

Aplicación del modelo actancial a los testimonios para una gamificación sobre el conflicto armado en Colombia*

Analysis of Testimonies for a Systematic Understanding of Experiences in Colombia's Armed Conflict

 Andrés Vergara-Aguirre**

 Francisco Luis Giraldo Gutiérrez***

 Ánderson Stiven Marín Salazar****



* Este artículo es resultado parcial del proyecto de investigación *Testimonios de Paz - Propuesta pedagógica gamificada sobre historias de paz y reconciliación de actores del conflicto armado colombiano*, financiado mediante la convocatoria núm. 890 del Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación (Minciencias), a través del contrato Ictex 2021-1081 de 2021, coordinado por Andrés Vergara-Aguirre y realizado por la Universidad de Antioquia, la Universidad Industrial de Santander, el Instituto Tecnológico Metropolitano y la Universidad Francisco de Paula Santander, Colombia. También contó con el apoyo de la Estrategia para la Sostenibilidad y Consolidación de los Grupos de Investigación 2023, otorgada al Grupo de Estudios Literarios (GEL) por parte del Comité para el Desarrollo de la Investigación (CODI) de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

** Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia, andres.vergaraa@udea.edu.co

*** Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia, franciscogiraldo@itm.edu.co

**** Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia, astiven.marin@udea.edu.co

Recibido: 18 de marzo de 2024

Aceptado: 20 de noviembre de 2024

Cómo referenciar / How to reference

Vergara-Aguirre, A., Giraldo Gutiérrez, F. L., y Marín Salazar, Á. S. (2024). Aplicación del modelo actancial a los testimonios para una gamificación sobre el conflicto armado en Colombia. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 16(34), e3037. <https://doi.org/10.22430/21457778.3037>

Resumen: este artículo reflexiona a partir de los testimonios entregados por actores del conflicto armado en Colombia, revisados desde el modelo actancial de Algirdas Julien Greimas, para ahondar en las lógicas que estos les imprimen a las narraciones de sus experiencias, buscando una comprensión más sistemática de dichos relatos. Identificar los actantes fue clave para la elaboración del guion de una herramienta gamificada y para comprender las dinámicas que adquieren en los relatos desde la perspectiva de los testigos que entregan sus testimonios. Una lectura a la luz del modelo actancial evidencia el dinamismo que los actores del conflicto armado tienen en los relatos, donde se mueven de una manera camaleónica en el eje de poder, una dicotomía que Greimas denomina ayudante-oponente. Otro hallazgo interesante es que las organizaciones civiles son los únicos actores identificados en los testimonios que aparecen como ayudantes, pero nunca como oponentes o victimarios. Este y otros aspectos detectados ayudaron a orientar de una manera más coherente con los testimonios la construcción de la herramienta gamificada y, sobre todo, permiten ofrecerles a sus usuarios una lectura más comprensiva del conflicto armado desde las voces de los actores involucrados, que es el fin del proyecto y, por supuesto, de la herramienta misma.

Palabras clave: conflicto armado en Colombia, gamificación, modelo actancial, testimonios de paz, videojuego.

Abstract: This article examines testimonies from individuals involved in Colombia's armed conflict by employing Algirdas Julien Greimas' actantial model. Through this approach, the analysis aims to delve into the logics embedded in their accounts to achieve a systematic understanding of these narratives. In this context, identifying the actants was key to comprehending the dynamics they acquire in the stories as described by the witnesses and developing a gamified tool. Notably, the findings reveal a dynamism of the actors within these narratives, as they move in a chameleon-like fashion along the power axis—a dichotomy Greimas defines as helper versus opponent. Another interesting finding is that civil organizations emerge as the only actors consistently depicted as helpers but never as opponents or perpetrators. These insights informed the development of the gamified tool, ensuring its alignment with the testimonies, and, at the same time, enabling users to gain a more comprehensive understanding of Colombia's armed conflict from the perspectives of those involved.

Keywords: Colombia's armed conflict, gamification, actantial model, peace testimonies, video games.

INTRODUCCIÓN

En el proyecto *Testimonios de Paz: propuesta pedagógica gamificada sobre historias de paz y reconciliación de los actores del conflicto armado colombiano*, se hizo la recopilación de varios testimonios en los departamentos de Antioquia, Santander y Norte de Santander, regiones profundamente afectadas por dicho conflicto. Cada una de estas narrativas individuales se entrelaza con la complejidad del entorno, evidenciando historias únicas en las cuales el sufrimiento, la resistencia y la búsqueda de justicia emergen como tópicos recurrentes.

Como estrategia para la sistematización de las historias contadas por los actores del conflicto armado que entregaron sus testimonios para este proyecto, las entrevistas fueron llevadas a un relato en primera persona, sin la intromisión de entrevistadores, de tal modo que la voz del narrador tuviera el protagonismo para darle unidad al relato. En la lectura de estas narrativas, se simplificaron los relatos a partir de la discriminación de los roles identificados en las historias, según el modelo actancial de Greimas¹, que es un método de análisis narrativo basado en la simplificación de los roles que cumplen los actantes.

Como resultado de este análisis, se creó el guion de cuatro escenarios protagonizados por actores del conflicto armado —civil, militar, paramilitar y guerrillero— como insumo para la herramienta gamificada denominada *Operación Camaleón. Desafíos del Conflicto armado en Colombia*, creada con fines cognitivos, pedagógicos y de apropiación sobre el conflicto armado en Colombia, dirigida a estudiantes de los grados noveno, décimo y once, además de los primeros semestres universitarios. Aquí se presenta un análisis de las dinámicas de los roles que cumplen los actores del conflicto, a la luz del modelo actancial.

En las siguientes páginas se presenta, primero, una lectura basada en el modelo actancial de Greimas sobre los roles cumplidos por los actores del conflicto armado en diversas narrativas derivadas de los testimonios; segundo, se muestra la aplicación del modelo actancial a esas narrativas; y tercero, se ofrece una reflexión teórica sobre el modo en que una gamificación² inspirada en testimonios reales del conflicto armado puede ser aplicada a procesos formativos.

¹ La teoría semiótica propuesta por Algirdas Julien Greimas ha sido un marco de referencia fundamental para diversos estudios académicos en el ámbito del análisis narrativo y la interpretación cultural. En este sentido, varios investigadores se han apoyado en sus postulados como herramienta analítica, entre las cuales se destacan las siguientes investigaciones: Al Anshory et al. (2023), Marino (2023), Aulia (2020), Narváez Medina (2018) y Penalva y Mateo (2000).

² La gamificación posibilita el aprendizaje y la adquisición de competencias propias de todas las áreas del conocimiento. En cuanto a lo metodológico, comprende la fórmula de aprender jugando, mediado por ambientes tecnológicos. Sobre este tema se destacan los trabajos de Batisello y Cybis Pereira (2019) y Carrión Candel et al. (2022).

El modelo actancial de Greimas

Este modelo actancial es una estructura simplificada de los roles que cumplen los personajes en los relatos, organizada en tres ejes: el primero es el eje del deseo, que se identifica a partir de la relación sujeto-objeto, donde el sujeto es aquel que busca o desea algo (objeto) en la historia, y «el deseo será manifestado en su forma a la vez práctica y mítica de la “búsqueda”» (Greimas, 1987, p. 271). El segundo es el eje de la comunicación, definido por la relación destinador-destinatario, donde el destinador es quien de manera directa o indirecta «encarga al héroe de una misión» (Greimas, 1987, p. 273), y el destinatario es quien cumple esa misión, que en el cuento tradicional sería identificado como el héroe; y el tercero es el eje del poder o de la lucha, que se manifiesta en la relación ayudante-oponente, donde el ayudante es quien orienta o le facilita al sujeto la conquista de ese objeto deseado, mientras que el oponente representa la fuerza que se interpone entre el sujeto y el objeto. Respecto a este eje del poder, Greimas (1987) afirma que

A primera vista, todo sucede como si, al lado de los principales interesados, aparecieran ahora, en el espectáculo proyectado sobre una pantalla axiológica, actantes que representan, de modo esquematizado, las fuerzas malhechoras y bienhechoras del mundo, encarnaciones del ángel de la guarda y del diablo del drama cristiano de la Edad Media. (p. 274)

Cabe recordar que Greimas desarrolló el modelo actancial a partir del análisis estructural del relato propuesto por Vladimir Propp, del cual aquel propone una versión más simple:³

La palabra actante proviene de la lingüística estructural y significa que alguien o algo es o participa en un determinado proceso narrativo. El actante que personifica, o sea el actante humano, se construye a partir de los roles que cumple al realizar una o varias acciones. El modelo actancial, propuesto por Greimas, está sustentado en las relaciones que entre los distintos actantes se reconocen a partir de su funcionamiento en el relato. (David Cruz, 2013, p. 91)

Es importante tener en cuenta que, como lo advierte Greimas, no se pueden confundir actantes con personajes, en la medida que un mismo personaje puede cumplir distintos roles actanciales. Por ejemplo, como en la vida real, el sujeto puede ser a su vez oponente o adversario de sí mismo, o puede ser su propio ayudante, y en muchos casos el sujeto del relato es el mismo destinatario del objeto deseado.

