



**Formas de violencia y discriminación en la
semiosfera imago-céntrica.
Un estudio de caso sobre la trilogía bélica de
videojuegos *Call of Duty: Modern Warfare***

*Forms of Violence and Discrimination
in the Imago-centric Semiosphere.
A Case Study on the Call of Duty:
Modern Warfare Videogame War Trilogy*

Dr. Ernesto Pablo Molina Ahumada

Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
pablololina@unc.edu.ar

Dra. Laura Gherlone

Universidad Católica Argentina
lauragherlone@uca.edu.ar

Dr. José Waldir Sánchez Ortíz

Instituto Nacional de Antropología e Historia
Ciudad de México
josewaldir.sanchez@enah.edu.mx

A partir de un abordaje teórico enfocado en la visualidad digital, esta contribución analiza el género del videojuego bélico de disparo en primera persona como un dispositivo semiótico emblemático de la cultura contemporánea por su capacidad de modelizar determinadas características de lo bélico en el contexto actual de la llamada “semiosfera imago-céntrica”. Más específicamente, considerando aquellas investigaciones abocadas al estudio de la visualidad en el contexto de la cultura digital, nuestro abordaje propone un análisis de los mecanismos que despliegan los videojuegos de la trilogía bélica *Modern Warfare*, parte de la exitosa franquicia comercial *Call of Duty*. Nuestra argumenta-

ción sostiene que ese modo de construcción semiótica se fundamenta y debe ser comprendido con relación a formas de comprender y modelizar la guerra en el contexto de guerra al terrorismo declarada por EE. UU. tras los atentados del 11 de septiembre de 2001.

Sobre la semiosfera imago-céntrica

En los últimos decenios la tecnología ha sacado a la luz –antes con los medios de comunicación masiva centralizada, después con la revolución digital y la descentralización y ramificación de los flujos comunicativos– el inextricable vínculo transcultural entre personas. La posibilidad de vivir, entender, intercambiar, dilatar (a nivel cognitivo, emocional, corporal o casi-corporal) experiencias similares bajo la forma de narraciones virtuales compartidas ha generado, como diría Umberto Eco (1962, p. 10), un espacio de “desorden fecundo”,¹ una cultura de la complejidad, donde mucha energía que se almacena, se procesa, se transforma y se utiliza a diario en nuestras vidas ha terminado uniendo la inteligencia humana y la inteligencia de las máquinas. Si por un lado, esto ha develado potencialidades que han estado siempre presentes en el ser humano a nivel filogenético, pero que solo recientemente se han podido dar (como el progresivo manifestarse de una “conciencia” que percibimos como globalmente distribuida e interconectada), por otro lado, ha planteado serios interrogantes sobre la relación persona-maquina, el vínculo entre el espacio real y lo virtual (o ficcional) y el problema de la unicidad de la experiencia humana.

En este sentido, el lenguaje visual mediado por la tecnología ha cobrado creciente centralidad. Una de las principales características de la visualidad es la de ser ciertamente más universal que las formas alfabéticas de escritura (Danesi, 2018, p. 300; Danesi, 2017, pp. 37, 40-41, 157-170), dando, en otras palabras, la impresión de simplificar el arduo trabajo de negociación de significados en las relaciones interpersonales, cuya complejidad es tanto mayor cuanto más involucra personas separadas por la barrera lingüístico-cultural.

El proceso de digitalización fomentado por las TIC y la malla de Internet ha aprovechado indudablemente estas propiedades de la visualidad de tal modo que hoy en día se habla de “semiosfera imago-céntrica” –un término de reminiscencia lotmaniana (Stöckl, 2020)– para definir la cultura contemporánea: esto es, un espacio global donde los constructos visuales, al convertirse en “puntos de partida cognitivos para la interpretación del significado”

1. En 1962, Umberto Eco, explorando el lenguaje del arte contemporáneo en *Obra abierta*, vislumbró la forma general que la cultura iba tomando frente a “la provocación del Azar, de lo Indeterminado, de lo Probable, de lo Ambiguo, de lo Plurivalente” (Eco, 1962, p. 10), es decir, ante la fragmentación de una idea (aparentemente) ordenada y racional de mundo y el reconocimiento de la sustancial complejidad de la realidad. Adhiriendo al pensamiento crítico de esa época, Eco se enfrentaba al desafío de encontrar una forma de pensar en el desorden; pero, como él subrayó, no “el desorden ciego e incurable, el obstáculo a cualquier posibilidad ordenadora, sino el *desorden fecundo* [cursivas añadidas]” (p. 10) que, a través de una mirada modelizante, puede revelar los rasgos característicos y en continua evolución del ser humano, su vida social y su relación biológica-cultural con el ambiente que lo hospeda.

