



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Cuajimalpa

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

VIDEOJUEGOS Y MILITAMIENTO

Imagen, texto, representación y
disciplinamiento a través del juego

CARLOS ARTURO MARTÍNEZ RAMÍREZ
(MARVEL)

Introducción	III
CAPÍTULO I.....	2
Representación.....	2
Representación ¿Por qué es tan importante?	9
<i>Homo Videns</i> . Representación visual del poder.....	22
<i>Homo Ludens</i> . Representación lúdica de la sociedad	34
CAPÍTULO II	48
La llamada del deber o ¿cómo se configura la hegemonía?	48
Bahía de Cochinos.....	53
La imagen-exceso.....	64
Hacia la guerra perpetua	76
CAPÍTULO III	95
Engrane de metal sólido o ¿cómo se despliega el consentimiento?	95
Bahía de Guantánamo	101
La imagen colonial.....	111
Hacia la guerra neoliberal	126
CAPÍTULO IV.....	146
Gesta final o ¿cómo se posiciona la subalternidad?.....	146
Los Cayuelos	156
La imagen revolucionaria.....	163
Hacia la guerra de liberación	172
Reflexiones finales	183

Agradecimientos

Al movimiento y al enemigo, nuestro muy venerable camino, —mis niños y mi compañera— que motivan y alientan la acción y respiración de mi cuerpo cada vez más oxidado. A la jefa, por poner el primer libro en mis manos. A Rafael, Daniel, Oscar, Roberto y Jonatan por nuestra fraternidad sincera. A la Sra. Noemí Quintero por su generosidad y apoyo. A mi jefe, por ratificarme como libre pensador. A mis profesores: Aroch, Gallegos, Yébenes, Araujo, Adonon, Madureira, Estrella, Barbosa y un largo etcétera. A mi directora Claudia Arroyo por la guía, las recomendaciones de lectura, las charlas y por todo el apoyo que brindó durante mi formación como maestro. A Toby Miller por la charla, las recomendaciones y la escucha activa. Por último, a mis compañeras, colegas y amigas, especialmente Ana Lieberman, Yesenia Novoa e Irani Larios, ya que su complicidad mitigó en gran medida el escabroso y hostil recorrido de matricularse en un posgrado de maestría, sobre todo en las condiciones imperantes que el neoliberalismo ha instaurado en el mundo académico.

Resumen: La tesis aborda la estrecha relación entre los videojuegos y las estructuras de poder, enfocándose en cómo estos medios digitales sirven no sólo para entretener, sino también para representar y moldear la realidad social, cultural y política. Mediante el análisis textual, visual y procesual de la narrativa, las imágenes y las mecánicas procedimentales de tres videojuegos del género de militamiento, se explora cómo estos componentes se articulan para influir en las percepciones de los jugadores, tratando de configurar una subjetividad política y una memoria cultural afín a ciertos intereses políticos concretos. Se argumenta que los videojuegos son capaces de transmitir mensajes ideológicos sutiles y explícitos que pueden fomentar un tipo específico de disciplinamiento social y cultural.

A partir del examen de tres casos específicos donde los videojuegos actúan como formas de propaganda se busca indagar como se utilizan las herramientas de militamiento para organizar los discursos que justifican o critican las acciones militares del complejo industrial-militar, así como de otro tipo de milicias. Se enfatiza cómo los diseñadores de juegos de video utilizan narrativas, elementos visuales y procedimentales para crear una experiencia de juego que habilita cierta subjetivación política.

Los videojuegos pueden reforzar o desafiar la construcción de identidades, por lo que, haciendo análisis y estudios de caso se evidencia cómo los videojuegos pueden ser espacios de inclusión o exclusión, dependiendo de cómo se representan e interpretan los personajes, las situaciones, el territorio virtual, los acontecimientos, las mecánicas de juego y la memoria cultural. Este enfoque revela la capacidad que tienen estas tecnologías del juego para influir en la cultura y las normas sociales, actuando a veces como instrumentos que robustecen las estructuras de poder vigentes, y otras veces como intersticios de crítica y disidencia.

La tesis concluye que los videojuegos son herramientas muy poderosas de representación que cuentan con un impacto profundo en la sociedad contemporánea, ya que siempre son el fruto de relaciones sociales de producción concretas que delatan intereses muy específicos, y que al mismo tiempo definen de manera muy importante el diseño general del título. Estos medios no sólo son dignos de disfrute, sino también deben ser críticamente evaluados debido a su potencial de influencia en la formación ideológica de los jugadores. Se aboga por una mayor atención académica a los videojuegos, proponiendo que se reconozcan como medios significativos de expresión cultural, así como potenciales herramientas para el cambio social y político.

Introducción

La cultura está adquiriendo cada vez más rasgos digitales. Por ejemplo, el siglo XXI se ha caracterizado por la digitalización generalizada de la cultura: cine, música, libros, conciertos, teatro, museos, códices, entre otros contenidos más, están siendo traducidos a formatos digitales de manera sistemática. De hecho, las tecnologías que fueron producidas en el siglo XX como internet, multimedia, redes sociales y videojuegos han marcado una impronta indeleble en nuestra sociedad. Algunos pensaron que estas tecnologías fueron arrojadas al mundo como meras curiosidades o caprichos de la modernidad, accesibles tan sólo para algunas cuantas clases sociales, pero hoy en día se pueden considerar como manifestaciones culturales generalizadas y —casi— dominantes. Tecnologías que, de acuerdo a sus propias lógicas de producción, distribución y consumo, han propiciado nuevas prácticas sociales y culturales, modificado algunas cuantas relaciones de producción, propuesto formas específicas de interacción, desarrollado diversos esquemas de consumo y, por supuesto, con todo lo anterior, nuevas maneras de leer y estar en el mundo.

Pero los juegos de video han captado mi atención, pues, a pesar de ser un fenómeno relativamente tardío de la modernidad, no se puede dejar desapercibido que después de 70 años de desarrollo tecnológico han ganado bastante relevancia en la industria y en la cultura humana. Probablemente los videojuegos se puedan considerar como una de las industrias más rentables y de mayor proyección hacia el futuro, superando incluso en términos de valor y dividendos a la industria cinematográfica. Esto gracias a que los videojuegos pueden ser muchas cosas y estar en casi todos lados. Pueden ser muebles con pantallas, palancas y botones, pistolas de luz, volantes y pedales, plataformas de baile, videoconsolas, dispositivos portátiles, cascos, gafas, visores, detectores de movimiento y hasta teléfonos celulares, entre otras tantas cosas más. Se les puede ver en hospitales, en el transporte público, en las universidades, en las calles, en centros recreativos, en los hogares, en los cuarteles, etc., en suma, en casi todas partes. Por todo lo anterior, darle seriedad al análisis y estudio de videojuegos no es para nada un disparate, tampoco pensar en preguntas como: ¿Es posible identificar en los videojuegos una nueva experiencia tecnológica que reparte lo sensible, representa el mundo, configura un sujeto y con ello fomenta un cierto tipo de política?

En este sentido, y a pesar de las diversas propuestas de estudio de videojuegos que ya existen en la academia y otros lugares, hay que aceptar que todavía no sabemos exactamente lo que son los videojuegos, es decir, ¿Son dispositivos, tecnologías de juego, artefactos,

medios, arte, multimedia, industria, simulación, virtualidad, o, sólo eso, un juego? Tampoco sabemos con claridad cómo éstos se relacionan con la economía política, el poder, la memoria, la estética, la historia, la ética, la hegemonía cultural, la subalternidad, el colonialismo, etc. Para responder a este tipo de cuestiones es muy importante dejar de estudiar los juegos de video como formas abstraídas de la sociedad (o como objetos discretos), por el contrario, son más bien procesos y fenómenos que están en estrecha relación con la producción, tanto económica como cultural, de una sociedad global convulsa, que se encuentra en crisis y transita hacia una cultura algorítmica sin saber exactamente lo que ello implica.

El hecho de que los videojuegos estén en varios lugares, es gracias, en gran parte, a sus disposiciones tecnológicas que permiten un alto grado de articulación y desarticulación. Casi cualquier cosa que llamamos videojuego puede articularse en casi cualquier lugar, y a su vez, con distintas y diversas tecnologías. Lo anterior permite una gran versatilidad, ductilidad, plasticidad y adaptabilidad en las relaciones que un videojuego establece con diferentes tipos de industrias, complejos, instituciones y sectores sociales. El videojuego no se trata de un objeto o proceso aislado, por el contrario, su fabricación depende de ciertas relaciones sociales de producción. Por estas razones los videojuegos atizan un impacto masivo en la cultura de masas, por lo que, considero que encajan perfectamente en lo que Adorno y Horkheimer llamaron Industria Cultural (1998).

Irónicamente, estos filósofos alemanes concibieron el concepto de Industria Cultural para oponerlo al de cultura de masas, ya que sostenían que éste último era equívoco, pues lo que se suele llamar como cultura de masas en realidad no surge directa ni naturalmente de las masas, por el contrario, es una cultura meticulosamente administrada, calculada y planificada por las clases que detentan el capital. Ambos filósofos observaron que esta nueva forma de producción y consumo cultural tiene más que ver con la producción industrial capitalista que con la producción artística como tal. Dicho en mis propias palabras, la producción de la cultura dentro de los esquemas del capitalismo no responde a nuevas formas de expresión y comunicación subalternas, sino a formas de generación de ganancia mediante el consumo de ciertos productos o bienes culturales, los cuales obviamente se encuentran permeados por las dinámicas y los valores del capital para su constante reproducción. Así, la cultura queda sometida al cálculo técnico de la racionalidad instrumental, alejada de su expresividad artística y estética, y, por tanto, de su factor emancipador.

La operatividad de la Industria Cultural tiene efectos sociales claros y constatables. Algunos son: la homogeneización de la cultura, así como del individuo, la repetición monótona (y con ello la reproducción de las dinámicas del capital que naturaliza la sensación de

inmutabilidad de éste), la ilusión de novedad,¹ un medio para oprimir la conciencia de las masas llevándolas a una permanente infantilización, etcétera. En pocas palabras, la Industria Cultural es la forma en la que el arte y la cultura se convierten en herramientas de dominio, o sea, en formas de ejercer el poder para instaurar un totalitarismo cultural.²

No obstante, el término recién explorando aquí ha padecido una gran cantidad de desplazamientos. Hoy en día el concepto no siempre es usado con la misma densidad o carga política que le imprimió la primera generación de la Teoría Crítica. De hecho, se ha transformado tanto, que se pueden encontrar términos como industrias culturales (en plural), industrias del entretenimiento, industrias comunicacionales, industrias de derecho de autor, industrias de contenido e industrias de la creatividad (o simplemente industrias creativas). Términos que no significan una continuidad ni una ruptura necesariamente, sino que, en ocasiones, más bien sustituyen y/o diluyen el poder explicativo, social y político del concepto como tal.³ A pesar de esto, aquí usaré dos enunciaciones del término para comprender los juegos de video tanto como “objetos culturales” como expresiones culturales, es decir, hablo de ellos como Industria Cultural e industrias culturales. Ambas formas parecen bastante aclaratorias para abordar los videojuegos y sus estrechas relaciones con la cultura, la economía política y las instituciones de nuestro tiempo. Con esto, trato de establecer un contrapunto entre la carga crítica del concepto en singular, y la maleabilidad del uso en plural que permite una interpretación más abierta y afable, y que es bastante utilizada por varios autores en la

¹ Los videojuegos tienen un esquema de repetición e iteración constante en su producción y jugabilidad. La variabilidad en las mecánicas del videojuego en muchos títulos en realidad es mínima, aunque dependiendo del diseño del juego se puede crear una sensación relativa de novedad, pero lo cierto, es que esa sensación de novedad es ilusiva, pues las acciones lúdicas, sobre todo en ciertos títulos, tienden a la monotonía, ya que suelen estar restringidas por la lógica interna del videojuego.

² Aunque, desde mi punto de vista, la influencia que ejerce la Industria Cultural sobre las masas, o al menos sobre las clases trabajadoras, en realidad puede ser más lenta o nebulosa de lo que se piensa, pues hay otras fuerzas que ejercen sus respectivas influencias como hábitos, costumbres, tradiciones antiguas, folclóricas o populares que anulan, neutralizan u obstaculizan el poder de influjo que tiene la cultura producida industrialmente, por lo que, convendría no sobrevalorar las atribuciones del concepto, o, en todo caso, dimensionarlas en su justa medida.

³ A pesar de que el concepto de Industria Cultural parece haber sido superado en varias disciplinas, sobre todo en el campo de la comunicación, en mi opinión, no se puede desestimar el valor que todavía tiene el término para pensar la actualidad cultural. Por ejemplo, basta con considerar la gran presencia de la cultura del entretenimiento en las sociedades globales, así como de la concentración de la producción cultural en grandes monopolios transnacionales, pues como señalaron Adorno y Horkheimer (por no decir vaticinaron), la producción industrial de la cultura tiende a concentrarse en pocas manos. Los distintos emporios comerciales de la cultura son el ejemplo más claro de esa tendencia monopólica, pero también ilustran su armonización, es decir, la manera en la que distintas agencias de producción cultural se instituyen como partes de un sistema. “Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos.” Ver Horkheimer, M. y Adorno, T. (1998:165). Tan sólo en estos dos sentidos, monopolio y armonización, se ve la importancia de reconsiderar la vigencia del concepto, pues no se puede naturalizar las formas en las que ciertas industrias culturales han crecido al punto de que su producción comercial abarca y, prácticamente, define casi todos los sectores de la comunicación, educación, turismo, música, editoriales, moda, cine, etc., así como las consecuencias sociales, políticas, económicas y ambientales de su forma de organizar el trabajo.

actualidad. Los videojuegos son una de las industrias culturales que, en efecto, crean riqueza y desarrollo, son “un recurso económico y una fuente de identidad y cohesión social” como sostiene Canclini (2002). También son una forma de *software* y *hardware*, y como tal, pertenecen a la economía creativa. Su producción requiere, en ocasiones, de un enorme equipo de trabajo que incluye en su mayor parte artistas y creativos, trabajadores jóvenes y entusiastas dispuestos a padecer una fuerte precariedad laboral con tal de formar parte del sueño tecnológico.

Desde esta perspectiva, conviene tener muy presente el uso del concepto de industrias culturales, pero también el de Industria Cultural, ya que es posible comprender los videojuegos como una de las tantas industrias culturales de la economía creativa, pero también como una modalidad o una armonización del sistema de la Industria Cultural en mayúsculas, pues incluso es posible rastrear una lógica publicitaria —hiperreproductiva del capital— como pilar financiero de la mayoría de los videojuegos más exitosos del mercado.

Anteriormente reflexione que, dado que los videojuegos tienen disposiciones tecnológicas con diversas dimensiones de articulación que permiten su extensión en casi todos los rincones de las culturas y sociedades humanas, es posible que presenciemos una nueva forma de repartición de lo sensible, y solamente por esa simple cualidad los videojuegos tienen ya *de facto* una magnitud política.⁴ Pero, identificándolos como una modalidad de la Industria Cultural, esa magnitud política se vuelve todavía más indiscutible. Efectivamente, los videojuegos son más políticos de lo que se piensa, y ese es el principal interés de esta investigación, pues quiero indagar sobre la relación entre videojuegos y política, así como los posibles usos políticos que se le puede dar a estas tecnologías del juego. Ahora bien, probablemente la relación más explícita entre videojuegos y política se encuentre en los casos videolúdicos que abordan temáticas bélicas, pues como solía decir Carl von Clausewitz: “La guerra es la mera continuación de la política por otros medios” (2006:24). Si esto en realidad es así, entonces, al aproximarse a aquellos videojuegos de guerra se podría comprender algunas de las coyunturas, relaciones, intersecciones y vinculaciones entre actividad videolúdica y subjetivación política de manera más clara y obvia, ya que jugar a la guerra también es una forma de hacer política.

⁴ El reparto de lo sensible es una noción del filósofo francés Jacques Rancière que define la distribución de lo sensible, es decir, los modos de hacer, de hablar, de ver y de sentir en espacios y tiempos comunes que brindan un ordenamiento de cuerpos y objetos en función de la participación o exclusión dentro de las relaciones sociales. En suma, son los espacios, lugares y tiempos que socialmente se comparten y en donde se excluye, inhibe y separa o donde se incluye, participa o vincula. Ver Rancière, Jaques. (2014:19).

