

# RECORDAR PARA NO OLVIDAR: LA HISTORIA DEL CASO VILLAMIR A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO

REMEMBERING SO AS NOT TO FORGET: THE STORY OF THE VILLAMIR CASE THROUGH OF VIDEO GAME

## **María Inmaculada Tobar-Fernández**

Doctoranda en Ciencias de la Comunicación, graduada en Periodismo y máster en Comunicación y Cultura, así como en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual, todo ello por la Universidad de Sevilla (Sevilla/Espanha). Forma parte del Grupo Interdisciplinario de Estudios en Comunicación, Política y Cambio Social (Compóliticas).  
E-mail: mtobar@us.es

## **Thatiana Chaves D'Agostini Aquino**

Mestra em Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho (Braga/Portugal).  
Investigadora no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade/ CECS UMinho (Braga/Portugal).  
E-mail: thatianaagostini@gmail.com

## **Everton Garcia da Costa**

Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre/Brasil).  
Professor permanente do Programa de Pós-graduação em Sociologia da UFRGS (Porto Alegre/Brasil).  
E-mail: eve.garcia.costa@gmail.com

\*Este artículo es resultado de una estancia de investigación doctoral realizada en el Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) de la Universidade do Minho, llevada a cabo en el marco del Doctorado Interuniversitario en Comunicación de la Universidad de Sevilla durante los meses de octubre y noviembre de 2025. La estancia fue financiada mediante una ayuda Erasmus+.

Recebido em: 5 de outubro de 2025  
Aprovado em: 8 de dezembro de 2025  
Sistema de Avaliação: Double Blind Review  
BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 327-355 | jul./dez. 2025  
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4426>



## RESUMEN

El presente trabajo propone estudiar el videojuego como un ejercicio de memoria histórica que permite la reescritura de la memoria colectiva, a partir de los relatos de vida de las víctimas como fuente histórica principal. Concretamente, centra su atención en comprender cómo la narrativa y el discurso dentro de los videojuegos pueden influenciar y llevar al sujeto/jugador a reflexionar sobre el Conflicto Armado Interno de Colombia. Y para ello realiza un análisis ludonarrativo del videojuego y documental interactivo colombiano *Caso Villamir*.

**Palabras clave:** Videojuego. narrativas audiovisuales. Memoria histórica. Colombia.

## ABSTRACT

This paper proposes to study video games as an exercise in historical memory that allows for the rewriting of collective memory, using the life stories of victims as the main historical source. Specifically, it focuses on understanding how the narrative and discourse within video games can influence and lead the subject/player to reflect on Colombia's internal armed conflict. To this end, it conducts a ludonarrative analysis of the Colombian video game and interactive documentary *Caso Villamir*.

**Keywords:** Video games. audiovisual narratives. historical memory. Colombia.



## 1 INTRODUCCIÓN

En las sociedades marcadas por el sufrimiento colectivo y la violencia estructural, recordar los acontecimientos pasados y honrar a las víctimas se erige como una tarea fundamental no solo para la justicia histórica, sino también para el proceso de sanación social y colectiva. Este acto de recordar, sin embargo, no debe entenderse simplemente como una evocación pasiva de los hechos pasados; según el sociólogo Maurice Halbwachs (2004), recordar es un proceso activo que requiere una predisposición interna, una "semilla de memoria" que permita que la información externa se integre en un recuerdo coherente y unificado. Este proceso implica no sólo la interacción con los recuerdos de otros, sino también la construcción de una memoria colectiva que, en su constante flujo y transformación, permite que las lecciones dolorosas de la historia no se olviden.

Para que un acontecimiento pasado se convierta en memoria, debe ser integrado en un contexto social en el que el sujeto, al compartir su experiencia, sea capaz de ponerla en común con otros miembros del grupo. En este sentido, el recuerdo no es solo un acto de la conciencia individual, sino un proceso de negociación social donde las memorias se entrelazan, se cuestionan y se reinterpretan constantemente. No se trata solo de revivir el pasado, sino de intervenir en el presente para garantizar que las injusticias del pasado no se repitan. En Colombia, las víctimas de la violencia han utilizado la memoria no solo como una forma de mantener viva la experiencia de dolor, sino como una estrategia para movilizarse hacia la justicia y la reparación. La memoria es una forma de resistencia cultural y también una llamada a la acción para cambiar las estructuras sociales y políticas que perpetúan la violencia y la impunidad.

En este trabajo analizamos cómo la narración del *Caso Villamir*, único superviviente de los falsos positivos en la región del Catatumbo, ha emergido como un ejemplo emblemático de resistencia frente a la impunidad. A través de su representación en un videojuego, esta historia trasciende los formatos tradicionales de memoria, convirtiéndose en un espacio interactivo que conecta con nuevas generaciones y visibiliza uno de los episodios más oscuros del conflicto armado colombiano.

El artículo se organiza en tres secciones, además de esta introducción y conclusiones. En la primera, abordamos los falsos positivos en el contexto del conflicto violento entre el ejército colombiano y los grupos armados organizados. En la segunda, reflexionamos sobre los videojuegos como forma de memoria. A continuación, analizamos la metodología y el caso analizado en el artículo: el videojuego *Caso Villamir*.



## 2 LOS FALSOS POSITIVOS

Esa era una época en la que estábamos endiosados, teníamos el poder y este le nubla a uno tanto su visión y uno está tan obnubilado... Soy un teniente del Ejército Nacional y estoy dando bajas y recibir condecoraciones y todo el mundo me aprecia... Se pierde el respeto por la vida de las demás personas. Se llega a pensar, por ejemplo, que la vida de esas personas no vale y nadie las va a llorar, y nadie se va a preocupar por ellas. Esto es un cuento de terror gigantesco. Es un libro que coges y lo exprimes y va a salir sangre. No nos importaba nada. No nos importaba nada la vida de las demás personas (Entrevista: 185-PR-03211. Actor armado, militar Brigada 17, compareciente).

El conflicto armado colombiano ha sido uno de los más largos y oscuros de la historia de América Latina. Comenzó a mediados del siglo XX motivado por la desigualdad social y económica, la falta de acceso a tierras, y la debilidad institucional del Estado, que dejó vacíos de poder en muchas regiones rurales. Este malestar se intensificó con el asesinato de Jorge Eliécer Gaitán en 1948, dando inicio a La Violencia (Ríos Sierra y Cairo Carou, 2017). Este periodo de enfrentamiento entre liberales y conservadores conformó una guerra civil no declarada que dejó más de 200,000 muertos y desplazó a miles de campesinos (Romero, 2018).

En la década de los 70 aparecieron nuevos actores que alteraron las dinámicas de violencia: las guerrillas, particularmente las FARC y el ELN, que consolidaron su presencia en áreas rurales y marginadas del país, aprovechando la ausencia del Estado (Ríos Sierra y Cairo Carou, 2017). La creciente influencia de estos grupos insurgentes provocó la formación de organizaciones paramilitares, inicialmente concebidas como fuerzas de autodefensa, pero que rápidamente se transformaron en otro actor clave del conflicto. Estas estructuras paramilitares, respaldadas por sectores económicos y políticos, contaron con la complicidad o indiferencia de las fuerzas estatales (Behar Leiser y Ardila Behar, 2024).

En la década de los 90, las FARC y el ELN ampliaron su presencia en el territorio nacional y fortalecieron su estructura organizativa y su capacidad militar. A pesar de los intentos del Estado por desarticularlas, las guerrillas lograron mantenerse activas, gracias al apoyo de ciertos sectores sociales que se sentían desatendidos por el gobierno central y que veían en ellas una forma de resistencia frente a la desigualdad y el abandono estatal; así como a la financiación del narcotráfico.

Con la llegada al poder de Álvaro Uribe en 1998, se implementó la Política de Seguridad Democrática, en adelante PSD, que significó un giro importante en la estrategia estatal frente al conflicto armado (Restrepo & Aponte, 2009). La PSD fue diseñada para atacar de manera frontal a las guerrillas de las FARC y el ELN y a los grupos paramilitares, mediante el aumento de la presencia estatal en las zonas de



conflicto y la ejecución de operaciones militares de gran escala. Todo ello, con el objetivo de deshabilitar sus estructuras y de mejorar las estadísticas de éxito en la lucha contra la insurgencia (Fundación para la Educación y el Desarrollo [Fedes], 2012).