A partir de estos actantes propuestos por Greimas, agrupados en los tres ejes de relacionamiento, se identificaron los respectivos actantes de los testimonios como una estrategia para tener una lectura más sistemática de las historias obtenidas y facilitar su interrelación. Esto ayudó a construir el guion de la herramienta gamificada, donde nos enfocamos en actantes organizados más que en «personas» individualizadas, grupos o instituciones, para lograr roles versátiles en las historias que muestren las dinámicas y lógicas del

³ En su propuesta para el estudio del cuento maravilloso, Propp había identificado siete «esferas de acción», correspondientes a los roles que cumplen los personajes: el malvado, el donante, el auxiliar, la princesa, el mandante, el héroe y el falso héroe. A partir de este esquema, Greimas identifica seis actantes para su modelo.

conflicto armado, facilitando la comprensión por parte de los jóvenes estudiantes a los que va dirigida la propuesta. Así, pues, el modelo actancial aplicado a estos relatos se convierte en un paso clave para comprender sus lógicas y para el desarrollo de los personajes y roles en la herramienta gamificada. Aquí se ha optado por este modelo, porque una lectura del esquema actancial desde los tres ejes propuestos por Greimas resulta fructífera para comprender las lógicas y la naturaleza de los actores del conflicto; además, es práctico para el análisis de los relatos.

A través de las representaciones de estos roles en la herramienta gamificada, se propone una lectura comprensiva del conflicto armado en conjunto, es decir, desde la perspectiva de los distintos actores implicados. Aquí se tiene en cuenta que, como lo plantea Fairey (2024),

Crear espacios para que diferentes grupos escuchen historias plurales, discutan quejas e inquietudes, se inspiren en las posibilidades alternativas y miren hacia el futuro les permite a las personas en sociedades polarizadas y afectadas por conflictos dar forma de manera más proactiva a los tipos de narrativas que quieren suscribir y que hacen posible la paz. (p. 18)⁴

EL FENÓMENO CAMALEÓN DE LOS ACTANTES DEL CONFLICTO ARMADO EN COLOMBIA

Uno de los factores que resalta en la lectura de los testimonios entregados por los participantes del conflicto armado, a la luz del esquema actancial de Greimas, es el dinamismo de los actores armados de cambiar de manera camaleónica en el eje del poder, es decir, en la dicotomía ayudante-oponente. Esto no sorprende, si tenemos en cuenta que esos narradores que han sufrido la violencia por el conflicto armado hacen unas representaciones de cada uno de esos grupos armados según el rol que estos hayan desempeñado en sus vivencias particulares, sin olvidar que algunos de ellos también formaron parte de dichos grupos, y no es de extrañar que varios se muestren reticentes a reconocer que ellos y sus movimientos armados actuaron como victimarios, aunque sus víctimas sí los identifiquen como tales, y que, por el contrario, se consideren víctimas de los grupos armados antagonistas o, en general, del conflicto armado del país.

Así, entre los testimonios recibidos se puede observar que los únicos actantes identificados como ayudantes que no actuaron como victimarios, es decir, que aparecen como aliados de quienes compartieron sus relatos, son aquellos que pertenecen a organizaciones civiles, esto es, que no forman parte de grupos armados; entre ellos se encuentran tanto organizaciones de civiles como asociaciones de víctimas o personas que, por la posición que ocupaban o a título personal, pudieron ofrecer apoyo a los sujetos. Pero en el caso de los grupos armados, entre ellos la Policía, el Ejército, los paramilitares, los grupos guerrilleros y la delincuencia común siempre oscilaron entre ayudantes u oponentes, o sea, entre auxiliares o atacantes, según la perspectiva de cada testigo.

⁴ Texto original: «Creating spaces for different groups to hear plural stories, to discuss grievances and concerns, to be inspired by the alternative possibilities and to look to the future enables people in conflict-affected and polarized societies to more pro-actively shape the kinds of narratives they want to subscribe to and that make peace possible».

En la mayoría de los casos, los testimonios identifican a varios actores en los roles de ayudantes y de oponentes, como podemos apreciarlo en la Tabla 1. Estas representaciones ganan relevancia en cuanto no son «invención» de los testigos, sino que, en gran medida, ellos las retoman de una colectividad y, en tal sentido, son parte de las representaciones sociales en cuanto «describen acontecimientos pasados comunes y, por tanto, iluminan las experiencias presentes. Al contar la historia, forman un pasado compartido a medida que los miembros de la sociedad adquieren la narrativa común y la mantienen»⁵ (Bar-Tal, 2014, p. 5.7).

Tabla 1. Representaciones de los actantes ayudante-oponente en trece testimonios de actores del conflicto armado colombiano recopilados en Antioquia y Norte de Santander

Actor	Ayudante	Oponente
Guerrillas	1	4
Paramilitares	1	5
Narcotráfico	1	0
Ejército	3	7
Policía	2	3
Delincuencia común	1	1
Sistema de Justicia	3	1
Civiles	6	4
Ayuda divina (religiosidad)	1	0
Proceso de Paz	3	0

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla 2 se presenta el esquema actancial de los personajes que protagonizan las cuatro secuencias de la herramienta gamificada, inspirados en testimonios reales obtenidos para el proyecto.

Tabla 2. Esquema actancial de los protagonistas de las cuatro secuencias de la herramienta gamificada

Actantes/ actores	Sujeto			
	Francisco (civil)	Elena (guerrilla)	Julián (paramilitarismo)	Milo (Ejército)
Objeto	Radio comunitaria	Causa guerrillera	Combatir a la guerrilla	Combatir a la guerrilla
Ayudante	Civiles de apoyo	Guerrilla	Ganaderos, narcotraficantes, Ejército, Policía, paramilitares	Ejército, informantes, paramilitares
Oponente	Ejército, paramilitares, guerrilla	Ejército, paramilitarismo	Guerrilla	Guerrilla
Destinador	Radio comunitaria	Conflicto armado	Conflicto armado	Conflicto armado
Destinatario	Comunidad	Comunidad	Comunidad	Comunidad

Fuente: elaboración propia.

⁵ Texto original: «describe common past events and thus illuminate present experiences. In telling the story, they form a shared past as society members acquire the common narrative and hold it».

Las guerrillas colombianas: entre el Robin Hood y la tiranía

El bandolerismo, un antecedente importante de las guerrillas colombianas, se remonta por lo menos hasta el medioevo con el mito de Robin Hood en Inglaterra, como lo mencionan Sánchez y Meertens (1983). En Colombia, el bandolerismo surge como una estrategia de defensa del pueblo frente a quienes detentaban el poder a finales del siglo XIX y durante gran parte del siglo XX, teniendo distintas manifestaciones desde la Guerra de los Mil Días, durante el periodo de la hegemonía conservadora, y después, en la época de «La Violencia». Finalmente, se convertirá en un bandolerismo político, fruto de la violencia bipartidista, incluso en el transcurso del Frente Nacional. Según Sánchez y Meertens (1983), se calcula que para el año 1964 existían alrededor de cien grupos de bandoleros, tanto liberales como conservadores, que se enfrentaban entre sí, ignorando los acuerdos de paz que habían alcanzado sus respectivos partidos políticos.

En esta agitada coyuntura, se constituyeron las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia —FARC—, movimiento guerrillero fundado en 1964, pero cuyos orígenes se remontan a varios lustros. Después, en esa misma década, se fundarían otros grupos guerrilleros que ocuparían un lugar destacado dentro del conflicto armado, como el Ejército de Liberación Nacional —ELN— (1964), el Ejército Popular de Liberación —EPL— (1967), y posteriormente el Movimiento 19 de Abril —M-19— (1974). En principio, estos movimientos guerrilleros tenían el mismo ideal que los grupos de bandoleros anteriores: defenderse, como representantes del pueblo, ante la tiranía del Gobierno central. En este sentido, se suponía que tenían en su ADN el mismo ideal *robinhoodesco* de reivindicar al pueblo, como lo dicen en sus propios nombres: las FARC se denominan «Ejército del Pueblo»; el ELN se propone lograr la «liberación» del pueblo, por ello en su consigna proclama «liberación o muerte», que parece retomar una de las frases más conocidas del revolucionario nicaragüense Augusto Sandino: «Yo quiero patria libre o morir». Por su parte, el EPL, en su propio nombre se autoproclama el «Ejército del Pueblo». Por último, el M-19, una guerrilla urbana, desde sus inicios buscó la aceptación del pueblo a través de estrategias que parecen inspiradas en el mito de Robin Hood: repartir los botines de sus robos con los habitantes pobres de las comunidades en las que operaban.