(dejando así su papel periférico), modelizan nuestra interpretación y comprensión de la realidad (Stöckl, 2020, p. 189; véase también Stöckl et al. 2020; Manovich, 2020a), al tiempo que nos envuelven en un horizonte de significado(s) aparentemente universal.² Además, la visualidad parece agilizar la mutua comprensión a nivel emocional, ya que media con extrema fluidez los estados afectivos –fenómeno que se vuelve todavía más pronunciado en la esfera digital (Gherlone, 2021)–.

Hablando, por ejemplo, de las redes sociales, Zappavigna y Zhao (2020, p. 207) han subrayado cómo, a menudo, el intercambio colectivo de una imagen o de una palabra-concepto que genera una multitud de imágenes mentales y virtuales no implica que las personas “interactúen necesariamente de forma directa”: basta que se “coagulen” en torno a los valores, generando así una “comunidad masiva de sentimientos”.

Sin embargo, nuestra experiencia cotidiana de las relaciones interpersonales demuestra que la facilidad comunicativa generada por esta convergencia emocional, cognitiva y lingüística-semiótica –convergencia que transmite la sensación de un “reflejo-encuentro” global entre personas– no es tan transparente e inequívoca. La comunicación reticular, virtual e imago-céntrica actúa siempre como una mediación, en el sentido de que la proyección del yo está inevitablemente sometida a algún tipo de asimetría de poder, presión social y auto-expectativas, incluso las más inconscientes: como el miedo a los límites físicos, el rechazo a la vulnerabilidad y la muerte, la ansiedad frente al conflicto (Molina Ahumada y Gherlone, 2019; Gherlone, 2022), lo cual puede llevar a un “mestizaje” entre lo real y lo virtual (o ficcional). Esto ocurre tanto a través de técnicas, dispositivos y plataformas de edulcoración y estetización del propio yo y la realidad representada, como a través de mecanismos de exacerbación y polarización; no es casualidad que, como han señalado varios estudiosos de la llamada “informática decolonial” (véase en particular Ali, 2016; Mohamed et al., 2020; Silva, 2020; Silva et al., 2020; Couldry y Mejias, 2023), el ciberespacio siga reproduciendo, o incluso refuerce, ciertas modelizaciones del mundo alimentadas por formas recurrentes de discriminación, desprecio, agresividad y violencia, odio, actitudes predatorias, dejando así expuesto el carácter arbitrario y ambiguo de esta supuesta facilidad comunicativa imago-centrada y tecno-mediada. Además, una mirada no ingenua hacia la que Lev Manovich (2020b) define como “sociedad estética” pone de relieve el problema de la “unicidad” de la experiencia humana.

2. Como ha subrayado recientemente Marcel Danesi, el ascenso del lenguaje visual en la era de internet “es un producto de las tecnologías que han facilitado las interacciones interculturales y que, como algunos sugieren, pueden haber engendrado una conciencia común o colectiva, conocida indirectamente como ‘inteligencia conectada’, ‘aldea global’ o ‘cerebro global’” (2017, p. 172). Sin embargo, “el concepto de cerebro global es en realidad solo una idea; no describe un cambio de paradigma evolutivo en sí mismo; describe cómo nosotros nos percibimos actualmente en la aldea global. No elimina el cerebro individual, sino que le asigna un nuevo estatus” (Danesi, 2017, p. 176).

Si por un lado las personas tienen la posibilidad de vivir en un rincón global, es decir, un lugar de comprensión, resonancia y extensión espacio-temporal-corporal capaz de trascender la transitoriedad y fragmentariedad de la vida individual, por otro lado pueden quedar “saturadas” en el ambiente ficcional hasta el punto –como destaca Amanda du Preez (2016, p. 10) retomando la sugestión McLuhaniana– de auto-destruir(se) como el joven Narciso, el cual “no se enamoró de su ‘selfie’, sino que... se auto-amputó, entumecido por la imagen, poniéndose así al servicio de la imagen misma” (du Preez, 2016, p. 10).³

En este capítulo quisiéramos enfocarnos en un particular tipo de manifestación de la cultura digital visual que –a nuestro parecer– revela en forma emblemática la tensión entre lo real y lo virtual, lo subjetivo y lo colectivo, lo humano y lo mecánico, exponiendo la peligrosidad de este “ponerse al servicio de la imagen misma” o incluso, al servicio de la imagen que otros nos hayan asignado: estamos hablando del videojuego bélico.

El videojuego: un potente dispositivo de modelización semiótico-visual

Desde la industria del videojuego proceden imágenes que penetran intensamente en el imaginario colectivo, llegando a formar parte de un nivel de realidad casi cotidiano de las personas. El videojuego es un objeto de interés por su actualidad, pertinencia y representatividad, tanto en su faceta económica cuanto en lo que hace a su impacto en el modo de configurar el acceso diario a lo digital.⁴ Su efecto es tan fuerte que ha reconfigurado no sólo el ecosistema del entretenimiento –superando en ganancias a la industria cinematográfica y aportándole herramientas de animación y modelización virtual–, sino también ofreciendo una perspectiva inédita de comprensión y valoración de la realidad fuera (o, mejor, casi-fuera) del ciberespacio.

