

La guerra fría nunca estuvo tan caliente

The cold war was never so hot

Lic. Carles Rodríguez-Mayor

mdcbuk@gmail.com

Content Moderator en CCC Barcelona Digital Services

Resumen

Los medios de comunicación, principalmente la televisión por satélite e Internet son un río por el cual la información fluye a gran velocidad. ¿Qué pasará entonces si nos dejamos arrastrar por la corriente de la información? Qué es importante y qué no. Bien, para empezar el que esté leyendo este texto pertenece a lo que hoy en día conocemos como **clases sociales**. Si hablamos en estos términos estamos hablando pura y simplemente de divisiones, dentro del capitalismo, basadas en lo económico. Pero esas divisiones, muy en su origen, y me quiero remontar a más allá del Capital, son divisiones de tipo mental y psicológico.

Palabras clave: clases sociales, representaciones colectivas, transculturación, opinión pública, cultura de masas, videojuegos

Abstract

The mass media, mainly satellite television and the Internet, are a river through which information flows at great speed. What will happen then if we let ourselves be carried away by the flow of information? What is important and what is not. Well, to begin with, whoever is reading this text belongs to what we know today as social classes. If we speak in these terms we are talking purely and simply of divisions, within capitalism, based on the economic. But those divisions, very originally, and I want to go back beyond Capital, are divisions of a mental and psychological type.

Keywords: social classes, collective representations, transculturation, public opinion, mass culture, video games

Introducción

Las relecturas de la historia son algo que está a la orden del día. Mencionaba antes que los medios de comunicación, principalmente la televisión por satélite e Internet son un río por el cual la información fluye a gran velocidad. Una curiosa metáfora la del río, ya que nos acerca bastante a la filosofía, el río fluye constantemente y nosotros estamos parados en un punto; preguntaba entonces: ¿Qué pasará si nos dejamos arrastrar por la

corriente de la información? ¿Qué pasará si nos adentramos en las aguas profundas de lo que no entendemos porque no somos capaces de procesar? Quizás sea esta pregunta la que deberíamos hacernos. Qué es importante y qué no. O mejor dicho, cuando es importante y cuando no lo es. ¿Y cómo dilucidar lo que nos importa y lo que no?

Sin ir más lejos, podemos hablar de las **representaciones colectivas**, que, en pocas palabras son más que el ideario colectivo de una comunidad concreta, breviarío de una ideología legitimizada por sus propias acciones. Así, podemos decir, que las representaciones colectivas de, por ejemplo, los pijos, no son las mismas que las de los neonazis. Aunque por supuesto ambos grupos, junto con otros, comparten ciertos tipos de representaciones ya que cualquier tipo de comunidad, o en este caso subcultura, es un aspecto de la cultura dominante o hegemónica, una forma de adaptación al ambiente.

La base de la sociedad que conocemos actualmente y de cualquier sociedad, y por lo tanto sus instituciones, tiene una base mental. Casi podríamos hablar, como expresa Mannheim en su definición de ideología, que “(...) estas son las [las ideas] que trascienden la situación, que nunca consiguen realizar de facto los contenidos que proyectaban (...)” A partir de esta base mental tiene un tanto de ideal y subjetivo, y un tanto de la realidad que tristemente y objetivamente todos conocemos.

Y volviendo de nuevo al lector, éste tiene, como ya se ha dicho, unas representaciones colectivas, una cultura, y además pertenece a una comunidad. Vamos a fijarnos bien en el hecho que el lector, por favor, querido lector, fíjese usted bien, mientras lee usted este artículo, ya está usted segmentado, es decir, está cortadito en partes. Por el simple hecho de pertenecer a un grupo social u otro con unos intereses u otros (más sociales que económicos, o quizás más dirigidos hacia temas de educación, aunque cada vez priman más dos temas: lo social y lo económico ¿por qué será? Lo explicaré más adelante). Vamos hacia la cultura; la cultura está íntimamente ligada al tema de las representaciones colectivas. No es lo mismo tener un Doctorado que un cuarto de ESO; no es lo mismo *De tarde en Casa* que *La Noche Temática*; ¿Y por qué? Porque mi propia educación, sea tanto formal como no formal me hace decantarme hacia unos gustos o intereses de un tipo u otro y a emitir una opinión, como ya he dicho, segmentada.

Por último, tenemos a la comunidad, ese gran amigo en el que nos apoyamos cuando estamos solos. Mentira, nunca estamos solos. La comunidad nos identifica, nos da y entrega la cultura y las representaciones de las que estábamos hablando, y precisamente ese es el sentido de nuestra vida en común. Es nuestro yo objetivado. Claro, aquí el lector pensará que qué tiene que ver lo expuesto hasta ahora con lo dicho justo al principio, lo de las relecturas de la historia.