Ese mito de una guerrilla *robinhoodesca* era alimentada por acciones llevadas por algunos de los frentes, cuando les robaban a los hacendados el ganado o sus cosechas y repartían el botín con los campesinos más pobres, como lo muestra Ronderos (2014) en *Guerras recicladas*. Pero en la mayoría de los casos esa intención similar a la de Robin Hood se distorsionó cuando los grupos guerrilleros, al alcanzar poderío militar y operacional en los territorios ocupados, paulatinamente comenzaron a ejercer su poder de una manera tiránica contra aquellos a quienes supuestamente buscaban auxiliar —las masacres, las extorsiones, el secuestro, el abigeato, el desplazamiento y la expropiación de tierras son apenas algunos ejemplos de esa tiranía. Así, no resulta sorprendente que en el cuadro actancial (véase la Tabla 2), se encuentre que tres de los cuatro actores representados consideren a la guerrilla como un oponente, es decir, como el enemigo, mientras que solo un actor, la propia guerrillera, la ve como su ayudante, a saber, su aliada, por obvias razones. Asimismo, reconoce que las FARC hicieron «muchas cosas malas» y menciona que

Vimos muchos que nuestras manos se mancharon de sangre al cometer tantas atrocidades, pero hubo otros que sí, mejor dicho, hicieron cosas tan horribles. Y masacres y despojar a tanta gente campesina y humilde de las tierras, secuestrar y todas esas cosas. (Informante 7, comunicación personal, 23 de marzo de 2022)

Los paramilitares: de salvadores a exterminadores

Algo similar a lo que venía ocurriendo con las guerrillas sucedió con los paramilitares cuando lograron arrebatarles a ellas grandes territorios. Si bien en un principio prometieron aliviar a las poblaciones del yugo de las guerrillas, tan pronto crecieron en armas y combatientes se convirtieron en otra fuerza tiránica contra el pueblo, en muchos casos con el apoyo explícito o implícito de las Fuerzas Armadas. Ronderos (2014) resume muy bien el proceso de los grupos ilegales armados, tanto de las guerrillas como del paramilitarismo:

Los actores del conflicto se erigieron en el poder de hecho en regiones enteras. Por períodos largos y en territorios extensos, guerrillas y paramilitares suplantaron al Estado en sus tareas esenciales: el cobro de impuestos y la provisión de seguridad. Sin quién les pusiera límites, asesinaron colectiva y masivamente, reclutaron niños, extorsionaron sin control a cientos de miles de personas, obligándolas a rendirles cuentas de sus ingresos y a pagar un porcentaje sobre ellos, secuestraron, quemaron pueblos, y expulsaron a millones de campesinos de sus tierras, unos porque se querían quedar con ellas, otros porque las querían repartir entre sus simpatizantes, o simplemente porque querían desalojar corredores de paso de la droga. Los autoproclamados liberadores del pueblo fueron sus mayores opresores, y la tranquilidad que prometieron acabó encontrándose solo en los cementerios. (p. 24)

Por su parte, Velásquez Rivera (2007) se refiere a la preponderancia ganada por el paramilitarismo en la sociedad colombiana:

En Colombia, desde la década de los años ochenta del siglo XX tomó fuerza el paramilitarismo como estrategia contrainsurgente, política que no ha sido reconocida como tal por parte de los distintos gobiernos y se expresa como terrorismo de Estado. Incidió en el surgimiento de tal fenómeno, la ideología anticomunista que profesan la mayoría de miembros de las fuerzas armadas, la cultura política derivada de la violencia, la corrupción y el clientelismo, así como el narcotráfico, al igual que las influencias externas, provenientes principalmente de Francia y Estados Unidos. El paramilitarismo invadió las distintas estructuras del poder estatal, en la perspectiva de configurarse como un proyecto político, militar, social y económico de alcance nacional. (p. 134)

En sus orígenes, los grupos paramilitares, también conocidos como autodefensas, surgieron casi de manera espontánea cuando pequeños grupos de campesinos, cansados de los desmanes de la guerrilla, comenzaron a organizarse para defender su ganado, sus cosechas, y para combatir el secuestro, que ya se había convertido en una práctica guerrillera recurrente para exigir el pago de rescates. La efectividad de esos pequeños grupos despertó la solidaridad y simpatía de otros campesinos, que pronto comenzaron a unírseles, con hombres, armas o apoyo económico. Esos grupos paramilitares eran vistos como los nuevos defensores de los campesinos.

Pero aquellos que se habían postulado como defensores, muy pronto comenzaron a convertirse en verdugos y, paulatinamente, se transformaron en exterminadores. Ahí fue cuando muchos campesinos se dieron cuenta de que el remedio había resultado más dañino que la misma enfermedad, pues ahora algunos de esos grupos de autodefensas no solo cometían los mismos actos que habían prometido erradicar, sino que en muchos casos actuaban con mayor salvajismo que la guerrilla, sumándole a las acciones del secuestro, la extorsión, el robo, la expropiación y el desplazamiento, nuevas prácticas como la tortura, la mutilación, el descuartizamiento y, en algunos casos, las prácticas sistemáticas de estos grupos de autodefensas contaron con la connivencia y el apoyo militar y logístico del Ejército colombiano. Uno de los ejemplos más atroces de persecución y exterminio sistemático lo sufrió el movimiento político Unión Patriótica, fundado en 1985 por el Partido Comunista y las Farc-ep, fruto de las negociaciones del gobierno del presidente Belisario Betancur y la guerrilla. Pero aquella paloma blanca, símbolo de la negociación, pronto se tiñó de rojo, no solo por los actos violentos que siguieron ocurriendo por el accionar de los grupos ilegales armados, sino también por el exterminio sistemático que emprendió el paramilitarismo contra el nuevo movimiento político, que se proponía como una tregua entre gobierno y guerrilla, para darle viabilidad a la participación política de los combatientes.

En el informe del Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH, 2018b), se afirma:

Entre mayo de 1984 y diciembre de 2002, el Observatorio de Memoria y Conflicto del CNMH ha documentado 4.153 víctimas de la Unión Patriótica que fueron asesinadas o desaparecidas o secuestradas. Entre éstas, 3.122 fueron víctimas de asesinato selectivo, 544 lo fueron de desaparición forzada, 478 fueron víctimas de asesinatos en masacres, 4 secuestradas y 3 más en otras modalidades de violencia. (p. 108)

En la persecución a la Unión Patriótica, el paramilitarismo tuvo un rol protagónico. Cuando en 2014 los asesinatos de los miembros de ese partido político fueron declarados por la Fiscalía General de la Nación como delitos de lesa humanidad, se mostró que dicho exterminio fue orquestado por algunos sectores políticos tradicionales de derecha en alianza con agentes de seguridad del Estado, narcotraficantes y paramilitares.

Rodrigo Pérez Alzate, conocido con el alias «Julián Bolívar» en su época de comandante paramilitar, reconoce que en muchos casos su organización olvidó el propósito con el que había surgido y alzó las armas contra el propio pueblo: «Nos habíamos convertido en una empresa, en toda una maquinaria para asesinar, entregando salvoconductos o licencias para que estos muchachos, en nombre de una organización, asesinaran y violentaran a las comunidades». ⁶ Y estos son apenas algunos ejemplos del modo como los paramilitares, que se habían anunciado como defensores del pueblo, se convirtieron en exterminadores no solo de las guerrillas, sino también de todas las voces que fueran contra sus intereses, y para ello se mostraron dispuestos a utilizar sus armas, aunque se tratara de civiles desarmados.

⁶ Testimonio compartido por el proyecto *Procesos de comunicación en torno al perdón y la reconciliación, construidos por víctimas del conflicto armado*, Facultad de Comunicaciones y Filología, Universidad de Antioquia, 2021.