Los videojuegos de corte bélico involucran, de alguna manera, una pedagogía militar y una visión política castrense adjunta o asociada a las mecánicas de juego, así como una forma específica de repartir lo sensible. Lo militar, lo económico, lo lúdico y lo político se agitan en cada bit, comando, modelado e interfaz del videojuego bélico, configurando así una experiencia lúdica de la política mediante la simulación y la virtualidad de la guerra. Este ensamble no es meramente simbólico, alegórico, metafórico, figurado o imaginario, sino significativamente material, más de lo que queremos o podemos admitir, pues algunos videojuegos son casos muy ilustrativos de una abierta articulación entre Industria Cultural e Industria Militar, un empalme que es mucho más afín a la economía política que al arte. Estas dos formas de industria se acoplan para producir ciertos objetos y expresiones culturales afines a la traza militar. Dicha unión ha tenido lugar anteriormente, por ejemplo, en la cinematografía, sobre todo en la estadounidense, se puede atestiguar una amplia y grosera serie de ensambladuras entre cine y milicia, entre Hollywood y el Pentágono, entre “arte” y guerra.⁵ Por lo que, no debería sorprender para nada, que los videojuegos respondan tan fácilmente a los intereses privativos de la Industria Militar y su política militarista, colonizadora e imperialista.

La coyuntura es muy interesante, por un lado, está la industria del videojuego como Industria Cultural, y por otro, la Industria Militar, que muchas veces pasa desapercibida en la reflexión académica, pero que tampoco está abstraída de la sociedad, por el contrario, está muy presente en nuestro acontecer diario; así pues, pareciera que estos tipos de industrias simulan ser incompatibles entre sí, pero sus relaciones sociales de producción son más estrechas de lo que se piensa. En este sentido, si bien ya he dicho algo sobre la Industria Cultural, resta hacer algo similar con la Industria Militar. Pero definir esta forma de industria no es tarea sencilla, incluso los mismos estudiosos del tema aceptan y reconocen que no hay una definición generalizada ni precisa del concepto (Conde, 1995; Martí, 2013). En ocasiones esta Industria Militar también suele ser llamada “Industria de Defensa”, lo cual resulta curioso, pues quienes suelen usar el término son países desarrollados del norte global, Estados y naciones que no han sufrido ni una sola intervención militar (al menos después de la Segunda Guerra Mundial), y

⁵ Por ejemplo, uno de los casos más recientes es *Top Gun: Maverick* (Kosinski, Joseph, 2022), allí aparecen aeronaves de combate que superan los 30 millones de dólares cada una, por lo que, es imposible pensar en la realización de dicho filme sin el apoyo del Pentágono. A cambio de su subsidio al ámbito cinematográfico, el Departamento de Defensa de EE.UU. pide supervisar, aprobar y hasta modificar el guion, introduciendo así los temas de su agenda geopolítica para definir a los antagonistas del filme, “los malos de la película”, que curiosamente aquí son Irán y Rusia. También pide la censura del material si lo considera necesario, siendo casi un editor de la película. Este no es un caso aislado, se pueden encontrar situaciones similares en películas como *La caída del Halcón Negro* (Ridley Scott, 2001), *Tras las líneas enemigas* (John Moore, 2001), *La suma de todos los miedos* (Phil Alden Robinson, 2002), *Transformers* (Michael Bay, 2007), *Iron Man 2* (Jon Favreau, 2010), *Invasión del mundo: Batalla Los Ángeles* (Jonathan Liebesman, 2011) y un largo etcétera.

por el contrario, son los que más suelen intervenir militarmente en otros países, sobre todo en territorios del sur global, por lo que su concepción de “Industria de Defensa” parece ser más un eufemismo que otra cosa, y por esa razón no la uso aquí.

Sea como fuere, lo cierto es que se pueden reconocer dos tipos de definición de Industria Militar, a saber, una estricta y una amplia (Conde, 1995:57). En cuanto a la primera, se trataría de todos aquellos productos bélicos que son usados en operaciones militares, es decir, sin mayor rodeo, lo que generalmente se conoce como industria armamentística. Hay que decir que esta definición prácticamente acapara la atención de los estudiosos del tema, y con la cual los civiles se familiarizan. No obstante, en el sentido amplio de la definición, se puede salir del conveniente reduccionismo que implica entender este tipo de industria sólo como aquella que se dedica exclusivamente a la fabricación de armamento, pues la Industria Militar también es una forma relacional, procesual, vinculante y contextual de producción de bienes y servicios.

Por ejemplo, algunos de los recursos civiles pueden integrarse a este tipo de industria en ciertos contextos. Tomaré el caso de los combustibles fósiles, estos pueden ser considerados como recursos estratégicos en tiempos de guerra, por lo que pasarían a formar parte de la Industria Militar, a pesar de que fuesen gestionados por una empresa civil, pública o privada. Una aeronave de combate, un vehículo acorazado o una fragata, requieren de este tipo de recursos para funcionar en sus operaciones militares; así, un recurso que aparentemente no tenía relación alguna con el aparato marcial, se revela como un elemento fundamental para su industria. A tenor de esto, también es posible incluir tanto los productos como los servicios civiles que los ejércitos contratan para sus operaciones o actividades militares, o, incluso, aquellos proyectos de construcción de infraestructura militar o civil emprendidos directamente por las fuerzas castrenses.

En síntesis, mientras que la definición estricta se reduce a la fabricación de armamento, la definición amplia contempla tanto la producción de armas, como los productos no letales de industrias civiles que pueden ser asociadas con la actividad marcial, así como los bienes que la milicia adquiere de empresas civiles, ya sean públicas o privadas, o aquellos servicios civiles contratados para apoyar o realizar operaciones militares, y a la inversa, aquellos servicios que los militares ofrecen a empresas o proyectos civiles, públicos o privados, también pueden ser comprendidos como actividades propias de la Industria Militar.

En mi caso, y dada la naturaleza de mi metodología, opté por abandonar la definición reduccionista y entender la Industria Militar en su sentido amplio. Así pues, comprendo esta industria como todos aquellos recursos que, en ciertos contextos beligerantes, se consideran estratégicos para las fuerzas armadas, así como también todos aquellos desarrollos

tecnológicos, ya sean armamentísticos, informáticos, tácticos o de inteligencia, que se puedan asociar con las actividades marciales; a su vez, también incluyo todo asesoramiento de personal civil o militar para el desarrollo de diversos proyectos castrenses o culturales.⁶ Incluso considero dentro de esta definición todos los servicios que ofrecen las Compañías Militares Privadas —coloquialmente conocidas como fabricantes de soldados de alquiler— que venden contratistas de seguridad privada para la complacencia de los actuales modelos neoliberales.

La Industria Militar parece reificada, se presenta como ajena a nuestro contexto sociocultural, sin embargo, el sector militar tiene una presencia muy relevante en las relaciones que entablamos socialmente, basta echar una mirada a nuestro país para percibirlo. Los ejércitos construyen aeropuertos, cuidan aduanas y patrullan calles, fenómenos que, en nuestra opinión, deberían estudiarse mejor. Así pues, considerando el estudio de los videojuegos bélicos, existe la oportunidad de formular preguntas acerca de la relación que industrias culturales y militares establecen estratégica y sistemáticamente para la producción económica y cultural de modelos políticos como el neoliberal u otros, por ejemplo: ¿Qué significa o qué implica la vinculación de estas formas de industria en términos estéticos y políticos? Habría que averiguarlo, o al menos, aproximarse al contexto de su enlazamiento.

En este punto, sería oportuno introducir la etiqueta de “*militainment*” que he traducido aquí como “militamiento”. Se trata de un neologismo anglosajón fruto de la conjunción de dos palabras, a saber, “*military*” (militar) y “*entertainment*” (entretenimiento) que unidas dan como resultado “*militainment*” (militamiento). El término trata de definir cualquier tipo de entretenimiento con temáticas militares que celebran, encomian, exaltan, ensalzan, glorifican y justifican a los Departamentos de Defensa y las industrias militares. El concepto, como todo neologismo, ha tenido su evolución y diversos desplazamientos, contradiciéndose y robusteciéndose con el paso del tiempo. Pero, por lo general, el militamiento suele llamar la atención por su capacidad para rastrear la cooperación entre los Departamentos de Defensa —principalmente el Pentágono— con las industrias culturales.⁷ En corto, el militamiento da cuenta de cómo “las industrias del entretenimiento se convierten en los vehículos a través de los cuales el poder refuerza las justificaciones dominantes para la guerra” (Stahl, 2010:15).

⁶ Por ejemplo, los ejércitos suelen contratar a civiles versados en informática para desarrollar sistemas de inteligencia, y los civiles suelen contratar personal militar para recibir asesoramiento y entrenamiento en varios proyectos de seguridad o cultura, donde los servicios militares de capacitación castrense son bastante demandados. Así pues, entender la Industria Militar en su sentido amplio ayuda a comprender la estrecha vinculación que ésta tiene con todas las industrias culturales en general.

⁷ Roger Stahl sostiene que: “Gran parte de la atención que se ha prestado al término ‘militamiento’ ha sido para rastrear el nivel de cooperación entre el Pentágono y las industrias del entretenimiento”, y citando a Jonathan Burston añade: “uno no tiene que ser un científico de cohetes para haber notado una compatibilidad creciente entre el ejército y la industria del entretenimiento durante la última década más o menos.” (2010:14).

Por consiguiente, en las siguientes páginas utilizaré el término con esa carga conceptual y la emplearé para referirme al empalme de la Industria Cultural y la Industria Militar presente en los videojuegos bélicos; a su vez, ayudará a designar un género videolúdico *per se*. Esto debido a que bastantes videojuegos con temáticas militares comparten rasgos, características y particularidades que se pueden comprender como propias del militamiento, lo que permite incluir en una sola categoría taxonómica varios títulos videolúdicos bélicos en un conjunto más o menos estable.

Lo anterior es muy importante, pues clasificar un gran número de producciones videolúdicas ayuda a pensar en las convergencias y características que comparten como fenómenos culturales y que nutren una serie de preguntas, sobre todo en términos de representación y política, pues la recursividad de ciertas representaciones en un género videolúdico implica ya un discurso político inmanente. En este sentido, ¿Cuál es esa recursividad que reproducen este tipo de videojuegos y qué tipos de discursos políticos apuntalan? De manera más específica: ¿Cuáles son los discursos políticos que los videojuegos de militamiento producidos y consumidos en las últimas dos décadas, especialmente en el periodo del 2010 al 2015, en diversos contextos socioculturales (con distintos esquemas, modelos, lógicas de producción, modalidades de representación y orientaciones ideológicas), manifiestan tanto en sus disposiciones visuales como en sus mecánicas de juego?

Una vez enunciada la principal pregunta de investigación, se pueden plantear los objetivos de este trabajo: analizar la manera en que los videojuegos de militamiento de las últimas dos décadas expresan discursos políticos mediante representaciones específicas; estudiar la forma en que los esquemas de producción orientan -o determinan de manera capital- el discurso político implícito en esta clase de videojuegos; indagar en qué medida los videojuegos bélicos son producidos con el fin de afianzar una hegemonía cultural, y explorar la posibilidad de que en ciertos videojuegos bélicos se busque contribuir a la construcción de un posible discurso político contrahegemónico.

Es más que evidente que el principal interés se centra en las dimensiones y relaciones políticas que los juegos de video pueden manifestar. Este enfoque no es precisamente muy original que digamos, por el contrario, existen algunos trabajos muy interesantes que indagan la extensión política de estas tecnologías del juego. Si bien, aunque todavía no existe un campo autónomo reconocido académica o científicamente que estudie de manera exclusiva, sistemática y con su propia teoría, lógica y metodología los videojuegos, sí se pueden detectar múltiples acercamientos de varias disciplinas que analizan y estudian estas tecnologías lúdicas. Probablemente la psicología ha sido una de las primeras en realizar diversos estudios sobre

ellos. Ya desde la década de 1980 la psicología se ha dedicado a estudiar los efectos de los videojuegos en la conducta de sus usuarios, de hecho, los psicólogos han discutido ampliamente sobre efectos como la adicción, el sedentarismo, la violencia o el aislamiento social que pueden fomentar estas tecnologías. En este sentido, es relevante la clásica controversia sobre la relación entre el juego de video y el aumento de agresividad y violencia en las conductas de las personas que juegan con estas tecnologías.

En este rubro la psicología ha realizado una gran cantidad de meta-análisis sobre las propiedades de los videojuegos. Las investigaciones más tempranas se centran en el contenido videolúdico de la violencia gráfica, por ejemplo, escenas sangrientas, contenidos sexuales, manifestaciones de racismo, representaciones de conductas antisociales y criminales, así como las acciones lúdicas que propician los videojuegos y su correlación con las conductas agresivas de sus jugadores. Desde el inicio del debate no ha existido un consenso como tal, pues el desacuerdo se ha mantenido en dos polos, por un lado, el impacto social negativo, y por otro, el impacto social positivo. No obstante, lo cierto es que existe una amplia literatura que sostiene que, efectivamente, existe una correlación innegable entre el contenido violento de algunos videojuegos y el aumento de la agresividad en sus jugadores.

En varios artículos sobre el tema se explora un argumento primordial. Según un gran número de autores los juegos de video con categorías semánticas de alto contenido de hostilidad son capaces de activar redes asociativas y fomentar así respuestas de agresividad, ansiedad, e incluso depresión. Este tipo de afirmaciones se obtienen directamente por la vía experimental. Así pues, en resumidas cuentas, se estaría abordando la cuestión desde una psicología que básicamente apuesta por una compleja premisa de estímulo-respuesta que denotaría tanto factores externos como internos en la correspondencia de las representaciones producidas por los juegos de video y su influencia en el comportamiento de los jugadores (Anderson y Ford, 1986). Pero no sólo es la representación y la imitación, sino los alicientes que los videojuegos proveen al dramatizar ciertas acciones, lo que incita, promueve y fomenta actitudes de violencia en los sujetos de juego (Bandura, 1994; Sherry, 2001). Y aunque existen algunas variaciones de este argumento elemental, lo cierto es que no modifican considerablemente el planteamiento base, por el contrario, la mayoría de los argumentos gravitan alrededor de este tipo de premisas (Carnagey y Anderson, 2005).

Pese a la gran cantidad de documentos que hay sobre este tópico, por lo general se oscila entre este tipo de nociones que se pueden considerar clásicas de un neoconductismo, y aunque existen trabajos que sostienen que los juegos de video pueden generar un impacto social positivo (Malone, 1981; Lepper 1987), principalmente en el ámbito pedagógico, la gran

mayoría de los trabajos sobre el tema han estado enfocados en el impacto social negativo. A pesar de esto, no se puede perder de vista que la controversia sigue vigente, no sólo en el campo de la psicología, donde todavía hoy en día existen estudios que buscan definir los efectos y las consecuencias que estas tecnologías del juego tienen en los comportamientos de sus jugadores, sino también en los ámbitos de la cultura popular, la sociedad civil, la esfera pública y, por supuesto, en la política, donde todavía se debate acaloradamente sobre la cuestión.

No obstante, lo que más llama la atención de la literatura en psicología sobre el tema, es el enfoque individual y abstraído que se le da a la relación videojuego/jugador. Pues la psicología, a pesar de enfocarse en el estudio de la violencia gráfica representada en los videojuegos y el impacto de esa representación, muy rara vez se ha cuestionado por la representación misma de esa violencia videolúdica. Es como si la violencia fuese intrínseca al aparato, cuando en realidad se trata de un tipo de representación de ciertos contextos sociales (o ficticios) que expresa concepciones e interpretaciones de los programadores, diseñadores y creadores en torno a esos contextos. Por ende, esa representación gráfica de violencia no es un elemento inherente del juego de video, ni una condición necesaria, sino más bien un elemento contingente del mismo.