Este enfoque se basaba en la premisa de que el éxito militar podría medirse a través de cifras claras y contundentes (JEP, 2022). Para lograr estas metas, el Ministerio de Defensa Nacional emitió la Directiva 029 de 2005, que establecía incentivos económicos, promociones y otros beneficios para los militares que reportara información o acciones que conduzcan a la captura o abatimiento de miembros de grupos armados ilegales, así como por la obtención de material de guerra, intendencia, comunicaciones e información relacionada con el narcotráfico.

Uribe llegó al poder con una narrativa de mano dura y, aunque su política logró reducir la presencia de las guerrillas en varias regiones y restauró el control estatal en algunas zonas, no logró erradicar la violencia, en particular contra la población civil, ni resolver las causas estructurales que mantenían vivo el conflicto.

La imposición de una “cultura de resultados” por parte del gobierno y la demanda social por victorias tangibles en la lucha contra la guerrilla generaron un clima de incentivos perversos dentro de la directiva del Ejército. Muchos militares, presionados por sus superiores, comenzarán a ver en la población civil una forma de alcanzar los resultados exigidos, lo que derivó en la práctica sistemática de asesinatos de civiles presentados como guerrilleros muertos en combate, los denominados Falsos Positivos (Comisión Colombiana de Juristas [CCJ], 2021). Estos crímenes fueron perpetrados en diversas regiones del país, pero se concentraron principalmente en Antioquia, Casanare y el Meta (Comisión de la Verdad, 2021).

Este sistema, si bien buscaba debilitar a los grupos armados ilegales, terminó con la vida de al menos 6.402 civiles inocentes (JEP), principalmente entre 2002 y 2008, aunque existen reportes de casos desde 1997. El modus operandi de los “falsos positivos” era altamente efectivo: civiles, a menudo jóvenes en situación de vulnerabilidad, eran engañados con promesas de trabajo o secuestrados en áreas aisladas de comunidades rurales. Posteriormente, eran trasladados a zonas de conflicto donde se simulaban combates para justificar su asesinato. La documentación oficial, entre las que se encontraban órdenes de operaciones e informes de inteligencia, era falsificada para presentarlos como guerrilleros o delincuentes dados de baja. Se recurría a la desaparición de pruebas, como documentos de identidad y armas, para encubrir los crímenes, una práctica que se vio facilitada por la falta de rigor en los procedimientos de levantamiento de cuerpos por parte de entidades como Medicina Legal y el CTI de la Fiscalía. La falta de control interno, la impunidad prevalente y la ausencia de mecanismos efectivos de supervisión por parte de los altos mandos del Ejército permitieron que los “falsos positivos”, frente a lo que proclamaban las instituciones estatales, se convirtieran en una práctica común y sistémica.



El conflicto colombiano dio un giro significativo con los diálogos de paz entre el gobierno de Juan Manuel Santos y las FARC, que culminaron en 2016 con la firma del Acuerdo de Paz. Este hecho significó no solo el cierre de una etapa de conflicto armado que dejó más de nueve millones de víctimas (Unidad de Víctimas, 2022), sino también el inicio de un desafío aún mayor: construir una paz estable y duradera en un país marcado por décadas de violencia estructural. El acuerdo trajo consigo una disminución significativa en los enfrentamientos directos entre el Estado y las FARC-EP. El desarme y la desmovilización de más de 13.000 excombatientes permitieron una reducción en las tasas de homicidios y desplazamientos forzados en regiones históricamente afectadas por la violencia, como el Catatumbo, el Cauca y el sur de Bolívar. Sin embargo, esta disminución de la violencia no fue uniforme ni permanente.

Según Indepaz (2021; 2022), el periodo posterior a la firma del acuerdo ha sido testigo de 91 masacres en 2020, 96 en 2021 y al menos 19 en enero de 2022. A esto se suma el asesinato de 1270 líderes sociales y 299 firmantes del acuerdo hasta noviembre de 2021. Estos datos evidencian no solo el incumplimiento de las garantías de seguridad, sino también la fragilidad del Estado para proteger a las comunidades y a los actores comprometidos con la paz.

Estas ejecuciones extrajudiciales representan no solo una grave violación de derechos humanos, sino también un reflejo de las fallas estructurales que marcaron décadas de violencia en el país. Ante este panorama, surge una necesidad imperiosa: hacer justicia a las víctimas como paso fundamental para avanzar hacia una sociedad reconciliada y en paz. Pero entendiendo la justicia no sólo como un mecanismo para castigar a los responsables de los crímenes, sino también como una herramienta para restaurar la confianza de las víctimas y las comunidades en las instituciones del Estado.

En este contexto, la Jurisdicción Especial para la Paz (JEP), creada como parte del Acuerdo de Paz firmado en 2016, ha asumido un rol crucial. Este organismo parte de un compromiso de abordar el legado del conflicto armado desde una perspectiva integral, en la que la justicia trasciende el castigo y se orienta hacia la construcción de una sociedad reconciliada (República de Colombia, 2022). La incorporación de la memoria histórica en este proceso no solo busca esclarecer los hechos, sino también reivindicar las voces de las víctimas, reconociendo su sufrimiento y su papel en la construcción de la verdad. Este enfoque convierte a la memoria no en un fin en sí mismo, sino una herramienta capaz de desafiar las narrativas oficiales y promover la reflexión crítica, elementos esenciales para garantizar que las lecciones del pasado se traduzcan en transformaciones concretas hacia una paz duradera.

La memoria histórica, tal como lo plantea Jelin (2002), se configura como un archivo vivo que problematiza el pasado y lo resignifica en el presente, convirtiéndose en un campo de disputa política y social. En Colombia, el conflicto no puede entenderse únicamente a través de análisis macroeconómicos o cifras de víctimas, sino que requiere una aproximación integral que incluya las experiencias de quienes



vivieron la violencia. Además, al dar espacio a las voces de las víctimas, se establece un puente entre la justicia transicional y el reconocimiento ético de las víctimas directas del conflicto armado. Es decir, y siguiendo lo establecido por el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación (2014), la memoria histórica permite, por un lado, dignificar a quienes han sufrido violaciones de derechos humanos y, por otro lado, contribuir a la legitimación de los procesos judiciales al proporcionar un relato más amplio y contextualizado de los hechos. Recordar no es solo un acto de reparación simbólica, sino también un mecanismo para transformar las bases de una sociedad que busca la reconciliación.

En el caso de los falsos positivos, reconocer la verdad detrás de estos crímenes y reparar el daño causado son pasos indispensables para reconstruir el tejido social. Las víctimas, a menudo marginadas y silenciadas, merecen no solo que se escuchen sus voces, sino también que se les reconozca como actores fundamentales en la construcción de una memoria colectiva que abarque las diversas facetas del conflicto armado. Concretamente, los falsos positivos quedan recogidos en el Caso No. 03, titulado "*Asesinatos y desapariciones forzadas presentados como bajas en combate por agentes del Estado*" (JEP, 2022). Hasta el momento, La Sala de Reconocimiento de Verdad y Responsabilidad de la JEP ha imputado cargos a once personas en el marco de este caso, entre ellas 10 miembros de la fuerza pública y un civil que actuaba como reclutador de víctimas, todas ellas vinculadas a unidades militares con operaciones en Norte de Santander, una de las regiones más afectadas por los falsos positivos (Sala de Reconocimiento de Verdad, de Responsabilidad y Determinación de los Hechos y Conductas, 2021; 2022). Estos imputados enfrentan acusaciones de crímenes de guerra y crímenes de lesa humanidad, incluyendo homicidio, asesinato y desaparición forzada.

Uno de los expedientes más emblemáticos dentro del Caso 03 es el de Villamir Rodríguez (Agencia AFP, 2022; Bermúdez Liévano, 2022; Pico, 2022; Radio Nacional de Colombia, 2022), único superviviente de los falsos positivos en la región del Catatumbo. Su historia es significativa como testimonio de este episodio doloroso de la historia de Colombia y ha servido como punto de partida para la narrativa del videojuego *Caso Villamir*, que constituye el objeto de estudio de nuestra investigación.