La fuerza pública: de guardianes a criminales

Aunque la fuerza pública en Colombia tiene la misión de salvaguardar el orden, empezando por las fuerzas militares, el artículo 217 de la Constitución Política de Colombia (Const., 1991) señala que tiene como «finalidad primordial la defensa de la soberanía, la independencia, la integridad del territorio nacional y del orden constitucional», de igual manera, el artículo 218 establece que el fin primordial de la Policía Nacional es «el mantenimiento de las condiciones necesarias para el ejercicio de los derechos y libertades públicas, y para asegurar que los habitantes de Colombia convivan en paz» (Const., 1991). En este sentido, su misión principal es la protección de todo el territorio y, por supuesto, de todos los colombianos. En el conflicto armado, en repetidos casos, los miembros de la fuerza pública renunciaron al cumplimiento de dichos principios constitucionales para transformarse en criminales que también persiguieron y masacraron a muchos colombianos, en gran medida amparados por la política de seguridad nacional, como lo plantea en su informe el CNMH (2018b):

La política de seguridad colombiana fue un componente clave de acción y sentido alrededor del cual se desarrolló la violencia contra la UP, pues proveyó a los victimarios de fuentes de legitimación y formas de acción. La orientación de esta política estuvo en manos del Ejército y su aplicación fue responsabilidad de la fuerza pública, la Policía y los servicios administrativos de seguridad. Esta política tuvo un desarrollo continuo y convulso, marcado por momentos de tensión entre el poder civil -el ejecutivo- y el poder militar, en especial en la década de los ochenta. (p. 195)

Ese fenómeno se profundizaría aún más durante los dos periodos presidenciales de Álvaro Uribe Vélez (2002-2006 y 2006-2010) cuando, bajo su Política de Seguridad Democrática, y azuzados por el reclamo de «resultados positivos» en la lucha contra la insurgencia, miembros del Ejército persiguieron y masacraron a miles de civiles desarmados para hacerlos pasar por combatientes, en uno de los peores capítulos de los conflictos armados de que se tenga noticia en el mundo, pues se ha documentado que hubo 6402 ejecuciones extrajudiciales, también llamadas «falsos positivos», aunque se estima que la cifra podría aumentar a más de diez mil, porque muchos de los desaparecidos durante ese periodo no fueron reportados o no fueron identificados, y en otros casos sus restos no han sido recuperados. Así, pues, una fuerza pública que tenía la misión de salvaguardar el territorio nacional y proteger a los ciudadanos, mediante alianzas clandestinas con los paramilitares y por extensión, con los narcotraficantes como aliados de aquellos, se convirtieron también en criminales al servicio de las fuerzas de ultraderecha y en contra de la ciudadanía. Un exmilitar que se acogió a la Jurisdicción Especial para la Paz (JEP) como responsable de su participación en los falsos positivos reconoce que se arrepiente de

... no haber cumplido con el deber de salvaguardar los bienes, la honra y la vida de todas estas personas, que era la función principal de nosotros. Me arrepiento de haber cometido actos tan atroces contra los civiles, de haber acabado con esas familias. Y de haberme asociado con los paramilitares. (Informante 8, comunicación personal, 23 de marzo de 2023)

Como lo advertía Pécaut (2001) a comienzos del siglo XXI,

La violencia colombiana no es solamente el efecto de la oposición entre dos campos. Hay otros actores que disponen de capacidad militar y mantienen su autonomía con relación a dichos campos. La división entre campos tampoco impide las transacciones y los acomodamientos entre los dos lados. Los narcotraficantes son, sin duda, protagonistas esenciales, que intervienen en función de sus intereses más que de un proyecto político pero que interfieren con todos los otros actores. (p. 145)

Podemos concluir este apartado con Martínez y Peñata (2023) cuando afirman que en Colombia

La violencia ha estado principalmente dirigida hacia la población civil, como resultado de conflictos no resueltos que se relacionan tanto con la disputa por el territorio entre diferentes actores [...], así como por cuenta de la inserción de economías extractivas e ilegales. (p. 108)

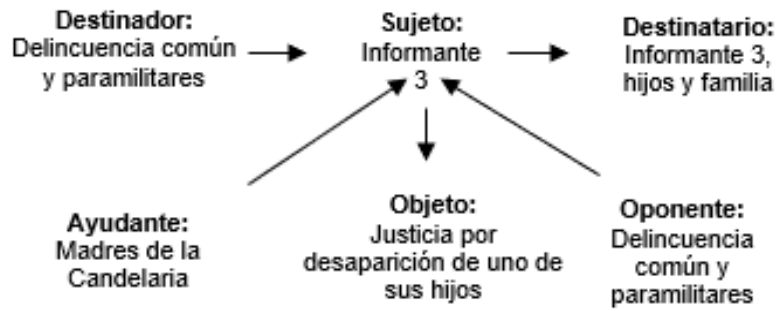
NARRATIVAS DEL CONFLICTO Y EL MODELO ACTANCIAL

Con el objetivo de profundizar en la comprensión de las narrativas basadas en los testimonios recopilados en Antioquia, Santander y Norte de Santander —departamentos que, según Ríos Sierra (2016), están entre los escenarios de mayor violencia estructural en Colombia—, el presente apartado se propone analizar las relaciones existentes entre los elementos narrativos fundamentales, también conocidos como actantes, empleando el modelo actancial propuesto por Greimas, mencionado al comienzo. Allí, en los tres departamentos objeto de estudio, se reunieron en total veinte testimonios: nueve en Antioquia, siete en Santander y cuatro en Norte de Santander.

En relación con lo anterior, Avendaño Ramírez (2021) sugiere que cada testimonio del conflicto armado presenta una serie de actores que desempeñan roles específicos, formando esquemas o estructuras. A pesar de las transformaciones, estos elementos pueden coincidir en aspectos relevantes y facilitan la comprensión de lo que está oculto en los relatos y hacen que sean más accesibles, además de destacar una repetición de los actantes y actores como modelos narrativos comunes.

Por consiguiente, en un análisis de los esquemas actanciales de las narrativas basadas en los testimonios recopilados, se constata que la preponderancia de los sujetos de dichas narrativas se manifiesta en la búsqueda de justicia, estableciendo así una motivación central que se evidencia en las experiencias relatadas. Este énfasis en la búsqueda de justicia se entrelaza con una variedad de objetos que abarcan temáticas multidimensionales. Estos incluyen la reivindicación de la justicia frente a desapariciones, asesinatos, pérdida de familiares, la restauración del buen nombre, la preservación de vidas, la reinserción en la sociedad, la mejora de las condiciones económicas, el desplazamiento forzado, los abusos sexuales y la venganza, delineando así tramas complejas y ricas en matices, como se puede observar en la Figura 1.

Figura 1. Esquema actancial. Informante 3 (29-11-2022), Antioquia



Fuente: elaboración propia.

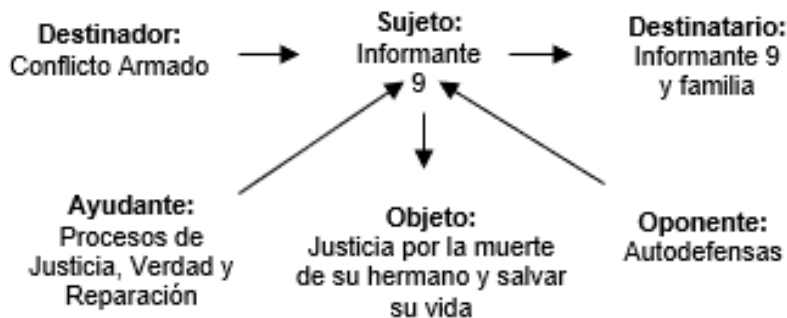
Al examinar la categoría *destinador*, se observa una notable recurrencia de actores que han desempeñado roles fundamentales en las narrativas. Entre estos actores se destacan el conflicto armado, la delincuencia común, los paramilitares, los acuerdos de paz y la pobreza, sugiriendo la diversidad de fuerzas que han influido en las experiencias de los narradores. En lo que respecta a los *destinatarios*, se destaca consistentemente la presencia de la familia como el principal receptor de las acciones y consecuencias narradas, resaltando su papel significativo en el entramado de las historias recopiladas.

En cuanto a los *ayudantes* identificados en las narrativas, se revela una red compleja de individuos y colectivos que han contribuido a moldear las experiencias de los protagonistas. Entre estos actores se encuentran las Madres de la Candelaria que, según Cardona Londoño y Castaño Franco (2018), son una colectividad que

... agrupa en una alta proporción, mujeres que han sido víctimas de esta clase de insumo en particular (desaparición forzada), con lo cual se reconoce como una acción colectiva que ha trascendido lo simbólico para configurarse como un actor político que ha aportado en la estructuración y diseño de las políticas públicas. (p. 336)

De igual manera, el sistema judicial, servidores públicos, los acuerdos de paz, el Gaula de la Policía, el jefe de enfermería, la JEP, la Cruz Roja, Prosperidad Social, Médicos Sin Fronteras y Alfredo Galvis forman parte de dicha categoría. Estos ayudantes, representativos de diversas esferas, reflejan la complejidad de las intervenciones y apoyos presentes en el proceso de búsqueda de justicia y reconciliación, como se aprecia en la Figura 2.