La psicología, en general, tampoco se pregunta por los contextos de opresión social, desigualdad, asimetría o violencia simbólica en los que los jugadores están inmersos y que determinan la forma en que se relacionan con su entorno. Por el contrario, la psicología plantea preguntas sobre estas tecnologías del juego desde una lógica individualista, una exclusiva relación videojuego/sujeto, sin dimensionar los diferentes ámbitos en los que tanto el videojuego como el sujeto están insertos. Al poner el foco en el efecto de la representación gráfica de la violencia del videojuego en el sujeto, se están negando u omitiendo una serie de factores que también inciden tanto en el objeto como en el sujeto en cuestión. Preguntas como: ¿En qué medida la economía política influye en la producción de ciertas representaciones en los videojuegos, y en qué medida la economía del deseo prevalente en la cultura induce a una persona a consumir este tipo de contenidos? Suelen estar excluidas del terreno de la psicología. Es decir, la psicología suele hacerse preguntas que atañen a la salud mental y emocional de un individuo y las causas que podrían afectar a un nivel microsociales, pero evitan considerar factores estructurales o macrosociales en sus investigaciones. Cuestiones como: ¿Los videojuegos producen un sujeto violento o es la sociedad la que produce violencia en todos los sectores de producción económica y de sentido, incluso en ámbitos del entretenimiento? Parecen no haber tenido la atención de la psicología hasta el momento.

Por otra parte, la pedagogía es otro campo de estudio que ha dedicado varias páginas a los videojuegos. De hecho, es probable que sea el campo de estudio que más tiempo y tinta ha dedicado a reflexionar sobre el tema (Gee, 2004; Revuelta y Guerra 2012; López, 2016; Santos, Saldanha, Pinto y Ferreira, 2019). En este ámbito, aunque está presente la clásica controversia sobre la relación causal de juegos de video y violencia, lo cierto es que la mayoría de los estudios se centran en las potencialidades cognitivas y de aprendizaje que poseen los videojuegos, de hecho, estas tecnologías del juego se han afianzado como un objeto de estudio dentro de la disciplina. Así pues, la pedagogía se ha volcado con completo entusiasmo a analizar y explotar las posibilidades de aprendizaje que estos dispositivos tecnológicos poseen, apostando por integrarlos a la educación en general. A tal punto los videojuegos se han tomado con seriedad en el ámbito del aprendizaje, que hoy en día la misma pedagogía considera que se está presenciando una “gamificación”, es decir, la lógica videolúdica se ha convertido en una técnica de aprendizaje indispensable para el sector educativo.

Si bien las discusiones alrededor del poder cognitivo y la tendencia pedagógica de los videojuegos son interesantes, ésta gira en torno a una categoría muy específica, a saber, lo que se conoce como *serious games*. Esta categoría hace referencia a juegos diseñados específicamente con una intención pedagógica, formativa o didáctica en los diferentes ámbitos de capacitación y competencia humana. Y aunque hay una gran variedad de este tipo de juegos de video que resultan muy sugerentes, lo cierto es que figuran como una minoría si se piensa en términos de producción, difusión y distribución, al menos si se comparan con los juegos de video comerciales que representan una apabullante suma en términos de producción, difusión y extensión en la cultura, sobre todo en la de masas.

Es cierto, los videojuegos educan, y aunque es útil la categoría de *serious game* para el campo pedagógico, es evidente que la influencia de los videojuegos no se limita a los “juegos serios” sino también a los comerciales, ramo que la pedagogía parece deliberadamente ignorar, pues su enfoque disciplinar claramente está centrado exclusivamente en los *serious games*, categoría que tiene una amplia aceptación en la discusión formal de la disciplina. Pero ése es precisamente el punto: todos los juegos son formativos. Cualquier juego educa, incluso se enseña a los jugadores, desde la misma lógica del juego, a jugarlo, pues al establecer reglas, formas de interacción con el ambiente digital, metas y objetivos, el videojuego instruye a cómo jugarse a sí mismo. Por lo tanto, todos los videojuegos enseñan algo; no hay distinción en la potencialidad cognitiva y de aprendizaje de un videojuego serio o uno de carácter comercial. De hecho, es probable que ésa sí sea una propiedad inherente a los juegos de video. Reitero,

todo videojuego es formativo, y, aunque la pedagogía estudia precisamente esto, descuida el plano industrial y comercial.

Usualmente para que se le dé un peso académico, la pedagogía suele evitar el estudio y el análisis de los videojuegos más exitosos comercialmente, evitando así el ámbito del entretenimiento para centrarse en su categoría de análisis, la cual ya tiene un cierto peso y aceptación en la academia. Preguntas como: ¿Qué enseñan los videojuegos comerciales sobre el mundo y la realidad política de éste? y ¿en qué medida las representaciones que estos videojuegos comerciales construyen, influyen de manera simbólica en la forma en la que los jugadores se apropian del mundo? Son preguntas que hasta el momento no he podido encontrar en la literatura pedagógica. Se puede percibir en esta literatura que, como en los estudios de psicología, el enfoque estructural, económico y social pasa muchas veces desapercibido. Aquí los videojuegos son abstraídos una vez más de la sociedad, pues lo importante es analizar los componentes lúdicos que favorezcan el aprendizaje y no pensar en las condiciones de producción, distribución, difusión, consumo y recepción en general. Tampoco suelen preguntarse por las relaciones de poder, las asimetrías, o los sesgos cognitivos que algunas representaciones de los videojuegos comerciales buscan establecer en el orden del discurso y el aprendizaje.

Otro campo de estudio que ha tenido un gran interés por los videojuegos ha sido la historia del arte. La mayoría de las reflexiones sobre el tema gravitan en torno a conceptualizar el videojuego como obra de arte y a dimensionar sus condiciones estéticas, planteamiento que no está exento de sus controversias. Estos estudios sobre el valor artístico de los videojuegos son muy contemporáneos, coinciden con el gran avance tecnológico y gráfico que han desarrollado los videojuegos desde los albores del siglo XXI y suelen centrar su atención en el carácter visual de estos (Tamayo, 2013). En general, estas posturas buscan complejizar la actividad videolúdica para que la historia del arte sea capaz de identificar en los videojuegos un arte legítimo en sí mismo (García Martín, 2019), pues consideran que la capacidad que estas tecnologías tienen de conectar a niveles emocionales y sensibles con los jugadores es una propiedad inmanente de cualquier tipo de arte (Hidalgo Vásquez, 2011). Ciertamente los postulados que defienden a los videojuegos como un objeto artístico son muy sugerentes, sin embargo, también parece que esta visión sitúa a los juegos de video como un fetiche de la mercancía, ya que pasan desapercibidas, de nuevo, todas las relaciones sociales, económicas y políticas que los videojuegos requieren para su producción.

Otra disciplina que actualmente realiza estudios sobre videojuegos son las ciencias de la comunicación, la cual indefectiblemente los considera como un medio. Esto plantea algunas

tesis interesantes, ya que es posible considerar el mensaje que estas tecnologías transmiten y con ello parte de su impacto social, desplegando así la dimensión social que tienen estas tecnologías. Además, se presentan herramientas metodológicas que permiten un tratamiento mucho más sistemático de los juegos de video en todos sus niveles. Desde este campo se han propuesto tres posibles formas de hacer estudios sobre videojuegos: i) desde la perspectiva de la tecnología, ii) desde la perspectiva industrial y cultural, y iii) desde un punto de vista semiótico o discursivo (Palao Errando y García Catalán, 2013). Estas tres posibles formas de abordar la cuestión (que pueden ser complementarias entre sí), pueden brindar diferentes herramientas conceptuales y metodológicas propias de la narratología, la sociología, la hermenéutica, la estética, etc., para aproximarnos interdisciplinariamente al tema y admitir el abordaje de muchas más aristas que los videojuegos tienen como “objetos de estudio”. Este enfoque permite, además, empezar a atisbar las relaciones económicas, sociales y políticas de estas tecnologías lúdicas. La propuesta tiene también otra ventaja: permite incluir en una visión de conjunto tanto a los “juegos serios” como a los videojuegos comerciales.

El enriquecimiento teórico-conceptual que aportaron las ciencias de la comunicación, y por supuesto los estudios literarios de manera indirecta, dieron como resultado un tipo de estudios específicos que analizan los videojuegos. Hoy en día se les conoce como *Games Studies* y es lo más cercano que existe, hasta el momento, a un campo de estudios autónomo y propio de los videojuegos. A este tipo de estudios también se les conoce como Ludología en algunos contextos académicos, principalmente estadounidenses. La principal propuesta de este campo reside en una noción bastante atractiva, a saber, la retórica procedimental o retórica de simulación (Bogost, 2007). Esto último hace alusión a una retórica propia de los videojuegos que hace afirmaciones muy concretas acerca de cómo funciona el mundo, no a través de las palabras o las imágenes, sino directamente con los procesos y los modelos que construyen. En otras palabras, las mismas reglas que establecen los videojuegos hacen afirmaciones sobre la sociedad y el mundo. Por tanto, siempre hay una imbricación política, tanto en la jugabilidad como en la programación de esa jugabilidad (Bogost, 2007). Para mi posición, este planteamiento es cardinal pues permite pensar en preguntas como: ¿En qué manera ciertas perspectivas políticas se representan en la jugabilidad y cuáles son excluidas?, ¿por qué algunas de esas perspectivas parecen divertidas y por qué otras no?, entre otras tantas más.

La propuesta de los *Games Studies*, además, permite dar cuenta de otros elementos menos explorados como los “modos de juego”, la programación y la cultura algorítmica que está implícita en la programación, sistemas, procesos y reglas que los juegos de video establecen para sus entornos gráficos. Por tanto, hoy en día plantear preguntas acerca del

espacio político, social y cultural de estas tecnologías se ha vuelto muy pertinente. Así, es posible explorar aquellas experiencias de juego donde la interacción con el sistema permite y fomenta en el jugador una reflexión de doble dimensión, a saber, ética y política (Arnau, 2013). Es decir, el juego es un objeto cultural que contiene valores y una ideología indisociable de su propio diseño y programación, pues las reglas, escenarios, personajes y “modos de juego” definen un marco referencial con proyección simbólica y de subjetivación.

Otro de los campos que muestra interés en aproximarse al estudio de estas tecnologías lúdicas son los Estudios Culturales que, de hecho, tienen una estrecha relación con las Ciencias de la Comunicación y los *Games Studies*. Hay quienes, incluso, identifican a los *Games Studies* como una rama de los Estudios Culturales. Sea como fuere, lo cierto es que la labor de este campo en el tema está, precisamente, interesado en superar la abstracción de los videojuegos con la sociedad. Por ejemplo, se reflexiona sobre cómo los juegos de video son una nueva expresión cultural que requiere de nuevos marcos interpretativos. A esta nueva expresión cultural que los videojuegos han empotrado en la sociedad, se le puede conocer como cultura algorítmica, y se le suele acoger con gran entusiasmo y optimismo transformador (Galloway, 2006). Sin embargo, se aconseja “mantener estos impulsos y emociones del momento” pero sin dejar desapercibido los problemas que pueden surgir alrededor de los videojuegos y que estos mismos pueden obliterar. Para ello, el campo mantiene un perfil crítico tanto con las posturas entusiastas como con aquellas pesimistas sobre los medios videolúdicos. Teniendo en mente que cada tecnología cultural y de comunicación tiene sus especificidades de producción, distribución, recepción, etc., es menester tener en cuenta sus respectivos procesos históricos (Miller, 2006). Podemos, por ejemplo, recordar el pánico moral que socialmente se ha sentido sobre los medios en general, desde las novelas hasta los Tik Toks, y extraer algunas lecciones que los estudios sobre los medios articularon a lo largo de su historia para pensar sobre estas cosas que llamamos videojuegos. Para ello se suele proponer una combinación de elementos de estudio para apuntalar una reflexión profunda sobre videojuegos, a saber, economía política, análisis textual y etnografía (Miller, 2006).

Pero, sin lugar a dudas, una de las aportaciones más sustanciales que los Estudios Culturales han hecho a la reflexión es, precisamente, concebir a los juegos de video dentro de la categoría de industrias culturales (Keogh, 2015). Así, se incluyen en el estudio algunos aspectos de economía política como las prácticas de precarización laboral o los modos de producción que están detrás de estos medios y que influyen necesariamente en su diseño, programación y cultura algorítmica (Kerr, 2011; Hammar, 2015). Por ejemplo, se han estudiado distintas formas de producción de videojuegos, cada una con sus especificidades,

limitaciones, alcances, posibilidades y valores específicos (Keogh, 2015). A su vez, también se han incluido temas y perspectivas de género que no se limitan sólo a problematizar la representación que los videojuegos hacen de las mujeres, que suele ser muy sexualizada, sino a las formas en las que las mujeres interactúan o juegan con estas tecnologías. Es decir, indagan las maneras en las que las mujeres se apropian, negocian, y gestionan sus prácticas de juego más allá de la representación que éstos hacen del género (Daviault y Schott, 2013).

También se ha analizado cómo la representación lúdica, de alguna clase de videojuegos, responden a modelos de Estado-nación propios de la modernidad que priorizan un enfoque etnocentrista europeo, reproduciendo así las condiciones del colonialismo. Dicho de otro modo, algunas mecánicas de juego establecen, bajo sus parámetros de programación, un sistema colonial que retrata a otras naciones, como por ejemplo las amerindias, como dinámicas, soberanas y modernas sólo en la medida en la que son capaces de replicar el colonialismo y las políticas de expansionismo propias del pensamiento universalista eurocéntrico. Lo que más llama la atención, es el hecho de que a pesar de que los videojuegos tienen el potencial algorítmico para hacer otro tipo de representaciones de las naciones nativas americanas, el juego (es decir, los diseñadores) decide(n) no hacerlo, reproduciendo así el esquema colonial que históricamente se ha desplegado en el mundo (Carpenter, 2021).

Y es que el contexto de producción influye en gran medida en el tipo de representaciones y discursos que ciertos juegos de video manifiestan. Por esta razón es importante considerar el estudio de las condiciones estructurales del capitalismo global y el poscolonialismo, ya que contribuyen a fomentar en los desarrolladores de videojuegos una reproducción de la memoria cultural e histórica en los diseños videolúdicos, reprimiendo y silenciando en el proceso las voces e identidades subalternas (Hammar, 2015). Aportaciones que los Estudios Culturales no han dejado desapercibidas, pues es posible identificar cómo en las representaciones hechas por algunos videojuegos subyacen a su vez las condiciones de la economía política que producen, o inspiran, las figuraciones y mecánicas del juego, y cómo esto influye a crear un cierre de los hechos históricos que se presentan acorde a una hegemonía cultural, desdibujando y silenciando la memoria subalterna del mundo.

Esto sucede especialmente con los videojuegos de temáticas bélicas e históricas que se desarrollan dentro de los tópicos propios del militamiento videolúdico. Y en este sentido, la investigación literaria culturalista no ha dejado de atender dicha problemática, por ejemplo, se han analizado videojuegos de distintos contextos para identificar el tipo de discursos, representaciones y usos políticos que diversos grupos armados les suelen dar, como, por ejemplo, el Estado Islámico o Hezbollah, y se han examinado, a su vez, tanto las ideologías

como los mensajes políticos que estos juegos buscan transmitir a sus jugadores. Algunas producciones videolúdicas hechas por grupos musulmanes, tratan de resistir y desafiar las representaciones hegemónicas del Medio Oriente y de la guerra contra el terror que, por lo general, hacen los juegos de video del norte global acerca de ellos (Saber y Webber, 2016).

Este tipo de nociones políticas e ideológicas en los juegos de video de militamiento tratadas por los Estudios Culturales, han realizado una mayor teorización sobre la política, o más bien, la ontología política adherida al sentido mismo de este género videolúdico en particular, revelando, a su vez, cómo el uso de estos videojuegos produce ciertas subjetividades políticas en sus jugadores. Se ha argumentado, de manera bastante sólida, cómo estos juegos de militamiento configuran una subjetividad política acorde a los valores presentes del neoliberalismo (Mantello, 2017), reflejando cómo la representación de la violencia que la psicología parece considerar inherente a los juegos de video, es, más bien, inherente a la economía política actual y no sólo a su representación videolúdica. Mientras los videojuegos sean producidos por una Industria Cultural, que, peor aún, termina articulándose a un tipo de industria como la militar, seguirá reproduciéndose un tipo de representación de violencia que define la política de nuestra modernidad, y que es muy poco cuestionada tanto en los sectores académicos como en la cultura de masas, pues sostiene un orden de producción económica y de sentido que es instrumentalizada por ciertas clases hegemónicas.