### **3 EL VIDEOJUEGO COMO FORMA DE MEMORIA PARA LA REFLEXIÓN DEL CONFLICTO EN COLOMBIA**

¿Cómo preservar una cultura? ¿Cómo mantener viva su memoria? [...] ¿Cómo preservar los valores, creencias y costumbres de un pueblo sin que todo caiga en el olvido? (Firmino, 2019, p. 28). Las preguntas planteadas por Firmino son preocupaciones que nos han perseguido desde nuestra aparición como humanos. A lo largo de nuestra historia, hemos encontrado diferentes maneras de preservar la memoria



y evitar que caiga en el olvido: desde las pinturas rupestres en rocas y en el interior de cuevas, hasta la elaboración de mitos transmitidos de generación en generación a través de la tradición oral; desde los textos escritos en tablillas de arcilla 3000 años antes de Cristo, hasta la aparición de la revolucionaria imprenta de Gutenberg en el siglo XV, que permitió la reproducción de la escritura a gran escala. A finales del siglo XIX, surgieron en Francia dos tecnologías que revolucionarían nuestra relación con las imágenes: la cámara fotográfica, en 1839, y especialmente el cinematógrafo, en 1895, que permitió la grabación y proyección de imágenes en movimiento. Por primera vez, pudimos registrar, con imagen y sonido, todo, desde fiestas y eventos familiares hasta conflictos armados entre naciones, como la guerra de Vietnam.

Sin embargo, nuestra relación con las imágenes y la preservación de la memoria experimentaría una transformación aún más profunda en la segunda mitad del siglo XX, con el desarrollo de una nueva tecnología mediática: los videojuegos. De acuerdo con Burke (2005), hoy reconocemos que las simulaciones virtuales son fuentes legítimas para representar la experiencia humana.

En primer lugar, debemos tener presente que los juegos, en general, han sido elementos constitutivos de las sociedades humanas desde la antigüedad. Para Johan Huizinga (2007), además del Homo sapiens y el Homo faber, la especie humana también podría denominarse Homo ludens, ya que nuestra historia revela que el juego es tan importante como el razonamiento y la fabricación de objetos. Para este autor, el juego posee una intensidad y una fascinación que trascienden, al mismo tiempo, los límites de las explicaciones puramente biológicas o aquellas centradas en la búsqueda de la racionalidad del juego. El juego, argumenta Huizinga (2007, p. 5), es «una categoría absolutamente primaria de la vida, que cualquiera es capaz de identificar desde el propio nivel animal». En este sentido, los videojuegos son la evolución tecnológica de este hecho cultural. Desde la invención de las primeras consolas de videojuegos a principios de la década de 1970, estos medios se han vuelto cada vez más presentes en la vida cotidiana de millones de personas en todo el mundo. Se estima que alrededor de 3.600 millones de personas juegan algún tipo de juego, un mercado que generó casi 200.000 millones de dólares solo en 2025 (Newzoo, 2025).

Encontramos diferentes ejemplos que demuestran cómo los videojuegos se han utilizado desde hace mucho tiempo como medio para preservar la memoria: *Never Alone* (E-Line Media, 2015), un juego creado por indígenas basado en un cuento tradicional del pueblo Iñupiat, que vive en Alaska; *Tales of Kenzera: Zau* (Surgent Studios, 2024), un juego que narra la historia del joven chamán Zau, quien experimenta un profundo dolor y emprende un viaje para enfrentarse a Kalunga, el dios de la muerte, e intentar revivir a su padre; y *Huni Kuin: Yube Baitana*, un juego desarrollado en colaboración con el pueblo indígena Huni Kuin, que vive en la región de Acre, Brasil. Cabe destacar que estos tres juegos fueron desarrollados por estudios independientes.



Según Esposito (2005, p. 2), «Un videojuego es un juego al que jugamos gracias a un aparato audiovisual y que puede estar basado en una historia». Los videojuegos se han convertido en un medio de expresión cultural que va más allá del entretenimiento, ofreciendo formas innovadoras de representar y comunicar realidades complejas, como las derivadas de lo que conocemos como guerras modernas. Frente a los medios tradicionales, considerados “pasivos” (Toma, 2015) los videojuegos se caracterizan por su interacción y su inmersión, lo que permiten a los jugadores asumir roles activos dentro de las narrativas. Esta capacidad de representación mediante sistemas es lo que Ian Bogost (2007) define como retórica procedimental. A diferencia de la retórica tradicional, que utiliza la palabra, o la retórica visual, que emplea la imagen, la retórica procedimental es el arte de convencer a través de procesos y reglas. En esencia, un videojuego nos permite comprender el mundo y su funcionamiento interno al obligarnos a interactuar con sus mecanismos. A diferencia de otros medios, como la televisión o el cine, diseñados para espectadores pasivos que consumen pasivamente el contenido que se muestra en la pantalla, los videojuegos fueron creados para gamers, es decir, individuos activos que necesitan ejecutar comandos y tomar decisiones. De este modo, el pasado se convierte en un sistema de causas y consecuencias que la persona jugadora debe navegar.

Precisamente, esta inmersión en la lógica de los conflictos permite que el videojuego funcione como un constructor de lo que Pierre Nora (1984) denomina lugares de memoria. Nora sostiene que estos espacios surgen ante la erosión de una memoria viva y espontánea; cuando el pasado ya no se hereda de forma natural a través de las generaciones, la sociedad se ve obligada a crear sitios -en este caso, digitales- donde el recuerdo sea depositado y protegido del olvido.

Bajo esta premisa, el videojuego actúa como una alegoría del espacio (Aarseth, 1999), ofreciendo un territorio digital donde reactivar el recuerdo. Debemos entender que la función del videojuego no es replicar exactamente el mundo, sino crear un comentario figurativo sobre la imposibilidad de aprehender el pasado de forma absoluta (Aarseth, 1999). El medio asume que el hecho histórico es, por naturaleza, inabarcable y fragmentado, por lo que opta por traducirlo a un lenguaje de símbolos y procesos.

Esta negociación constante del entorno, propia de la espacialidad erguódica, se traduce en lo que Janet Murray (1997) denomina agencia: la facultad de la persona jugadora para realizar acciones significativas y observar sus consecuencias dentro del mundo virtual. En este sentido, la agencia actúa como el catalizador que dota de propósito ético al esfuerzo erguódico (Aarseth, 1999): cada decisión y cada desplazamiento por el espacio diseñado convierte el hecho histórico -a menudo percibido como lejano o ajeno- en una vivencia personal y subjetiva. De este modo, la memoria colectiva (Halbwachs, 2004) se transforma en un proceso dinámico de co-creación, garantizando que el acto de jugar sea, en última instancia, un acto de reconocimiento y dignificación de la memoria.



### 3.1. LA REPRESENTACIÓN DEL CONFLICTO COLOMBIANO EN LOS VIDEOJUEGOS

Las primeras representaciones videolúdicas de la guerra colombiana se remontan a finales de los años 90 y principios de los 2000. Videojuegos como *Power Tank* (FX Interactive, 1999) y *Soldier of Fortune II* (Raven Software, 2001) centraron su narrativa en el conflicto como escenario de acción y combate, en lugar de explorar la complejidad del conflicto, que involucra factores históricos, sociales, económicos y políticos profundamente arraigados en la estructura del país.

Estos videojuegos, que presentan el género de disparos en primera y tercera persona (F/TPS), "sanitizan" la guerra excluyendo los aspectos negativos de la violencia (Keogh, 2013; Pöttsch, 2017). Estas narrativas - que tienen como principal referente juegos del mainstream de la industria, como *Medal of Honor* (DreamWorks, 1999), *Battlefield 1942* (Electronic Arts, 2002) y *Call of Duty* (Activision, 2004) - reducen el conflicto a una lucha binaria en términos de "buenos" y "malos", cuya principal mecánica es la eliminación de "enemigos". Inauguraron la "guerra como espectáculo" en el mundo de los videojuegos: limitan la violencia a los enfrentamientos entre soldados o fuerzas paramilitares, omitiendo cualquier otra forma de violencia no relacionadas con el combate, como la violación, el asesinato de niños y niñas o el daño no intencionado a civiles. Se centran en la experiencia del soldado, ofreciendo al jugador una fantasía de poder donde puede dominar a sus enemigos y sentirse como un héroe (Donald, 2019), lo que refuerza la idea de que la guerra es un conflicto limitado a ejércitos. Presentan campos de batalla "*conspicuously void of civilians*", (Keogh, 2013, p. 2) y si aparece algún civil son representados como víctimas de las acciones del enemigo, no como resultado de las acciones del jugador, reduciendo a los actores locales a simples antagonistas y relegando a las víctimas -y sus realidades- a un segundo plano. Esto minimiza las consecuencias negativas a corto y largo plazo de la violencia, tanto a nivel individual como colectivo. Así mismo plantea riesgos éticos, como la banalización del sufrimiento humano, la desensibilización hacia la violencia y la reproducción de estereotipos que perpetúan una visión sesgada del conflicto y refuerzan la imagen internacional del país que es asociado exclusivamente con el narcotráfico, las armas y la violencia, ignorando su diversidad cultural, histórica y geográfica (Castelblanco Villamil, 2022). También restan importancia a los efectos sociales, económicos y políticos negativos de la guerra, perpetuando la idea de que las operaciones militares son eficientes y sin costos a largo plazo.