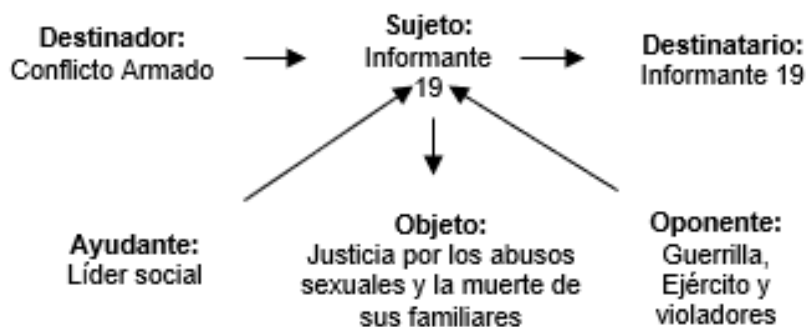
Figura 2. Esquema actancial. Informante 9 (21-06-2023), Santander



Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, al explorar la categoría de *oponentes* se evidencia la recurrente presencia de actantes como la Policía, el Ejército, las autodefensas, el ELN y las FARC, quienes se perfilan como los protagonistas antagónicos centrales en el conflicto armado. La identificación de estos elementos proporciona una comprensión profunda de los obstáculos en las experiencias narradas, contribuyendo así al análisis de las dinámicas de las vivencias narradas por los afectados por el conflicto colombiano, como lo ilustra la Figura 3.

Figura 3. Esquema actancial. Informante 19 (13-07-2023), Norte de Santander



Fuente: elaboración propia.

En consecuencia, las narrativas presentadas en este apartado revelan la compleja variedad de experiencias que cada uno de los testigos ha experimentado en el contexto del conflicto armado. La aplicación del modelo actancial de Greimas surge como una herramienta analítica fundamental, que permite la identificación sistemática de cada actor en las respectivas narrativas. Este enfoque destaca de manera precisa los diversos roles y las tensiones presentes en la búsqueda de la justicia, la resistencia y la reconstrucción social, ofreciendo una comprensión más profunda de las complejidades que caracterizan las vivencias de los protagonistas.

Aunque estos relatos son expresiones individuales, revelan las interconexiones fundamentales que caracterizan a una sociedad marcada por el dolor y la lucha. De este modo, las narrativas no solo son testimonios aislados, sino también elementos que evidencian la interdependencia de las experiencias y las relaciones sociales en medio del conflicto. Es por esto que la urgente necesidad de abordar las raíces profundas del conflicto se manifiesta como un llamado necesario, ya que la consecución de una paz duradera requiere un análisis integral y una intervención efectiva en los elementos estructurales que han contribuido a la persistencia de la violencia y el sufrimiento en esta sociedad.

En este sentido, la aplicación del modelo actancial no solo arroja luz sobre las dinámicas presentes en cada narrativa, sino que también abre la puerta a la comprensión de patrones recurrentes y a estructuras subyacentes que podrían ser abordados de manera sistemática en futuros proyectos, así como a iniciativas políticas encaminadas a la construcción de una paz sostenible. La riqueza de estas narrativas, al explorar las dimensiones sociales, políticas y culturales, subraya la necesidad de enfoques interdisciplinarios y colaborativos para abordar los desafíos asociados con la reconciliación y la construcción de paz en Colombia.

LOS ACTANTES DEL CONFLICTO GAMIFICADOS EN «OPERACIÓN CAMALEÓN»

Como se ha planteado, «Los actantes designan los roles fundamentales y abstractos en tanto que son susceptibles de funciones específicas, determinadas en una estructura actancial de opuestos: sujeto (héroe)/objeto; destinador/destinatario; ayudante/opositor» (Saniz Balderrama, 2008, p. 92). Personajes y escenarios convergen en una trama de hechos que se presentan en el territorio, una herramienta gamificada debe permitir la interacción del receptor, el usuario-jugador del videojuego, se debe evitar el sesgo ideológico y el dominio político en la narrativa (Pérez-Escolar y Navazo Ostúa, 2019). Lo anterior lleva a pensar en «la necesidad de conocer si existen narrativas de participación ciudadana que revistan un mayor atractivo para la sociedad que otras y que, de alguna forma, también estimulen a los ciudadanos a participar y comprometerse como activistas sociales» (Pérez-Escolar y Navazo Ostúa, 2019, p. 32). En el modelo actancial de Greimas aplicado a los relatos dentro del conflicto armado en Colombia, los actantes son variados y diversos; en este sentido «distinguir actantes, actores y roles e indagar si los personajes pueden asumir simultánea o sucesivamente diferentes funciones actanciales» (Vélez de Villa, 2011, p. 536) no es tarea fácil, particularmente por la trashumancia que se evidencia en algunos roles como los paramilitares y la guerrilla, y la oportunidad de camuflaje que presentan las fuerzas armadas (militares y policías). En el contexto de Greimas, el esquema actancial «privilegia la forma positiva de la intriga: el sujeto, separado al principio de su objeto, lo alcanzará. Pero lo inverso es también posible: la acción prevista por el destinador en beneficio del destinatario fracasará» (Saniz Balderrama, 2008, p. 96); la incertidumbre también es una variable para tener en cuenta al momento de representar y evaluar la situación-hecho de conflicto.

Los actores del conflicto armado en Colombia, desde distintos modos, niveles y ámbitos, han dado lugar a diversas escrituras y lecturas de dicho conflicto, a partir de una misma realidad. «El actante no designa pues únicamente al héroe. El personaje representado por el actante puede ir del fenómeno más simple como la máscara o el disfraz del actor, a lo más complejo, como un estado psicológico o una exaltación lírica» (Saniz Balderrama, 2008, p. 93). Los actores no solo asumen sus vivencias, sino que las padecen de diversa manera. A modo de novela, a los actores-actantes se les reconoce como «unidades abstractas afines, y sin embargo –tal vez en esto resida lo extraordinario–, estas criaturas están planificadas, humanizadas por una vida» (Vélez de Villa, 2011, p. 535), aunque la afinidad no está dada por el conocimiento o reconocimiento que se tenga del otro en su condición de víctima o victimario: una vida, un padecimiento que, entre otras cosas, no ha sido pedida. El ser víctima del conflicto no es un asunto que se agradece, solo se vive y acepta esa rol-situación. En la línea de la memoria y no repetición «es el discurso de los personajes, los diálogos, en definitiva la palabra viva, la que juega un papel fundamental en la *narración* de la historia» (Vélez de Villa, 2011, p. 540). Narrar el hecho y reconocerse como víctima o victimario implica reconocer el daño causado, por acción u omisión, por perpetración o padecimiento; las consecuencias de los actos victimizantes no necesariamente presentan una dimensión real:

Decir el daño es una tarea que narra los efectos que los hechos les causaron, vistos desde el lugar del testigo-investigador; implica un redoblamiento de las palabras del dolor, en donde

se mantiene el centro de la experiencia de las víctimas, sumándole narrativas que exaltan su carácter doloroso. (CNMH, 2018a, p. 25)

En la narrativa del conflicto, el actante, como quien padece los vejámenes del otro, al narrar su situación no solo comparte su dolor, sino que además deja clara la intensidad del dolor que sufrió y sufre, pues «la condición dañosa existe para quien se escucha diciendo el dolor y para quien sirve como su destinatario, al disponer sus oídos o la escritura» (CNMH, 2018a, p. 31). En la narrativa, entonces, aparece aquel transmisor como medio que decodifica de manera objetiva el testimonio del actante. Todo lo anterior constituye parte de los retos que se asumen cuando las narrativas corresponden a una realidad y son desarrollados en el plano de la realidad virtual, como escenario de gamificación del conflicto armado, como ocurre en la herramienta gamificada denominada *Operación Camaleón*, creada como producto de este proyecto. El testimonio no solo requiere ser escuchado, también requiere ser ordenado, cohesionado y transmitido. El comunicador comparte con un público amplio y de manera objetiva el testimonio, en audio o escrito. Quien comparte la narrativa, quien recrea fielmente el testimonio hace posible

Construir un marco que permita a la víctima narrar el daño, producirá –progresivamente– la posibilidad de articular el testimonio del dolor. Solo con esto las personas dejarán de quedar inscritas en una narración autocensurada por el tabú de lo que puede o no decirse, de lo que se valida o no como doliente. Y podrán dirigir un relato del sufrimiento a una entidad capaz de reponer, en cada lugar, nociones que han estado dislocadas del contexto de la guerra, como justicia, inocencia y culpabilidad. (CNMH, 2018a, p. 37)