En procesos culturales de inclusión como los que se vienen produciendo desde que el ser humano tiene capacidad como tal (empiezo a dudar de esa capacidad), no se hablaba del proceso de globalización. Por supuesto, este es un proceso reciente. Pero sí que cuando encontramos los estudios antropológicos de, por ejemplo, Fernando Ortiz, encontramos el término **transculturación**¹. El término pone de manifiesto el contacto entre dos culturas y el proceso de intercambio de representaciones que se produce entre ellas en base a ese contacto. De ahí puede nacer una nueva cultura; y cuando hablamos de una nueva cultura podemos estar hablando fácilmente de culturas de las llamadas “de aparato” como la creada alrededor del teléfono móvil, las videoconsolas, o en otros aspectos, las culturas urbanas, y aquí me referiré a las tribus urbanas.

Este proceso de transculturación, que viene acompañado del de aculturación y enculturación, que no son más que procesos cognitivos del individuo para adaptarse al ambiente y a sus instituciones, hay una serie de elementos que se superponen a otros en el plano cognitivo. O para hacerlo más fácil. Desde la maquinaria mental, desde el yo, escogemos unas cosas y otras las desechamos. Pura y simplemente por el hecho de pertenecer a tal o cual grupo social, en el cual sin querer (no hemos nacido en él, pero el ser humano tiene la tonta manía de catalogar) estamos incluidos, y, además, nos incluimos ya por el simple hecho de tener una mente pensante, la cual nos permite compartir una cultura y unas vivencias comunes (recordemos las representaciones colectivas). Y estas cosas las más de las veces las hacemos de forma inconsciente.

Pero otras veces no.

Y aquí es donde entra en juego la hegemonía y los medios de comunicación.

Aunque la cultura es compartida, no lo es de forma igualitaria. A día de hoy, cuando nos hemos convertido en usuarios de cultura fast-food o McCulture, como se la quiera llamar, sea por las vías por las que se consuma, por la duración o la calidad de ésta

estamos tan adormecidos con los ingredientes que nos han puesto en nuestro BigMac que en muchas ocasiones no sabemos distinguir si lo que nos estamos comiendo es un trozo de goma requemada o realmente un trozo de carne (y estoy siendo optimista).

A lo que me vengo a referir es que independientemente del producto comunicativo al que me esté refiriendo o al medio, primará la ley de la oferta y la demanda. Es un poco el *Panem et Circenses*¹ de los antiguos emperadores romanos: pan y juegos de circo para todos; así no había revueltas, así se mantenía al pueblo en calma ¿Pero a qué precio?

Decía Marshall McLuhan que nosotros creamos nuestras herramientas y estas herramientas nos forman. Y por desgracia así es. Las herramientas, los medios de comunicación, están en manos de unos pocos. Estos son los que cocinan nuestro BigMac; cuando dicen que ya no hay cuarto de libra con queso, que ya no hay aros de cebolla, hasta te han quitado las patatas fritas, que ahora solo hay BigMac. Y lo peor es que durante el proceso, te han ido sometiendo a un engorde automático, pero tú simplemente mirabas el cartel y veías BigMac. Eso es hegemonía, yo hablo y tú escuchas, porque simplemente no te queda otra opción.

Vamos a ponerlo desde otra perspectiva: libertad. Un “gran” concepto al cual debemos acudir, ya que la propia evolución desde las sociedades esclavistas hasta las modernas ha cambiado mucho. Pero curiosamente, el ser humano no ha acabado de definir el término porque siempre está ligado a algo: responsabilidades legales, civiles, militares... Individuales. Eso que llamamos libertades básicas pero que coartan las libertades básicas del individuo, es decir, vivir en sociedad coarta al individuo, ¿no? Bueno, ya lo decía mi padre tu libertad empieza donde termina la de los demás. ¿Y donde están esos límites?

Esos límites, y continuo con la hegemonía, empiezan con la cantidad de poder acumulado. El poder da capacidad de decidir. Si tienes poder puedes tener patatas fritas, si no, solo BigMac. Y harta un poco comer siempre BigMac. Es más, desde el poder se pueden crear herramientas para que el BigMac tenga un sabor diferente cada vez aunque

¹ Panem et circenses es una locución latina peyorativa de uso actual que describe la práctica de un gobierno que, para mantener tranquila a la población u ocultar hechos controvertidos, provee a las masas de alimento y entretenimiento de baja calidad y con criterios asistencialistas.

lleve los mismos ingredientes, es decir, el mismo mono pero con diferente traje. Todo ello combinado con una adecuada educación de masas o popular vuelve a la gente dócil.