Como se podrá apreciar, la reflexión, análisis y estudio de los videojuegos se ha ido engrosando y concretizando con el tiempo. De una concepción inicial del videojuego enfocada sólo en el aspecto del entretenimiento se ha ido avanzando hasta comprender sus relaciones sociales de producción y hasta su ontología política. Por tanto, las implicaciones culturales de estas tecnologías se han ido comprendiendo y evidenciando con el tiempo. Es probable que, si el mundo no colapsa antes, estas tecnologías del juego sigan desarrollándose de manera sostenida hasta perfilarse como la actividad y/o práctica cultural más popular en las sociedades humanas, y dado el potencial y virtual alcance que tiene como medio, tecnología, objeto, práctica cultural, etc., se vuelva determinante para la subjetividad humana en el siglo XXI.

Esta afirmación encaja con el bagaje teórico enmarcado en la primera generación de la Teoría Crítica y su concepción de Industria Cultural. Entender este concepto como la mercantilización de la cultura sometida a la racionalidad instrumental para aplicar procedimientos industriales a la producción cultural no es suficiente, puesto que una de las principales inquietudes que ocupa el término es cómo el mercado cultural da cabida a lo que conocemos como cultura de masas y cómo eso afecta a los principios de organización del trabajo e inhibe proyectos emancipatorios. Así pues, el concepto aquí ayuda a vislumbrar cómo

los videojuegos contribuyen con dicho propósito. No obstante, también recurro al desplazamiento de industrias culturales que hacen los culturalistas y que flexibilizan un poco la solidez del concepto, pero sin dejar de atender los principios de organización del trabajo que me atañen aquí. Pero, probablemente el concepto clave en este trabajo de investigación sea el de representación propuesto por los Estudios Culturales. El término culturalista de representación plantea comprender la cultura como un complejo entramado de relaciones y sistemas conceptuales y lingüísticos estabilizados por códigos o convenciones sociales. Esa propuesta es muy útil para mi investigación, pues con base en ella podré analizar, revisar, indagar e investigar un corpus de videojuegos que de una u otra manera se relacionan con los intereses de las industrias militares, la memoria cultural y su representación.

A su vez, he decidido articular enfoques de los campos de estudio de la Cultura Visual y de la Ludología. Por un lado, me interesa la cultura visual de los videojuegos, esto es, las relaciones diferenciales de imágenes y sus contextos de producción, definidos y contenidos por el aparato visual del juego, es decir, las pantallas y sus imágenes en movimiento. Y, por otro lado, abordaré la retórica procedimental de los videojuegos, es decir, las relaciones diferenciales de procesos y sus contextos de producción, definidos y contenidos por el aparato procedimental, a saber, las computadoras y los algoritmos en circulación. Estos dos enfoques no son incompatibles con los conceptos de Industria Cultural y representación, por el contrario, ayudan a comprender la materialidad de los mismos, ya que permiten entender tanto la imagen y los procedimientos del juego de video como la materialización tecnológica de las industrias culturales y sus representaciones. Paradójicamente, utilizando los marcos teóricos de la Teoría Crítica y los Estudios Culturales, a saber, la concepción del videojuego como una modalidad de la Industria Cultural y la forma en la que éste producen una representación del mundo, puedo realizar una crítica que muestre los alcances y los límites del videojuego como dispositivo del poder, pero también como un posible artefacto de emancipación. Todo esto considerando con detenimiento las implicaciones visuales del video y las implicaciones lúdicas de los procedimientos que identifico como específicas del medio y que considero esenciales para la producción de sentido, significación, representación y socialización.

Importante tener en cuenta que el enfoque teórico de mi trabajo no obedece a un mero capricho de articulación de saberes, algunos de los cuales pudieran parecer incompatibles entre sí. No, esta articulación la exige el mismo “objeto de estudio”, pues para relacionarse con un objeto cultural o un proceso cultural que tiene un alto nivel de articulación y desarticulación, como es el caso de los videojuegos, hay que ser lo suficientemente hábil para armar y desarmar el andamiaje teórico de la investigación. Los mismos videojuegos son diversos aparatos y

tecnologías que se articulan y rearticulan materialmente, por tanto, requieren ser tratados como tal, o sea, hay que ser capaz de rastrear sus conexiones, de moverse en distintos campos y sortear los obstáculos que se presenten por la maleabilidad del tema. Por este motivo he decidido recurrir a una visión teórica-metodológica que parece idónea para dicha tarea analítica y crítica, y que Stuart Hall llamó “coyunturalismo”. Se trata de una forma de abordar los problemas de investigación que permita comprender los contextos como un conjunto variable de elementos articulados que producen una unidad concreta. Según Hall, además, es posible intervenir en esos contextos mediante una labor crítica y política (2007: 269-291).

Actualmente, los Estudios Culturales entienden esta forma de mirar los problemas relacionados con la cultura como una metodología llamada “contextualismo radical” (Grossberg, 2016:33-44). Este enfoque es de mucha utilidad porque permite entender el contexto de los videojuegos bélicos como una articulación contingente de tecnologías, sujetos, discursos e industrias. Así, este enfoque metodológico permite dar cuenta del complejo y contradictorio entramado de relaciones entre elementos de diversa índole, es decir, heterogéneos y diferenciados, pero que organizados en un cierto espacio y tiempo producen un contexto explícito. Esta visión teórica-metodológica tiene como principio contemplar cualquier representación y/o práctica dentro de una red de relaciones, lo que contribuye a superar cualquier tentativa de abstracción. En este sentido, dicho enfoque permite estudiar los juegos de video como unidades de articulación dinámica, procesual y contingente, sorteando universalismos o reduccionismos, y aproximando los análisis y el estudio a comprender algunos contextos de cultura-poder (Navarrete, M.; Ossa, S.; Rosas, G.; Yepes, R. 2021:257-281). Este enfoque, estos “lentes” metodológicos, permiten rechazar cualquier tipo de autoridad que ostente una explicación unitaria de la totalidad. Evita esencialismos, pero, al mismo tiempo, ayuda a determinar o identificar algunas estrategias para aproximar respuestas, aunque sean provisionales, a ciertas coyunturas políticas.

El contextualismo radical es un pensamiento sin garantías, pues no certifica que los resultados que se obtengan sean la respuesta, o la única respuesta, al problema que plantea una u otra investigación, una u otra estrategia política, una u otra crítica cultural. Es, en mi opinión, una metodología modesta, pero que puede arrojar reflexiones interesantes. Así, considero a este enfoque como un pensamiento que permite la formulación de variadas tesis, así como la identificación de unidades, módulos, relaciones, modalidades, articulaciones y coyunturas que se pueden manifestar en un determinado contexto. Es, por tanto, una metodología creativa, aunque bastante laboriosa.

En la investigación analizo tres videojuegos del género de militamiento. Se trata de producciones de diversas latitudes del orbe, a saber, Estados Unidos, Japón y Cuba. Por un lado, analizaré el juego estadounidense titulado *Call of Duty: Black Ops* (2010), principalmente por su explícito contenido político. Esto se aprecia desde la primera misión del juego, ya que el objetivo principal es el asesinato del líder cubano Fidel Castro. Luego, abordaré un videojuego japonés titulado *Metal Gear Solid V* (2014, 2015), ya que, a pesar de ser un producto nipón, lo cierto es que el grueso de su discurso gravita alrededor de la hegemonía económica, política y militar de Estados Unidos. Cabe mencionar que el prólogo de este juego, es decir, la primera misión, se desarrolla también en la isla cubana. Finalmente, me abocaré a estudiar una producción videolúdica cubana titulada *Gesta Final: Camino a la Victoria* (2013) que relata los acontecimientos de la revolución emprendida por el movimiento 26 de julio. Así, al tener presentes estos tres contextos y estas tres variables a lo largo del estudio, se podrán asociar con la hegemonía, el consenso y la subalternidad respectivamente.

Este corpus de tres videojuegos admite abordar una amplia gama de fenómenos, procesos y relaciones que me permiten estudiar, contextualizar y definir tanto los discursos como los usos políticos de esta clase de videojuegos. Otro factor que me llevó a elegir estos títulos en particular fue la interpretación, representación y simulación que de alguna manera hacen de la Revolución Cubana, así como de los territorios disputados durante la Guerra Fría. Esto produce un eje articulador que también permite comparar las perspectivas políticas expresadas en el corpus de análisis, pues, como podemos ver, la isla cubana es un tema recurrente en las narrativas de estos títulos, lo cual seguramente no es fortuito ni casualidad. Para estudiar estos videojuegos trato de hacer un análisis textual detallado y dedico un capítulo entero a cada uno. Busco hacer un análisis textual lo más robusto posible para aportar la mayor cantidad de datos, con el fin de aplicar una lógica comparativa y facilitar la identificación de rasgos, elementos y propiedades comunes entre los tres videojuegos, así como posibles disonancias y diferencias, para plantear, por último, reflexiones finales sobre las dimensiones políticas de los videojuegos de militamiento

Ahora bien, dicho lo anterior, debo señalar las posibles rutas de lectura del presente trabajo. Lo primero que puedo decir al respecto, es que, si bien, tanto en la introducción como en el índice presento una sugerencia de orden de lectura, lo cierto es que el lector podrá leer este escrito de acuerdo a sus propios intereses y disposiciones anímicas. Por supuesto, hay una interrelación en cada uno de los capítulos, pero el lector podrá decidir su propio orden de lectura, e incluso, leer sólo el capítulo que más llame su atención prescindiendo así de los demás. Cada capítulo está redactado con el propósito de que adquiera una relativa autonomía

y unidad en relación con las otras partes del texto, de esta manera el lector podrá articular y desarticular el presente escrito a discreción, modulando y configurando *ad libitum* los posibles sentidos de este trabajo de investigación.

Así, en el capítulo I, el lector podrá encontrar tanto una definición de videojuego como una propuesta general para realizar estudios sobre el mismo. Para esto, parto de un extrañamiento de la definición nominal del videojuego; posteriormente desarrollo y concibo una definición que admita los rasgos y elementos políticos que pululan en estas tecnologías del juego. Luego, doy cuenta de que cómo se puede hallar en la representación el principal núcleo del contexto videolúdico, lo que, a su vez, permite comprender la importancia del entramado y cableado de los juegos de video respecto a las expresiones y prácticas culturales de nuestro devenir. Una vez desarrollada y “agotada” la discusión sobre la importancia que la representación tiene en los videojuegos, me aboco a estudiar las principales disposiciones tecnológicas que habilitan la experiencia representacional videolúdica, a saber, el aparato visual y el aparato procedimental del juego en pantalla. Cada disposición tecnológica cuenta con una propuesta de análisis y estudio que, aunque puedan ser independientes, aquí están articuladas de manera complementaria y dialéctica; por un lado, el aparato visual es tratado con los criterios propios de la Cultura Visual, mientras que el aparato procedimental con los criterios de la Retórica Procedimental.

Una vez explicada mi propuesta de estudio y la forma en la que realizaré los análisis videolúdicos, aplicaré esa propuesta a los tres casos mencionados. Me interesa revisar títulos del género producidos en diferentes contextos, ya que eso permite indagar sobre las posibilidades y limitaciones tanto del género como del medio. Cada capítulo busca desentrañar e indagar en los discursos, imágenes y procesos de los videojuegos, los que éstos buscan representar, valorar o transmitir a los jugadores, y en qué medida eso es de utilidad política.

El capítulo II es, en realidad, la primera aplicación de mi propuesta de estudio, ya que realiza el análisis discursivo, narrativo, textual, visual y procedimental del videojuego estadounidense *Call of Duty: Black Ops* (2010). A través del análisis del aparato visual de este videojuego, identifico un tipo de régimen visual que define el grueso de los aparatos visuales de este medio particular. Por su parte, el análisis del aparato procedimental manifiesta una experiencia lúdica definida por la lógica interna del juego, que, al final de cuentas, limita la agencia del jugador a una narrativa concreta que delata los valores políticos y gubernamentales que buscan transmitir y justificar, no solamente en la forma en la que se debe hacer la guerra, sino también la política en general.

En el capítulo III realizo el mismo tipo de análisis, pero con el videojuego japonés *Metal Gear Solid V* (2014, 2015). Entre otras cosas, el capítulo muestra cómo los criterios del militamiento son tratados de manera provocadora por el diseño de esa experiencia videolúdica. Sin embargo, el capítulo también muestra cómo este videojuego continúa actualizando, legitimando y justificando la visión política del ejercicio militarista, aunque con un marcado acento neoliberal. Asimismo, las imágenes que produce el título son estampas coloniales y de saqueo, y los procesos del juego declaran un consentimiento tácito de los procedimientos de despojo y subalternización de los poderes de la hegemonía cultural estadounidense.

El capítulo IV estudio el videojuego cubano *Gesta Final: Camino a la Victoria* (2013). Este caso aporta un relativo contraste, ya que, debido a su respectivo contexto de producción, presenta algunas disposiciones videolúdicas distintivas, que delatan una posición comparativamente subordinada a las convenciones dominantes de las industrias culturales del videojuego, y que parecen oponerse, de alguna manera, a las representaciones hegemónicas que estos medios construyen de las diversas formas de vida de nuestro tiempo. Con esto, se pueden atisbar algunas posibles alternativas de representación, pero al mismo tiempo, la manera en la que este género videolúdico reproduce, de alguna manera, una legitimación y justificación política para hacer la guerra, comprobando así, los posibles y diversos usos políticos que estas tecnologías pueden hacer valer, sobre todo en estrecha relación con la memoria cultural.

Por último, en el apartado Reflexiones finales hago una serie de planteamientos sobre los usos políticos concretos que tienen los videojuegos bélicos, haciendo un ejercicio de comparación entre los análisis realizados en los capítulos II, III y IV. Puedo adelantar que esos usos políticos tienen mucho que ver con la intermediatización de la memoria cultural y las políticas de la memoria, así como algunas cuestiones más, que ya han relucido sutilmente en esta introducción pero que discutiré hasta ese momento.

Quiero finalizar esta Introducción con algunas advertencias. Este trabajo de escritura es también una exploración y una experimentación crítica, pues estoy tratando de desarrollar formas de realizar mi trabajo cultural, crítico e intelectual de manera propia y adecuada a mi convulso momento histórico. Aspiro hallar una posición que me permita pensar, y al mismo tiempo sobrevivir, a una situación agitada, sacudida y casi esquizoide de la realidad política y sociocultural actual. O, mejor dicho, pretendo la supervivencia de mi particular contexto, pero también deseo conectar con el mayor número posible de estudiosos del tema y desarrolladores de videojuegos para pensar juntos sobre los posibles usos políticos que les podemos dar a estas

tecnologías del juego, ya que los cambios políticos, sean grandes o pequeños, requieren de la articulación de un gran número de formas de vida para efectuarse con decisión y aplomo.

Cabe mencionar que este trabajo de investigación trata de dar cuenta de mi formación interdisciplinar y transdisciplinar, de los diversos desplazamientos que un estudiante del Posgrado en Ciencias Sociales y Humanidades de la UAM-C puede tener en su travesía universitaria, así como en el aprendizaje con profesores adscritos a diversos campos de estudio. Mi principal intención es presentar un trabajo de crítica cultural a mis lectores, asesores y evaluadores, con el interés personal y el deseo genuino de que su lectura sea lo suficientemente amena y grata para aquella o aquel hermeneuta que decida zambullirse en este piélago de enunciados. Así, no me queda más que agradecer el tiempo que el lector dedique a este trabajo de investigación. Mi más sincera gratitud por ello.

“Si no tienes cuidado, los periódicos te harán odiar a las personas que están siendo oprimidas y amar a las personas que están oprimiendo.”

