una armonía política y ética entre los grupos dominantes y subordinados. Una clase dominante manda, pero efectivamente con y sobre, en vez de estar en contra de las clases subalternas (Berger y Leiteritz, s.f., p. 6).

Desde este punto, si se visualiza desde el ejemplo de Estados Unidos, los postulados propuestos por Gramsci han logrado una hegemonía en la sociedad civil al considerarse como un actor que maneja todo el sistema interno, esto genera un contrapeso que se puede visualizar desde las leyes y principalmente las siete enmiendas más importantes para Estados Unidos, donde se encuentra la libertad, el debido proceso, entre otras. Además, de la legitimación de las acciones aprobadas y dispuestas por la sociedad. Lo anterior, con el fin de evitar las dictaduras, nepotismos, totalitarismos, entre otros.

Asimismo, Gramsci, dice que hay diferentes maneras para imponer la hegemonía:

las formas histórico-concretas –la iglesia, el sistema educativo, la prensa y todas aquellas instituciones que ayudan a producir ciertos modos de comportamiento y determinadas expectativas de acuerdo con el orden hegemónico. La hegemonía mundial, en este sentido, se relacionaría con un desarrollo nacional que deviene en un fenómeno inherentemente expansivo hacia la esfera internacional. (Herrera, 2017, p. 26).

Para el caso de los Estados Unidos, esta influencia se ve fuertemente marcada en todos los aspectos mencionados anteriormente; por ejemplo, la prensa resalta muchas veces las

vanidades del país y es decisiva en torno a las elecciones presidenciales; en el sector educativo, también la implementación de la enseñanza del idioma adicionalmente de la historia de Estados Unidos es otro factor. Del mismo modo, también se visualiza en los escenarios de cine y televisión, caricaturas donde la más significativa es la del “Tío Sam”, y porque no, hasta en los videojuegos.

Por otro lado, Estados Unidos también ha formado su poder hegemónico, proyectado desde sus capacidades por medio del poder duro, es decir, poder militar, también ha logrado por medio de influencias hacia su sociedad como se explicó anteriormente expresada como poder blando, que los cuales son definidos por Nye citado por Viotti y Kauppi (2012):

[...] el poder de un estado incluye componentes duros y blandos: el primero tradicional económico y militar y el segundo compuesto de dimensiones culturales o los valores que definen la identidad y las prácticas de un estado. El poder blando implica atraer a otros a su agenda en la política mundial y no solo confiar en zanahorias y palos. El poder blando implica hacer que otros quieran lo que tú quieres [...] se basa en la capacidad de establecer la agenda política de una manera que moldee las preferencias de los demás (p. 52)

Lo citado anteriormente, refleja lo que se explicó desde la historia de los Estados Unidos utilizando el poder duro, y también la primera fase de evolución de su poder por medios de apoyo diplomático o entre Estados; posteriormente, cuando EE. UU es el hegemón del sistema internacional (esto visualizado desde finales de la II Guerra Mundial y posteriormente luego de la Guerra Fría), se da a través de la cooperación y los acuerdos de libre comercio y posteriormente, aunque se afianza es la cultura y los videojuegos que es lo que se busca responder en este apartado.

La influencia de los videojuegos:

Antes de iniciar con la temática de los videojuegos, su influencia y atractividad, se debe tener en cuenta que estas dos variables están presentes en cada uno de los escenarios donde se desenvuelve el ser humano diariamente. Por lo tanto, en primer lugar, se definirá que es influencia y atractividad, iniciando en el orden planteado anteriormente. Lo que hace, que influencia se entienda como el:

acto con el que se puede convencer al punto de guiar a una persona por un camino determinado. Las razones por las que una persona caiga en la influencia de otra o por una tendencia son de acuerdo con el entorno en el que se desarrolla la situación (Concepto de definición, 2019)

Continuando, con atractividad se hace referencia al “conjunto de cualidades que despiertan interés y agrado” (Reverso Diccionario, s.f.). Desde esta perspectiva, al tener ambas definiciones se puede decir que los videojuegos se desarrollan perfectamente en ellas, ya que de por sí, generan un atractivo e influencia a la hora de jugarlos, lo cual se ve representado cuando el jugador se interesa por los escenarios, armas de combate utilizadas (en el caso de los videojuegos tipo shooter), o simplemente por escenarios históricos y/o turísticos que se asemejan a los que realmente se pueden ver en los países donde ocurrieron los hechos.

De la misma manera, es importante destacar que, desde el poder blando, se define como “persuasión o la capacidad de mover a las personas con argumentos. Es la capacidad de atraer. Y la atracción a menudo conduce a la aquiescencia o la imitación.” (Viotti y Kauppi, 2012, p. 55). Respecto a lo anterior, se puede visualizar que el poder blando si genera una influencia directa o indirectamente; si se trae esto al objeto de estudio concerniente a los Estados Unidos de América, se evidencia que se utilizan muchas herramientas para ejercer este poder, no solo la diplomacia o los llamados de atención hacia los Estados, sino, también para el tema que concierne al presente trabajo: los videojuegos.