Por supuesto que siempre hay grupúsculos interesados en que las cosas no sean de esa forma. Que crezcan hasta adquirir poder también y es entonces que tenemos la lucha por la hegemonía y el control de lo que se llama la **opinión pública**. ¿Y qué es la opinión pública? La opinión pública son los puntos de vista de la población sobre los problemas del momento y es donde se realiza y se expresa la cultura de masas.

La **cultura de masas** es consecuencia de la evolución de la comunicación cara a cara y a pequeña escala hacia la comunicación impersonal. Ésta está caracterizada por el acriticismo, la degradación de contenidos y la manipulación mental y de información.

Quizás esto suene muy fatalista, pero es así. Cuando dos grupos se encuentran en “franca” conquista por el poder, harán todo lo que esté en sus manos por conquistar la opinión pública. Y ésta es la cosa más heterogénea del mundo. De hecho, podría decir que la opinión pública como tal no existe como se muestra en las encuestas. Las problemáticas que proponen los sondeos de opinión están subordinadas a intereses políticos, y ello determina con fuerza a la vez el significado de las respuestas y el que se atribuye a la publicación de los resultados.

Tal como están las cosas actualmente, el sondeo de opinión es un instrumento de acción política; su función más importante consiste, quizás en imponer la ilusión de que existe una opinión pública como mera suma de opiniones individuales. Pero, y he ahí el problema, surge algo llamado *ethos de clase*: un sistema de valores implícitos que las personas han interiorizado desde la infancia y a partir del cual engendran respuestas para problemas muy diferentes; estamos hablando por supuesto de representaciones colectivas, pero a este efecto de las que tienen unos grupos u otros: pongamos por caso las opiniones que verterían dos fanáticos de fútbol a la salida de un Barça-Madrid. Muchas de estas respuestas que se consideran políticas no son más que aquellas producidas por el *ethos de clase*, pero se podrían interpretar de forma diferente en otro contexto, pongamos en el político. Otro ejemplo sería las respuestas que darían a preguntas como *¿Está usted en pro de la eliminación de la monarquía?* *¿Está usted a favor de los matrimonios homosexuales?* gente de clase alta o media, ya que estas preguntas, la primera en concreto, tiene un cariz político muy marcado y la

conservación o transformación del orden social. Por supuesto, las clases populares son mucho más favorables a la innovación, es decir, a una transformación de las estructuras sociales.

De la **cultura de masas** mencionada arriba es de donde surge nuestro restaurante, donde vamos a comer nuestro BigMac, el que nos dan, el único que hay... ¿el único? Hay que matizar lo que hay de verdad y de mentira en esta afirmación. La cultura de masas tal y como la conocemos hoy la debemos integrar en una sociedad de las comunicaciones donde prima sobre todo la informática y los contenidos interactivos; estoy hablando por supuesto de la **hipertextualidad**. Y ya que hablamos de hipertextualidad deberíamos hablar de interactividad, por supuesto. La relación con la información actualmente no debe ser solamente en forma. En el pasado, cuando hablábamos de interactividad con los medios, nosotros éramos simples receptores. Hoy en día el plano comunicacional ha experimentado un cambio. Si McLuhan decía que *el medio es el mensaje* es porque este tenía una forma concreta de transmitir la información. Si la televisión o el cine están hechos para transmitir un mensaje directo al receptor, pero hacer partícipe al receptor de lo que ocurre en la pantalla, los videojuegos son un ejemplo claro de hipertextualidad y de feedback directo además de hipertextualidad e interactividad.

Vamos allá.

Es de particular interés ver las concepciones en este punto de lo que se tiene como cultura de masas o no. Los videojuegos nacieron al calor innegablemente de ella. Pero lógicamente no por ella. Al igual que la televisión y la imprenta, nacieron o se concibieron para fines diferentes para los que realmente fueron concebidos. Bueno, hoy en día tenemos microondas porque a algún soldadito listo se le quedó el bocata de queso al lado de la antena de radar ¿curioso, ¿no?

El videojuego innegablemente es un producto cultural de la cultura de masas. ¿Y que es un videojuego? Según la definición de Esposito (2005)ⁱⁱ, “un juego al cual jugamos en soporte audiovisual y que puede estar sustentado o no por una historia”.

El videojuego entonces, innegablemente, al estar producido por personas, no está libre de la influencia de lo que nosotros queremos decir a través de él, directa o indirectamente. El contexto nos personaliza y de ahí que surjan los productos culturales

personalizados, por ejemplo, **GTA IV**², entendido en muchos sentidos fuera de contexto. ¿Por qué fuera de contexto? Las explicaciones son variadas pero bien simples.