Otro de los efectos fundamentales del videojuego sobre la cultura contemporánea es la posibilidad de conectar distintos niveles de la realidad (el bioquímico, el anatomofuncional, el económico, el social, entre otros) con diferentes niveles de percepción (el visual, el neurotransmisor, el sensorial, el complejo emotivo y sentimental)⁵ a través de procedimientos

3. Sin duda la unicidad es una de las grandes cuestiones del tiempo presente, puesto que el ambiente digital la enfatiza –el instante “único e irrepetible” de las *breaking news*, las fotos viralizadas en el acto, los momentos catárticos implícitos en las narrativas de los videojuegos, etcétera–, moviéndose en realidad a través de la repetición, la multiplicación y la persistencia (o trazabilidad).

4. Coincidimos con Baricco (2019) en considerar a los videojuegos como aquellos textos donde se encontraba “el código genético” o “breviario” donde “los padres de la revolución digital leyeron lo que estaban haciendo, y lo que podrían llegar a hacer” (p. 325). Según la tesis de este autor, fue a través de los videojuegos que se hicieron legibles y tangibles las posibilidades de interacción de lo digital en lo cotidiano y hacia esa lógica constructiva (la de interfaces que traducen como lúdicas experiencias como las de operar con una cuenta bancaria o realizar un trámite) se orienta la cultura global que Baricco metaforiza como mundo de “El Juego” (*The Game*).

5. Es por ello que los estados afectivos experimentados y generados por la experiencia de jugar con videojuegos son variados y complejos, pero susceptibles de ser orientados y regulados a través de programación, es decir, del videojuego en tanto dispositivo informático (Bogost, 2007).

programados en código binario y mediante interfaces específicas para la comunicación humana con las máquinas.

Analicemos el caso del videojuego bélico como campo privilegiado donde observar estas posibilidades de significación y subjetivación.⁶ Entendemos al videojuego como un texto complejo, codificado para suscitar aquello que Juul (2013) considera formas inéditas de experiencia y experimentación con vivencias subjetivas, muchas veces compartidas junto a otros sujetos, ya sea de forma cooperativa o competitiva. Esas vivencias se desarrollan en el ciberespacio, que representa el campo de interacción de una nueva humanidad digitalmente aumentada y cibernetzada (Sadin, 2018).

Abordaremos específicamente la trilogía de videojuegos bélicos de disparo en primera persona que integran los títulos *Call of Duty: Modern Warfare* (2007); *CoD: Modern Warfare 2* (2009) y *CoD: Modern Warfare 3* (2011) para observar de qué modo estos artefactos logran reproducir modelizaciones de mundo a través del juego. Es decir, demostrar cómo estos juegos modelizan visiones en directa sintonía con transformaciones profundas en los asuntos bélicos tras los atentados de septiembre 2001. Nos interesa también analizar cómo la dimensión emotiva mediada por tecnologías se utiliza para persuadir sobre esa modelización de mundo. El videojuego como artefacto o prótesis cultural que proyecta al ser humano hacia el homo *videoludens* (Scolari, 2013) se presenta así, como un dispositivo afectivo y efectivo para la regulación y administración política de emociones sociales, aquello que Ahmed (2004) concibe como el despliegue de estrategias de control político y regulación de las economías afectivas de las sociedades contemporáneas.

“Call of Duty” y la Revolución de los Asuntos Militares (RMA)

La franquicia de videojuegos *Call of Duty*, distribuida por Activision, es una de las más vendidas en todo el mundo, ubicándose en dos de los diez puestos de títulos pagos que más recaudaron durante 2020 (1° y 6° puesto, sumando ambos 2591 millones de dólares de ganancia),⁷ con más de 400 millones de unidades vendidas hasta abril de 2021⁸ y aproxi-

6. Nuestro análisis se centrará en un caso del género bélico de disparo en primera persona o FPS (por sus siglas en inglés *First Person Shooter*). Cabe mencionar otros géneros de juego que no han sido analizados aquí por razones de espacio, pero que merecen atención por el impacto de sus modelizaciones: tal es el caso del género de “mundo abierto” o *sandbox*, como la franquicia *Grand Theft Auto* (Rockstar Games); o de géneros más recientes como el multijugador en línea tipo “batalla campal” (*battle royale*), como *Fornite* (Epic Games, 2017) o *Call of Duty: Warzone* (Activision, 2020).