Por lo tanto, es importante definir qué es un videojuego, aunque no hay una sola definición, según la RAE, (2020) es un “juego electrónico que se visualiza en una pantalla y un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Sin embargo, la definición de Burgun (2012) define que “un videojuego es un sistema de reglas donde los participantes compiten haciendo decisiones ambiciosas, [...] y que los contrincantes no deben ser necesariamente humanos, ya que uno puede ser una persona mientras que el otro jugador puede ser la computadora utilizando inteligencia artificial”.

Al tener estas definiciones se denota que los videojuegos a pesar de ser electrónicos hacen que los jugadores tomen decisiones para poder jugar o pasar el juego de acuerdo con el mecanismo creado. Desde esta perspectiva, se tiene que los videojuegos en especial los militares generan una influencia marcada para la formación del Estado o al menos para contar su historia, como lo sabe hacer Estados Unidos.

No obstante, hay que tener en cuenta que el modelo económico cambiante en el mundo ha sido el capitalismo que, dentro de la globalización ha tenido una aceptación exponencial, principalmente por los Estados occidentales más que por los orientales, de tal manera, esto ayuda a que sea mucho más fácil la ampliación de ciertas formas de “entretenimiento” para el presente caso de estudio, como lo es el videojuego.

De esta forma, es importante visualizar que la gran expansión del capitalismo y la era tecnológica ha conllevado a que la creación de videojuegos sea más versátil e influyente (esto último desde la masificación de la internet); todo esto podría definirse dentro del concepto de industria cultural, propuesto por la Escuela de Frankfurt, donde “[...] Theodor Adorno, nos habla de que el arte una vez que entra en el circuito mercantil deja de ser arte, pasando a ser un mero producto. Para Adorno, esta mercantilización del arte es una forma de apoyar a la ideología dominante” (Adorno, 2001:29; Contreras, 2016, p. 2).

Así mismo, Contreras (2016), expresa que “debido a la masificación de productos culturales, pensamos que puede hacerse patente una propagación de patrones sociales, los cuales generan una cultura común que homogeneiza a la sociedad” (p.2). Desde este punto, puede aclararse que gracias a esta masificación el poder homogeneizador de los videojuegos genera una gran exposición de patrones culturales que ayudan a mantener una línea marcada del querer ser de una persona influenciada por uno o varios caracteres.

Esta influencia se ve reflejada en el videojuego tipo “shooter” como Call of Duty (CoD)², que es el objeto de estudio del presente trabajo, donde se evidencia la experticia y capacidad de los Estados Unidos, desde las guerras mundiales, la guerra de Vietnam e Irak hasta las proyecciones en materia tecnológica y problemática en torno a lo social político y ambiental, y cómo se defenderán los Estados Unidos ante estas crisis (Black Ops III y IV, realizados después de año 2050).

Si se analiza, la saga mencionada anteriormente se puede ver que el concepto homogeneizador que usa los Estados Unidos para demostrar su supremacía en el sistema internacional donde confluyen todos los Estados y generar un alineamiento hacia la experticia de sus fuerzas militares se ve ampliamente marcado dentro de estos videojuegos. Además, como lo destacan Berger y Leiteritz (s.f):

Según Gramsci, se logra la hegemonía dentro de la sociedad civil por medio de instrumentos consensuales, cuando una clase dominante deja atrás su consciencia económica-corporativa y universaliza (dentro de los constreñimientos del carácter nacional-popular) sus normas y valores, con el fin de establecer una armonía política y ética entre los grupos dominantes y subordinados. Una clase dominante manda, pero efectivamente con y sobre, en vez de estar en contra de las clases subalternas.

² Call of Duty, es una serie de videojuegos tipo shooter (disparos) lanzados desde 2003 por la empresa Activision, la cual fue creada hace más de 40 años (Activision, 2020) – traducción realizada por la autora

Además. [...] Gramsci hizo hincapié en el concepto del bloque histórico, que permite aprehender las construcciones históricas de las diferentes formas del Estado capitalista y del contexto social variable en el que tienen lugar las luchas políticas. Un bloque histórico es la forma como las fuerzas sociales dominantes establecen una hegemonía sobre fuerzas sociales subordinadas dentro de un contexto nacional específico. (p. 6 - 7)