Sin entrar en demasiadas complicaciones, hay que situarse en el contexto donde se ha creado el juego (que no el contexto donde se desarrolla este, que es una ficción del mismo), Estados Unidos. En el imaginario colectivo de todo no-estadounidense, este es un país violento, racista, donde se cultiva la afición a las armas, sobre todo en los estados del centro y del sur, y donde todos los sueños se cumplen con esfuerzo, mucho esfuerzo, muchísimo esfuerzo. También tenemos el hecho de que los videojuegos de la serie GTA, desde su aparición y por su violencia más que explícita (ahora recuerdo con cariño esa pesadilla gore carpenteriana de domingo por la mañana de **Postal 2**³, la cual, con un famoso parche te permitía hasta desmembrar a los vecinos de tu comunidad con un simple disparo de escopeta), traducida en disparos, atropellos, y todo desde una perspectiva, primero cenital y luego, desde esa santa y bárbara tercera persona que nos libra de todo pecado. Y sí, por qué la tercera persona es importante en un sandbox, y hasta en cualquier juego con cierta violencia explícita que se precie. En **GTA IV**, Niko Bellic puede literalmente sembrar el caos en Liberty City a punta de bazooka, granadas, rifle de asalto, cocteles Molotov... Enfrentarse a la ley, a lo establecido; a una ley a la cual el jugador, pongamos por caso, se enfrentará en la realidad, no dudaría en cortarle literalmente las alas y los h... con tal de restablecer el orden. Entonces, a lo que vamos es ¿Qué anima a los jugadores de **GTA IV** a sembrar la destrucción una y otra vez en el juego? La simulación cada vez más realista de las representaciones sociales, económicas e ideológicas hace que el individuo se sumerja, ya no él mismo, sino a través de otro individuo y empatice con la situación de este dentro del juego. Si en la realidad seguimos unas reglas, o estamos constreñidos por ellas, la simulación nos permite abandonar por un momento esas reglas, sean del tipo que sean. ¿Gravedad? No hay problema, hay parches para ello. ¿Quiero conducir un Ferrari F50? ¿Y por qué no? Pero ¡aagh! El problema de la violencia es un tema aparte.

² Grand Theft Auto IV es un videojuego de acción-aventura de mundo abierto desarrollado por Rockstar North. El videojuego, precedido por Grand Theft Auto: Liberty City Stories, es el noveno título de la serie Grand Theft Auto y el primero de la misma en aparecer en las videoconsolas de séptima generación.

³Postal 2 es un videojuego de disparos en primera persona para PC de Running with Scissors, Inc.. Es la secuela del videojuego de 1997, Postal. Ambos son intencionalmente muy controvertidos debido a los altos niveles de violencia y los estereotipos.

Cuando se habla de la violencia entorno al videojuego todo se vuelve o blanco o negro. Consideremos que la violencia puede tener muchas formas; puede ser verbal, psicológica, física, visual... En este caso estamos hablando de violencia visual y quizás hasta de violencia psicológica en los casos más extremos. Volvamos de nuevo entonces a las representaciones. Para la sociedad el nivel de violencia contenido en un videojuego en concreto puede ser bajo, medio o alto. Consideremos bajo algo como un **Street Fighter**⁴: hay golpes, hay lucha, pero no hay sangre. Consideremos medio a algo entre **Half-Life**⁵ y un **Splinter Cell**⁶, donde la violencia es más explícita e, incluso, utilizamos armas de fuego, algunas de gran poder destructivo. En **Splinter Cell** podemos elegir matar a nuestros enemigos o no, pero si lo hacemos, los métodos son expeditivos, a la manera de las fuerzas especiales, de forma sigilosa y sin ser vistos.

En el nivel alto podríamos incluir juegos como **Fallout: New Vegas**⁷, **GTA**, **Gears of War**⁸ o **Soldier of Fortune**⁹; este último adolece de casquería múltiple por los 4 costados. Mientras que a los otros 3 juegos mencionados se les puede calificar de violentos por una razón u otra en concreto, la serie **Soldier of Fortune** se ha dedicado

⁴ Street Fighter (ストリートファイター Sutorīto Faitā?, Luchador callejero) es una serie de videojuegos de lucha creada por la empresa japonesa Capcom. El primer título, Street Fighter, apareció en el año 1987 en Arcade y gozó de cierta popularidad, pero fue su continuación, Street Fighter II, la que provocó una verdadera revolución y provocó el boom de los juegos de lucha en salones recreativos.