Malcolm X

CAPÍTULO I

Representación

¿Qué es un videojuego? La pregunta puede considerarse un tanto burda en nuestra actualidad, pues la respuesta parece ser simple: un videojuego es un juego electrónico que se visualiza mediante una pantalla. Pero esto no es suficiente. Hay algo que falta en esta definición nominal, pues visto desde esa perspectiva pareciera que estuviésemos frente a un objeto discreto que tiene sentido por sí mismo, pero lo cierto es que el videojuego como objeto requiere siempre de un sujeto para desplegar sus propiedades y características. Dicho de otra forma, el videojuego sólo tiene sentido cuando está en relación con al menos un sujeto, así pues, para mí es evidente que estamos frente a una relación dialéctica sujeto/objeto, y no frente a un objeto discreto medible y cuantificable. Negar la relación y ponderar sólo la parte objetiva remite y condena al videojuego a la abstracción e indeterminación. Si el videojuego requiere, casi como condición necesaria la relación con un sujeto, se puede intuir la manera en la que la definición nominal es, cuando menos, incompleta. ¿Un videojuego es eso y sólo eso?, ¿cables, circuitos, plástico? De nuevo, ¿Qué es exactamente un videojuego?

La primera respuesta no es satisfactoria, por ende, es menester insistir en ella. El sentido común podría sugerir que un videojuego es un videojuego, es decir, realmente no hay necesidad de ir más allá, ni cuestionar o problematizar, ya que un videojuego es justamente eso, un juego que se juega en una pantalla. Cualquier intento de abordarlo de manera filosófica es enmarañar y enredarse en el lenguaje. Respuesta muy válida, pues en definitiva el uso puede definir el sentido. Pero, así como la filosofía incomoda a mucha gente, las tautologías como la anterior incomodan mucho a la filosofía. Y mucho. ¿Qué haría el buen Sócrates en este caso? Seguramente preguntar y luego cuestionar las respuestas de sus interlocutores, ¿Qué es la justicia?, ¿Qué es la valentía?, ¿Qué es la virtud?, ¿Qué es un videojuego?⁸

Se podría recurrir a la literatura sobre el tema para responder a la pregunta. Pero pronto nos daremos cuenta de que las respuestas son tan variadas, diversas y al mismo tiempo sesgadas. Por ejemplo, para las ciencias de la comunicación el videojuego es un medio (Paolo Errando y García Catalán, 2013). Para la teoría del arte el videojuego es arte (Hidalgo, 2011. Tamayo, 2013. García Martín, 2019). Para la psicología un instrumento cognitivo (Malone,

⁸ Lo sé, no estoy hablando exactamente de las mismas cosas. Las preguntas de Sócrates eran más conceptuales, la mía seguramente es más modesta, pero jugaré un poco con esto de la mayéutica que parece muy empolvada en estos días.

1980. Malone y Lepper 1987. Bandura, 1994. Sherry, 2001. Carnagey y Anderson, 2005.) Para la pedagogía una herramienta educativa (Gee, 2004. Revuelta y Guerra 2012. López, 2016). Para la narratología el videojuego es una narración, relato, texto, etc., (Ryan, 2002. Atkins, 2007. Maietti, 2008) y así un largo etcétera. La respuesta a la pregunta: ¿Qué es un videojuego?, tiene su mejor respuesta, hasta el momento, en un: “depende, depende a quien le preguntes”.

Es cierto, el videojuego es o no una cosa dependiendo a qué disciplina se interpele. Se puede percibir que las respuestas dadas suelen ceñirse a los respectivos campos de estudio, es decir, cada disciplina verá en los videojuegos lo que su campo pueda explicar, o lo que más le acomode de acuerdo a sus respectivos marcos teóricos-conceptuales, intereses, metodologías y métodos. Dicho de forma llana, ven lo que pueden ver, o, lo que quieren ver. Es casi grosero el sesgo de confirmación en el que se puede caer si se asume un cierto y determinado manto para el estudio de videojuegos. Si se quisiera una definición de videojuego al estilo socrático, las respuestas dadas por estas disciplinas, aunque muy sugerentes, no son, ni serán del todo satisfactorias. Así que, hay que probar nuevas sendas para aproximarse a una posible respuesta, hay que pensar detenidamente la cuestión, más que buscar en las discusiones de otros.

Tal vez sea buena idea ensuciarse las manos. Trataré de hacer trabajo de campo; si es que lo puedo llamar así. Jugaré un videojuego. Lo primero, es echar un vistazo a nuestros congéneres para saber qué tipo de juegos de video recomiendan. La mayoría prefiere las consolas,⁹ es decir, estaciones de juego que se pueden instalar de manera doméstica, así que probaré una. Son algo costosas, en México un *Playstation 4* cuesta alrededor de 9 mil a 10 mil pesos, lo que equivale a dos meses de renta de un cuarto o departamento pequeño en un barrio popular de la Ciudad de México, o también un trimestre de alimentación de una familia de clase baja de cuatro miembros, o mejor aún, lo que equivale aproximadamente a 148 salarios mínimos en el 2020. Ya con esta primera experiencia se puede dilucidar que un videojuego no es sólo arte, medio, narración, texto, instrumento cognitivo o herramienta educativa como lo habían planteado las diferentes disciplinas más arriba, sino que también es una mercancía, y, de hecho, este enfoque es más relevante, pues una mercancía responde a una industria. Una industria responde a un modo de producción; un modo de producción a una determinada lógica material; una lógica material a determinadas prácticas y relaciones sociales, etc. Por ejemplo, hoy en día es posible comprar directamente en internet una consola de juegos de video sin necesidad (aparentemente) de una sola interacción humana en la transacción, tenerla al día

⁹ Aunque esto está cambiando drásticamente, los equipos de cómputo especializados para videojuegos cada día tienen mayor preferencia entre los videojugadores.

siguiente en la puerta de la casa casi como por arte de magia, y todo a base de clics e intercambio de información entre un consumidor homogéneo y una corporación trasnacional.

Debo admitir que estar frente al objeto es algo extraño, no tiene aura, pues es un objeto estándar que se parece a millones de consolas más, pero a pesar de esto, hay algo que da la impresión de una voluntad y cierto poder de seducción, como si, en efecto, tuviera vida propia. Seguramente es el efecto de la fetichización de la mercancía de la que habló Marx y que afecta mi percepción. Una vez superado el hechizo, llega el momento de tocarla, conectarla, articularla. Para que esta máquina pueda funcionar requiere de ciertas unidades tecnológicas, a saber, corriente eléctrica, una pantalla, un mando y conexión a internet. Estas unidades por sí solas no producen ningún contexto, representación o juego, pues son sólo elementos discontinuos y contingentes que requieren de su conexión para funcionar como un videojuego. Sólo hasta que se articulan dichas unidades podré jugar con la pantalla.

Primero, se conecta la toma de corriente a la consola. La consola se conecta al televisor. El mando, control o *joystick* se conecta a la consola y el circuito está casi listo; digo casi, porque todavía falta articular una unidad fundamental para estabilizarlo, esto es, las manos que sujetan el mando, pues con esta simple acción aparece el sujeto en la ecuación, y aparece precisamente sujeto —en un sentido literal— al mando de la consola. Muchas de las funciones fisiológicas quedarán condicionadas y sujetas al mando, ya que el cuerpo se conecta, aunque tal vez sea mejor decir que el cuerpo se articula al circuito del medio, dispositivo, artefacto, o lo que sea que sean estas cosas que llaman juegos de video.

Para poder jugar sólo es cuestión de encender el televisor, luego la consola, y esperar un poco. Pero lo primero que aparece en la pantalla de la televisión es una especie de advertencia que reza así: “Vea los avisos de salud y seguridad en el menú de Configuraciones”. Inmediatamente se comprende y confirma que el cuerpo está articulado como una unidad más, y que está sujeto al circuito del videojuego, pues la misma consola notifica que esta tecnología tendrá efectos concretos en el organismo. En este punto podrá parecer que todas las unidades que se han articulado (energía eléctrica, consola, televisión, mando, cuerpo) dan por fin la posibilidad de jugar, pero esto no es así. Todo indica que esta tecnología todavía no está totalmente ensamblada. Es importante, primero, configurar la articulación de otra unidad, pues el aparato pide que se conecte a una red, o sea, solicita una conexión a internet para generar una mejor experiencia de juego. En un punto también sugiere, incluso, activar el reconocimiento facial para facilitar el ingreso a la consola. Para hacer esto es necesario conseguir otro módulo o unidad tecnológica y conectarla al circuito videolúdico, es decir,

comprar una cámara especializada para dicha disposición. Esta última sugerencia parece que es completamente opcional, por fortuna.

Ahora, conectado a una red, parece que sólo falta una última cosa, introducir un juego en la consola. Dispongo de algunos cuantos títulos, escojo uno, saco de una caja un disco compacto que contiene las reglas, los modelos, el diseño y los códigos de programación de un juego en particular *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Japón, 2015), lo inserto en la consola y ésta lo computa, procesados los datos, ahora sí, podré jugar. No, esperen, todavía no. Además de que la consola necesitó cierta información y datos para trabajar, el juego que elegí también requiere y solicita información personal para funcionar. Datos como el nombre, dirección de correo electrónico y hasta fecha de cumpleaños. Comparto la información. Luego, se muestra un extensísimo contrato que solicita la aceptación de ciertos términos para jugar. La solicitud es un permiso para el manejo de los datos que recién compartí a la máquina, así como los que iré produciendo durante la partida, e informa sobre las políticas del uso de las plataformas online del juego. En ese momento es posible comprender, que el cuerpo no se articula solamente al circuito material del videojuego (energía eléctrica, consola, mando, televisión), sino que, además, se conecta con otras corporaciones en una imbricada red de infraestructuras informáticas y bases de datos en las que la interacción se diversifica, aunque siempre mediada por administradores y servidores que son propiedad de una u otra determinada corporación. Así, los cuerpos se conectan y sujetan a una tecnología videolúdica específica. Casi me atrevo a decir que pasamos a ser cyborgs, pero es algo que no diré, lo dejaré relegado a mis pensamientos más íntimos. No quiero sobredimensionar la cuestión.

Una vez aceptado los términos del contrato, podré jugar, ¿no es así? No, el videojuego solicita, además, el diseño de un emblema para una corporación y, más importante aún, el diseño de un avatar.¹⁰ Tendré que diseñar, con la ayuda de una base de datos de características físicas, un modelo virtual de una figura humana masculina más o menos genérica, pero con los rasgos del rostro que quiera conformar. No puedo negar que mi primer impulso fue tratar de emular mis propios rasgos físicos, porque de esa manera podría representar mi cuerpo en el entorno virtual del videojuego, así que, una vez diseñado el avatar, por fin podré jugar.

¹⁰ Avatar tiene un profundo sentido religioso, para el hinduismo el avatar era la encarnación terrestre de un dios. No obstante, hoy en día se entiende la palabra como la correlación de una identidad virtual que prefigura la representación de una persona en el ciberespacio. Una especie de proyección digital e informática que permite a una persona interactuar con los ambientes cibernéticos, digitales e informáticos, como, por ejemplo, un entorno gráfico de videojuego. Aunque en ocasiones, también puede ser entendido como un sujeto virtual que es proporcionado por el mismo diseño del videojuego para que el jugador pueda interactuar con el ambiente creado por el aparato computacional y desarrolle su partida de juego.

El escenario del juego es un hospital, allí hay dos personajes principales, uno es el protagonista del juego, el otro, el avatar que he creado. Hay más personajes, un doctor y enfermeras. A través de los diálogos se relata que mi rol en este juego es el de salir de un coma de nueve años. La recuperación será lenta dice el doctor, pero intempestivamente es asesinado frente a mis ojos. En este punto del juego no puedo hacer nada, supuestamente acabo de salir de un coma y mi cuerpo virtual no está preparado para ningún tipo de acción, sólo puedo mover la cabeza para observar la angustiante escena, lo que consigo hacer meneando la palanca del *joystick* (Ver figura 1.1). Así pues, veo cómo una asesina profesional da muerte al médico para después amenazar a mi avatar. Los mandos no me permiten ninguna otra acción más que mover el plano de la cámara, que está dispuesta en una perspectiva en primera persona para situar la acción siempre de manera subjetiva, como si yo estuviera allí.

En el último momento el protagonista del juego consigue rescatarme,¹¹ menciona que debo escapar del hospital junto con él ya que el edificio pronto será atacado por fuerzas paramilitares, así que me inyecta una sustancia que me permitirá recuperar la movilidad del cuerpo virtual y luego sale al pasillo. La perspectiva cambia a tercera persona y puedo ver la representación del cuerpo de mi avatar que se arrastra por el suelo tratando de alcanzar al protagonista (Ver figura 1.2). A pesar de que ahora tengo más control de las acciones del cuerpo del avatar, este sigue teniendo dificultades para responder a las acciones de mi mando. Sus movimientos siguen siendo tardos y torpes. La escasa respuesta de los mandos a mis indicaciones busca representar las dificultades físicas de un cuerpo que estuvo inhabilitado durante largo tiempo, y dejar en claro que las funciones corporales y fisiológicas del avatar todavía no son estables. Al menos así se representa en el juego, no sólo a través de la narración visual sino también mediante la dificultad que el jugador tiene al usar los controles de esta parte del videojuego.

Aquí hay en juego algunas consideraciones importantes que debo comentar. He diseñado un avatar para representarme en el juego; el entorno virtual del videojuego hace la representación de un hospital, donde se ven enfermeras en uniforme, un doctor con bata blanca, instrumental médico y demás *atrezos* para la escena; la modalidad del juego representa una imposibilidad física en un cuerpo virtual, haciendo penoso el control del avatar; e incluso yo como jugador estoy representando un papel con ayuda de ese avatar para que la historia, la narración y el relato del juego avancen.

¹¹ O bueno, a mi avatar, gracias la subjetividad de la cámara es algo confuso no diferenciarme de las acciones virtuales que observé en pantalla.



Figura 1.1 Un doctor siendo asesinado ante la mirada del avatar y el jugador.



Figura 1.2 El jugador luchando por controlar al avatar que acaba de despertar de un largo coma.

Es curiosa la preeminencia de la representación en este primer acercamiento de campo. Pero, independientemente de las representaciones hasta ahora detectadas, lo cierto es que el cuerpo ha segregado adrenalina. Efectivamente, mi cuerpo sujeto al mando ha sido afectado por la representación de ese cuerpo virtual, mediante un cuerpo gráfico, vulnerable y precario que tiene la necesidad de escapar de los enemigos en pantalla, pude notar cómo mi propio cuerpo reaccionaba ante las imágenes en movimiento. Las representaciones que construye este videojuego transfieren al cuerpo sujeto y material la ansiedad, el estrés y el potente estado de alerta necesario para sobrevivir en una situación de extrema vulnerabilidad. Es interesante, pues en ciertas circunstancias un cuerpo virtual afecta directamente al cuerpo de carne y hueso. Es posible apreciarlo en las manos sudorosas que sostienen el mando. El organismo se conecta al aparato, no sólo mediante las manos, y tampoco se limita a la vista fija en la pantalla (que no perdía un sólo detalle para salvarme de la representación de una inminente muerte violenta), sino que los propios estados mentales, las propias representaciones mentales del cerebro se articulan y conectan con las representaciones hechas por el videojuego. En otras palabras, el sujeto se articula completamente y se compromete en distintos niveles psíquicos con las representaciones propuestas por el videojuego.

Pero continuaré jugando. Después de superar algunos obstáculos y conseguir escapar del hospital, las cinemáticas,¹² que de vez en cuando se intercalan con el juego, casi siempre

¹² El término cinemática hace referencia a secuencias de video en la que la interacción entre jugador y máquina se suspende en favor de la narración, el avance de la trama, la sugerencia de pistas, la carga de los renders de algún escenario o entorno gráfico, o por algún otro motivo que el diseño del juego de video requiera para su funcionamiento y desarrollo. En ocasiones estas cinemáticas pueden ser producto de formas tradicionales de cinematografía o de técnicas audiovisuales más convencionales, es decir, se recurre a la cámara y actores para producirlas. Sin embargo, la gran mayoría de las cinemáticas consisten en animaciones, ya sean tradicionales, prerrenderizadas o renderizadas para su realización, que de acuerdo a la habilidad de los diseñadores pueden emular un lenguaje cinematográfico con la tecnología computacional. Para una mayor discusión ver Esteban-Espinosa, German (2020:107-116).

asumiendo una visión subjetiva de la acción, buscan transmitirme la mayor emoción posible, ya que tratan de conectar con la sensibilidad de un lenguaje muy similar al cinematográfico. Una vez que consigo escapar, al fin se proporciona toda la información del contexto en el que estoy jugando, que, curiosamente, se trata de un contexto histórico, o más bien, la representación de un contexto histórico. Tras la recuperación de todas las funciones fisiológicas y corporales del avatar, la primera misión del juego será en una representación de la ocupación soviética de Afganistán en la década de 1980. La representación que hace el entorno virtual trata de simular la topología de un desierto afgano con todo y su flora y fauna. El escenario es un enorme espacio virtual abierto que posibilita su exploración. A pesar de poder explorar libremente el entorno, lo cierto es que el jugador tendrá que estar siempre atento y cuidarse del enemigo, que en este caso son soldados soviéticos, pues éstos tienen distintas bases en la región y suelen patrullar los alrededores. Ahora bien, la primera misión consiste en rescatar a un camarada hecho prisionero por el enemigo, por lo que el avatar tendrá que infiltrarse en una base enemiga y rescatar a su compañero en desgracia.