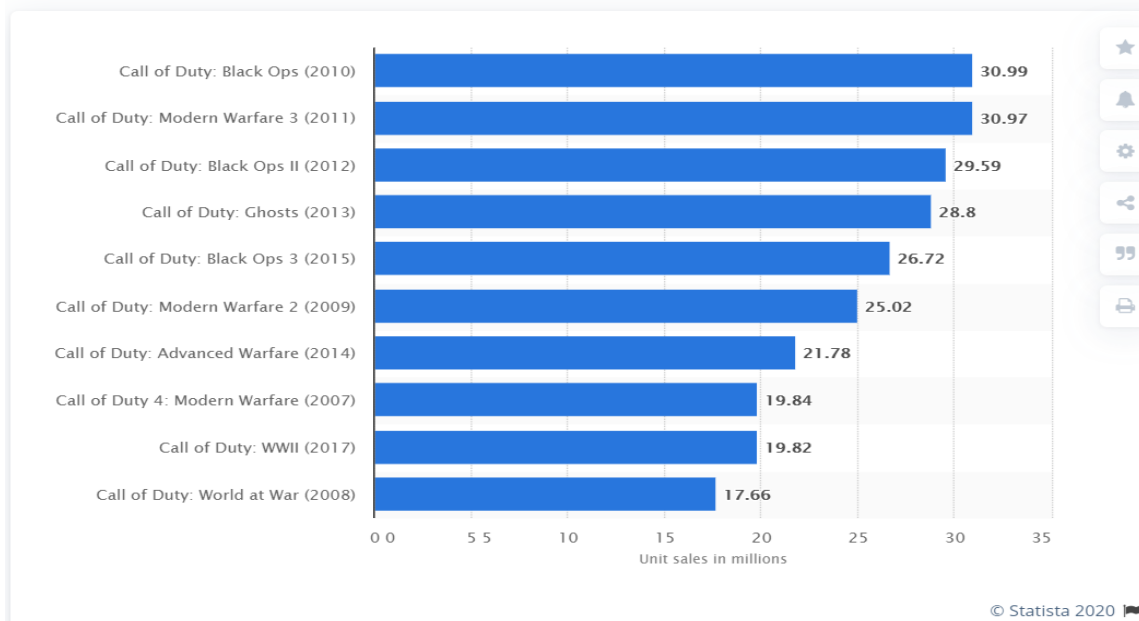
Desde esta perspectiva, trayendo a colación los diferentes escenarios mostrados dentro de los videojuegos de Call of Duty, donde se muestra parte histórica de las guerras mundiales, la de Vietnam y Afganistán, recreando escenarios reales producidos por los desarrolladores de videojuegos para mostrar la supremacía de los Estados Unidos junto con otros escenarios imaginarios pero, que se tenían en la agenda (como mostrar el asesinato de Fidel Castro dentro de la saga de videojuegos, lo que hubiese sido una gran victoria para EE.UU).

Así, se puede visualizar que los conceptos manejados por Gramsci y Adorno (hegemonía e industria cultural) mencionados anteriormente, logran explicar la influencia que puede lograr un Estado por medio de uno o varios videojuegos, en este caso en cuanto a la masificación de su ideología o medio comunicativo, lo que también define el Soft Power y se expresa mediante una política exterior.

Lo anterior evidenciado en el número de ventas exponenciales que se han venido reportando desde el primer lanzamiento de la saga (ver Figura 1).

Figura 1.

Ventas de unidades de todos los tiempos de juegos seleccionados en la franquicia de Call of Duty en todo el mundo a partir de octubre de 2019 (en millones)



Fuente: Gough, C. (28 de enero, 2020). Call of Duty games with most unit sales as of October 2019.

<https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/#statisticContainer>

Al revisar la figura 1, se puede ver el aumento exponencial en ventas y la aceptación por parte de los jugadores de esta saga siendo un videojuego de tipo “shooter” siendo que, varios juegos como lo son Call of Duty Black Ops, Black Ops 2 y Black Ops 3, han generado ganancias de 30.99 millones USD, 29.59 millones USD y 26.72 millones de USD respectivamente, teniendo que la figura muestra las ventas solo desde octubre de 2019 a enero 2020.

Este tipo de masificación y ventas en números también se ve demostrada mediante estadísticas un poco más antiguas en 2013, donde se muestra la cantidad de jugadores que había en el momento para Call of Duty y las horas que estas personas le invertían al juego (ver anexo 1).

Si se visualiza el anexo 1, se denota que las estadísticas de descarga del juego se han realizado en países desarrollados como Alemania, Francia, Reino Unido e Italia, siendo estos países parte de la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN), lo que es curioso,

ya que esta organización tiene como finalidad “garantizar la libertad y la seguridad de sus países miembros por medios políticos y militares” (OTAN, 2020), en este orden de ideas, la influencia real de los videojuegos se enmarca dentro de estos países aun mayormente que en otros en vías de desarrollo.

Por otro lado, se tiene que dentro de estas estadísticas los jugadores gastan dinero real para conseguir paquetes de vida o de cuidado especial para las heridas de los personajes en el juego, los cuales para 2013, dan un resultado de 31 billones de compras, lo que se puede ver es que, en la imagen con ese dinero, se podrían haber construido 15.000 pirámides de Giza o 100 murallas chinas, además de la cantidad de horas invertidas en el juego.

Lo anterior, demuestra que la importancia del videojuego, específicamente los de Call of Duty, no son simple coincidencia, sino por el contrario, sí puede haber una relación real entre lo que se ve en el juego como lo que ha pasado en el mundo real, convirtiendo así a varios de los jugadores en potenciales usuarios que pueden servir a la comunidad militar gracias a sus habilidades en éstos; cosa que se ve cuando Activision (la empresa creadora de los juegos de CoD) tiene un grupo específico de veteranos para que trabajen con ellos dentro de la realización de los juegos para hacerlos mucho más reales.