7. Según el informe de SuperData (2021), la nueva versión de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) fue el título que obtuvo mayores ingresos en 2020 (1913 millones de dólares). En el sexto puesto, volvemos a encontrar otra entrega de la franquicia, *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020), que recaudó 678 millones de dólares. [consulta 16/02/2021]

8. <https://www.statista.com/statistics/1244224/cod-lifetime-unit-sales> x [consulta 16/02/2021].

madamente 27.000 millones de dólares obtenidos por ventas de toda la franquicia hasta mediados de 2021. A octubre de 2019, *Call of Duty 4: Modern Warfare* llevaba vendidas más de 19 millones de copias; *CoD: MW 2*, 25 millones y *CoD: MW 3*, casi 31 millones.⁹

Si se consideran además las copias descargadas ilegalmente desde sitios Torrent (según el sitio Torrentfreak.com), el número resultante es considerable: 830.000 descargas en 2008 de *CoD 4: MW*;¹⁰ más de 4 millones de descargas del *CoD: MW 2* hasta diciembre de 2009 –siendo el juego más pirateado de ese año–¹¹ y más de 3,5 millones de descargas del *CoD: MW 3* a diciembre de 2011 (segundo juego más pirateado de ese año).¹²

Lo que permiten vislumbrar estas cifras es el alcance de difusión y extensión de las modelizaciones que vehiculizan estos juegos, a la vez que prever el efecto homogeneizador y simplificador de cierta visión o pensamiento de carácter único transmitido a través de ellos.

Otro aspecto importante es el contexto histórico de aparición de estos videojuegos tras los atentados del 11 de septiembre de 2001. La declaración de guerra al terrorismo por parte de EEUU significó transformaciones fundamentales sobre el alcance y comprensión de la guerra, que pasó a ser considerada una actividad permanente e interminable contra un enemigo ubicuo y difuso, lo que se tradujo en una ampliación del campo de batalla a una escala planetaria. Tal como señalan Caldwell y Lenoir (2016), se asumió como parte de la vida cotidiana la tolerancia a “estados de excepción” por la inminencia del peligro, la vida cotidiana se fragilizó y la guerra devino una narrativa omnipresente, banalizada y despotenciada de excepcionalidad y crudeza por las nuevas tecnologías, que la transmitieron a las pantallas y forjaron la sensibilidad de una “*New American Way of War*” (Caldwell y Lenoir, 2016, pp. 256-257).

Los videojuegos tuvieron injerencia en esta banalización de la guerra (Dyer-Witheford y De Peuter, 2009, p. 118), retransmitiendo el discurso militar estadounidense plasmado en el reporte *Joint Vision 2020* (JCOS, 2000) que el Estado Mayor Conjunto de EEUU había elaborado en junio de 2000 y donde quedaban expresas las nuevas ideas acerca del modo de adiestrar, ejecutar y planificar las acciones militares para las próximas décadas. Este conjunto de ideas motivó cambios profundos en la comprensión de lo bélico y generó una marcada transformación, conocida como “Revolución de los Asuntos Militares” o RMA (*Revolution in Military Affairs*). Según Caldwell y Lenoir (2016), los videojuegos funcionaron eficientemente como “vector de naturalización” de esas ideas, tanto en la construcción de consensos sociales como en la justificación de gastos en armas y tecnología provistos por corporaciones y contratistas privados.

9. <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/> [consulta 16/02/2021].

10. <https://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-games-of-2008-081204/> [consulta 16/02/2021].

11. <https://torrentfreak.com/the-most-pirated-games-of-2009-091227/> [consulta 16/02/2021].

12. <https://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-games-of-2011-111230/> [consulta 16/02/2021].

La RMA concibe a la guerra como solución eficiente a múltiples problemas, pero requiere para incrementar su efectividad la asistencia tecnológica, tal como demostró la operación Tormenta del Desierto con ataques quirúrgicos y teledirigidos durante la Guerra del Golfo (1990-1991). Según la RMA, la victoria está garantizada para el bando con supremacía de tecnologías de comunicación e información aplicadas al campo de batalla, de modo tal que todo se orienta al eficientismo tecnológico basado en una narrativa simplista y facilista de la guerra. A partir del concepto de “pre-mediación” propuesto por el estudioso de new media Richard Grusin, Caldwell y Lenoir sostienen que la eficiencia de medios como el cine o los videojuegos radica en “inmunizarnos” ante escenarios futuros, exponiéndonos a escenarios virtuales que predisponen a aceptar naturalmente amenazas a partir de la constitución de un “inconsciente afectivo” (2016, p. 256).