Un ejemplo de esta tendencia es *Terrorist Takedown: War in Colombia* (2006), una producción estadounidense en el que los jugadores asumen el rol de un soldado de las fuerzas especiales cuya misión es eliminar a "terroristas". Esta experiencia video lúdica refuerza y justifica la intervención militar occidental, representada por las fuerzas especiales estadounidenses, y el uso de la violencia como medio para resolver las diferencias. Algo similar encontramos en *Matabandoleros* (2002), un videojuego desarrollado por las



Autodefensas Unidas de Colombia (AUC) y que estuvo disponible en línea hasta 2005. Este título fue diseñado de manera explícita como una herramienta de propaganda y reclutamiento ideológico, a través de una narrativa que permitía a los jugadores “defender” un pequeño poblado colombiano asesinando guerrilleros de las FARC y el ELN en un marco que glorificaba la actuación paramilitar.

Sin embargo, el panorama comenzó a cambiar con la firma del Acuerdo de Paz en 2016, que marcó un punto de inflexión en la percepción del conflicto y en la manera en que se representaba en los videojuegos (Arias Henao, 2020; Calderón Rojas, 2016). Este compromiso simbolizó un esfuerzo por superar décadas de violencia y avanzar hacia la reconciliación nacional lo que generó una mayor conciencia sobre la importancia de la memoria histórica, la justicia transicional y la reparación a las víctimas (Bautista, 2015; Calderón Rojas, 2016; Martínez-Cano et al., 2019; Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017; Torres Barreto et al., 2024). En este nuevo contexto, emergieron videojuegos prosociales que buscaban trascender la representación tradicional de la violencia para promover la reflexión crítica y la construcción de la paz.

Los llamados videojuegos prosociales son definidos como herramientas educativas diseñadas para la formación en valores y la promoción del diálogo (Martínez-Cano et al., 2019; Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017). Esta perspectiva, fundamentada en teorías conductistas, entiende a los videojuegos como entornos en los que los jugadores no solo interactúan con narrativas, sino que también practican y refuerzan conductas alineadas con normas sociales y valores éticos. Buckley y Anderson (2006), Greitemeyer y Osswald (2010) y Mengel (2014) coinciden en que los videojuegos actúan como espacios de entrenamiento conductual, permitiendo a los jugadores interiorizar y practicar comportamientos que pueden tener un impacto positivo en la vida real. Este enfoque se inscribe en las corrientes pedagógicas que reconocen el aprendizaje como un proceso dinámico y contextual, en el que la interacción con entornos virtuales puede ser un vehículo eficaz para la adquisición de habilidades sociales y emocionales.

El videojuego prosocial, en este sentido, trasciende el mero entretenimiento para convertirse en un medio de comunicación y sensibilización que puede incidir en el aprendizaje y la transformación social (Castelblanco Villamil, 2022; Del Moral Pérez & Rodríguez González, 2021; Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017). Este fenómeno se ve acentuado por la naturaleza inmersiva de estas plataformas, que invitan a los usuarios a asumir roles dentro de narrativas complejas y a enfrentarse a dilemas éticos en entornos ficticios, pero emocionalmente resonantes. En este sentido, los videojuegos no solo reflejan las tensiones y problemáticas de las sociedades contemporáneas, sino que también participan activamente en su (re)construcción, moldeando las formas en que se interpreta la violencia, el conflicto y la memoria (Castelblanco Villamil, 2022; Del Moral Pérez & Rodríguez González, 2021; del Moral-Pérez & Rodríguez-González, 2022; Martínez-Cano et al., 2019; Sandoval Forero & Triana Sánchez, 2017; Torres Barreto et



al., 2024); facilitando una conexión más profunda entre el pasado y el presente, convirtiendo la memoria en una experiencia viva y participativa (Ricoeur, 2003).

Este enfoque resulta especialmente relevante en el caso colombiano, donde la memoria del conflicto armado es un terreno disputado que requiere narrativas inclusivas y transformadoras. Hemos elegido este medio debido a su capacidad única de conectar emocionalmente con las personas, invitándolas a reflexionar sobre la violencia, las decisiones éticas y las experiencias de las víctimas. Esto abre la posibilidad de analizar cómo los videojuegos pueden no solo cuestionar las narrativas hegemónicas, sino también convertirse en herramientas para preservar la memoria histórica y contribuir a la reconciliación y la construcción de paz en Colombia.

#### 4 METODOLOGÍA Y ESTUDIO DE CASO

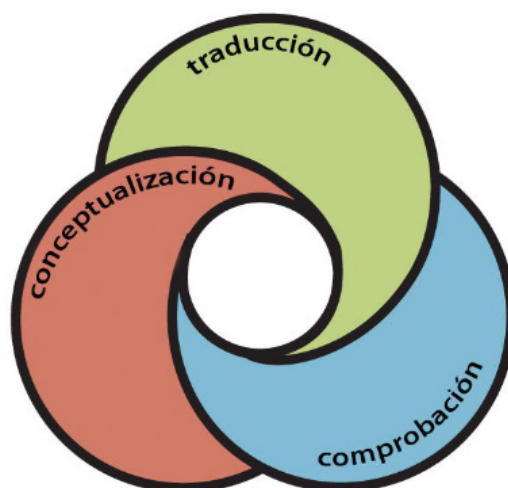
Como caso de estudio hemos seleccionado *Caso Villamir: Hay Futuro Si Hay Verdad* (Vargas, Duque, Carrillo, 2023), un videojuego desarrollado por alumnos y alumnas de la Universidad Javeriana de Bogotá. Esta experiencia narrativa de realidad virtual busca comprender a través de la experiencia de vida del único superviviente, Villamir Rodríguez, la dura realidad que enfrentaron las víctimas de los falsos positivos cometidos en la región de Catatumbo, una de las más peligrosas de Colombia, próxima a Venezuela y caracterizada por la violencia vinculada al narcotráfico (JEP Colombia, 2022).

Para ello, proponemos una metodología basada en un análisis ludonarrativa, donde pretendemos identificar cómo el videojuego actúa como mediador cultural, transmitiendo valores, a través de la narración de una historia donde el jugador participa interactuando con el medio y sus elementos, dando lugar a la construcción simbólica.

Para profundizar y clarificar los mensajes contenidos en el videojuego, utilizaremos componentes del análisis ludonarrativo junto con el modelo crítico de diseño de videojuegos (Torres, 2015), que tiene tres ejes fundamentales de análisis: conceptualización, traducción y comprobación.



Figura 1 – Etapas del método



Fuente: Torres (2015)

## 4.1. CONCEPTUALIZACIÓN

[...] El relato único crea estereotipos, y el problema de los estereotipos no es que sean falsos, sino que son incompletos.

Convierten un relato en el único relato [...] la consecuencia del relato único es la siguiente: priva a las personas de su dignidad.

Dificulta el reconocimiento de nuestra humanidad común. Enfatiza el hecho de que somos diferentes en lugar de iguales (Adichie, 2018, p. 23).

La creación de conceptos en el proceso de diseño de este tipo de videojuegos será decisiva para que posteriormente, en la fase de traducción, todos los elementos se incorporen a la transmisión efectiva del mensaje que se pretende comunicar.

El concepto es la base detallada de la comunicación y está implícitamente relacionado con las decisiones que se tomarán durante el proceso de desarrollo del juego por parte de sus desarrolladores, tarea que implica comprenderlas en detalle o incluso averiguar cuáles se incluyeron accidentalmente, ya que diferentes decisiones a lo largo de la implementación del juego pueden dar lugar a la enunciación de un mensaje inesperado por parte de sus desarrolladores (Torres, 2015, p. 206).



Difícilmente un videojuego puede ser diseñado por una sola persona; el conjunto de funciones contenidas en un proyecto de esta naturaleza reconoce y recluta la participación de varios actores que dejarán su impronta, aunque sea instintivamente.