El videojuego aporta información sobre el clima, el terreno (que son recreados en su espacio virtual), así como la posición de los enemigos, o los recursos de los que se puede disponer, etc., pero al mismo tiempo como jugador comparto información con el juego, pues cada acción, cada movimiento, cada decisión imbricada en mi forma de juego queda registrada en la base de datos de la partida, y de esa manera el videojuego puede detectar conductas o patrones en mi jugabilidad para anticiparse a mis acciones. Esto con la finalidad de hacer a los soldados enemigos cada vez más hábiles contra mis ataques, es decir, aprenden cómo juego para evitar que mis acciones tengan efectos favorables en el campo de batalla. Así pues, por ejemplo, si suelo infiltrarme a las bases enemigas por la noche cuando la visibilidad es menor, el juego recaba esta información para transmitirla a los soldados, así ellos se equiparán con gafas de visión nocturna o dispondrán de una mayor iluminación en sus bases para mejorar su visión de campo. O si uso muchos tiros a la cabeza para abatir a los enemigos, estos posteriormente se equiparán mejor y comenzarán a ponerse cascos para dificultarme todavía más la partida de juego. Lo anterior, a su vez, incentiva que también modifique mis estrategias de juego, lo que significa un constante intercambio de información entre videojuego y jugador.

Pero es momento de parar. En este punto del juego mis ojos duelen y arden, mi mano izquierda está dolorida y el mareo me provoca náuseas. Los efectos concretos por jugar a través del video son reales y constatables en mi cuerpo; estas tecnologías repercuten de diversas maneras en el organismo. Pero lo cierto es que este primer acercamiento brindó una experiencia que tal vez ayude a contestar por fin la pregunta inicial. ¿Qué es un videojuego? Pues bien, es

la articulación contingente de un sujeto con ciertas unidades tecnológicas de propiedades y disposiciones electrónicas, visuales e informáticas que ponen en circulación una variedad de representaciones con las cuales se interactúa a distintos niveles.

Necesito un momento, alejarme y luego mirar de cerca la definición que acabo de acuñar. Seguramente puede existir una mejor definición que la que he planteado aquí, pero, también es probable que ésta sea de utilidad para los propósitos de esta investigación. Admitiré esta definición de manera provisional para lo que sigue. Por el momento sirve, pues ayuda a introducir en la reflexión dos conceptos que antes no se veían tan presentes en la conceptualización del videojuego, a saber, el sujeto y la representación. De estos dos conceptos, la representación parece ser más que interesante, porque seguramente trata del eje que articula al objeto y al sujeto, ya que, al parecer, la representación revela la relación dialéctica entre ambos. Al menos esa es mi primera intuición. De hecho, si se me pidiera que respondiera en una sola palabra a la pregunta: ¿Qué es un videojuego?, me arriesgaría a responder: es representación. Pero este tipo de planteamiento lleva inexorablemente a una nueva cuestión que es de vital importancia, a saber, ¿Qué es la representación? ¡Ah, demonios! Estos filósofos, ¡Maldita sea su estampa!

Representación ¿Por qué es tan importante?

Pero no hay que desesperarse, empezaré a trabajar con esta definición. La representación es central, pues a través de las interacciones con ella se puede observar cómo se despliegan una gran diversidad de procesos culturales, discursivos, sociales, simbólicos y hasta materiales. Dicho de otra forma, la representación pone en movimiento al sujeto. ¿Hacia dónde? Por el momento no lo sé con certeza.

Lo que sí sé es que una de las disposiciones y características más definitorias de los videojuegos, respecto a otras tecnologías que generan representaciones con las cuales se pueden interactuar —como el cine, la televisión, o un libro—, es la informática. Si se entiende la informática como las técnicas de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos para el tratamiento automático de información en formatos digitales, puedo distinguir la peculiaridad que tienen los videojuegos en sus usos y construcciones de representación. Esto se debe a que la unidad tecnológica de la informática no está del todo presente en el cine, ni en la televisión, o en los libros, ni definen completamente sus representaciones.¹³ Esta cualidad

¹³ Una posible excepción podría ser la película interactiva titulada *Black Mirror: Bandersnatch* que apareció en la plataforma de *Netflix* en el 2018. En esta película se puede interactuar de manera más o menos informática,

informática pone en juego un intercambio computable de información constante, almacenable y de forma automática entre el videojuego y el jugador, algo que ni el cine, la televisión o los libros suelen hacer.¹⁴ Las representaciones que aparecen en estos medios suelen estar más cerradas informáticamente, no precisan de información concreta de su audiencia para desarrollar su representación en tiempo real. Dicho de forma más sencilla, los libros no solicitan reconocimiento facial para poder ser leídos, ni el cine pide que se configure un avatar para que el espectador interactúe directamente con los personajes de la trama.

Ahora bien, ya que he puesto el ojo en la informática, regresaré brevemente al sujeto dentro de mi definición de videojuego. Por cuestiones de espacio no desarrollaré aquí todo el diálogo que podría entablar con las disciplinas que conceptualizan las nociones de sujeto.¹⁵ En cambio, recurriré a la vieja y siempre confiable etimología del término para mi reflexión. Sujeto proviene del latín *suiectus*, palabra que está compuesta por el prefijo *sub* (debajo), el verbo *iacere* (lanzar, tirar, echar) y el sufijo *to* (participio pasivo que ha recibido la acción). Así pues, la palabra sujeto puede entenderse en su sentido literal como “lo que se arroja por debajo”, aunque se entiende mejor como “amarrado”, “sometido”, “detenido”. Dicho esto, mi noción de sujeto refiere a algo o alguien que queda propenso, expuesto o sometido a algo o alguien. Por esa razón, cuando digo que las manos sujetan el *joystick* y así aparece el sujeto en la ecuación, hago referencia a alguien (persona) que queda expuesto a algo (videojuego). Pues cuando las personas deciden articular las unidades tecnológicas que requieren los videojuegos, quedan

pues para que la narración de la historia se desarrolle, el filme solicita información al espectador. Sin embargo, hay que señalar que este filme requiere de un dispositivo electrónico, informático y digital para que se interactúe a ese nivel con la trama, de lo contrario, la película se desarrolla de manera lineal. ¿Es esta película un contraejemplo de mi definición? Es posible, pero también es posible que esta película no sea cine, sino más bien un videojuego. En primer lugar, el cine bajo sus propias lógicas de producción carece de un enfoque informático en las construcciones de sus representaciones. En segundo lugar, *Bandersnatch* al requerir una tecnología con disposiciones electrónicas e informáticas para posibilitar al espectador una experiencia altamente interactiva, parece entrar más en el terreno del videojuego que en el del cine, ya que dichas unidades tecnológicas, como la informática, son completamente contingentes en el cine, a diferencia del videojuego donde parece una condición mucho más estable. Si bien, la discusión no se agota aquí, estas consideraciones merecen ser tratadas de forma más detenida en otro lugar. Empero, quisiera plantear que este contraejemplo no vuelve inoperante mi definición, al menos por el momento.

¹⁴ O al menos no a ese nivel, por ejemplo, en los libros de hiperficción explorativa, popularmente conocidos como “Elige tu propia historia”, el lector puede tomar decisiones sobre la manera en la que los personajes actuarán en la historia, modificando los eventos narrativos de la obra. La interacción entre sujeto/objeto parece explicitarse y afectar la representación como en el videojuego, pero estos libros no requieren de unidades tecnológicas digitales e informáticas para la producción de sus representaciones. Por tanto, hay una clara distinción en las representaciones que hacen estos libros y la de los videojuegos.

¹⁵ Uno de los temas, conceptos y problemas favoritos en la historia de la filosofía es precisamente la noción del “sujeto”. Éste puede ser abordado desde la lógica, la perspectiva ontológica, la gnoseología, la epistemología, etc., cada una plantea distintas cosas al respecto y cada una tiene diferentes implicaciones. Sin olvidar, además, la forma en la que la psicología, la psicología social y el psicoanálisis (sobre todo con el pesado de Lacan) aborda la cuestión. Aunque el debate aquí pueda ser muy interesante, no es oportuno por el momento, ya que implicaría un gran consumo de energía y tiempo para su desarrollo. Por eso apelo a la comprensión de mis lectores.

sujetas (propensas, sometidas, expuestas) a disposiciones informáticas, entre otras tantas cosas más, pero más importante, quedan expuestas a las representaciones que esas unidades tecnológicas posibilitan, producen, recrean o construyen.

El sujeto del que hablo, se trata de cualquier individuo o grupo que decide articular las unidades tecnológicas del juego para exponerse a sus disposiciones informáticas y representacionales. Este sujeto (de videojuego) tiene también algunas condiciones lógicas e históricas previas, como, por ejemplo, condiciones materiales, sociales, culturales y económicas óptimas para jugar con dichas tecnologías. A su vez, precisa de cierto capital simbólico, económico, cultural y social para jugar a través de la pantalla. También tiene cierto poder adquisitivo, cubierto su trabajo reproductivo y cuenta con algunas condiciones materiales básicas para disponer de tiempo de ocio y juego, entre otras cosas más. Aunque no todas las personas o individuos cuenten con estas condiciones previas que los posibiliten sujeción directa con los videojuegos, el análisis no se reduce a un ámbito individual, y es probable que tampoco a un nivel micropolítico. En algunos sentidos, a pesar de que un individuo no cuente con esas condiciones, todavía puede ser y estar sujeto a las representaciones que los videojuegos construyen, como expondré en los siguientes capítulos. Es decir, a pesar de que un individuo no sujeta como tal a un mando de videojuego, no quiere decir que no pueda estar sujetado a las implicaciones socioculturales que los videojuegos ponen en circulación a través de las representaciones visuales y lúdicas que producen y reproducen.

Entonces, las personas se articulan a las unidades tecnológicas para sujetarse a ellas con la intención de interactuar con las representaciones visuales y lúdicas. Es una especie de circuito: i) persona articula unidades tecnológicas, ii) se vuelve sujeto a ellas, iii) las unidades tecnológicas producen representaciones, iv) el sujeto interactúa con ellas y las modifica a través de ciertos mandos e interfaces. El objeto afecta al sujeto, y el sujeto afecta al objeto. El objetivo principal de este circuito cultural es la interacción con diversas formas de representación. El sujeto se articula y moviliza con todas las unidades tecnológicas con el único propósito de interactuar, así como seguramente disfrutar y gozar, con las representaciones y modelos de juego que se manifiestan a través de la pantalla. ¿Por qué?, ¿Por qué es tan importante?, ¿Por qué insisto tanto en el videojuego como una manifestación de la representación?

Antes de que hable sobre la representación, de que discuta y dialogue con algunos autores al respecto y trate de responder las preguntas que he hecho, es menester que mi lector tenga presente una historia mientras desarrollo la discusión. Se requiere de cierta sensibilidad para dimensionar adecuadamente lo siguiente.

Hay que recordar la mañana del 10 de enero del 2020. En un colegio de Torreón, Coahuila, los estudiantes se alistan para clases. Un niño de 11 años pide permiso a su maestra para ir al baño. Tarda más de 15 minutos. La maestra sale del salón para ir en busca del alumno. Este aparece vestido con una playera de un juego de video llamado *Natural Selection*, también está armado con una pistola calibre 40 y con otra arma de calibre 22.¹⁶ El estudiante acciona el arma y hiere de muerte a su maestra. También hiere a un profesor de educación física, así como a cinco de sus compañeros. Estas últimas víctimas sobreviven al ataque. El niño después de atacar a sus profesores y compañeros se suicida. Se sabe que el niño comentó a sus compañeros antes del incidente: “hoy es el día”.¹⁷ Esta clase de eventos son, a pesar de la brutalidad que hemos vivido a causa del narcotráfico y el capitalismo *gore* de la frontera norte, bastante escasos en nuestro contexto nacional. De hecho, probablemente se pueda registrar este momento como el primer tiroteo escolar perpetrado por un alumno en nuestro país. Este tipo de tiroteos suelen ser fenómenos sociales muy comunes en el contexto estadounidense, pero raros en nuestro territorio, por lo cual, en su momento, este fatídico evento fue bastante desconcertante a nivel mediático y popular. Que un niño de 11 años asesinara a su maestra para luego suicidarse es trágicamente inesperado. El alcalde de Torreón y hasta el mismo Gobernador de Coahuila, Miguel Ángel Riquelme, aseguraron que este hecho fue influenciado por la adicción que el niño tenía a los videojuegos. ¿En realidad los juegos de vídeo son las causas primeras de este tipo de eventos? Si los videojuegos tienen este poder de influjo, ¿qué papel juega aquí la representación?

No estoy apoyando aquí, aunque parezca lo contrario, la añeja discusión que la psicología ha propuesto sobre el tema, es decir, vincular las representaciones gráficas de violencia de los videojuegos con las conductas agresivas de sus usuarios. No se puede reducir el triste y lamentable evento de Torreón a la exclusiva influencia de los videojuegos,¹⁸ pues hay causas multifactoriales que rara vez se discuten en esta clase de tiroteos, como por ejemplo: la violencia simbólica a la que los estudiantes se encuentran sometidos en los salones de clase, el individualismo exacerbado a la que la ideología neoliberal expone a los sujetos tardo-modernos, la fragmentación del tejido social y las rupturas en los lazos de afectividad y

¹⁶ Gutiérrez, Fidel y Álvarez, Marcos. “Tiroteo en escuela en México: un alumno mató a su maestra y luego se disparó a sí mismo”. *CNN en español*. Fecha de publicación: 10/01/20. Consulta: 06/09/21. URL: <https://cnnespanol.cnn.com/2020/01/10/alerta-tiroteo-en-escuela-en-mexico/>

¹⁷ Redacción. “Tiroteo en Torreón, México: un estudiante dispara en su escuela y deja al menos una maestra muerta y 6 heridos”. *BBC News*. Fecha de publicación: 10/01/20. Consulta: 06/09/21. URL: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-51069270>

¹⁸ También llama la atención que la primera hipótesis de las autoridades haya sido, sin vacilar siquiera, mencionar la influencia de los videojuegos, emulando el lenguaje de algunos estadounidenses que prefieren buscar un chivo expiatorio antes que analizar el problema en todas sus dimensiones políticas, culturales y sociales.

solidaridad social, las condiciones de explotación y autoexplotación que la sociedad de rendimiento establece en el contexto global, la precarización de los lazos afectivos del entorno familiar en favor del discurso de la productividad y el adultocentrismo, la zona geográfica (pues no hay que olvidar que el norte del país es una de las zonas con mayores índices de violencia debido al narcotráfico, y en donde existen relaciones que permiten el acceso a las armas de fuego), y tampoco podemos descartar la cercanía que tiene Coahuila con Estados Unidos, pues la cultura de ambos países es mejor negociada por su relativa cercanía.

En fin, tomar como chivo expiatorio la adicción del niño a los videojuegos es una posición un tanto pueril, aunque negar la posible influencia de las representaciones construidas por esta tecnología del juego también parece equívoco e ingenuo. En otras palabras, hay que entender que las representaciones que hacen los videojuegos están insertas en ciertos contextos, que se pueden articular de diversas maneras y, por tanto, pueden tener una gran diversidad de efectos culturales, políticos y sociales. Es menester tener la suficiente sensibilidad para no demeritar, ni exagerar, el papel social que tienen los juegos de video en la cultura. Es necesario ponderar en su justa dimensión todas las aristas de los fenómenos como el de Torreón, y la relación que guarda con los videojuegos, porque dicha relación existe.