⁵ Half-Life es una serie de videojuegos pertenecientes al género de disparos en primera persona que fue desarrollado y publicado por la empresa Valve. Las entregas principales cuentan con el protagonista Gordon Freeman, un físico que lucha contra una invasión alienígena.

⁶ Tom Clancy's Splinter Cell es una serie de condecorados videojuegos de sigilo. La primera entrega de la saga salió a la venta en 2002, junto a sus novelas. El protagonista, Sam Fisher, es un agente altamente entrenado de una subdivisión ficticia de operaciones encubiertas dentro de la NSA, apodada "Third Echelon".

⁷ Fallout: New Vegas es un videojuego de rol perteneciente a la saga Fallout, desarrollado por Obsidian Entertainment, y distribuido por Bethesda Softworks.

⁸ Gears of War es una serie de videojuegos y de cómics del género survival horror y acción-aventura, desarrollada por Epic Games y The Coalition. Los cinco juegos que actualmente integran la serie tienen lugar en el planeta ficticio Sera y se centran en una guerra entre humanos y unas criaturas conocidas como Locust.

⁹ Soldier of Fortune (En español Soldado de la Fortuna) es un videojuego de disparos en primera persona (FPS) creado por Raven Software y publicado por Activision el 29 de febrero de 2000, para Microsoft Windows. El videojuego fue notable por sus representaciones realistas de violencia explícita, posibles gracias al motor GHOUL, incluido el desmembramiento de cuerpos humanos. Esta fue la atracción estilística del videojuego y causó una gran controversia, especialmente en la Columbia Británica y Alemania, donde se clasificó como una "película pornográfica" y se incluyó en el Departamento Federal de Medios Dañinos para los Jóvenes, respectivamente. La tecnología crea 26 zonas diferentes en los cuerpos de los enemigos, lo que permite reacciones muy diferentes dependiendo de cuál es el objetivo. La noviolencia también es posible, si el jugador puede apuntar lo suficientemente bien como para desarmar a los enemigos.

desde su primera entrega a ofrecernos un festival de hemoglobina, tripas, cerebro e higadillos. Vaya como ejemplo simplemente el hecho de poder desmembrar a los enemigos a punta de ametralladora con un par o tres de disparos. Sangre por las buenas. **Fallout: New Vegas**, con su sistema V.A.T.S.¹⁰ es un poco menos ordinario, pero también nos muestra lo que es capaz de hacer alguien desesperado con un rifle de caza en medio del Mojave: ¡¡¡¡si no te quitas de en medio te reviento la cabeza maldito legionario!!!! **GTA**, por su parte se ocupa de llevarnos a la jungla urbana y de meternos de lleno en batallas con granadas, ametralladoras, bazookas, escopetas... Y aunque no desmembramos a nadie, corremos en pos de la siguiente esquina y del siguiente transeúnte porque está ahí, porque podemos disparar, porque tenemos acceso a ello. Estoy hablando como jugador, por supuesto; pero no confundir con el hecho de que, como tengo acceso a ello y lo hago, lo haría si tuviera acceso a ello en la realidad.

Ese es el gran error de la interpretación de lo simbólico y lo imaginario, y de cómo está ligado ese imaginario que se muestra en imágenes (en el videojuego) y que se representa como símbolos; además, puede representar otra cosa que se denomina *imaginario radical*, que es lo que constituye al sujeto en su singularidad y es la parte que trata de gratificar inconscientemente. Es entonces que cuando las voces se levantan porque se atropellan personas en los videojuegos, o me dedico a acechar a los transeúntes desde un edificio con un rifle Dragunov¹¹ y disparo de vez en cuando. No, no estoy ni atropellando a personas ni disparando a transeúntes. Estoy simplemente eliminando imágenes simbólicas que se parecen a personas: **NO ESTOY MATANDO A NADIE**.

Y en este aspecto de lo simbólico también entra otro hecho importante, sin dejar el tema de la violencia. En el caso de la violencia visual no es solamente lo gráfico de esa violencia, sino el significado de los símbolos. Los videojuegos son un medio de comunicación ahistórico; la representación de la historia en cualquier videojuego que se precie puede ser alterada “casi” a voluntad. Con el casi me refiero desde el hilo argumental hasta los símbolos pasando por los personajes que se ven involucrados en el

¹⁰ El sistema V.A.T.S. en los juegos de la serie Fallout nos permite programar ataques contra los enemigos, pudiendo hacer blanco en las diferentes partes de su cuerpo. El V.A.T.S. no para el tiempo y sus ataques no son instantáneos. El tiempo se ralentizará, y los porcentajes de aciertos pueden variar poco a poco, e incluso cambiar cuando ejecutemos el ataque. Por ejemplo, un enemigo que está corriendo hacia cobertura puede estar ya a salvo una vez ejecutemos el ataque que habíamos programado.