En el caso del videojuego que estamos analizando, *Caso Villamir: Hay Futuro Si Hay Verdad*, hubo que tener en cuenta una serie de aspectos a la hora de construir y diseñar los conceptos que pretendía abordar, desde la fiabilidad de las fuentes de los relatos de Villamir Rodríguez hasta el compromiso de retratar el cuarto capítulo de la Comisión de la Verdad. En la página web del videojuego se puede encontrar información al respecto:

Este proyecto se basa en el cuarto capítulo del informe de la Comisión de la Verdad, "No matarás", que aborda los falsos positivos. A pesar de la exhaustiva recopilación de información en este capítulo, notamos una escasa difusión de dicha información. Por esta razón, creamos un documental interactivo centrado en el testimonio de Villamir Rodríguez, uno de los pocos sobrevivientes de los falsos positivos. En este documental podrás vivir en carne propia el testimonio de Villamir tomando decisiones que afecten qué curso de la historia, esto con el fin de mostrar cómo los falsos positivos fueron una realidad en el país y el papel crucial que desempeñaron en el conflicto armado (Vargas, Duque, Carrillo, 2023).

Hay que destacar que este proceso puede durar años y que siempre se pueden hacer ajustes a los planteamientos iniciales del diseño. Es necesario validar constantemente la historia que se está contando (Torres, 2015).

La narrativa producida será concebida a partir de la progresión del videojuego, los conceptos y valores individuales del equipo de desarrollo, como productores, programadores y diseñadores pueden influir y moldear algunas perspectivas; esto se debe a que cada elemento trae consigo inclinaciones, bagajes culturales, experiencias personales y colectivas (Flanagan & Nissebaum, 2014).

Un ejemplo de ello es la forma en que los pueblos son retratados y configurados de manera única, errónea y estereotipada - especialmente los latinos, africanos y del sudeste asiático, a menudo se trata como primitivos, exóticos o semicivilizados; por ejemplo, la aldea de Kijuju, una región ficticia del continente africano presente en *Resident Evil 5* (Capcom, 2005), marcada por la pobreza y la violencia de las milicias armadas que controlan la ciudad. Cuidar de no tener una mirada única, la mirada que limita, se vuelve fundamental.

Si volvemos la mirada a la industria comercial hegemónica de los videojuegos, las representaciones que hacen los grandes estudios están extremadamente empobrecidas de significado, siempre con la intención de responder a los deseos de miles de jugadores en todo el mundo. Una vez que la fórmula



ha tenido éxito, será replicada y limitada en su originalidad, a diferencia del cine, por ejemplo, que se arriesga buscando nuevos elementos y nuevos públicos para alcanzar grandes taquillas (Torres, 2015) - en el caso de los videojuegos, es importante destacar que el riesgo y la innovación suelen ser explorados, especialmente por los juegos independientes, que al no contar con grandes presupuestos y, por tanto, no estar bajo el control de empresarios sino de sus equipos creativos, logran escapar de los clichés de la industria.

Por lo tanto, a menudo se cruzan mares turbulentos para ir en la dirección opuesta y poner de relieve recuerdos, historias y representaciones que a menudo se olvidan, se ignoran y se omiten en un intento de no alterar los conceptos que pretenden transmitir.

Teniendo en cuenta la responsabilidad académica y el contexto sociopolítico, los juegos con este tipo de temáticas abordan asuntos que tocan las heridas abiertas de una de las regiones más desiguales del planeta y nos plantean retos como ciudadanos latinoamericanos. Un país como Colombia, retratado en el juego, se muestra de manera real, sin interferencias de un tercer ojo, es decir, es la historia de una nación contada por su propia gente. Nunca debemos olvidar que estas personas deben tener el derecho de contar sus propias historias, y como nos recuerda el inicio de este tema en palabras de Chimamanda Adichie, es muy peligroso tener una sola narrativa, no porque esté mal, sino porque una sola narrativa le quita la dignidad a su gente. Un juego como *Caso Villamir: Hay Futuro Si Hay Verdad* tiene una función valiosa entre toda la comunidad, que tiene acceso a esta historia contada con la combinación de elementos lúdicos y una narrativa impactante. La memoria del joven Villamir queda registrada y así recordada para que hechos como éste no sean borrados o desatendidos por los intereses unilaterales de una minoría.

## 4.2. TRADUCCIÓN

En el corazón de Colombia, el Catatumbo es testigo de una oscura realidad: los “falsos positivos”. Esta cruel práctica militar presentaba a civiles inocentes como guerrilleros abatidos en combate, dejando a su paso dolor, trauma y luto. Villamir Rodríguez, un humilde campesino, es uno de los pocos sobrevivientes que emergió de esta tragedia (Vargas, Duque, Carrillo, 2023).

La fase de traducción se definiría como el “corazón” del diseño, el centro del proceso. El concepto de traducir es la forma de comunicar un mensaje utilizando el lenguaje del videojuego, en este caso la historia de Villamir Rodríguez. De este modo, se establecen dos esferas principales como recursos para atraer la atención del jugador: el mundo lúdico, entendido como un conjunto de signos y recursos narrativos típicamente utilizados en los medios audiovisuales e incluso en la literatura, y, por otro lado,



las reglas, que particularizan nuestras experiencias mientras jugamos a un videojuego. A diferencia de otras herramientas como el elemento narrativo tradicional de la literatura o las artes visuales, lo que se denomina «identificación conductual» sólo es posible a través de nuestras acciones en los videojuegos, que se llevan a cabo con un fin específico (Torres, 2015).

*Caso Villamir: Hay Futuro Si Hay Verdad* es un videojuego / documental interactivo desarrollado por estudiantes de la Universidad Javeriana de Bogotá como parte del proyecto Semillero de Diseño Digital, perteneciente al grupo de investigación Diseño Sociocultural del Departamento de Diseño. El proyecto se basa en el capítulo *No Matarás* del informe de la Comisión de la Verdad de Colombia, que aborda la sistemática ejecución extrajudicial de civiles conocida como los falsos positivos. A través del testimonio de Villamir Rodríguez, uno de los pocos sobrevivientes de esta práctica, el juego busca visibilizar esta realidad y promover la memoria histórica en el contexto del conflicto armado colombiano.

El principal motor que impulsó la creación del *Caso Villamir* fue la escasa difusión del informe de la Comisión de la Verdad, especialmente en lo que respecta a los falsos positivos. Aunque el documento ofrece un análisis exhaustivo, su acceso y comprensión por parte de la ciudadanía es limitado, especialmente entre los jóvenes.

Entre todos los testimonios posibles de presentar, el *Caso Villamir*, jurídicamente conocido como el caso *Villamizar Durán y otros vs. Colombia*, es una sentencia de la Corte Interamericana de Derechos Humanos de 2018 que representa el primer fallo de un tribunal internacional que reconoce formalmente el patrón de los “falsos positivos” (Corte Interamericana de Derechos Humanos, 2018). Este veredicto enfrentó la narrativa oficial del conflicto, que aseguraba que estas muertes suponían “casos aislados”, probando la existencia de una política institucional que incentivó y toleró ejecuciones extrajudiciales bajo una lógica de beneficios militares. La sentencia denunció explícitamente cómo el Estado colombiano ejecutó a civiles y desplegó una maquinaria de encubrimiento y estigmatización, presentando a las víctimas como criminales ante la sociedad (Corte Interamericana de Derechos Humanos, 2018).

Para el pueblo colombiano, esta sentencia representó el derecho a la verdad y a la honra. La Corte IDH señaló que el Estado vulneró la dignidad de las familias al estigmatizar a sus seres queridos como guerrilleros, convirtiendo el encubrimiento en una segunda victimización. Por tanto, la responsabilidad del Estado con el pueblo colombiano, tras este fallo, además de la indemnización económica, exigía una reparación simbólica y pedagógica que garantizase la no repetición de estos hechos.

Con este fin, el videojuego se convierte en una herramienta interactiva y pedagógica, cuyo propósito es:

- Visibilizar los falsos positivos como una de las más graves violaciones de derechos humanos en Colombia;



- Ofrecer una experiencia inmersiva que permite al jugador vivir de manera simulada las decisiones y situaciones que enfrentó Villamir Rodríguez;
- Fomentar la reflexión crítica sobre el papel del Estado, las fuerzas armadas y la sociedad civil en el conflicto armado;
- Contribuir a la construcción de memoria histórica, necesaria para la reconciliación y la no repetición.

En cuanto a la narrativa del videojuego, *Caso Villamir* presenta una historia que se articula alrededor del testimonio de Villamir Rodríguez. La narrativa puede resumirse de la siguiente manera:

Villamir Rodríguez, un joven campesino de 17 años, se encontraba trabajando en una zona rural del Catatumbo. A las 16:30, fue detenido por un grupo de soldados del ejército. El joven no entiende lo que está sucediendo, pero supone que está siendo reclutado para y llevado a El Tarra, como ocurriría con otros jóvenes de la región.