Cabe la pregunta: ¿Dónde ocurrió esto? Obviamente en Torreón, Coahuila, México, la pregunta no alude a la ubicación geográfica, más bien por la dimensión, el campo, el espacio si se quiere, donde este evento acaeció. ¿Fue en la sociedad?, ¿Es en la sociedad donde estos eventos se producen?, ¿Fue en la cultura?, ¿Nuestra cultura posibilita eventos como este?, ¿Por qué en el norte del país y no en el sur?, ¿Por qué no escuchamos que un niño de San Cristóbal de las Casas tiroteó a sus compañeros y maestros, ataviado con una playera de *Natural Selection*?, ¿Son sociedades distintas acaso?, ¿Son culturas distintas acaso? La respuesta, al menos a estas dos últimas preguntas son: sí y no.

Hablar de representación lleva inexorablemente a hablar de cultura y sociedad, así como también de lenguaje, significado y sentido. Para los Estudios Culturales la cuestión es muy clara, el lenguaje es un sistema representacional que facilita el intercambio de sentido, en un ámbito —o, si se prefiere, espacio— en el que los significados, o formas de significar, son compartidos por un grupo social (Hall, 1997:1-7). Esto ayuda a resolver algunas de las primeras cuestiones que he planteado más arriba y que sintetizo en la siguiente pregunta: ¿En dónde ocurrió el evento de Torreón, acaso fue en la sociedad o en la cultura? La respuesta es: en ambas. Pero iré un poco más despacio.

Como seres humanos nos pasan cosas muy curiosas. Pensamos, ideamos, sentimos, soñamos. Nos duele cuando alguien muy cercano se va para siempre, gozamos cuando vemos

a nuestra progenie crecer, proyectamos a futuro, tenemos ideas para cruzar océanos, o para llegar a la luna, o a marte; extrañamos a alguien especial cuando está lejos, nos preocupa cómo llegaremos a la vejez, deseamos con vehemente pasión a otra persona, etc. Todas y cada una de estas cosas que pasan en nuestra mente (o cuerpo) pueden ser comunicadas o transmitidas a otras personas. Para ello nos valemos de signos y símbolos, es decir, solemos usar sonidos (que se articulan de diversas maneras para crear palabras), letras (que se articulan de diversas maneras para hacer palabras escritas), notas musicales, imágenes, hasta objetos si es preciso (Hall, 1997:1). Con todas estas formas conseguimos (re)presentar nuestras ideas, sentimientos y pensamientos a otros. Es en nuestro orden simbólico, y principalmente con el lenguaje, donde podemos comunicarnos con los demás y donde producimos significado. Y en este punto es donde entra en juego el concepto de cultura. Pero para entender mejor esto sería pertinente contrastar algunas de las formas en las que se concibe la cultura.

Tratar de definir la cultura no es tarea fácil, pues hay una gran diversidad de problematizaciones de la cuestión desde distintos ángulos y, por supuesto, momentos históricos. Por ejemplo, se puede pensar en la concepción de cultura como sinónimo de formación y educación, a manera de cultivo muy al estilo de la agricultura. Pero también cultura ha sido comprendida como sinónimo de civilización. Aunque también ha sido definida por el sentido común, y en nuestros días se perfila como la más usada, como el cúmulo de ciertas producciones literarias, pictóricas, arquitectónicas, escultóricas, artísticas; o también comics, programas de televisión, películas, novelas, dibujos animados, etc. Sin embargo, hay algo que se conoce como el “giro cultural” en las ciencias sociales y humanas que precisa a la cultura como un proceso, o como una serie de prácticas (Hall, 1997:3). Estos procesos o prácticas tienen que ver con la capacidad que tienen las personas de compartir un lenguaje que les permite intercambiar significados. La cultura sería, según Stuart Hall, una dimensión donde es posible el intercambio de significados dentro de una sociedad. Dicho con sus propias palabras:

Decir que dos personas pertenecen a la misma cultura es decir que interpretan el mundo aproximadamente de la misma manera, y pueden expresar sus pensamientos y sentimientos sobre el mundo de maneras que los demás puedan entender. Por lo tanto, la cultura depende de que sus participantes interpreten de manera significativa lo que está sucediendo a su alrededor y "le den sentido" al mundo, de maneras muy similares (Hall, 1997:2).¹⁹

¹⁹ A menos que indique lo contrario, las traducciones del presente escrito han sido realizadas por mí.

Así pues, el lenguaje, como sistema representacional pone en movimiento, o en circulación, el intercambio de significados. Esto tiene efectos concretos en la realidad material de la sociedad, pues además de significados, la representación produce sentido y con esto prácticas. En palabras de Hall: “Los significados culturales no están sólo ‘en la cabeza’, sino que organizan y regulan las prácticas sociales, *influyen en nuestra conducta y, en consecuencia, tienen efectos reales y prácticos*” (Hall, 1997:3).²⁰

El panorama que proporciona Hall y los Estudios Culturales acerca de la representación aporta un horizonte de comprensión mucho mayor. Atendiendo su lectura, se puede hacer, tal vez, una mejor interpretación de lo sucedido en Torreón en el 2020. Cuando planteo que el norte y el sur son culturas distintas, aventuré una respuesta simultánea negativa y positiva, quiero explorar eso. La situación es compleja, y se puede seguir precisando con ayuda de Hall, pero puedo afirmar que el norte y el sur del país sí refieren a culturas distintas en tanto que de manera independiente tienen cada una su propio lenguaje en común, o sea, una forma de significar específica y que es compartida por el grupo —y al mismo tiempo— distinta respecto a otros grupos, ya que responde a formas concretas que tienen de intercambiar significados muy propios de sus respectivos contextos. También puedo afirmar que no, en el sentido de que, a pesar de que tanto los grupos del norte y el sur del país tienen formas distintas de significar y representar, y, por tanto, de producir prácticas culturales diferentes y diversas, al mismo tiempo comparten un lenguaje que en un contexto más amplio se presenta como común, y que permite el entendimiento, negociación e intercambio de significados entre sí. Esto es interesante, pues habla de una gran diversidad de modificaciones y negociaciones con el lenguaje. También habla de la forma en la que el lenguaje puede desplazar o negociar el significado y el sentido, pero al mismo tiempo, la capacidad que tiene de fijarlo de acuerdo a ciertos contextos. Esto quiere decir que: ¿El lenguaje cambia y muta, pero no de forma indefinida? Es algo en lo que tendré que pensar de forma detenida, pero por el momento, en otro lugar.²¹

²⁰ El énfasis es mío.

²¹ Si bien, no ahondaré en esta cuestión, sí me gustaría ofrecer algún comentario de Hall al respecto, ya que permite comprender las posibilidades de fijación de sentido dentro de un contexto lingüístico: “...el sentido no es resultado de algo fijo allí fuera, en la naturaleza, sino de nuestras convenciones sociales, culturales y lingüísticas, entonces el sentido nunca puede fijarse de manera definitiva. Podemos todos ‘ponernos de acuerdo’ en hacer que las palabras tengan diferentes sentidos —como hemos hecho, por ejemplo, con la palabra ‘gay’, o el uso, por los jóvenes de la palabra ‘horror’ como término de aprobación—. Desde luego, debe haber *alguna* fijación del sentido en la lengua, de otro modo no nos podríamos entender unos a otros. No podemos levantarnos una mañana y decidir súbitamente representar el concepto de ‘árbol’ con las letras ‘wxyz’, y esperar que la gente entienda lo que estamos diciendo.” La traducción corresponde a una edición en español, ver Hall (2010:452-453).

Ahora bien, al seguir la lectura de los Estudios Culturales puedo entrever una respuesta a la pregunta, ¿Qué es representación? Pues bien, la representación puede ser entendida como los lenguajes que usan símbolos, imágenes e iteraciones que nos evocan o hacen pensar, sentir o idear una determinada cosa; también son signos, palabras u objetos con los que ponemos una cosa en sustitución de otra, y con lo cual tratamos de transmitir nuestras ideas o lo que sucede en nuestra mente y cuerpo. La representación tiene la capacidad de mostrar mentalmente una forma, figura o cosa de la realidad y viceversa. Aunque ese no es el final de la historia, por el momento me quedaré con este cuadro que define o caracteriza la representación. Pero, hay otra cuestión que surge en este punto. En estos términos, ¿exactamente cómo funciona la mentada representación?

La representación es una parte fundamental en los procesos de producción de sentido, tanto a nivel individual como a nivel social, pues también es cardinal para el intercambio del sentido intersubjetivo, y por supuesto, cultural. Según Hall para que esto pueda darse, es necesario tener en cuenta la relación de dos sistemas de representación. Por un lado, el conceptual y por el otro el lenguaje (Hall, 2010:448-449). El bagaje conceptual (como primer sistema de representación) básicamente refiere a las representaciones mentales. Es decir, a la forma en la que nuestra mente o cuerpo figura, compone, forma, construye imágenes o conceptos de los objetos, sujetos, eventos, procesos y materialidades en general que se encuentran en la realidad “externa”. Sin estos conceptos no se podría hacer comprensible el mundo. Así pues, yo tengo un concepto de taza, rata, planta o mango en el interior de mi cabeza que corresponde y se correlaciona con un objeto que existe en el mundo. Por ejemplo, el concepto de mango hace referencia a un fruto oblongo que posee una cáscara, pulpa jugosa y dulce, tiene semilla y crece en los árboles (concretamente en las Mangíferas). Dicha representación mental permite interpretar el mundo, (re)presentando una cosa (un fruto) con un concepto (mango).

Estos conceptos no se presentan de manera simple como se podrá advertir, por el contrario, estos conceptos son complejos y sistematizados, de ahí que pueda considerarse como un sistema de representación, pues en tanto sistema, posibilita diferentes formas de organización, relación, clasificación, agrupación de los conceptos que se van construyendo en nuestras mentes o cuerpos. Es posible establecer relaciones de similitud, así como de diferencia, incluso podemos asociarlos o disociarlos (Hall, 2010:448). Por ejemplo, se puede relacionar el concepto de mango con el concepto de manzana. Ambos conceptos comparten ciertas características comunes como cáscara, pulpa jugosa y dulce, semillas y crecen en los árboles,

por lo cual estas dos representaciones mentales se pueden clasificar y organizar en el mismo conjunto de conceptos, en este caso, frutas.

Los conceptos que se crean en la cabeza no se limitan a las cosas que percibimos directamente con nuestros sentidos. Por ejemplo, un mango lo podemos oler, ver, tocar y saborear, es más, si le pegamos con nuestros dedos hasta lo podemos escuchar. Pero hay conceptos que no apelan a los sentidos de manera tan directa, como, por ejemplo: amor, verdad, amistad, metafísica, mentira, paz. Esta serie de conceptos se podrían considerar como un tanto abstractos, un poco más difusos y elaborados de manera “interna”. Empero, de la misma forma que en el caso anterior, estos conceptos se pueden relacionar, organizar y clasificar. Por ejemplo, se puede asociar a la guerra con la paz a pesar de que son antónimos, en tanto que sus características implican una estrecha relación entre ambos, como podemos leer en la máxima latina de Vegecio: *Igitur qui desiderat pacem, praeparet bellum* (si realmente deseas la paz, prepárate para la guerra), aquí parece que un concepto implica el otro y viceversa. Más interesante aún, son, tal vez, aquellos conceptos de cosas que jamás hemos visto en nuestra realidad social y que jamás veremos, a menos que convencemos a una persona de que represente el papel para ello, como es el caso de las quimeras, sayayines, minotauros, dioses, xenomorfos, cyborgs, etc.²²

Este sistema de representación que he expuesto aquí, también es llamado por Hall como sistema conceptual. Este sistema es entendido como la organización relacional de los conceptos. En palabras del autor:

Hay otros principios de organización como éstos en juego en todos los sistemas conceptuales: por ejemplo, clasificar de acuerdo con la secuencia —qué concepto sigue a qué— o causalidad —qué causa qué— y así sucesivamente. El punto es que estamos hablando no de una colección aleatoria de conceptos, sino de conceptos organizados, arreglados y clasificados dentro de relaciones complejas entre sí. *Esta es la manera como obtenemos nuestros sistemas conceptuales* (Hall, 2010, *ibid.*).²³

¿Ha notado el lector cómo he jugado con sus propias representaciones mentales? He apelado a ellas a lo largo de esta parte del escrito. Por ejemplo, tomaré de nuevo el concepto de mango.

²² Tomaré el caso, por ejemplo, de un nigeriano de 2.18 metros de altura al que ha sido convencido para que se disfrace como una criatura ideada por un artista suizo, y al que se dirigió sus acciones y movimientos como las de un parásito alienígena con marcados instintos depredadores que resultan muy peligrosos y hostiles para los humanos, como fue el caso del actor y artista visual Bolaji Badejo que encarnó y representó a un xenomorfo en la película de Ridley Scott titulada *Alien: el octavo pasajero* (1979). En este último caso, por ejemplo, se puede notar cómo las representaciones mentales (lo que habita en lo más profundo de la mente e imaginación) pueden incluso materializarse y establecer pautas de conducta en sujetos concretos.

²³ El énfasis aquí también es mío.

He apelado a la representación mental que usted tiene de esa fruta y para eso no fue necesario que yo estuviera presencialmente o virtualmente con usted, y le mostrara el fruto como tal. Usted comparte conmigo el concepto de mango, pues tiene esa representación mental que le ayuda a relacionarse con un objeto en particular, un fruto en este caso, que, debido a nuestra cercanía con la zona intertropical donde se favorece y facilita su producción, nos permite una experiencia bastante directa del fruto. A pesar de que, en el momento en el que usted esté leyendo esto, no tiene a la vista, ni a la mano, un mango,²⁴ he conseguido evocar el objeto gracias a la representación mental que usted tiene de él. Pues así, con el concepto que construyó en su mente, se relaciona con el fruto, lo representa. ¿Cómo he conseguido esto?, ¿Cómo he apelado a su representación mental de mango, o sea, a la forma en la que usted, de manera conceptual, (re)presenta un objeto en particular? ¿Cómo he tocado su mente? Así es, seguramente usted ya lo advirtió. Me he valido del otro sistema de representación: el lenguaje.

Hall menciona que poseemos distintos “mapas conceptuales”, es decir, muy diversas y variadas formas de hilar, relacionar y organizar los conceptos que construimos en nuestra cabeza. No obstante, al mismo tiempo, “...compartimos ampliamente los mismos mapas conceptuales y por tanto interpretamos el mundo, o le damos sentido, aproximadamente de la misma manera” (Hall, 2010:449) esto último, de hecho, es cultura. Sin embargo, compartir los mapas conceptuales no es suficiente para comunicarnos o percibir que, efectivamente, compartimos rasgos en nuestros respectivos sistemas conceptuales. El hecho de que usted, así como yo, tengamos la misma forma de representar y/o representación mental de un mango, no puede ser constatado a menos que compartamos algo más que nos permita intercambiar nuestras ideas, conceptos y significados. Este es el rol y la importancia del lenguaje, y más aún, de compartir un lenguaje.

Hall sostiene que nuestros mapas conceptuales compartidos pueden (y deben) ser traducidos a un lenguaje común. Para ello nos valemos de signos. Estos signos pueden ser organizados de diversas maneras y pueden ayudarnos a conformar palabras escritas, sonidos emitidos, imágenes visuales o hasta objetos diseñados que nos permitan relacionarlos con conceptos e ideas. Los signos a los que hacemos alusión están “en lugar de” (representan) nuestros conceptos (Hall, 2010, *ibíd.*). Retomo de nuevo el ejemplo anterior. Si pude apelar a su representación mental de mango (penetrar en su mente, escarbar en ella), fue porque presentamos el concepto con otra cosa que tanto usted como yo podemos comprender, a saber,

²⁴ Aunque claro, existe la posibilidad de que, en efecto, usted tenga un mango en el momento en el que lee esto. No tengo manera de saberlo. En dado caso, deseo que disfrute mucho, por mí, de su succulento sabor.

una serie de signos que están organizados de una manera específica. Concretamente utilizamos cinco signos, en este caso cinco letras del alfabeto castellano. Estos signos, obviamente, no son un mango, de hecho, son líquidos entre dos placas de vidrio, o tinta en una hoja de papel, dependiendo del formato en el que se esté leyendo este texto, sin embargo, organizados de una manera específica pueden (re)presentar un concepto que ambos tenemos en la cabeza, que a su vez (re)presenta un objeto en concreto.