El comunicador no solo es el medio, sino la voz del desarraigo y del dolor de la víctima o del victimario. Comunicar el daño causado también es dar la posibilidad de superar la frustración, la impotencia ante el hecho ocurrido. En la narración se reclama implícitamente claridad, conocimiento, la verdad del hecho. La culpa del victimario se traslada a la víctima cuando el primero no esclarece los hechos. El ciclo de injusticias y la dualidad culpables-inocentes son elementos de incertidumbre que el actor puede superar gracias al comunicador. Ante la necesidad de comunicar lo narrado «se requiere el uso del recurso literario y la entrega del contexto de los hechos y de la vida perdida de quienes fueron masacrados, para entender que se está hablando de hechos que causaron mucho daño» (CNMH, 2018a, p. 27). Ahora bien, comunicar los hechos del conflicto no solo es una acción de escritura, de acción dialógica o mera retórica. Hoy día las comunidades y grupos poblacionales demandan nuevos lenguajes, nuevos modos y escenarios de apropiación –comunicación y divulgación–. La sociedad de hoy, inmersa en las nuevas tecnologías y en los nuevos mundos digitales, requiere nuevos lenguajes, nuevos sistemas de representación de los hechos. Los sistemas tradicionales, prensa, radio, y en general los *mass media*, ya no son suficientes si se tiene el propósito de educar, pedagogizar y generar mayores niveles de apropiación del conflicto armado. La demanda de nuevos medios y estrategias obedece a que

Es el producto del progreso en la construcción de la dignidad de la persona, un indiscutible avance ciudadano; del súbdito gobernado que se limitaba a obedecer, se produce toda una evolución a un ciudadano informado, crítico y activo que opina y se involucra en las grandes decisiones. (Blanco Rodríguez, 2013, p. 304)

Los medios de comunicación, en cualquier formato, y en particular en países como Colombia, son un instrumento, un medio más de poder y control. Manipulan con la información, en alianza con organismos del Estado y de grupos irregulares al margen de la ley. La democratización tecnológica, la popularización de tecnologías como las consolas y plataformas de juegos en línea y multimodales, los *smartphones* cargados de múltiples aplicaciones son la tendencia en la era de las comunicaciones, la psicocibernética y la inteligencia artificial. En sociedades altamente tecnológizadas donde prima el consumo, el conocimiento ha caído en manos de organismos supraestatales que controlan y manipulan la verdad y la realidad de los hechos, hasta llegar a cambiar o borrar la historia; esto aumenta el riesgo no solo de perder la historia de los hechos, sino también la identidad y la memoria de los pueblos. En este escenario de riesgo es clara la importancia de indagar las experiencias y prácticas de participación ciudadana en los distintos niveles y ámbitos que, por derecho natural y por constitución, le son propios al ciudadano y la sociedad. Uno de esos escenarios es decidir y hacer valer el voto de la paz, para lo cual la participación, en el escenario de una cultura política y de una formación ciudadana (resumidas en una cátedra de la paz), requiere prácticas de pedagogización y alfabetización si se quiere llegar a contar con un ciudadano libre, crítico.

Pedagogizar, educar y posibilitar la apropiación amplia, objetiva y en contexto de los hechos del conflicto armado, de los actores y acciones, es una apuesta por generar memoria, cultura política y formación ciudadana. En sentido descriptivo, vemos que

En las cualidades de la gamificación, se puede apreciar que los principios que subyacen en las prácticas pedagógicas emergentes se encuentran arraigados en teorías pedagógicas clásicas, como el constructivismo social y el aprendizaje basado en proyectos. Comprender sus mecanismos es la única manera de elaborar un diseño didáctico atractivo y motivador que integre convenientemente los elementos del juego al contexto de centro y aula. (Pérez Granados y Muñoz González, 2024, pp. 256-257)

Posibilita, de paso, una mayor aproximación cognitiva y experiencial de los hechos. Conocer la verdad no solo es un derecho, sino que además genera posibilidad de no repetición al superar el dolor, el odio, y al enfrentar la desesperanza que ha dejado el conflicto armado en Colombia. De suerte que la participación social y ciudadana puede ser entendida

... como las actividades que realizan los ciudadanos para involucrarse en los asuntos públicos. De una manera más concreta, puede considerarse como el conjunto de acciones realizadas por individuos o grupos de personas, que se organizan para atender los intereses de un colectivo o de la sociedad en general. El grado de participación varía de acuerdo al interés y el compromiso que puede ir desde el simple cumplimiento de la ley hasta la posición altruista que está decidida al sacrificio con tal de que se cumplan los más elevados fines sociales. (Blanco Rodríguez, 2013, p. 305)

Ahora bien, en la línea de la pedagogía y educación para la paz en el conflicto armado, para una apropiación social del conflicto como estrategia para preservar la memoria, es importante reconocer la importancia de los hechos en contexto. ¿Cuál es la mejor manera de lograrlo? Las historias se tienen, las narrativas se consolidan y publican, pero ¿cómo darlas a conocer?, ¿cómo compartir los hechos acontecidos, las historias de vida que se

tejen en un escenario temporal, el tiempo del conflicto armado? Esto es importante porque «la memoria histórica alcanza fines pedagógicos y no solo probatorios, que crean condiciones para que exista la dimensión de lo perdido» (CNMH, 2018a, p. 14). La memoria no solo reivindica la pérdida, sino que nos obliga a la remembranza de los hechos, además apacigua el espíritu, y el recuerdo y el dolor se hacen más llevaderos, es decir que

... se asocia la participación ciudadana a acciones colectivas, como pueden ser manifestaciones o reuniones de personas o de asociaciones, pero, en general, se hace menos hincapié en las acciones individuales que pueden o que no pueden llevar a cabo los ciudadanos para participar como ciudadanos políticos, como personas con derecho a expresar lo justo y lo injusto. Para ser ciudadano es necesario que los gobiernos y que las Instituciones públicas estén reguladas a través de criterios, procedimientos e indicadores lo más profesionales posibles, orientados a difundir la información, que eviten los abusos de poder que sitúan a las personas en una situación de indefensión, que será una situación de poder para aquellos que proceden de familias con más poder económico y o político o para aquellos que tienen recursos para acceder a contextos de información privilegiada. (Gómez Diago, 2018, p. 177)

En situaciones sociopolíticas, la participación obedece también a las posibilidades y condiciones de los gobiernos de turno. Los acercamientos que promueven los gobiernos con los distintos actores en el conflicto exigen la presencia de líderes sociales y víctimas de los territorios. En pleno siglo XXI, los escenarios de conflicto armado vienen acompañados de desarrollos tecnológicos que generan otros espacios, virtuales (sincrónicos y asincrónicos) de participación. En este sentido

Distintas corrientes de la literatura sobre el compromiso cívico, el activismo digital y los movimientos de protesta comparten la tendencia a ver las tecnologías digitales como la clave para alentar la rendición de cuentas de los Gobiernos y la panacea que podría resolver los asuntos que afectan a los vetustos aparatos de las instituciones públicas contemporáneas; un enfoque que también está presente en las reflexiones que abordan las posibilidades abiertas por el *open data* y el *big data* para estimular la participación democrática. (Treré, 2016, p. 36)

Desde las tendencias tecnológicas, los estilos de aprendizajes y las inteligencias múltiples se posibilita la comunicación y apropiación de los hechos característicos del conflicto armado de manera diferentes, por ejemplo, mediante los juegos y actividades de aprendizaje, educativos, recreativos, que llevan a que los jugadores asuman roles de personajes en apariencia ficticios, pero que representan a personajes de las narrativas compiladas. Ahora bien, si se piensa en un escenario cargado de tecnología, para representar hechos y personajes que se derivan del conflicto armado en Colombia, vale la pena cuestionarnos por

... cuáles son los elementos o características propias del juego que resultan imprescindibles en las narrativas gamificadas. En cualquier caso, la cuestión central no radica en saber qué elementos lúdicos conforman los sistemas gamificados, sino en saber combinar estos elementos y dinámicas para alcanzar un mayor nivel de motivación e implicación del usuario. (Pérez-Escolar y Navazo Ostúa, 2019, p. 35)

Es importante tener en cuenta que, en la línea pedagógica, educativa y de apropiación, el juego, y en particular los videojuegos como tecnologías integradas en la gamificación, si bien es empleado en diversas áreas de conocimiento y con fines diversos acordes a estas, no en todo proceso se entiende de igual manera. En tal sentido, todavía no es un asunto finito, el potencial de los videojuegos apenas se avizora. Gamificar el conflicto armado en un videojuego es mostrarlo en el nuevo teatro de la vida, de representación, de vivencias del conflicto armado. Complementario a esto, y de acuerdo con Pérez-Escolar y Navazo Ostúa (2019), se reconoce que «la gamificación se resume como la integración de dinámicas y elementos propios del juego en escenarios que no guardan relación con el juego» (p. 35). De acuerdo con esto, la narrativa se concibe multinivel, supera lo bi o tridimensional y catapulta a los personajes y hechos a n dimensiones. Ese elemento integrador que posibilita la representación objetiva, holística y heurísticas de los hechos y situaciones narradas por sus actores hace atractivo que los hechos se lleven a estos escenarios y plataformas tecnológicas. Esto sucede debido a que