La visión de la RMA impregna en muchos aspectos la trilogía *CoD: Modern Warfare* en lo referido a ejércitos reducidos de combatientes de élite; en la notoria integración de recursos tecnológicos y televigilancia en el campo de batalla; y en la aspiración doctrinaria militar de lograr una dominancia de espectro total [*full spectrum dominance*], según la definió en el año 2000 el Estado Mayor Conjunto de los Estados Unidos (JCOS, 2000) como objetivo para las fuerzas militares de ese país. Según esa doctrina, se hace necesario contar con una fuerza militar que sea persuasiva en tiempos de paz y decisiva en tiempos de guerra, operando con todos los medios y en todos los ámbitos a su alcance para garantizar la victoria. A eso se suma, en el caso de productos de entretenimiento como los videojuegos, la mixtura con una narrativa épica moldeada previamente por la cinematografía bélica hollywoodense.

La cultura digital imago-céntrica encuentra en una trilogía como *CoD: Modern Warfare* una manera de traducir esta confluencia entre una doctrina acerca de lo bélico y su administración política (guerra al terrorismo y RMA) con modelizaciones ficcionales de tono épico construidas a través del cine, potenciando además esa experiencia a partir de las posibilidades de inmersión e interactividad que aporta el artefacto digital videojuego a los efectos de mimesis y verosimilitud de lenguajes culturales anteriores.

Las modelizaciones de rechazo, odio y violencia hacia un otro que sustentan el hecho de declararle la guerra se construyen a partir de algunos recursos o elementos específicos que vamos a señalar en esta trilogía, si bien también podría hacerse extensivo este análisis a otros videojuegos del género.¹³

13. Si bien no los analizaremos aquí, referimos a títulos del género bélico de disparo en primera persona previos a 2001 como *Counter-Strike* (VALVE Software, 1999); y otros publicados después de 2001 en las franquicias *Medal of Honor* y *Battlefield* (Electronic Arts y DICE), *ArMA* (Bohemia Interactive), *Tom Clancy's Ghost Recon* (Red Storm Entertainment - Ubisoft) o *America's Army* (Ejército de los EE. UU.). Un análisis de *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* (Ubisoft, 2017) puede ser consultado en Molina Ahumada (2022).

Puntos de mira: cenital y primera persona

Un primer elemento en la trilogía *Modern Warfare* corresponde al manejo del punto de vista narrativo y al cambio de focalización desde lo cenital hacia la primera persona. Tras la cinemática de apertura, *CoD: MW* (2007) se inicia con una conversación distendida entre soldados del SAS Británico (*Special Air Service*) acerca de la situación geopolítica en el mundo, acompañada por un recorrido planetario de imágenes satelitales, en una pantalla que va deteniéndose brevemente en determinados puntos, hasta que llegado a uno en Medio Oriente se hace zoom-in y se desciende hasta incorporarse al punto de vista en primera persona de Yasir Al-Fulani, presidente de un país “pequeño pero rico en petróleo”, camino a ser ejecutado por el líder separatista Khaled Al-Asad junto al colaborador ultranacionalista ruso Imram Zakhaev.

Los juegos de la trilogía MW permiten comandar acciones de distintos personajes que forman parte, por lo general, de tropas especiales de Reino Unido o EEUU. Lo llamativo es que pasajes de transición y suspensión momentánea¹⁴ de esa personificación como el que acabamos de describir sean escenas en donde quien mira son las tecnologías automatizadas de televigilancia global. Este proceso de cambio de escala y alternancia entre la primera persona de los personajes y la mirada impersonal panorámica satelital es una constante de la trilogía y representa con precisión la idea de complementariedad entre percepción del campo de batalla con información tecnológica por encima de él. Si bien esa alternancia escapa a veces a la voluntad de quien juega, otras veces se presenta como opción para resolver de manera eficiente determinada situación en una misión.

Por ejemplo, el telecomando de drones *Predator* en el capítulo “*Contingency*” (Cap. 12, Acto III) de *CoD: MW 2*, que permite el ataque aéreo a enemigos que nos superan en número. En *CoD: MW*, otra de las misiones (“*Death From Above*”, Cap. 8, Acto I) nos coloca como tripulante de un avión AC-130 *Spectre* volando a 6000 pies de altura (1828 metros), con manejo de armas de diferente calibre para proteger la retirada de un equipo SAS. Los comentarios de otro tripulante que festeja la precisión de nuestros disparos (“¡buena muerte, buena muerte!”, “¡Booom, le has dado!”, “¡Bien, lo he visto volar en pedacitos!”), junto a la visión del campo de batalla modificada por los filtros de escaneo infrarrojo o de visión nocturna, convierten todo el capítulo en la réplica de experiencia de alguien que mata sin siquiera pisar el campo de batalla.

Esta situación plantea muchos problemas a la filosofía y al derecho de la guerra, pues al sustraer el cuerpo del combatiente y convertirlo en inalcanzable para el arma del enemigo, altera el principio de reciprocidad ataque-defensa de la guerra tal como la conocíamos: la

14. Estas escenas sirven para la carga del programa en memoria, es decir que la necesidad específica de carga del nivel se subsana con estos pasajes cinemáticos que, a nivel semiótico, implican una descorporización del jugador para equiparar su mirada a la del ojo del satélite o la pantalla de computadora donde se reflejan esos datos.



