

DESMENTALIZACIÓN 2.0: VIDEOJUEGOS DE GUERRA Y COOPTACIÓN DE LAS SUBJETIVIDADES EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA

LUCAS SEBASTIÁN MELFI*

El presente trabajo se propone indagar en las nuevas tendencias en materia software bélico de entretenimiento promovidas por los Estados Unidos, y sus efectos en la construcción y cooptación de nuevas subjetividades. Analizaremos además su incidencia en el desarrollo de la infancia y la adolescencia y cómo este tipo de software entra en profunda tensión con los derechos de niñez en relativo de construcción de subjetividades. Con esta finalidad, estudiaremos las transformaciones impulsadas por la estrategia de seguridad norteamericana en el siglo XXI y el vínculo entre Estados, Corporaciones y Sociedad Civil.

Partiremos de la base que el juego crea, mediante el uso de la imaginación, una realidad alternativa con determinadas reglas vinculadas al sentido de la situación lúdica en cuestión (Rodulfo, 1993:95), que terminan infiltrándose en la percepción de lo real. En el caso de los video juegos de guerra, se introducen una serie de normas y sentidos destinados a crear una praxis lúdica imaginaria (Rodulfo, 1993:95) capaz de reorganizar las percepciones del niño y el adolescente sobre la violencia y la muerte, con el objeto de naturalizarlas, como si fuesen algo diario, parte del paisaje de su vida cotidiana.

Pero como Vygotsky dice, el juego no es algo anárquico sino que posee reglas implícitas, inherentes al sentido del mismo, en base a las cuales el niño determina su conducta, antes que por sus percepciones inmediatas.

En el caso de los Video Juegos de Guerra, la finalidad consiste en construir a través de esta situación imaginaria plagada de simbolismos –creados para afectar las zonas más profundas del inconsciente– una determinada representación estratégica de la “amenaza” y el “enemigo” que actuará como sentido rector, configurando tanto en caso del niño como del adolescente, un nuevo mapa cognitivo, en el cual una ejecución extrajudicial pueda resultar algo absolutamente normal e incuestionado, como una circunstancia de la época que le toca vivir.

Esta propiedad se ve reforzada por el hecho de que el jugador no actúa como un sujeto inactivo sino que se trata más bien de una práctica interactiva; el corolario de esto es la creación de un nuevo tipo de zona de desarrollo próximo investida de una subjetividad ajena que obtura la deseancia del sujeto y la fragmenta.

Se trata de una situación imaginaria cuyo común denominador con otras praxis lúdicas es la presencia de una serie de reglas implícitas que reproducen un sentido, que oficia de guía en el desarrollo del niño, pero con una diferencia fundamental respecto de la actividad del

* Investigador del Equipo "Reformas democráticas: Defensa y Derechos Humanos en América del Sur" radicado en IEALC /UBA. Licenciado en Ciencia Política (Fsoc-UBA). Maestrando en Defensa Nacional (EDENA-Mindef. Rep. Argentina). Dirigido por la Dra. *Sonia Verónica Winer*. Doctora en Ciencias Sociales (UBA) / Investigadora del CONICET.

jugar libre; dado que en esta última se encuentra vinculada de manera insoslayable a la pulsión de vida, mientras que la primera actividad está dominada por el goce y la pulsión de muerte.

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

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

De constatarse esta tendencia, significaría una colisión de lleno con la Convención Interamericana de los Derechos del Niño, como lo señala el artículo 29, al interferir en el desarrollo de su personalidad, y aptitudes mentales, así como también atentar contra la enseñanza del respeto a los derechos humanos y su preparación para una vida responsable con espíritu de comprensión y paz.

Argentina en un primer lugar, seguido de Brasil y de Chile, constituye el país de América Latina con el mayor crecimiento en el mercado de los video-juegos en los últimos 15 años, centrándose sobre todo en un espectro comercial que apunta a la franja etárea compuesta de niños, adolescentes y jóvenes adultos. A partir de estas tendencias y sus potenciales desenlaces, surgen las razones por las cuales el tema amerita su correcta reelaboración como problema, mediante un adecuado enfoque teórico.

Como corolario de esta fundamentación, nuestra hipótesis de trabajo será que los videojuegos constituyen una tecnología avanzada de desmentalización y reorganización del mapa cognitivo de los usuarios mediante la cooptación e inversión de la praxis lúdica. En otras palabras podría denominarse al fenómeno como una militarización de la imaginación.

Bibliografía

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

Salazaar Robinson (2010): “El miedo como estrategia de control social”. En Nievas Flabian (comp.) *Arquitectura Política del Miedo*, El Aleph, Buenos Aires.

Vygotsky Lev (1933): “Play and its role in the mental development of the child”. En *Voprosy psikhologii*, 1966, No. 6.

Disponible en: www.marxist.org

Calvo Albero, J. (2010). “Contrainsurgencia. Corazones, mentes y «ventanas de oportunidad»”, en *Revista Ejército de tierra español*, N° 827. Fuente: Pacarina del Sur - http://www.pacarinadelsur.com/home/abordajes-y-contiendas/368-la-guerra-contrainsurgente-de-hoy#_edn38.