Así, finalizando este aparte es importante destacar que dentro de los factores que contienen los videojuegos para tener una influencia, el principal es que tenga una temática atractiva para el consumidor (para el caso de Estados Unidos, la recreación de las guerras es un aspecto que les funciona bastante bien) para generar una gran campaña en torno a la historia del videojuego hacia a la tecnología ligada a los movimientos de la globalización manteniendo viva la historia, innovando o proyectando sus intereses a largo y mediano plazo sin necesidad del uso directo de la fuerza, sino, a través del *soft power*.

Posibles riesgos a la seguridad nacional de otros países a través de los videojuegos

Los temas de seguridad son algo que mantienen a los Estados activos en diferentes escenarios, ya que, este sector es transversal a todos los demás que confluyen dentro del territorio de este. De esta forma, hay que tener en cuenta, que los Estados más desarrollados como es el caso de los Estados Unidos, la seguridad nacional es una parte vital en su consolidación de Estado, principalmente después de la II Guerra Mundial desde el año 1947.

Desde este punto, es importante definir que la seguridad nacional para los Estados Unidos es:

un término corporativo que cubre tanto la defensa nacional como las relaciones exteriores de los EE. UU. Se refiere a la protección de una nación contra ataques u otros peligros mediante la posesión de fuerzas armadas adecuadas y la protección de secretos de Estado. El término seguridad nacional engloba dentro de él seguridad económica, seguridad monetaria, seguridad energética, seguridad ambiental, seguridad militar, seguridad política y seguridad de la energía y los recursos naturales. Específicamente, la seguridad nacional significa una circunstancia que existe como resultado de una ventaja militar o de defensa sobre cualquier nación o grupo de naciones extranjero, o una posición de relaciones exteriores amistosa, o una posición de defensa capaz de protestar con éxito una acción hostil o destructiva. (US Legal, s.f.).

Bajo esta perspectiva, la seguridad nacional para los Estados Unidos es un tema de gran relevancia, ya que abarca todos los sectores. Dicho lo anterior, también es importante definir que dentro de la parte de seguridad siempre se van a visualizar amenazas y riesgos, por lo cual estos se definen como:

- Amenaza: suceso natural o provocado por el hombre, individuo, entidad o acción que tiene o indica el potencial de dañar la vida, la información, las operaciones, el medio ambiente y/o la propiedad. (U.S. Department of Homeland Security, 2008, pág. 33)

- Riesgo: la seguridad, protección y capacidad de recuperación de la nación se ven amenazadas por una serie de peligros, incluidos actos de terrorismo, actividades maliciosas en el ciberespacio, pandemias, accidentes provocados por el hombre, delitos transnacionales y desastres naturales. Al mismo tiempo, las organizaciones de seguridad nacional deben gestionar los riesgos asociados con la gestión de la fuerza laboral, las operaciones de adquisiciones y los costos del proyecto. En conjunto, estos riesgos externos e internos tienen el potencial de causar pérdida de vidas, lesiones, impacto psicosocial negativo, degradación ambiental, pérdida de actividad económica, reducción de la capacidad para realizar funciones esenciales de la misión y pérdida de confianza en las capacidades gubernamentales. (U.S. Department of Homeland Security, 2011, pág. 7)

De acuerdo con lo anterior, se evidencia que dentro de las amenazas y riesgos presentes, los aspectos tecnológicos, informativos y su aplicación en la vida real, los videojuegos como Call of Duty al tener un componente virtual mucho más marcado que evoluciona con cada una de las consolas, podrían llegar a crear un problema latente que se debe atacar, sobre todo por la influencia que éstos tienen como posibilidad de generar en los individuos quienes pueden tratar de materializar los escenarios vistos en este videojuego en la vida real, colocando en riesgo al Estado y sus componentes.

No obstante, la saga de CoD, tiene también una modalidad de juego dentro del título Modern Warfare que explica cómo realizar un ataque cibernético, violando la seguridad y animando a los jugadores a entrenarse (si se puede decir así) también en este aspecto; haciendo que, varias de las habilidades desarrolladas con este juego puedan llamar la atención de alguna persona y llegar a generar un ataque masivo; esto sin afirmar que sea totalmente culpa del videojuego, ya que cada persona se inclina hacia lo que quiere realizar.

Lo anterior, se puede ver visualizado dentro diferentes escenarios de acuerdo con el actuar de las personas o su pensar, además de los otros factores sociales y modos de comportamiento que expone Gramsci, ya sea por medio informativos, audiovisuales, en este caso, sería desde los videojuegos. De esta forma, se podrían materializar algunos de los siguientes escenarios que pueden afectar gravemente la seguridad nacional de algún Estado:

1. Se podrían tener personas que sobrepasen los límites de autocontrol y autoconsciencia, volviéndose adictas a los juegos, lo que podría generar un riesgo y una posterior amenaza a la seguridad del Estado, en temas de salud por asuntos como desnutrición, sobrepeso, problemas psicológicos y falta de relacionamiento con los demás, entre muchos otros inconvenientes. Todo esto, conlleva a que el Estado genere un mayor gasto para subsanar este tipo de escenarios.
2. La imitación de las personas hacia los escenarios “irreales” que se presentan en los videojuegos, queriendo hacerlos reales, como el hecho de que quieran entrenar para verse físicamente como los personajes de las sagas, lanzarse de paracaídas, salir en barcos, misiones, etcétera, o escenarios mucho más extremos como la compra de armas o armamento ilegal, podría comprometer seriamente la seguridad del Estado, en temas culturales, de seguridad ciudadana, cibercrimitos, robos, atracos o conformación de grupos al margen de la ley para poder desestabilizar el sistema gubernamental.
3. La compra y venta de armas legales (como lo establece la constitución de los Estados Unidos) o ilegales en otros países por medio del contrabando al traspasar las fronteras porosas que hay en países como México, Guatemala, Nicaragua, entre otros, podrían generar una afectación a la seguridad interna del Estado influenciada por sagas de juegos tipo shooter o violentos, donde el interés de las personas aumenta al tratar de conocer sobre este tema incrementando de manera exponencial el riesgo a ser grandes

compradores de este tipo de armamento, accesorios y demás elementos presentes en este negocio.

4. Se pueden tener personas interesadas en ingresar a las Fuerzas Armadas de los países, esto, sin decir que en primera instancia sea una afectación. Sin embargo, a la hora de que alguna de estas personas hayan ingresado influenciadas por la “realidad” mostrada en los videojuegos, puede existir la posibilidad de que ésta se sienta ofuscada, engañada y demás, al ver la vida común y corriente dentro de las fuerzas armadas y que su formación no corresponde con lo visualizado dentro del juego, lo que sí podría conllevar a un riesgo o amenaza latente dentro de las entidades al tener una reacción adversa con el manejo de las armas, ya sea, amenazando a sus compañeros, subalternos o mandos hasta llegar a matarlos de ipso facto, siendo esto, el escenario más extremo ligado a la influencia, atractividad y manipulación de los videojuegos.
5. Puede generarse que haya personas que tengan dentro de sí muy marcados los escenarios representados a través de los videojuegos, que muestran muchas de las realidades vividas por diferentes combatientes en guerras, conflictos o misiones. Lo anterior, conllevaría a que estas personas al tener una visión y posición intransigente manipulen e influyeran a los demás a hacer lo que ellos quieren cometiendo actos de xenofobia, sectas e incluso podrían realizar acciones bélicas ilegales dentro del mismo Estado utilizando el modus operandi del Estado Islámico.

Los anteriores escenarios ocasionarían una desestabilización de la seguridad nacional de los Estados, principalmente en el caso de estudio del presente trabajo que es Estados Unidos, donde, uno de sus principios es la libertad e igualdad de cada uno de los ciudadanos o personas que viven dentro del territorio.

Adicionalmente, muchos de estos escenarios al ser influenciados por los videojuegos podrían materializarse y así, generar una afectación a la seguridad nacional, tanto interna como externa, ocasionando riesgos y amenazas latentes que de no ser totalmente revisadas o tenidas en cuenta conllevarían a una emergencia.

Sin embargo, lo anterior, se puede ver mucho más marcado en países con inestabilidad política, económica, problemas internos o fronteras porosas, refiriéndose a los temas de compra y venta de armas ilegales haciendo efectiva una desestabilización, además, los temas de xenofobia, los cuales volvieron a rondar por el mundo de una forma exponencial, conllevan a que no se esté muy lejos de este escenario, donde se hace importante mantener el ojo.

Por otro lado, la afectación en salud que se tiene a través de la adicción de los juegos es una alerta temprana que no se ha tomado seriamente, a pesar de que la Organización Mundial de la Salud en 2019, declaró que las adicciones a los videojuegos eran tomadas como trastornos mentales, los cuales muchas veces no son diagnosticados ni tratados.

Por lo tanto, a pesar de que estos escenarios propuestos suenen hipotéticos o irreales, habría que tener un plan de gestión de crisis para poder combatirlos e instar a una cooperación en torno a este tipo de temas. Lo anterior, a que este tipo de escenarios al tener participación en todos los grupos etarios en cualquier país se hace necesario que esta cooperación pase del papel y llegue a la acción, porque está en juego la vida, honra y bienes de cada uno de los ciudadanos y de los países y por ende una inoperancia puede colocar en jaque la organización político-administrativa de cada uno de los Estados.

Cabe destacar que, los videojuegos también han sido tomados en cuenta por diferentes países como afectaciones a su seguridad nacional, pública o ideológica (hablando más de la perspectiva política de los gobiernos de turno), estos casos son expuestos por muchos de los países más poderosos de oriente y occidente, incluyendo a los Estados Unidos.

Desde este punto, se tiene que, por ejemplo, la República Popular China, tiene un listado y una regulación estricta para la participación, compra y venta en el mercado de los videojuegos, dentro de las cuales se encuentra (como es de conocimiento público) que los videojuegos no pueden contar con características de juegos de azar o que se evidencien acciones irrespetuosas hacia su historia ni su afinidad militar, así como las violaciones a los datos de los ciudadanos.