A las 19:00 de la tarde, los militares lo suben a un vehículo, y lo cubren con sus capas la cabeza de Villamir para que los vecinos de las casas cercanas no puedan verlo. Durante el camino, le obligan a guardar silencio y le ofrecen agua y galletas para comer.

Paran en una zona arbolada, a las afueras del pueblo. Le esposan con las manos atrás y le ordenan que no intente escapar. En ese momento, Villamir escucha disparos y, segundos después, cae boca abajo al suelo. Los soldados lo dan por muerto, le registran los bolsillos y dejan una pistola cerca de su mano. Reportan a sus superiores que un miembro del Frente 33 de las FARC había caído en combate. Villamir sigue vivo y no pierde el conocimiento, pero simula estar muerto para evitar que lo rematen.

Mientras los soldados se alejan, él aprovecha el momento para deslizarse hacia colina abajo y huir. A pesar de su dolor y la herida en el brazo, consigue llegar hasta una finca cercana. Allí, un matrimonio lo acoge, aunque con miedo, temiendo que se trate de un guerrillero. Villamir les explica lo que le ha sucedido, y ellos, aunque desconfiados, lo atienden, le curan las heridas y le dan agua.

Poco después, los soldados llegan a la finca en su búsqueda, pero Villamir había huido apenas cinco minutos antes. El matrimonio lo protege y proporciona a los militares una dirección falsa de escape, mientras estos permanecen vigilando la zona por si regresaba. Villamir consigue finalmente llegar con vida a Tarrá. Sin embargo, una vez en el hospital, es arrestado y acusado de pertenecer a la guerrilla.

Desde el aspecto formal, este proyecto se presenta como un documental interactivo diseñado específicamente para ser experimentado a través de gafas de realidad virtual (VR). Esta decisión técnica potencia la inmersión, situando al jugador en un espacio de presencia absoluta frente al testimonio. El diseño visual se caracteriza por un minimalismo extremo, utilizando una paleta de colores oscuros y saturados (negros, azules y morados) con textos en blanco, cuya función es construir una atmósfera



de tensión, oscuridad y angustia constante. El texto es acompañado por la voz del propio Villamir, que cuenta en primera persona su relato. Por otro lado, es necesario recordar que este tipo de proyectos son iniciativas independientes con escasa financiación, lo que impone limitaciones técnicas que obligan a una síntesis visual. Sin embargo, como destaca Frasca (2009), este tipo de narrativas videolúdicas ofrecen una experiencia única en primera persona:

Para bien o para mal, la literatura hipertextual -y las desafortunadas «narrativas interactivas»- quedaron relegadas a los estudios universitarios, pero nunca desarrollaron su potencial creativo a nivel masivo. Los videojuegos, en cambio, han cumplido con creces la promesa de esta literatura de vanguardia, llevando a las masas experiencias en las que el jugador colabora directamente con el diseñador, manipulando y ordenando mundos ficticios (Frasca, 2009, p. 39).

Como se mencionó anteriormente, los comportamientos individuales determinarán la experiencia y el significado del videojuego, con el papel de «traducir ficcionalmente» el compromiso del jugador a través de los comportamientos y acciones que adopte durante su experiencia en el juego (Torres, 2015).

La narrativa aparece, entonces, como un agente transmisor que decodifica de forma clara y objetiva el testimonio de la víctima. El jugador asume el papel de co-constructor de la historia al ponerse en el “lugar” de la víctima y tomar decisiones que «podrán dirigir un relato del sufrimiento a una entidad capaz de restablecer, en cada lugar, nociones que fueron desplazadas del contexto de la guerra, como la justicia, la inocencia y la culpa» (CNMH, 2018, p. 37).

Hoy en día, las comunidades y los grupos de población exigen nuevos lenguajes, nuevos modos y escenarios de apropiación, comunicación y difusión. La sociedad actual, inmersa en las nuevas tecnologías y los nuevos mundos digitales, requiere nuevos lenguajes, nuevos sistemas de representación de los hechos. Los sistemas tradicionales, la prensa, la radio y, en general, los medios de comunicación de masas, ya no son suficientes si el objetivo es educar, pedagogizar y generar mayores niveles de apropiación del conflicto armado.

A continuación, pueden ser vistas algunas imágenes que ilustran el proceso de traducción de *Caso Villamir*:



Figura 2 – Capitán Daladier



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)

Figura 3 – Personajes



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)

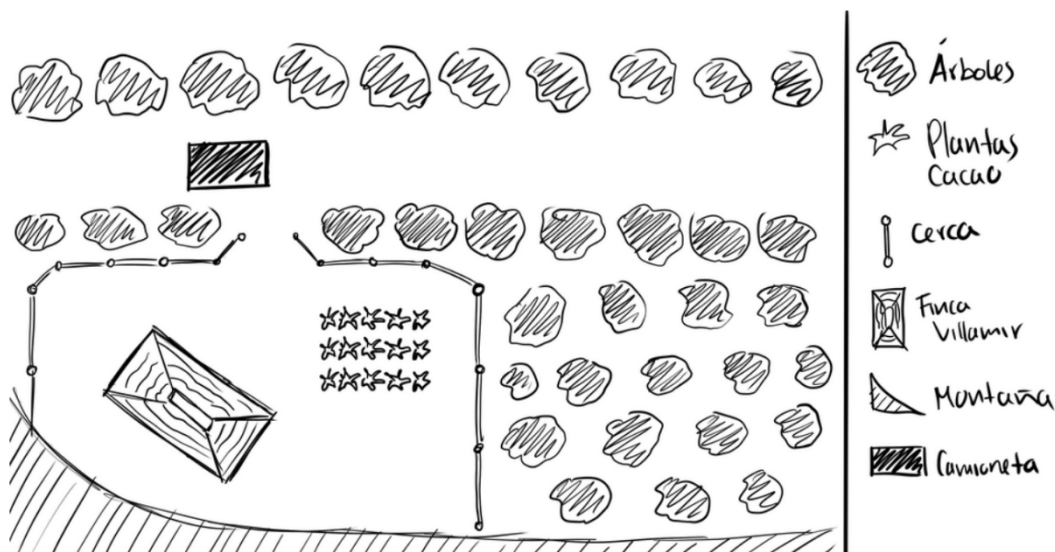


Figura 4 – Modelado



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)

Figura 5 – Diseño de nivel



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)



Figura 6 – Entorno 3D



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)

### 4.3. COMPROBACIÓN

Las historias importan. Muchas historias importan. Las historias se han utilizado para desposeer y calumniar, pero también pueden usarse para facultar y humanizar. Pueden quebrar la dignidad de un pueblo, pero también pueden restaurarla [...] cuando rechazamos el relato único, cuando comprendemos que no existe una única historia sobre ningún lugar, recuperamos una especie de paraíso (Adichie, 2018, p. 29).

La tercera y última fase del modelo utilizado para este análisis es la comprobación. Debemos destacar que no formamos parte del proceso de desarrollo del juego, lo que nos convierte, como autores de este artículo, tanto en espectadores como en jugadores del videojuego *Caso Villamir*. La comprobación de este caso será tratada como la experiencia que tuvimos con el videojuego y la página web que se desarrolló para darlo a conocer.

Entendemos que el diseño de videojuegos no es un proceso sencillo, ni lineal, y tras estudiar detenidamente el método propuesto por el profesor Carlos Torres, la comprobación del trabajo realizado se verifica una vez finalizado su desarrollo (Torres, 2015).

En esta fase, las pruebas son fundamentales para verificar dos pilares básicos en la prueba de un videojuego de carácter crítico, como es el *Caso Villamir*: además de los aspectos técnicos de un videojuego convencional, verificar que el mensaje se está transmitiendo de forma correcta y eficaz sin desviarse de



los significados y de la historia que se quiere contar se convierte en un factor sustancial en el éxito del videojuego.

Hay que tener en cuenta que, a medida que avanza el tiempo de desarrollo, un proyecto como este, normalmente sujeto a una fecha límite, tiene posibilidades de modificación cada vez más limitadas, por lo que es muy importante definir qué se debe probar en cada prueba y priorizar las tareas a realizar, ya que, con las limitaciones de tiempo y recursos, no siempre es posible llevar a cabo todas las ideas previstas (Torres, 2015, p.215).