En su acepción más simple, la *gamificación* ha consistido en introducir elementos divertidos y competitivos, propios del mundo de los juegos y videojuegos, en las narrativas actuales propias del marketing, la educación o la participación ciudadana. En un principio, las prácticas de la *gamificación* se centraban en alentar a sus usuarios a realizar una serie de tareas para generar conversaciones monetarias, aumentar la base de participantes activos o suscitar lealtad a unos determinados productos o servicios. (Pérez-Escolar y Navazo Ostúa, 2019, p. 35)

En la línea de la participación ciudadana, de la democratización y popularización de los hechos del conflicto armado, el videojuego es la plataforma que con elementos educativos y de pedagogía posibilitaría no solo una mayor cobertura, sino un aprendizaje que se aproxima a las situaciones y acciones de los actores. El uso de videojuegos ha posibilitado esta experiencia (conocimiento, lectura de contexto e identificación de actores y escenarios) en contextos de escolaridad y de educación superior (Holguin-Alvarez et al., 2022). El conflicto armado, como la sumatoria de hechos, tiempos, personajes y escenario requiere ser mostrado de otros modos:

El desarrollo tecnológico así como el avance de internet han marcado un punto de inflexión en el propio devenir ciudadano y sus dinámicas de actuación. Vivimos en una era tecnológica donde tiene lugar una revolución digital capaz de modificar conceptos y actitudes. De hecho, nuestra sociedad ha experimentado un importante giro en el propio desarrollo de la ciudadanía, sus hábitos, costumbres y maneras de proceder. La inclusión de una esfera digital [gamificada] predominante y el imparable desarrollo tecnológico han propiciado un nuevo contexto en el que es preciso reformular las significaciones tradicionales, los imaginarios sociales y las actividades cívicas [prácticas de aprendizaje mediadas por tecnologías y en ambientes virtuales]. (García-Estévez, 2018, p. 140)

Uno de los retos de una herramienta gamificada, y en todo proceso de aprendizaje en escenarios educativos o de formación, es posibilitar el máximo de realismo, de vivencia y experiencia de los hechos o temas que requieren ser conocidos, apropiados. En contexto «Cabe distinguir entre dos especies de educación basada en gamificación: (a) gamificación tecnológica, (b) ludificación» (Holguin-Alvarez et al., 2022, p. 138). Para el caso de una

herramienta gamificada que dé cuenta del conflicto armado en Colombia, permitiendo adquirir conocimiento, educación y pedagogizar dicho conflicto, implica integrar las dos tipologías antes referenciadas. Generar y despertar situaciones vivenciales es posibilitar aflorar las percepciones, las emociones. Frente a los hechos del conflicto convergen no solo emociones y juicios de valor, sino también la posibilidad de cambio, el saber que también hay otras opciones, otros referentes, otros caminos a seguir en la ruta de superar el conflicto:

... para que la participación ciudadana pueda desarrollarse plenamente es necesario diseñar de [sic] un sistema de organización social y político basado en el autogobierno digital y la soberanía popular, ya que los tradicionales modelos de democracia representativa se han convertido en estructuras deficientes que no satisfacen las necesidades e intereses de la sociedad contemporánea; el sistema representativo se caracteriza por lo que Bobbio (1986) denomina como las "falsas promesas" y "obstáculos" de la democracia. El individuo no solo se muestra escéptico y desconfía de la actuación de los actores políticos (Presno Linera, 2012), sino que ha desarrollado un sentimiento de indignación colectiva que alimenta el deseo de instaurar una nueva lógica y valores políticos. (Pérez-Escolar y Navazo Ostúa, 2019, p. 33)

Los actores convergen e interactúan en caminos, en otros personajes y parajes, en diferentes hechos. El conflicto es dinámico, los actores, especialmente los victimarios, también mutan, particularidad que complejiza el conflicto. Como se ha planteado, la interacción es multinivel y en diversidad de ámbitos, sobre los momentos de interacción,

Es necesario profundizar en qué tipos de participación ciudadana están teniendo lugar en la actualidad, entendiéndola como una práctica a través de la cual los ciudadanos desarrollan sus vidas, como la capacidad de acción que tienen los ciudadanos en los diferentes entornos de los que forman parte y a los que dan forma. La participación ciudadana debe ser analizada desde una perspectiva comunicativa preocupada por identificar los elementos a través de los que se articula y también centrada en identificar en qué contextos toma forma y en cuáles no tiene lugar o es muy escasa. (Gómez Diago, 2018, pp. 186-187)

Interactuar también es cambiar de roles, ponerse en el lugar del otro. Tener el máximo de oportunidades en situaciones aparentemente impredecibles, porque al fin, en el «escenario digital» todo está determinado, al menos hasta que se llegue al metaverso. El jugador no solo asume el control, sino también la carga emocional, el derrame de adrenalina al momento que es capturado, inmerso en el videojuego. Bajo este contexto, se entiende que

... la *gamificación*, en la actualidad, busca fomentar experiencias memorables de participación directa, así como en [sic] crear una práctica que suponga un desafío pedagógico e interactivo para el usuario. Esto implica que, hoy en día, la *gamificación* va más allá de incorporar elementos propios de la diversión o la competición a un contenido narrativo, pues, actualmente, existen numerosas maneras en que la *gamificación* puede ser implementada en la sociedad. (Pérez-Escolar y Navazo Ostúa, 2019, p. 35)

Si bien una herramienta gamificada es concebida originalmente para el entretenimiento, en el mundo de la investigación científica y los escenarios formativos (educación formal e informal) los videojuegos han ganado un papel importante en los procesos de aprendizaje y

en la didáctica de los desarrollos curriculares. Teniendo en cuenta que hay diversidad de videojuegos y de herramientas gamificadas para su uso en la educación, tenemos que «Para el uso de los Serious Games en la docencia, estos resultados pueden facilitar la elección de las mecánicas de juego implementadas, ya que algunas mecánicas son especialmente adecuadas para el colectivo investigado» (Brandl y Schrader, 2024, p. 9)⁷. La estructura de los juegos y videojuegos responden a cuestiones técnicas, en muchos casos desconocidas por los docentes-tutores.

La herramienta desarrollada por el proyecto *Testimonios de Paz*, del cual se deriva este artículo, tiene el nombre de *Operación Camaleón. Desafíos del Conflicto Armado en Colombia*, y consta de cuatro escenarios o estadios, que no son progresivos, es decir, que se pueden jugar en cualquier orden: en cada uno de ellos, el jugador asume el rol del protagonista, un actor del conflicto armado (civil, militar, paramilitar o guerrillero) y enfrenta una serie de retos y desafíos, y en muchos casos tiene que tomar decisiones cruciales. El objetivo de estos escenarios es que el participante pueda ponerse en los zapatos de los actores del conflicto, y entender las circunstancias que deben enfrentar; asimismo, cuando el participante toma una decisión, la herramienta le ofrece información dosificada relacionada con el conflicto armado, de tal manera que pueda alcanzar una mayor comprensión de este, y al cierre de cada escenario se le ofrece una retroalimentación final, según la puntuación que haya obtenido. La herramienta es, en síntesis, una invitación para que los jóvenes, a partir de una mejor comprensión de lo que implica un conflicto armado, contribuyan a ser constructores de paz. El objetivo es que los jóvenes la experimenten en colegios y universidades, con la supervisión de tutores o facilitadores previamente entrenados.

CONCLUSIONES

Una lectura de las narrativas basadas en los testimonios de los actores del conflicto armado en Colombia a la luz del modelo actancial de Greimas permite una aproximación sistemática a las lógicas y naturaleza de los roles asumidos e identificados por dichos actores dentro de sus experiencias en el conflicto. Uno de los aspectos más reveladores es el dinamismo que se detecta en el eje de poder identificado por Greimas, en el que confluyen los actantes ayudante-oponente; en este eje, llama la atención el dinamismo con el que los distintos actores identifican el rol de *oponente* —que en este caso también se puede leer como adversario o enemigo—, considerando que un actor puede ser ayudante y oponente simultáneamente en un mismo relato, o en algunos casos ciertos actores son identificados como ayudantes u oponentes por los demás actores, según las circunstancias de sus experiencias.