Esto, se ve representado por medio de la prohibición que China ha realizado a diferentes juegos como lo son: Batterfield 4 “China Raising”, Mortal Kombat y GTA V (contenidos violentos y sexuales explícitos en el caso de este último), Pokémon Go (con la clasificación a vulneración a la seguridad informática, pública y nacional, por el uso inadecuado del GPS, y su adicción generalizada causando problemas de tráfico y accidentes de tránsito) aunque este último juego también ha sido prohibido en países como Arabia Saudita, Irán, Tailandia, India, Indonesia, Malasia y Egipto.

Otro caso parecido, se ha presentado con el Call of Duty Modern Warfare principalmente en Rusia por mostrar escenas que desprestigian al gobierno ruso como a su cúpula militar, siendo que, los soldados en este juego tienen guerra con los rusos y los muestran como los malos en estos escenarios, cosa que según el gobierno no es bien vista y vulnera su seguridad nacional.

En el caso de Alemania, la prohibición de los juegos por revivir escenarios poco agradables para el Estado, se han censurado y prohibido diferentes juegos, dentro de los cuales se encuentra Wolfenstein, distribuido por la gran empresa de videojuegos Activision con sede en Estados Unidos, donde “el juego mostraba diversos monstruos disfrazados de nazis y armas usadas en dicho régimen. El gobierno de Alemania lo tomó como insulto hacia su país y se presentó un reporte al congreso de Estados Unidos denunciando que era un juego

lleno de discriminación” (Publimetro Perú, 2013), lo que también representaba una amenaza para el país.

Para no irse más lejos, Brasil, en 2009, propuso prohibir los videojuegos violentos por violar las buenas costumbres, tradiciones y cultura, lo que conllevó a un gran debate en el país, aunque ya se contaban con antecedentes de juegos censurados y prohibidos como Carmageddon, Postal y Grand Theft Auto y en 2008 fueron prohibida las ventas de Counter Strike, Everquest y Bully este último por incitar a la violencia escolar (Infobae, 2009).

Así, se puede visualizar que, los videojuegos (y no solo los violentos) corresponden a una fuga en la seguridad de los Estados; sin embargo, esto es un tema que no se ha estudiado muy a fondo ni que se ha tenido en cuenta y que, según Gramsci, la creación de identidades tiene un papel fundamental en la construcción de cultura como se puede visualizar en los ejemplos anteriormente nombrados.

Por ello, cada uno de los países (principalmente los que tienen una identidad o cultura mucho más marcada) intentan proteger su statu quo o equilibrio entre lo que deben mostrar a la sociedad y lo que en realidad dejan entrar por parte de otro Estado para generar influencia, esto, se ve un poco más marcado en países como China o Rusia y en algunos casos Irak, Irán, Siria y Arabia Saudita.

Conclusiones

Se puede concluir que los videojuegos sí generan una influencia marcada ya que como se puede ver dentro de la serie de juegos de Call of Duty, refuerzan la identidad nacional de los Estados Unidos, animándolo a ser visto como grande y poderoso, y, alentando a otras personas o grupos de Estados a tratar de emular su conocimiento o perspectiva sobre la guerra conllevando a que varios países le hayan solicitado ayuda para entrenamiento o armamento militar (aunque este último se ha evidenciado desde la I Guerra Mundial).

No obstante, para aminorar los riesgos posibles dentro de un Estado se deberían hacer estudios más profundos sobre cómo los videojuegos influyen las creencias de las personas, su formación y principalmente cómo afecta o enseña a un Estado a realizar acciones bélicas por medio de un poder duro o blando de manera directa o indirecta.

Por otro lado, habría que tener en cuenta las dos caras de la moneda, ya que se debe propender a que el manejo de las consolas no esté solamente ligado a su compra y obtención por un menor precio, sino, que debería ir unido a un proyecto educativo más amplio, donde de verdad se den las garantías de compra de los videojuegos desde la edad correspondiente para ingresar al mundo de los videojuegos violentos que más o menos oscilan en edades de 16 a 18 años, donde la gran mayoría de personas ya se supone, tiene una madurez suficiente para aceptar los escenarios mostrados dentro de estos juegos.

Adicionalmente, el proyecto educativo que se acaba de mencionar debe corresponder de acuerdo con los grupos etarios donde se va a presentar. Todo esto, ayudaría a aminorar el riesgo y una futura amenaza (no tan lejana) que podría desestabilizar el sistema gubernamental y así mismo afectar las relaciones de los países.

Básicamente, es lo mismo que pasa con la generación de una cultura dentro de un país, esto, tomando el caso de Colombia, donde la proyección por medio de la televisión de las famosas “narconovelas” van mermando los pensamientos de las personas y marcando su comportamiento; lo mismo puede suceder con un videojuego violento o tipo shooter, como ya se habló anteriormente varios de estos escenarios al volverse reales pueden ser una amenaza, y, una vez se convierta en ello y en una forma de vida, es muy difícil retroceder el actuar de una sociedad completa.