Figura 1. Escena con vista cenital infrarroja y luces estroboscópicas durante la misión “Death From Above” de CoD MW, a bordo del avión AC-130.
Fuente: captura de pantalla de Call of Duty 4: Modern Warfare (Infinity Ward, 2007).

posibilidad de cualquier bando de matar y ser matado mediante el alcance de sus armas (Chamayou, 2016). En este sentido, la guerra telecomandada y el ataque con drones modifican la comprensión de lo que es la guerra, visión que videojuegos como *CoD: MW* naturalizan sin problema.

Hay otro elemento que resulta revelador en estas escenas de alternancia cenital y de primera persona: el permanente trasfondo de comunicaciones de radio, trazando el escenario de toda una inteligencia polifónica, interconectada e interpersonal, mediada por tecnologías. Esa red interconecta el casco de quien lucha con el habitáculo desde donde se comandan los drones, la cabina del vehículo que brinda apoyo y la sala de comando general desde donde se coordina el ataque. Frente a todas esas voces, la única voz que no se escucha es la de quien juega.¹⁵

15. Esta situación, por supuesto, se revierte en las partidas multijugador, pues allí es posible habilitar comunicación con otros jugadores para coordinar ataques y estrategias mediante el uso del chat de voz. Por supuesto, las voces que desaparecen o se reducen drásticamente son las de los otros personajes no jugables (NPC) que acompañan al héroe durante la campaña en modo solitario o las voces de comando, pues en el campo de batalla multijugador la acción se genera a partir de las interacciones de quienes juegan según objetivos puntuales (y no de un hilo narrativo complejo prediseñado).

Sinécdoque e hipérbole del arma

Un segundo elemento que destaca en la modelización que ofrece esta trilogía de videojuegos es la traducción semiótica de quien juega mediante el arma que empuña. Como señala Justo Navarro (2017), el género FPS se caracteriza por esta equiparación de la primera persona a personaje-herramienta:

El arma no es una prolongación de su cuerpo [del personaje-jugador], sino que su cuerpo es un complemento del arma. El personaje-jugador es parte del arma: un dispositivo que dispara para matar. También los enemigos a los que combate son herramientas o cosas que se interponen a los objetivos de la herramienta protagonista y deben ser eliminadas (Navarro, 2017, p. 7).

A la sinécdoque que reemplaza la persona por el arma que soporta, se suma la lógica hiperbolizada que impulsa a poseer el arma más potente para garantizar la victoria. Las relaciones profundas que vinculan la RMA con diseños de personajes e interacciones en el juego se refuerzan con estas otras relaciones con fabricantes y expertos en armas, lo cual aporta al juego un trasfondo de datos precisos acerca de prestaciones, diseño y apariencia de modelos disponibles en el mercado. Eso redonda, por una parte, en el nivel de detalle



Figura 2. Escena durante la misión "Takedown" de CoD MW 2, ambientada en una favela de Río de Janeiro (Brasil). Fuente: captura de pantalla de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009).

del escenario modelizado, pero subraya por otra el carácter ficticio de ese campo de batalla convertido en galería de tiro con diversidad de instrumentos a disposición.

Esto se materializa en muchas misiones de la trilogía que reproducen frecuentemente la estructura de vía única de un punto A hacia un punto B, debiendo eliminar todos los obstáculos entre ambos. Sin embargo, algunas misiones en particular hacen visible el modo en que esa lógica transfigura espacios sociales cotidianos en galerías de una sola dirección, vaciadas de rastro civil cotidiano y convertidas en cotos de caza donde poner a prueba el poderío de las armas. Por mencionar dos ejemplos, los capítulos “*Charlie Don’t Surf*” (Cap. 5, Acto I) de *CoD: MW* y “*Takedown*” (Cap. 5, Acto I) y “*The Hornet’s Nest*” (Cap. 7, Acto II) de *CoD: MW 2* son ejemplos de estas transfiguraciones de espacios estereotipados (una ciudad de medio oriente en el primer caso; una favela en Río de Janeiro en el segundo) en lugares reconvertidos en campo de batalla.¹⁶

Lo que importa en estos espacios es la puntería, la efectividad de las armas, el uso del mobiliario y la arquitectura urbana como cobertura, la atención a las esquinas y cornisas, la experiencia en definitiva de conducir un arma por un corredor de tiro donde todo parece haber sido dispuesto para ejercitar el turismo deportivo de la caza.