Un proyecto de esta complejidad requiere un compromiso por parte del equipo de desarrolladores que va más allá de sus competencias técnicas. En otras palabras, como ya se ha mencionado, cuando se (re)cuentan historias y se (re)construyen memorias históricas a partir de ellas, las vidas y las familias de los agentes implicados se ven directamente afectadas. Diseñar una historia que no es la propia requiere mucha cautela y sensibilidad.

El enfoque minimalista del videojuego favorece que la persona jugadora centre su atención en las decisiones y en las emociones de los personajes, más que en la complejidad visual del entorno. El diseño del espacio físico en 360° refuerza esta atmósfera de tensión al situar al jugador en presencia virtual en la región de Catatumbo. La posibilidad de percibir los sonidos de la naturaleza o los pasos de los soldados que se acercan por la espalda intensifica la sensación de amenaza y vulnerabilidad.

Otro aspecto determinante en la experiencia de *Caso Villamir* es la supresión deliberada de la autonomía de movimiento. Este proyecto opta por una estructura donde el jugador no posee libertad de desplazamiento ni control sobre su trayectoria. En todo momento, la persona jugadora es guiada por los impulsos vitales y el instinto de supervivencia del protagonista. Esta restricción se potencia mediante el uso de las gafas de realidad virtual, que fijan la perspectiva del espacio estrictamente a través de los ojos de Villamir. Sitúa al sujeto jugador en una primera persona y lo obliga a habitar la subjetividad del campesino.

Esta falta de autonomía es, en realidad, la clave para que el jugador sienta lo mismo que Villamir. Al no poder moverte libremente, te sumerges en tu mismo estado de desconcierto y vulnerabilidad, no entiendes qué está pasando, sientes que te persiguen y estás herido. El jugador no tiene margen para evaluar opciones o planear su siguiente paso; es el impulso de supervivencia el que dicta cómo actuar.

En *Caso Villamir*, lo central es aquello que se cuenta: los datos, los hechos y la información que se ofrecen a lo largo de la experiencia. Del mismo modo que se restringe la autonomía de la persona jugadora, el videojuego propone un único final. Es importante subrayar que la experiencia propuesta no responde a



la lógica binaria de victoria y derrota, ni ofrece la posibilidad de un *Game Over*. La narrativa busca visibilizar la realidad de los “falsos positivos”, mantenerla presente en la memoria y reclamar justicia. Por ello, el objetivo central del juego es jugar, poner en marcha el relato y recorrerlo hasta el final.

Estas consideraciones resultan especialmente relevantes si se tiene en cuenta el público al que se dirigen este tipo de videojuegos. El *Caso Villamir* aborda temas sensibles lo que exige una mediación cuidadosa para garantizar su comprensión y alcance. Los personajes, la ambientación, los diálogos y, sobre todo, la voz de Villamir facilitan que la persona jugadora se aproxime a la historia, incluso cuando no posee conocimiento previo del caso. De este modo, el videojuego no solo interpela a quienes ya están familiarizados con los falsos positivos, sino que también informa y contextualiza a nuevos públicos sobre lo que estos hechos significaron y continúan significando para la sociedad colombiana.

El sitio web del proyecto refuerza este propósito a través de una interfaz visual coherente con el clima oscuro y hostil del videojuego. En la página principal es posible acceder al tráiler, que recoge algunos de los momentos de mayor tensión vividos por Villamir, así como información contextual sobre el caso de los falsos positivos. Esta incluye imágenes de familiares de las víctimas, referencias al apoyo internacional recibido por el proyecto, un extracto del cuarto capítulo del informe de la Comisión de la Verdad y datos que dimensionan la magnitud de la tragedia. Además, en las secciones dedicadas al desarrollo y a los creadores se ofrece información más detallada sobre el proceso técnico del videojuego y sobre las personas responsables de su realización.

Iniciativas como el Semillero de Investigación en Videojuegos, impulsado por el Departamento de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Javeriana de Bogotá, resultan fundamentales para preservar y transmitir la memoria histórica de la sociedad colombiana. Proyectos de este tipo asumen una responsabilidad cívica y ética al contribuir a la construcción de esa memoria colectiva. Es imprescindible que se mantengan vivas las iniciativas orientadas a (re)contar estas historias desde las voces y experiencias de quienes las vivieron, evitando la imposición de un relato único o de narrativas construidas al margen de la realidad que estos juegos buscan representar.



Figura 7 – Captura de pantalla página principal



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)

Figura 8 – Captura de pantalla problemática



Fuente: Duque Bolaños; Vargas Suárez; Carrillo Piñeros (2023)



## 5 CONSIDERACIONES FINALES

El videojuego basado en la historia de Villamir Rodríguez no solo busca reconstruir los hechos desde una perspectiva histórica, sino que también invita al jugador a reflexionar sobre las dinámicas de poder, violencia y resistencia que caracterizan el conflicto armado colombiano. Al interactuar con esta narrativa digital, el jugador no sólo recuerda, sino que también participa activamente en la reconstrucción de la memoria colectiva, enfrentándose a decisiones éticas y morales que permiten una comprensión más profunda de los efectos de la violencia en las víctimas y sus comunidades.

Como se destaca a lo largo de este artículo, los videojuegos son medios interactivos que ofrecen experiencias audiovisuales únicas. A diferencia de los medios tradicionales (televisión, cine), diseñados para espectadores pasivos, los videojuegos están diseñados para jugadores activos, que deben tomar decisiones y ejecutar comandos constantemente. Por lo tanto, la experiencia inmersiva del juego *Caso Villamir* difiere, por ejemplo, de ver un documental sobre el mismo caso.

Esta iniciativa demuestra que los videojuegos no son meros espacios de entretenimiento, sino plataformas capaces de generar procesos de aprendizaje crítico y sensibilización social. La memoria de la violencia no solo debe ser recordada, sino también reinterpretada constantemente en función de los cambios sociales y culturales que experimenta una sociedad (Jaramillo, 2010). En este sentido, el videojuego sobre el caso de Villamir representa un puente entre el pasado y el presente, permitiendo que la memoria histórica siga viva y relevante en el contexto contemporáneo.

## REFERÊNCIAS

ADICHIE, Chimamanda. **El peligro de la historia única**. Barcelona: Random House, 2018.

AGENCIA AFP. El relato del hombre que simuló su muerte para no terminar como un falso positivo. **La FM**, Bogotá, 3 maio 2022. Disponível em: <https://www.lafm.com.co/colombia/el-relato-del-hombre-que-simulo-su-muerte-para-no-terminar-como-un-falso-positivo>.

ARIAS HENAO, Diana Patricia. La implementación del acuerdo de paz y la transformación del conflicto armado en Colombia. **Revista Científica General José María Córdova**, [S. l.], v. 18, n. 31, p. 565–584, 2020. DOI: 10.21830/19006586.621. Disponível em: <https://revistacientificaesmic.com/index.php/esmic/article/view/621>.

BAUTISTA, Davi Ernesto. Reflexión sobre el papel de los actores en el conflicto armado en Colombia y la importancia de la memoria histórica para la construcción de paz. **Trans-pasando Fronteras**, [S. l.], n. 8, p.



67–83, 2015. DOI: 10.18046/retf.i8.2086. Disponível em: [https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/trans-pasando\\_fronteras/article/view/2086](https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/trans-pasando_fronteras/article/view/2086).

BEHAR LEISER, Olga; ARDILA BEHAR, Carolina (org.). **Comunicar la memoria del conflicto armado en Colombia: ¡esta guerra no es mía!**. Cali: Universidad Santiago de Cali, 2024.

BERMÚDEZ LIÉVANO, Andrés. El día que los militares dieron a los falsos positivos su nombre real. **La Silla Vacía**, 2 maio 2022. Disponível em: <https://www.lasillavacia.com/silla-nacional/el-dia-que-los-militares-dieron-a-los-falsos-positivos-su-nombre-real/>

BUCKLEY, Kevin E.; ANDERSON, Craig A. A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. In: VORDERER, Peter; BRYANT, Jennings (ed.). **Playing video games: motives, responses, and consequences**. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2006. p. 363–378.

BURKE, Peter. **Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico**. Tradução de Teófilo de Lozoya. Barcelona: Crítica, 2005.

CALDERÓN ROJAS, Javier. Etapas del conflicto armado en Colombia: hacia el posconflicto. **Latinoamérica**, Ciudad de México, n. 1, p. 227–257, 2016.

CASTELBLANCO VILLAMIL, Katherine Johanna. Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de memoria virtual sobre el conflicto armado colombiano. **ACTIO Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication**, Bogotá, v. 6, n. 2, 2022. Disponible en: <https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.103755>.