Del mismo modo, al traer el tema de los videojuegos a Colombia, se puede decir que a través del avance tecnológico y la influencia histórica que hemos tenido de Estados Unidos, deberíamos aprender a transformar estos aspectos para generar una nueva creación de cultura

o identidad, especialmente dentro del ámbito militar; lo anterior, sin querer decir que la identidad no esté marcada dentro de las FFMM, sino que de estas experiencias, generar un conocimiento más profundo sobre lo que hemos vivido a través de todos los años, de pronto, esto puede significar la creación de videojuegos específicos hacia lo que hacen nuestras Fuerzas Armadas.

Además, Colombia, debería fortalecer sus definiciones de riesgos y amenazas, las cuales, desde la Política de Defensa y Seguridad, no están totalmente definidas, y, aunque desde ya se tiene en cuenta el tema de ciberseguridad, también es importante incluir este tipo de riesgos “nuevos” donde ingresan los videojuegos implementando planes de choques dentro de cada uno de los escenarios posibles, ya que estamos a tiempo de poder contrarrestarlos.

Referencias y bibliografía

[Definición y clasificación de los videojuegos]. (s.f.). fuente:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lnd/benitez_salinas_ve/capitulo1.pdf

Activision. (2020). About Activision. Browse Videogames: Call of Duty. Consultado el 08 de abril de 2020. <https://www.activision.com/company/aboutus>

Activision. (2020). Official Page. Careers/Military Veterans. Consultado en:

<https://www.activision.com/careers/veterans>

Berger, M. P. y Leiteritz, R. J. (s.f.). Antonio Gramsci: un pensador poco convencional en las Relaciones Internacionales. Universidad del Rosario.

ConceptoDefinicion.de, Redacción. (Última edición:17 de julio del 2019). Definición de Influencia. Recuperado de: [//conceptoDefinicion.de/influencia/](http://conceptoDefinicion.de/influencia/). Consultado el 15 de noviembre del 2020

Contreras, A. (14 de noviembre de 2016). Un acercamiento a la crítica de los videojuegos.

[Trabajo de fin de Máster]. Máster en Comunicación y Cultura.

Departamento de Estado (s.f.). Reseña de la Historia de Estados Unidos. Consultado el 09 de

abril de 2020. <https://ar.usembassy.gov/es/education-culture-es/irc/resena-de-la-historia-de-los-estados-unidos/>

Global Firepower Ranking. (2020). 2020 Military Strength Ranking.

<https://www.globalfirepower.com/countries-listing.asp>

Gough, C. (28 de enero, 2020). Call of Duty games with most unit sales as of October

2019. <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/#statisticContainer>

Herrera-Santana, D. (2017). Hegemonía y Relaciones Internacionales/II. Aproximaciones

teóricas críticas en el estudio de la hegemonía mundial. Revista de Relaciones Internacionales. UNAM. núm 128. mayo-agosto. pp.13-46.

Huntington, S. (2005). La crisis de identidad nacional. Who Are We? The Challenges to

America's National Identity. pp. 37-50. Simon & Schuster.

Infobae. (8 de diciembre de 2009). Brasil quiere prohibir videojuegos "violentos".

<https://www.infobae.com/2009/12/08/488775-brasil-quiere-prohibir-videojuegos-violentos/>

López, L. (30 de octubre de 2013). Call of Duty y sus curiosas estadísticas. Hobbyconsolas.

Obtenido de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/call-duty-sus-curiosas-estadisticas-58860>

OTAN. (2020). ¿Qué es la OTAN? Consultado en: [https://www.nato.int/nato-](https://www.nato.int/nato-welcome/index_es.html)

[welcome/index_es.html](https://www.nato.int/nato-welcome/index_es.html)

Pachter, M. (2005). La identidad estadounidense. Americana: Boletín Informativo de la Embajada de los Estados Unidos - Panamá.

<https://photos.state.gov/libraries/panama/11567/2005/ausa.pdf>

Publimetro Perú. (30 de agosto de 2013). Los diez videojuegos que fueron censurados en el mundo. <https://www.publimetro.cl/cl/teknik/2013/08/30/diez-videojuegos-que-censurados-mundo.html>

RAE. (2020). *Videojuego*. Consultado el 11 de abril de 2020. <https://dle.rae.es/videojuego>

Reverso Diccionario. (s.f.). Definición de atractivo. Consultado el 15 de noviembre de 2020. <https://diccionario.reverso.net/espanol-definiciones/attractivo>

U.S. Department of Homeland Security. (October 2020). Homeland Threat Assessment. 1-26. Consultado el 15 de noviembre de 2020.

https://www.dhs.gov/sites/default/files/publications/2020_10_06_homeland-threat-assessment.pdf

Talavera, P. (1999): “El valor de la identidad.” Cuadernos electrónicos de filosofía del derecho, n° 2. En línea. Consultado el 04/05/09. Disponible en:

<http://www.uv.es/CEFD/2/Talavera.html>

U.S. Department of Homeland Security. (April 2011). Risk Management Fundamentals Homeland: Security Risk Management Doctrine. 1-7. Consultado el 15 de noviembre de 2020. <https://www.dhs.gov/sites/default/files/publications/rma-risk-management-fundamentals.pdf>