El Combatiente que no Combate

El tercer y último elemento para destacar en la trilogía *CoD: MW* tiene que ver con la configuración de una experiencia paradójica de combate que permite a quien juega experimentar la guerra sin sufrir daño definitivo ni irreversible. Si el avatar o doble digital bajo nuestro comando es herido durante el combate, el programa nos lo advierte con tonalidades rojizas en pantalla y dejando oír respiración entrecortada y aceleración del ritmo cardíaco (Figura 3). Pero son suficientes algunos segundos a cubierto para recuperar toda salud y proseguir con la misión, acortando semanas o quizá meses de curación en pocos segundos y sin ningún tipo de asistencia médica ni secuela.

Si el daño ocasiona la muerte del avatar, el juego presenta una frase de tema bélico dicha por alguna personalidad, y vuelve a cargar la partida desde algún punto anterior al de la “muerte”, en una especie de salto atrás en el tiempo. Es decir que el contrato ficcional de base en esta trilogía establece que una muerte heroica nunca es definitiva y que todo daño es completamente reversible, con lo cual se conforma la paradoja del combatiente que no combate, que aproxima la modelización de la guerra de estos videojuegos a una experiencia similar a la del turismo.

16. En *CoD: MW 3* hay misiones en Nueva York, Londres, París, Praga y Berlín, con algunas referencias estereotipadas también, como por ejemplo la escena final de “*Iron Lady*” (Cap. 12, Acto II) que termina con el colapso y derrumbe de la Torre Eiffel sobre el río Sena a causa del bombardeo entre estadounidenses y tropas rusas.



Figura 3. Pantalla indicadora de daño recibido y muerte inminente. Cap. 5 "Takedown", CoD: MW 2. Fuente: captura de pantalla de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009).

Sin embargo, si pensamos que la doctrina militar de "dominancia total" se edifica con el objetivo de minimizar las bajas (del bando que ataca) y el uso eficiente de los recursos, cobra sentido el modo en que estos videojuegos construyen, a partir de este diseño imago-céntrico y programado, condiciones de posibilidad para que emociones de violencia y agresión propias de la guerra se traduzcan en vivencias confortables y expurgadas de todo riesgo, como aquellas de quien caza y mata haciendo gala de su puntería o de su inventario de armas.

Lo que subrayamos es que la paradoja de ser un combatiente que no combate (que es la base de modelización en estos videojuegos) no se inventa aquí, sino que deriva de la lógica de la RMA. Encuentra su correlato en estos juegos, pero su principio está definido, por ejemplo, en la práctica de ataque con drones y ataque selectivo que algunas naciones utilizan cotidianamente y que, anulada la posibilidad de defensa, retraducen lo bélico a otra cosa: "La guerra, todo lo asimétrica que se quiera, se vuelve absolutamente unilateral. Eso que aún podía presentarse como un combate se convierte en un puro matadero" (Chamalyou, 2016, p. 21).

Finalmente, vemos en estas modelizaciones de enorme alcance global una creciente "alianza" entre la persona y la máquina: una alianza que muta los vínculos entre los distintos niveles de la realidad y los distintos niveles de percepción al punto de alterar el complejo

cognitivo-emocional-corporal vinculado a la guerra, empujándolo hacia el placer agonal del deporte, cuando no directamente el placer por lo predatorio.

La trilogía *Call of Duty* ha sido aquí abordada como un campo de exploración de la relación persona-maquina a la luz de un ecosistema de fenómenos semiótico-comunicativos interdependientes que marcan la época actual y que no serían posibles sin la penetración de las TIC en nuestra vida diaria: es decir, el progresivo manifestarse de una inteligencia que percibimos como globalmente distribuida e interconectada; el ascenso de una forma de pensamiento imago-céntrica, cuyo auge se debe a la relativa universalidad de las imágenes digitalmente omnipresentes; la paulatina convergencia entre realidad y mundos virtuales (o ficcionales), cuyos imaginarios (afectivos) no están exentos de antiguas y nuevas formas de violencia y discriminación.

A través del videojuego bélico hemos visto cómo la “llamada del deber” desde un dispositivo ficcional se convierte en una visión superlativamente persuasiva del mundo bélico. Su análisis nos sugiere que, mediatizadas por los videojuegos, formas previas de modelización (como las del cine o la literatura que persuadían acerca de la peligrosidad del otro) encuentran nuevos recursos para crear escenarios afectivos y efectivos por su realismo y grado de detalle, pero también por lo comfortable que resulta atravesarlos sin sufrir daño. El principal problema de esta vivencia de la experiencia bélica desde el “rincón global” de nuestra pantalla quizá sea naturalizar y generalizar una insensibilidad ante la crudeza, la fatalidad y a veces la irreversibilidad de los eventos trágicos y conflictivos de la vida, para enaltecerlos bajo el filtro de una épica interactiva e imago-céntrica, individualmente experimentada pero colectivamente imaginada.