¹¹ El fusil de francotirador Dragunov, en forma abreviada SVD, es un fusil de francotirador semiautomático calibre 7,62 mm, diseñado por Evgeniy Fiódorovich Dragúnov en la Unión Soviética entre 1958 y 1963.

argumento de esta. Si hablamos de Historia (con mayúsculas), tenemos muchos y variados ejemplos a la vista que ejemplifican como se altera, aunque sea de manera sutil, la Historia delante de nuestros ojos.

Uno de los primeros ejemplos que se podría citar es el simulador de vuelo **IL-2 Sturmovik**.¹² Es un simulador excelente y realmente cumple las expectativas de todo buen piloto virtual; no hay ningún problema al volar con los aviones rusos, todos gozan de sus insignias. El problema surge cuando se quiere volar con la Alemania Nazi. La esvástica que lucían los aviones en el timón de cola simplemente no existe. Por supuesto eso permite volar igual al avión, la esvástica no era ningún seguro de vida. Se puede encontrar un excelente programa, hace ya bastante tiempo llamado **IL2-MAT** que cambia absolutamente todas las insignias de todos los aviones y genera una gran mejora en el aspecto de estos, pero, de todas formas, ¿por qué? ¿Por qué obviar una parte del pasado reciente en una obra actual, una obra cultural? ¿Por qué acudir a terceros para poder ser adecuadamente históricos? Está claro que a mucha gente esto se le va a pasar de largo, pero quizás hay que buscar la respuesta en el contexto político-ideológico del país de origen de desarrollo del videojuego (Rusia, 1C Maddox Games) y en su imaginario social, lo que posiblemente hizo decidir al estudio no introducir la esvástica en los aviones alemanes. Otro ejemplo lo tenemos en Ubisoft Rumania y su **Silent Hunter III, IV y V**¹³ (desconozco si en el 1 y el 2 sucede el mismo caso); aquí encontramos, que, por ejemplo, la inmensa popa del Acorazado Bismarck en Silent Hunter III solamente tiene un gran círculo de color blanco. Y la bandera de la Alemania Nazi es lo mismo: pabellón rojo con círculo misteriosamente albo. Con un poco de suerte y Photoshop uno se puede hacer su propio apaño de bandera si quiere ser certeramente histórico en cuanto a los símbolos se refiere. Por otro lado, tenemos a **SH V**, donde decidieron llenar espacios y pusieron una cruz alemana, pero, de todas formas, no llena el espacio que necesita el fanático de la historia en los videojuegos.

¹² IL-2 Sturmovik es una serie de videojuegos de simulación de vuelo de combate de la Segunda Guerra Mundial creados originalmente en 2001 por el desarrollador ruso de videojuegos Maddox Games bajo la marca 1C: Maddox Games, luego de su asociación con 1C Company. Maddox Games dejó 1C Company en 2011.

¹³ Silent Hunter es una serie de simulaciones de combate submarinas para PC que tienen lugar en varios escenarios durante la IIGM.

Es entonces que me pregunto hasta qué punto es violenta la expresión de esos símbolos en los videojuegos como para que no se los pueda utilizar. Al menos en algunos. Porque encontramos otros donde abundan sin ninguna digamos vergüenza y tienen temática semejante. ¿Quién no recuerda al agente Blazkowicz¹⁴ y al castillo Wolfenstein? Quien no lo recuerde, es un videojuego en primera persona (**FPS o First Person Shooter**) y ya desde las primeras entregas se trataba de matar nazis, a cual más grande, más armado, mas nazi, y más fanático; fuera por descubrir secretos enterrados que impidieran a estos a ganar la guerra o, finalmente, por salir del castillo Wolfenstein.

Pero si no recuerdo mal, no se escatimaba en el uso de eses rúnicas, esvásticas, cruces célticas y todo tipo de parafernalia ornamental para situarnos en escena. Por supuesto hay que concederle al juego la situación parahistórica en la que se encuentra; quizás debido a ello se puede comprender esa licencia con los símbolos.

El interés de esta disertación es comprender cuando se puede o se debe tener licencia con cierta clase de símbolos y significados que son usuales hoy en día en nuestro imaginario social.