U.S. Department of Homeland Security. (September 2008). Risk Steering Committee DHS Risk Lexicon. 1-60. Consultado el 15 de noviembre de 2020.

https://www.dhs.gov/xlibrary/assets/dhs_risk_lexicon.pdf

U.S. Legacy. (s.f.). National Security Law and Legal Definition. Consultado el 15 de noviembre de 2020. <https://definitions.uslegal.com/n/national-security>

Viotti, P. y Kauppi, M. (2012). *International Relations Theory*. pp. 52 -109. Pearson

Education; 5th edition. ISBN-13: 978-0-205-08293-3 - ISBN-10: 0-205-08293-9

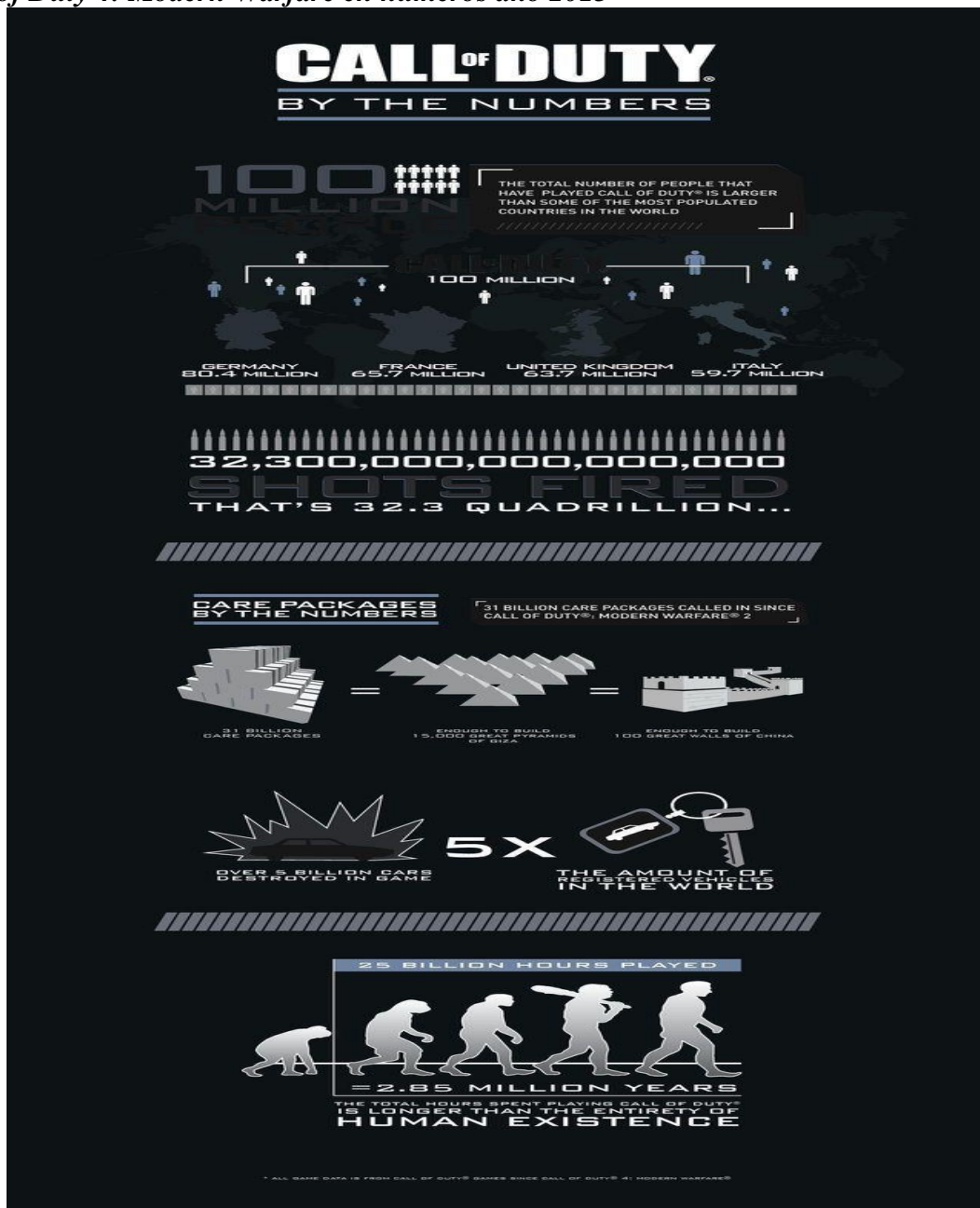
Wallerstein, I. (2004). *Análisis de sistema mundo: Una introducción*. Ed: Siglo veintiuno. pp.

1-85.

Anexos y apéndice

Anexo 1.

Call of Duty 4: Modern Warfare en números año 2013



Fuente: López, L. (30 de octubre de 2013). Call of Duty y sus curiosas estadísticas. Hobbyconsolas. Obtenido de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/call-duty-sus-curiosas-estadisticas-58860>