Referencias

- Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh University Press.
- Ali, S. M. (2016). A brief introduction to decolonial computing. *XRDS: Crossroads* 22(4) 16-21. <https://doi.org/10.1145/2930886>
- Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Caldwell, L. y Lenoir, T. (2016). Wargaming futures: Naturalizing the new American way of war. En P. Harrigan & M. Kirschenbaum (Eds.), *Zones of Control. Perspectives on Wargaming* (pp. 253-280). The MIT Press.
- Chamayou, G. (2016). *Teoría del dron. Nuevos paradigmas de los conflictos del siglo XXI*. Futuro Anterior Ediciones.
- Couldry, N. y Mejias, U. A. (2023). The decolonial turn in data and technology research: what is at stake and where is it heading?. *Information, Communication & Society*, 26(4) 786-802. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1986102>
- Danesi, M. (2017). *The semiotics of emoji: The rise of visual language in the Age of the Internet*. Bloomsbury Academic.
- Danesi, M. (2018). *Popular Culture: Introductory Perspectives*. Rowman & Littlefield.
- Du Preez A. (2016). When selfies turn into online doppelgängers: From double as shadow to double as alter ego. En C. Travis & A. von Lünen (Eds.), *The Digital Arts and Humanities Neogeography, Social Media and Big Data Integrations and Applications* (pp. 3-21). Springer.
- Dyer-Witheford, N. y De Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Eco, U. (1962). *Obra abierta: Forma e indeterminación en el arte contemporáneo*. Seix Barral.
- Gherlone, L. (2021). Compasión colectiva, esfera digital e imágenes de pathos en tiempo de COVID-19, *Eikón Imago* (10) 79-91.
- Gherlone, L. (2022). Sobre la semiótica de la muerte para pensar el tiempo presente, *deSignis*, 02 (Hors Serie), 261-271.
- Infinity Ward. (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare* [Computer Game]. Activision.
- Infinity Ward. (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2* [Computer Game]. Activision.
- Infinity Ward y Sledgehammer Games. (2011). *Call of Duty: Modern Warfare 3* [Computer Game]. Activision.
- JCOS (2000). *Joint Vision 2020*. CJCS. <https://apps.dtic.mil/sti/citations/ADA377926>
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2020a). *Cultural Analytics*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2020b). The aesthetic society. En P. Mörtenböck y H. Mooshammer (Eds.). *Data Publics: Public Plurality in an Era of Data Determinacy*. Routledge (ebook).
- Mohamed, S.; Png, M.-T. e Isaac, W. (2020). Decolonial AI: Decolonial theory as socio-technical foresight in Artificial Intelligence. *Philosophy & Technology* (33) 659-684. <https://doi.org/10.1007/s13347-020-00405-8>

- Molina Ahumada, E. P. (2022). Tierras salvajes. Orden retórico y videojuegos bélicos. En M. C. Schamun (Comp. y Ed.), *Prepón, épideixis, páthos y trópos* (pp. 62-80). AAR.
- Molina Ahumada, E. P. y Gherlone, L. (2019). Ciberespacio y semiótica de la otredad, *deSignis* (30) 53-62. <https://www.designisfels.net/capitulo/i30-05-ciberespacio-y-semiotica-de-la-otredad/>
- Navarro, J. (2017). *El videojugador. A propósito de la máquina recreativa*. Anagrama (Ebook).
- Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Caja Negra Editora.
- Scolari, C. (Ed.) (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Laboratori de Mitjans *Interactius*, Universitat de Barcelona. <http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2014/02/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification.pdf>
- Silva, T. (2020). *Racismo Algorítmico em Plataformas Digitais: Microagressões e discriminação em código*. Edições Sesc.
- Silva, T. et al. (2020). APIs de Visão Computacional: investigando mediações algorítmicas a partir de estudo de bancos de imagens. *LOGOS*, 27(01), 25-54. <https://doi.org/10.12957/logos.2020.51523>
- Stöckl, H. (2020). Multimodality and mediality in an image-centric semiosphere – A rationale. En C. Thurlow, C. Dürscheid y F. Diémoz (Eds.), *Visualizing Digital Discourse: Interactional, Institutional and Ideological Perspectives* (pp. 189-202). De Gruyter.
- Stöckl, H., Caple, H. y Pflaeging, J. (Eds.) (2020). Shifts towards image centrality in contemporary multimodal practices: An introduction. En *Shifts towards Image-centrality in Contemporary Multimodal Practices*, 1-16. Routledge.
- SuperData. (2021). *2020 Year in Review. Digital Games and Interactive Media. SuperData*. <https://www.superdataresearch.com/2020-year-in-review>
- Zappavigna, M. y Zhao, S. (2020). Selfies and recontextualization: Still life self-imaging in social media. En M. Miles & E. Welch (Eds.), *Photography and Its Publics* (pp. 207-228). Bloomsbury Visual Arts.