Hasta hoy día, por ejemplo, no ha aparecido un solo videojuego con temáticas tocantes al Holocausto Judío, excepto en Commodore 64, si no recuerdo mal. Todos tenemos en mente lo que pasó durante la 2ª Guerra Mundial. En algunas partes del mundo, como se conoce, la esvástica no está permitida, incluso de forma legal; aunque es un símbolo vetado en algunas partes de Occidente actualmente, lo podemos encontrar en la Edad Media, y en la India y en Oriente se usa como símbolo de protección, e incluso antes de los años 30, y el ascenso del nazismo lo podíamos ver en decoraciones arquitectónicas y utilizada como símbolo hasta en equipos deportivos¹⁵. En este aspecto quiero hacer referencia a la constante inversión de significado de los símbolos o de ideologías para unos fines determinados. Esto ha ocurrido y ocurre continuamente. Y por desgracia muchas veces queda grabado en el subconsciente colectivo; lo que queda por ver es si esta grabación en el subconsciente colectivo es consciente o inconsciente, está dirigida o no y si tiene o no un propósito.

¹⁴ William Joseph "B.J." Blazkowicz es el protagonista de la serie de videojuegos Wolfenstein, que comenzó con la publicación de Wolfenstein 3D en 1992. "B.J." Blazkowicz Es un espía estadounidense de ascendencia polaca especializado en misiones de infiltración en territorio enemigo.

¹⁵ <http://www.agenteprovocador.es/publicaciones/mil-anos-de-felicidad-antes-de-los-nazis-fueron-las-flappers>

Entonces, sabiendo esto, ¿qué es lo que determina que temáticas son las interesantes para un videojuego? Sabiendo que el programador, el desarrollador de videojuegos es un ente social y que está inmerso en un contexto, con sus instituciones, con una compleja red de relaciones sociales que generan un imaginario social complejo, este responde a la necesidad subjetiva de crear algo y en segundo lugar de forma objetiva al estar insertado en una institución (la empresa de videojuegos) ésta determina el tipo de videojuego a través de la demanda del mercado.

¿Pero es siempre así? ¿Se crean los productos culturales, en este caso los videojuegos, para los consumidores? ¿O hay una línea de acción trazada en cuanto a ciertos productos culturales y sus contenidos e incluso la forma de criticar estos contenidos?

Me explico.

Si vemos los productos culturales como simples creaciones “anónimas”, éstas parten, en general, de un conjunto de singularidades o una singularidad y llegan en, general a la masa. Pero nos encontramos con videojuegos, que, muy posiblemente no estén destinados al consumo. Estos videojuegos, los cuales se pueden llamar así porque conservan la estructura clásica del videojuego común, podrían entrar en lo que daría en llamar **propaganda interactiva**. Actualmente podemos observar en mayor o menor grado este tipo de inmersión en submundos a los cuales cada vez somos menos ajenos. Y de eso se trata. Inmersión. Gracias a la gran capacidad hipertextual/interactiva con la que cuentan los videojuegos, podemos vivir de primera mano una gran cantidad de experiencias. Pero el ejemplo de **propaganda interactiva** entra en juego cuando se trata de dar a conocer algo utilizando elementos como los gráficos, el gameplay y los objetivos del juego. A través de estos elementos, por ejemplo, se nos irán suministrando, y apareciendo, en un juego como por ejemplo **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**¹⁶ todo un catálogo de armas experimentales, y no tan experimentales, del ejército de los EUA, además de las capacidades tanto tácticas como de batalla del grupo de 4 boinas verdes (Ghost) que estamos dirigiendo, a través de una serie de misiones.

¹⁶ Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 es la secuela de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Es el quinto episodio de la serie de videojuegos Ghost Recon, publicado por Ubisoft.

Por supuesto, esto no se muestra directamente, sino que es el basamento simbólico, el fundamento donde se expresa toda esa propaganda y sus fines.

Así, se podría deducir que muchos videojuegos, no siendo este el único ejemplo, hay muchos más, se dedican a la apología del sistema hegemónico en sus más variadas facetas. ¿Pero qué sistema no se hace propaganda con todos los medios que tiene a su disposición?