También se vuelve revelador el modo como ciertos actores se niegan a reconocerse como oponentes de la sociedad, en la medida en que se niegan a aceptar que sus organizaciones, y ellos mismos, fueron *victimarios* —que se puede considerar equivalente a *oponentes* en términos actanciales— frente a esa sociedad. Entender esas lógicas y dinámicas de los

⁷ Texto original: «For the use of Serious Games in teaching, these results can facilitate the choice of the implemented game mechanics, since some mechanics are particularly suitable for the investigated group».

actores del conflicto, comprender la naturaleza camaleónica que asumen en sus estrategias de inserción y de supervivencia en el territorio colombiano permite una mejor comprensión del conflicto, lo cual, a su vez, posibilita la propuesta de una herramienta gamificada sobre dicho conflicto con fines pedagógicos y dirigida a los jóvenes del país, de los que se espera sean agentes de paz. Finalmente, podemos concluir que el modelo actancial de Greimas, más allá de los análisis de obras teatrales o literarias, puede ser una gran herramienta para leer y comprender relatos de la vida real, como en nuestro caso los relatos del conflicto armado, lo cual significa, en otras palabras, aproximarnos —desde este método de análisis literario— a una mejor comprensión de la realidad.

Al pensar y representar hoy el conflicto armado mediante escenarios gamificados, se pone en evidencia la importancia de las tecnologías, especialmente de los videojuegos, la gamificación, la realidad aumentada y la realidad virtual, y también se destaca cómo esos escenarios son una vía, un medio para los procesos de apropiación social, educomunicación, educación y pedagogización del conflicto armado. Los videojuegos y las herramientas tecnológicas se consolidan como el medio para preservar la memoria y para divulgar los hechos y testimonios de los actores directos e indirectos del conflicto.

CONFLICTOS DE INTERÉS

Los autores declaran que no presentan conflictos de interés financiero, profesional o personal.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Los tres autores participaron de forma equilibrada en la investigación y redacción del artículo.

REFERENCIAS

- Al Anshory, A. M., Nirmala, B. N., y Latifah, N. (2023). A. J. Greimas' Narrative Structure in the Animated Film *Turning Red*. En R. N. Indah, M. Huda, I. Irham, M. Afifuddin, M. Masrokhin, y D. E. N. Rakhmawati (Eds.), *Proceedings of the 4th Annual International Conference on Language, Literature and Media (AICOLLIM 2022)* (pp. 254-261). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-002-2_25
- Aulia, Z. (2020). Women's Faces against Patriarchal Domination A Further Study of the Film *Marlina the Murderer in Four Acts* using Algirdas Greimas' Narrative Semiotics Theory. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(9), 92-106. <https://doi.org/10.38124/IJISRT20SEP094>
- Avendaño Ramírez, M. (2021). La entrevista en ciencias sociales como herramienta para la narración del conflicto armado: una mirada desde las barreras psicosociales para

- la paz. En J. D. Villa Gómez, V. Andrade, y L. M. Quiceno (Eds.), *Ethos del conflicto y creencias sociales como barreras psicosociales para la paz y la reconciliación en Colombia* (pp. 93-135). Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/9575>
- Bar-Tal, D. (2014). Collective Memory as Social Representations. *Papers on Social Representations*, 23(1), 5.1-5.26.
<https://psr.iscte-iul.pt/index.php/PSR/article/view/295>
- Batisello, P., y Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42. <https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>
- Blanco Rodríguez, J. C. (2013). La participación social como ejercicio de ciudadanía. *Guayana Sustentable*, 13(13), 303-311.
<https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/guayanasustentable/article/view/2487>
- Brandl, L. C., y Schrader, A. (2024). Student Player Types in Higher Education—Trial and Clustering Analyses. *Education Sciences*, 14(4), artículo 352.
<https://doi.org/10.3390/educsci14040352>
- Cardona Londoño, J. C., y Castaño Franco, R. E. (2018). Madres de la Candelaria: construyendo políticas públicas en contextos de violencia. *Analecta Política*, 8(15), 317-341. <https://doi.org/10.18566/apolit.v8n15.a08>
- Carrión Candell, E., Sotomayor Núñez, S., y Medel Marchena, I. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 11(2), artículo 6.
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i2.13663>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2018a). *Sujetos victimizados y daños causados: balance de la contribución del CNMH al esclarecimiento histórico*.
<https://centrodememoriahistorica.gov.co/sujetos-victimizados-y-danos-causados-balance-de-la-contribucion-del-cnmh-al-esclarecimiento-historico/>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2018b). *Todo pasó frente a nuestros ojos. El genocidio de la Unión Patriótica 1984-2002*.
<https://centrodememoriahistorica.gov.co/todo-paso-frente-a-nuestros-ojos-genocidio-de-la-union-patriotica-1984-2002/>
- Constitución Política de Colombia [Const.]. (1991). *Asamblea Nacional Constituyente*.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>

- David Cruz, J. (2013). Modelo actancial. Los resortes narratológicos de la obra de Greimas. *Escribanía*, 11(2), 85-110. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/885>
- Fairey, T. (2024). Peace is possible: The role of strategic narratives in peacebuilding. *Media, War & Conflict*, 17(1), 3-22. <https://doi.org/10.1177/17506352231160360>
- García-Estévez, N. (2018). Origen, evolución y estado actual del activismo digital y su compromiso social. ciberactivismo, hacktivismo y slacktivismo. En J. Candón Mena (Ed.), *Actas del II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC* (pp. 139-159). Compolíticas. <https://hdl.handle.net/11441/70810>
- Gómez Diago, G. (2018). Indicadores para definir la participación ciudadana y/o política. Una propuesta: de lo personal a lo público. En J. Candón Mena (Ed.), *Actas del II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC* (pp. 176-189). Compolíticas. <https://hdl.handle.net/11441/70810>
- Greimas, A. (1987). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Editorial Gredos.
- Holguin-Alvarez, J., Apaza-Quispe, J., Cruz-Montero, J., Ruiz-Salazar, J. M., y Huaita Acha, D. M. (2022). Gamificación mixta con videojuegos y plataformas educativas: un estudio sobre la demanda cognitiva matemática. *Digital Education Review*, (42), 136-153. <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.136-153>
- Pécaut, D. (2001). La tragedia colombiana: guerra, violencia, tráfico de droga. *Sociedad y Economía*, (1), 133-148. <https://doi.org/10.25100/sye.v0i1.4054>
- Marino, T. (2023). Stimulation of Anger in the Narrative about Social Conflicts and Violence: The Case of Gomorra. *Comparatismi*, (8), 20-38. <https://www.ledijournals.com/ojs/index.php/comparatismi/article/view/2275>
- Martínez, M. J., y Peñaata, A. (2023). Perdón y resiliencia: reflexiones desde las experiencias de víctimas del conflicto armado colombiano en San Juan Nepomuceno, Montes de María, Colombia. *Revista de Estudios Sociales*, (86), 103-136. <https://doi.org/10.7440/res86.2023.07>
- Narváez Medina, D. A. (2018). El conflicto armado como factor de transformación territorial del Oriente de Caldas, Colombia. *Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas*, 18(35), 13-24. <https://doi.org/10.22518/usergioa/jour/ccsh/2018.2/a02>
- Penalva, C., y Mateo, M. Á. (2000). Análisis narrativo y guerra. La cobertura del diario El País sobre el conflicto de Kosovo. *Revista Internacional de Sociología*, 58(26), 187-210. <https://doi.org/10.3989/ris.2000.i26.800>

- Pérez-Escolar, M., y Navazo Ostúa, P. (2019). Activismo y narrativas gamificadas: estudio comparativo de entornos ciberdemocráticos de empoderamiento ciudadano. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 24, 31-46. <https://doi.org/10.5209/ciyc.64842>
- Pérez Granados, L., y Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista de Educación*, 1(405), 249-274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>
- Ríos Sierra, J. (2016). La *periferialización* del conflicto armado colombiano (2002-2014). *Geopolítica(s). Revista de estudios sobre espacio y poder*, 7(2), 251-275. <https://doi.org/10.5209/GEOP.52270>
- Ronderos, M. T. (2014). *Guerras recicladas. Una historia periodística del paramilitarismo en Colombia*. Aguilar.
- Sánchez, G., y Meertens, D. (1983). *Bandoleros, gamonales y campesinos. El caso de la violencia en Colombia*. El Áncora Editores.
- Saniz Balderrama, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero*, 13(16), 91-97. <https://www.redalyc.org/pdf/4218/421839608011.pdf>
- Treré, E. (2016). Distorsiones tecnopolíticas: represión y resistencia algorítmica del activismo ciudadano en la era del 'big data'. *Trípodos*, (39), 35-51. https://tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/379
- Velásquez Rivera, E. de J. (2007). Historia del paramilitarismo en Colombia. *História*, 26(1), 134-153. <https://doi.org/10.1590/S0101-90742007000100012>
- Vélez de Villa, A. (2011). Actantes, actores y roles en *Hoy, Júpiter* de Luis Landero. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 27(2), 534-545. <https://doi.org/10.15581/008.27.3066>