CENTRO NACIONAL DE MEMORIA HISTÓRICA. **Sujetos victimizados y daños causados: balance de la contribución del CNMH al esclarecimiento histórico**. Bogotá: CNMH, 2018. Disponible en: <https://centro-dememoriahistorica.gov.co/sujetos-victimizados-y-danos-causados-balance-de-la-contribucion-del-cnmh-al-esclarecimiento-historico/>.

COMISIÓN DE LA VERDAD. **Hay futuro si hay verdad: Informe final de la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la convivencia y la no repetición**. 1. ed. Bogotá: Comisión de la Verdad, 2021.

CORTE INTERAMERICANA DE DERECHOS HUMANOS. **Caso Villamizar Durán e otros Vs. Colombia: Excepción Preliminar, Mérito, Reparaciones e Custas**. Sentença de 20 de novembro de 2018. Série C n. 364. Disponível em: [https://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec\\_364\\_esp.pdf](https://www.corteidh.or.cr/docs/casos/articulos/seriec_364_esp.pdf). Acesso em: 9 jan. 2026.



DEL MORAL PÉREZ, María Elicinía; RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, Carmen. Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos (2010-2020). **Revista de Humanidades**, Murcia, n. 42, p. 205-228, 2021.

DEL MORAL-PÉREZ, María Elicinía; RODRÍGUEZ-GONZÁLEZ, Carmen. Opportunities for war video games to activate critical thinking: players opinions. **Revista Colombiana de Educación**, Bogotá, v. 1, n. 85, p. 165-192, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12561>.

DONALD, Ian. Just war? War games, war crimes, and game design. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 14, n. 4, p. 367-386, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412017720359>.

ESPOSITO, Nicolas. A short and simple definition of what a videogame is. In: DIGRA CONFERENCE: CHANGING VIEWS – WORLDS IN PLAY, 2005, Vancouver. **Anais [...]**. Vancouver: Digital Games Research Association, 2005. Disponível em: <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>.

FIRMINO, José Guilherme de Almeida. Never alone: a preservação da memória em videogames. **Panorama**, Goiânia, v. 9, n. 1, p. 28-33, 2019. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/panorama/article/view/7500>.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play in digital games**. Cambridge: MIT Press, 2014.

FRASCA, Gonzalo. Juego, videojuego y creación de sentido: una introducción. **Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales**, Sevilla, v. 1, n. 7, p. 33-44, 2009. Disponível em: <https://idus.us.es/items/4a10b3c3-d5ee-4741-9f55-06acaa864bbd>.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva: 2007.

GREITEMEYER, Tobias; OSSWALD, Silvia. Effects of prosocial video games on prosocial behavior. **Journal of Personality and Social Psychology**, Washington, D.C., v. 98, n. 2, p. 211-221, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0016997>.

HALBWACHS, Maurice. **La memoria colectiva**. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2004.

JEP COLOMBIA. **#ReconocerParaNoRepetir**: Villamir Rodríguez, sobreviviente de «falsos positivos» en el Catatumbo. [S. l.: s. n.], 2022. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal JEP Colombia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QdLcjXeBX8>.

JURISDICCIÓN ESPECIAL PARA LA PAZ (JEP). **CASO 03**: Asesinatos y desapariciones forzadas presentados como bajas en combate por agentes del Estado. Bogotá: JEP, 2022. Disponível em: <https://www.jep.gov.co/macrocasos/caso03.html>.



KEOGH, Brendan. Spec Ops: The Line's Conventional Subversion of the Military Shooter. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE (DiGRA), 2013, Atlanta. **Anais [...]**. Atlanta: DiGRA, 2013. Disponível em: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/695/695>.

MARTÍNEZ-CANO, Francisco Julián; CIFUENTES-ALBEZA, Rocío; IVARS NICOLÁS, Begoña. Videojuegos prosociales como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción. **Revista Latina de Comunicación Social**, Tenerife, n. 74, p. 1470-1487, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1394>.

MENGEL, Friederike. Computer games and prosocial behaviour. **PLoS ONE**, San Francisco, v. 9, n. 4, e94099, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0094099>.

NEWZOO. **Global games market report 2025**. Disponível em: [https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf](https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf)

NORA, Pierre. **Les lieux de mémoire**. Paris: Gallimard, 1984. (Bibliothèque des Histoires).

PICO, Florencia. El relato del único sobreviviente de los 'falsos positivos' del Catatumbo. **PlazaCapital**, Bogotá, 20 maio 2022. Disponível em: <https://plazacapital.co/ciudadania/6144-el-relato-del-unico-sobreviviente-de-los-falsos-positivos-del-catumbo>.

PÖTZSCH, Holger. Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 12, n. 2, p. 156-178, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1555412015587802>.

RADIO NACIONAL DE COLOMBIA. El testimonio de un sobreviviente a los falsos positivos en el Catatumbo. **RTVC**, [Bogotá], 3 maio 2022. Disponível em: <https://www.radionacional.co/cultura/historia-colombiana/falsos-positivos-en-colombia-testimonio-de-un-sobreviviente>.

REPÚBLICA DE COLOMBIA. **Jurisdicción Especial para la Paz**. 2022. Disponível em: <https://www.jep.gov.co/Paginas/Inicio.aspx>. Acesso em: 13 jan. 2026.

RESTREPO, Jorge Alberto; APONTE, David (ed.). **Guerra y violencias en Colombia**: herramientas e interpretaciones. 1. ed. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2009.

RICOEUR, Paul. **La memoria, la historia, el olvido**. Madrid: Trotta, 2003.

RÍOS SIERRA, J.; CAIRO CAROU, H. **Breve historia del conflicto armado en Colombia**. Madrid: Catarata, 2017.



ROMERO, César. **262.197 muertos dejó el conflicto armado**. [Bogotá]: Centro Nacional de Memoria Histórica, 2018. Disponible em: <https://centrodememoriahistorica.gov.co/262-197-muertos-dejo-el-conflicto-armado/>.

SALA DE RECONOCIMIENTO DE VERDAD, DE RESPONSABILIDAD Y DETERMINACIÓN DE LOS HECHOS Y CONDUCTAS. **Estado n.º 1535, Resolución 04 de 15 de diciembre de 2021, radicado 202103019588**. [Sentencia]. Bogotá, D.C.: Jurisdicción Especial para la Paz, 17 dez. 2021.

SALA DE RECONOCIMIENTO DE VERDAD, DE RESPONSABILIDAD Y DETERMINACIÓN DE LOS HECHOS Y CONDUCTAS. **Caso n.º 03. Asesinatos y desapariciones forzadas presentados como bajas en combate por agentes del Estado – Subcaso Norte de Santander**: Resolución de Conclusiones n.º 01 de 2022. [Sentencia]. Bogotá, D.C.: Jurisdicción Especial para la Paz, 20 out. 2022.

SANDOVAL FORERO, Carlos Eduardo; TRIANA SÁNCHEZ, Álex. El videojuego como herramienta pro-social: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia. **Análisis Político**, Bogotá, n. 89, p. 38-58, 2017. Disponible em: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/anpol/article/view/66216>.

TOMA, Enric. Self-reflection and morality in critical games: Who is to be blamed for war? **Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. [página inicial-final], 2015.

TORRES BARRETO, Martha Liliana; DÍAZ VARGAS, Luis Alejandro; SALCEDO PARADA, Mariam. El rol de los videojuegos educativos en la enseñanza sobre conflictos armados. **Trilogía: Ciencia Tecnología Sociedad**, Medellín, v. 16, n. 33, e3124, 2024. Disponible em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=9864799>.

TORRES, Carlos. Simular problemas sociales con videojuegos: algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. **Revista Kepes**, Manizales, v. 12, p. 193-226, 2015. Disponible em: [revistasojs.ucaldas.edu.co](http://revistasojs.ucaldas.edu.co).

VARGAS, Angela; DUQUE, David; CARRILLO, Nicolás. **El Caso Villamir**. [Bogotá: Universidad Javeriana], 2023. 1 videojuego.

VERGARA-AGUIRRE, Albeiro; GUTIERREZ, Francisco Luis Gutiérrez; SALAZAR, Álvaro S. M. Aplicación del modelo actancial a los testimonios para una gamificación sobre el conflicto armado en Colombia. **Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad**, Medellín, v. 16, n. 34, e400, dez. 2024. Disponible em: <https://doi.org/10.22430/21457778.3037>. Acceso em: 7 jan. 2026.