Habiendo llegado ya a la época en que no es rentable la ideología, es lógico que se especule con ella de tal forma que se transforme en mercancía. Se trastocan sus significados. Hago mención entonces aquí a la Historia de nuevo. Si la maquinaria cultural de la élite es capaz de producir una serie de productos en forma de videojuegos cuyo objetivo sea legitimar una forma de cultura particular, es lógico que el siguiente paso sea dar por sentado lo que ya ha ocurrido; es decir, se da a la población el acceso a ese acervo de información, y el pasado se explica a partir de lo que ocurre en el presente. Se dan casos flagrantes entonces de relajaciones históricas precisamente por el hecho de la situación hegemónica cultural predominante: mientras que muchos conocen la historia de la 101 División Aerotransportada que saltó sobre Normandía gracias a la serie de juegos **Brothers in Arms**¹⁷ y a la serie de televisión **Hermanos de Sangre** (HBO)¹⁸, la historia del escuadrón Doble Seis, que voló durante la guerra civil en el bando republicano (incluso sus aviones tenían un Popeye dibujado, los de la 4º escuadrilla, creo) ha pasado sin pena ni gloria y es conocida por un grupo de selectos pilotos virtuales, ex pilotos de I-16 Rata ¹⁹que aún están vivos, y aficionados a la aviación militar en general. Mientras todo el mundo ha oído hablar de los Marines, los Rangers, o los Delta Force, nadie se pregunta quizás, por qué debe conocerlos. No pensamos que lo mismo que conocemos es lo mismo que nos oprime. No alcanzamos a

¹⁷ Brothers in Arms es una serie de videojuegos pertenecientes al género de disparos tácticos de Gearbox Software, que consta de diez videojuegos individuales.

¹⁸ Gran parte de la acción en la miniserie se centra en lo experimentado por la Compañía Easy del 506º Regimiento de Infantería Paracaidista, de la 101.ª División Aerotransportada del Ejército de los Estados Unidos y en unos de sus primeros jefes de sección, los tenientes Herbert Sobel y Richard Winters (más tarde Comandante Winters). La serie se basa en el libro del mismo título, escrito por el prestigioso historiador y biógrafo Stephen Ambrose.

¹⁹ El Polikárpov I-16 fue un caza de fabricación soviética; de diseño revolucionario, fue el primer monoplano con ala cantilever y con tren de aterrizaje retráctil. El I-16 fue introducido a mediados de la década de 1930 y formó la espina dorsal de la Fuerza Aérea Soviética al inicio de la Segunda Guerra Mundial.

comprender que esa familiaridad es completamente necesaria para una inserción masiva y mayoritaria de ideas y conceptos dentro de nuestros subconscientes.

Cuando libramos una guerra real en un videojuego, la mayoría de las veces somos norteamericanos. Independientemente del contexto epocal e histórico en que lo situemos, hay barreras que muchas veces son simplemente insalvables. Si bien está claro que el jugador en el momento de jugar no va a plantearse una situación filosófica sobre el destino del ente al que va a representar, el argumento, la acción y los personajes introducen al jugador dentro de un esquema que, aunque limitado lo ayudan a formarse una idea del mundo en que el personaje al que interpreta vive. Pero no soy norteamericano; no desayuno café con tostadas ni zumo de naranja. No tengo una casa en los suburbios y no salgo los domingos en pijama a recoger el periódico en el césped mojado (otro gran imaginario, ¿verdad?) Así, no sería raro que se homogeneizara el pensamiento también en esa propia creación de videojuegos históricos; recreando la historia y pensando en el presente: los hoy y ahora recrean el pasado a través de las herramientas que les damos; ganamos la guerra, porque os lo decimos, los rusos liberaron Berlín, porque os lo decimos. Lanzamos 2 bombas atómicas, y nos atacaron en Pearl Harbor, ¡ah! Y nos hundieron el Maine. Así es como se hace. Es decir, creando un individuo acrítico al cual le parece lo mismo que esté en el gobierno un presidente negro que uno blanco, uno de derechas que uno de izquierdas; mientras el discurso sea el mismo y las promesas lleguen a fin de mes. La minoría reaccionaria, o aquella que se cree reaccionaria no tiene otra opción que ir por los canales habituales, que son aquellos que creen que son confiables, pero que al fin y al cabo están habituados a usar, y que llevan al mismo lugar, a ninguno. Porqué, como he dicho antes, siempre viene bien tener, dentro de un sistema, un grupo reaccionario, y no porque dé frescura al propio sistema, sino porque da la ilusión de cambio y hay la esperanza de que está sucediendo algo mientras hay una inmovilidad prístina.

Y esto no es pesimismo, es realismo puro y duro; es legitimación. Es poder. Es hegemonía. Es vigilar y ser vigilado. Nuestras propias acciones nos delatan. El 80% de las comunicaciones del planeta están situadas en conglomerados en el hemisferio norte, sea televisión, Internet o cable. ¿Cuál es el interés del control? Binomio poder-control. No deja de ser bueno hacerse todas estas preguntas. Es curioso.

Referencias bibliográficas

1. La transculturación en Fernando Ortiz: imagen, concepto, contexto. Gladys Portuondo, Letralia, 7 de febrero, de 2000. <https://letralia.com/86/en02-086.htm>.
2. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is, Nicolas Esposito, University of Technology of Compiègne, 2005.