Esta clasificación, organización, relación y uso estratégico de signos es lo que conforma un sistema, en este caso podemos denominarlo como sistema lingüístico. Así pues, este sistema lingüístico permite traducir nuestros sistemas conceptuales a otras personas, lo que también permite identificar las similitudes y diferencias de nuestros respectivos “mapas conceptuales”, es decir, la forma en la que interpretamos el mundo. En palabra del pensador jamaicano:

Cualquier sonido, palabra, imagen u objeto que funcione como signo, se organiza con otros signos dentro de un sistema en el cual halla su sentido. De esta forma el modelo de sentido que he venido analizando aquí es descrito a veces como “lingüístico”; y todas las teorías sobre el sentido que siguen este modelo básico son descritas como pertenecientes al “giro lingüístico” que se ha dado en las ciencias sociales y en los estudios culturales (Hall, 2010: 449-450).

Entonces, se puede decir que la representación funciona gracias a la estrecha relación de estos dos sistemas representacionales, a saber, el conceptual y el lingüístico. Mientras más elementos compartamos entre estos dos sistemas, sin perder de vista su relación, más podemos decir que pertenecemos a una misma cultura. En resumen, la cultura es un proceso de intercambio de significados (y esto último produce ciertas prácticas culturales). El sistema conceptual ayuda a interpretar el mundo, darle sentido mediante la producción de una serie de correspondencias. Por su parte, el sistema lingüístico depende de una serie de correspondencias entre las representaciones mentales y una serie de signos organizados en diversos lenguajes que se presentan “en lugar de” los conceptos que construimos a lo largo de la vida. La relación entre objetos, conceptos y signos es lo que permite producir sentido en algún determinado lenguaje. Dicho lo anterior, entiendo la representación como los procesos que vinculan y conjuntan estos tres elementos: concepto, relación y lengua (Hall, 2010:450).

A mi parecer, sólo queda una última cosa por exponer. ¿Cómo sabemos que un uso estratégico de signos (que, aunque estratégica no deja de parecer arbitraria) indica que una forma lingüística “está en lugar de” un concepto? Muy sencillo, en palabras de Hall:

El sentido no está en el objeto, persona o cosa, ni está en la palabra. Somos nosotros quienes fijamos el sentido de manera tan firme que, después de cierto tiempo, parece ser una cosa natural e inevitable. El sentido es construido por el sistema de representación. Es construido y fijado por un código, que establece una correlación entre nuestro sistema conceptual y nuestro sistema de lenguaje de tal modo que, cada vez que pensamos en un árbol, el código nos dice que debemos usar la palabra castellana “árbol”, o la inglesa “tree” (Hall, 2010: 451).

La cultura también son los códigos que compartimos para estabilizar la relación entre ambos sistemas, es decir, las “reglas” de traducibilidad entre ambos planos, el conceptual y el lingüístico. Dichos códigos son entendidos como los conjuntos de convenciones sociales (Hall, 2010:452). Y permiten un uso estratégico (aunque completamente arbitrario) de ciertos signos que permiten “fijar” el sentido de una cosa por otra. Esto es lo que se puede entender, en términos generales, por cultura (compartir mapas conceptuales, compartir un lenguaje, y compartir una serie de convenciones sociales que estabilizan esa relación); sin dejar de contemplar la incorporación, introyección, internalización y manejo de estas convenciones sociales (códigos) a nuestras prácticas. Es decir, al hablar de estos códigos no sólo se habla de traducibilidad de conceptos al lenguaje, si no de agencia, acción, deseo y voluntad. Puedo decir que, de manera más trágica, son estos códigos los que gobiernan nuestras prácticas de representación.

Sin embargo, a pesar de que la representación y su función cultural son de gran peso, el tópico no se agota en este plano. La función de la representación no es exclusiva del ámbito conceptual-lingüístico-cultural. Si se piensa la representación de manera simple, es decir, tratando de simplificar su función al punto de detectar (o construir) su ontología, por decirlo de alguna manera, se podrá notar que la capacidad de presentar una cosa por otra, de poner una cosa “en lugar de” otra, es lo que resulta elemental para la representación. Así pues, de esta manera, se puede detectar los usos que se le dan a la representación en otros ámbitos. Por ejemplo, en la política y en la economía también se usan esquemas de representación.

Con esto podemos comprender la importancia que la representación tiene para nuestra realidad social, política, económica y cultural. La representación contribuye a configurar, literalmente, nuestra interpretación del mundo, realmente le da sentido, permite movernos y realizar acciones concretas en él. Hall ayuda a comprender la base, los usos y la función de la representación, lo cual permite comprender mejor nuestra cultura, pero también la política, la economía, la sociedad, etc. Por fortuna, los Estudios Culturales no ignoran esto, de hecho, este campo de estudio no puede entender la cultura como algo autónomo de la política y la

economía, por el contrario, este campo de estudio se centra en la forma en la que la cultura se relaciona con los contextos de poder (discursivos, simbólicos, sociales y materiales), lo que permite que muchas cuestiones políticas, económicas y sociales graviten en torno a la cultura.

Así pues, pensar en términos de representación permite realizar vinculaciones, desplazamientos, transiciones, fijaciones, relaciones, contextualizaciones, etc. En este sentido, es posible dar cuenta de que los juegos de video son, de hecho, productos culturales, pues suelen representar eventos, modelos, relaciones, fenómenos, procesos sociales, económicos, políticos, etc. Es más, si se prefiere ver a estas tecnologías del juego como “objetos culturales”, no hay ninguna limitación, pero los videojuegos son eso y más, no son sólo objetos, sino productos, mercancías, módulos, lenguajes, procesos, expresiones de la cultura. Es más, son cultura, dicho así, a secas.²⁵

Ahora bien, en este punto es posible preguntar lo siguiente: ¿Si el videojuego es un sujeto a disposiciones tecnológicas con particularidades informáticas que contribuyen a crear la interacción, disfrute y goce con una diversidad de representaciones, exactamente qué representan esas representaciones?, ¿qué es lo que ponen “en lugar de” qué? Bien, en esta ocasión no voy a torturar a mi lector; la respuesta a esta pregunta parece más sencilla: (al menos por el momento), los videojuegos están “en lugar de” nuestra sociedad-cultura, es decir, la (re)presentan. Por esta razón creo que estudiar videojuegos también es hacer una teoría crítica de la sociedad, pues éstos están “en lugar de” la otra. La cuestión es más compleja de lo que aventuro decir aquí, y el punto es precisamente desarrollarlo lo mejor posible en este escrito. Dicho esto, ahora hay algunas cuestiones que son muy importantes. Por ejemplo: ¿Cómo se producen, configuran, codifican, construyen, consumen, decodifican las representaciones hechas por los videojuegos?, y ¿cómo se pueden estudiar de manera eficaz?

En cuanto a la primera pregunta, trataré de responder a lo largo de este trabajo; para la segunda cuestión puedo decir que: la mejor forma de estudiar los juegos de vídeo es dar cuenta de que la misma palabra “videojuego” es el fruto de la articulación de dos modos de producción

²⁵ Mabel Berezin es una socióloga norteamericana enfocada en la cultura política como campo de estudio. Dicho campo trata de identificar la relación de significados, símbolos, creencias y prácticas que conforman la política de un determinado grupo o colectivo. Es decir, trata de comprender la estrecha relación y concomitancia que hay entre cultura y política, ya que, en cada telenovela, en cada historieta, en cada película, en cada videojuego hay un posicionamiento político. Para Berezin, los “objetos culturales” son todos aquellos significados que están materializados, es decir, generalmente aquellas formas de arte que tienen un contenido claramente político y que están relacionados con la memoria colectiva. Para esta socióloga el meollo del asunto es revisar la relación entre forma, contenido y significado de esos “objetos culturales” para detectar los elementos y componentes que configuran las actitudes políticas de los agentes sociales, ver Berezin (1997:361-383). Esto es importante, pues con esta categoría se puede realizar el análisis de videojuegos en relación con la cultura política, pues el videojuego como “objeto cultural” de representación es materialmente un poderoso transmisor de significados.

de representación que cuentan con sus respectivas especificidades, a saber, la articulación del concepto “video” y del concepto “juego”. Es menester detenerse un poco en los elementos que componen estas tecnologías del juego para entender mejor en qué medida y en qué grado son objetos y expresiones culturales.

Este planteamiento no es menor, pues al entender estas tecnologías del juego como “objetos culturales”, se puede comprender también las actitudes políticas de las personas que se relacionan con ellos. Para ello voy a descomponer el término videojuego en sus dos elementos, voy a revisar el elemento visual (video) y luego el elemento lúdico (juego) para determinar cómo estas tecnologías articulan y producen un contexto específico de representación. Haré un análisis tomando como base la palabra videojuego, primero en su elemento visual y luego en su elemento lúdico para percibir las especificidades (si es que las hay) de cada categoría. ¿Qué es posible encontrar en los elementos visuales en torno a la representación que no están del todo presentes en los elementos lúdicos y viceversa? No obstante, a pesar de esta propuesta analítica, no puedo dejar de pensar que ambas categorías, a pesar de sus posibles especificidades, tienen un fuerte vínculo evidente. Por ello, debe tenerse en cuenta la dialéctica que existe entre ambos elementos, los cuales se conforman y hacen el uno al otro, se crean y recrean en el videojuego. Espero que no se olvidé esto durante el análisis. Así pues, empezaré con la palabra video, pensaré en el elemento visual del juego.

Homo Videns. Representación visual del poder

Es evidente que hoy en día vivimos en un mundo que transita con un gran énfasis visual. Las pantallas nos asedian a donde quiera que vamos; en la calle, en el transporte público, en las oficinas, incluso las llevamos a todas partes en los bolsillos. Pero no sólo vemos pantallas, sino que somos observados a través de ellas casi todo el tiempo, es decir, las cámaras nos asedian en todas partes; en las calles, en el transporte público, en las escuelas, incluso las llevamos en el bolsillo, y no tememos desenfundarlas ante la más mínima provocación (como si se tratara de un revólver) para grabar y registrar con imágenes cualquier cosa que nos parezca importante. Incluso hay personas que sienten protección cuando tienen la posibilidad de grabar sus interacciones con los demás, ponderando así su particular punto de vista, sobre todo si se trata de un conflicto. Y es que hoy en día desenfundamos el teléfono celular para grabar, movernos y sobrevivir en las junglas de asfalto. Miramos y somos mirados de formas exaltadas. Vivimos en un régimen visual que es muy distinto al de la antigüedad, o al de la edad media, de hecho, también al de la modernidad del siglo pasado. Efectivamente, tal cual lo pronosticaba Sartori,

probablemente hemos dejado de ser *Homo Sapiens* y ahora somos *Homo Videns*.²⁶ Pues vivimos, jugamos, consumimos, nos enamoramos, trabajamos y pensamos con la mirada.

Este predominio y uso de dispositivos visuales, así como la multiplicidad de imágenes que navegan en el ambiente y en la red, ya sean estáticas o en movimiento, delatan el hecho de que hay literalmente distintas formas de ver el mundo, ya sea a través de una pantalla, de una cámara, al ras de calle, en la internet, en el pent-house de un edificio o en la representación visual de un videojuego, etc. En efecto, hay distintos modos de ver el mundo, que suelen estar organizados por la forma en la que dirigimos o teledirigimos la mirada, esto es, aquello que vemos, pero también lo que no. Esto lleva a la pregunta: ¿Qué sobresale a nuestra vista y qué queda oculto? Al pensar detenidamente en esta pregunta inevitablemente me lleva esta otra, ¿Cómo miramos el mundo? Esta pregunta tiene varias respuestas en diferentes registros. Posiblemente observemos el mundo de acuerdo a nuestros estados mentales, pero también lo miramos con cierto tipo de tecnologías. También es cierto que vemos el mundo con nuestros sesgos cognitivos, con nuestros deseos, anhelos, aversiones y miedos. Observamos con nuestros respectivos modelos mentales, también lo hacemos de acuerdo a ciertas prácticas, pero indefectiblemente miramos el mundo con y desde nuestra cultura.

Es por ello que existe un campo de estudio dedicado a reflexionar sobre los fenómenos visuales que, ya he advertido, se encuentran relacionados estrechamente con la cultura. Este campo no sólo se encarga de estudiar lo que capta la mirada, lo que se ve directamente con nuestra experiencia sensible, sino que también considera la relación entre aquello que miramos y cómo lo nombramos (Mirzoeff, 2016:19), relación que es más relevante de lo que parece. Este campo de estudios se llama Cultura Visual,²⁷ y creo que puede ayudarnos a comprender las distintas formas en las que los juegos de video producen representaciones en términos explícitamente visuales y cómo esto se relaciona con la cultura política.

Es un hecho consabido que los videojuegos deben tener un elemento de tecnología visual articulado a las interfaces de mando que controlan los jugadores, pues éstos requieren

²⁶ Giovanni Sartori reconoce la preeminencia de lo visual en las sociedades modernas, concretamente con el uso generalizado de los televisores. Para Sartori la televisión, la “mirada a la distancia”, no sólo significa un gran cambio en la forma en la que se socializa, sino que repercute directamente en la manera en la que se configura el pensamiento. Estar expuesto continuamente a las imágenes modifica de manera profunda nuestra condición como especie, por cierto, para peor. Véase Sartori (2006). Aunque estoy de acuerdo con la tesis de que la preponderancia de la visión teledirigida ha modificado la condición cognoscitiva y hasta epistemológica de nuestra especie, y con ello nuestras sociedades y culturas, cabe aclarar que no comparto para nada la visión pesimista, conservadora y hasta catastrófica que tiene Sartori sobre la cultura visual y su relación con la política.

²⁷ La Cultura Visual vio la luz, en gran parte, gracias a los Estudios Culturales, por lo que se puede decir que comparten mucho de su campo de estudio, sólo que la Cultura Visual tiene un énfasis particular en el estudio de los aspectos de la cultura que están basados en la imagen, o sea, exclusivamente en aquellos elementos visuales de la cultura. Ver Mirzoeff (2003), y Mirzoeff, (2016).

visualizar de alguna forma los comandos que ejecutan en los aparatos de juego. Así, lo lúdico pondera una dimensión visual que potencializa su capacidad de creación de mundos. En efecto, cuando Johan Huizinga habla de las características del juego, alude a los límites temporales y espaciales del mismo, o sea, habla de los campos formales del juego, los “lugares consagrados” donde se crea un orden lúdico, a saber, el estadio, la mesa de juego, el templo, el estrado judicial, el escenario, la escena, e incluso menciona literalmente la pantalla,²⁸ ya que estos terrenos consagrados del juego son mundos en sí mismos, lugares donde se crea un orden distinto al que solemos vivir normalmente, o en palabras de Huizinga: “Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma” (Huizinga, 2012:28). El juego de video tiene en la pantalla tan sólo una parte de su terreno consagrado de juego, es decir, es tan sólo un elemento que contextualiza dicho mundo temporario, pero es sin lugar a dudas el más virtual y vistoso, pues queda expuesto al escrutinio sensible, y es lo que contribuye tecnológicamente de manera muy importante a la creación de mundos posibles con bastante credibilidad. O como se suele decir coloquialmente: “Hay que ver para creer”.

A lo largo de la historia de los videojuegos, por obvias razones, el elemento video ha estado presente, pero no de la misma forma. Los primeros juegos eran, hasta cierto punto, algo rudimentarios en el ámbito visual. Los elementos visuales que se presentaban en pantalla consistían en figuras geométricas que de forma abstracta representaban sujetos u objetos, como bolas, personas, balones, alienígenas, naves, robots, proyectiles, etc. Sin embargo, con el avance de la industria y su tecnología, estos elementos fueron ganando complejidad. Los gráficos que se utilizaban para representar imágenes y movimiento, poco a poco fueron cobrando mayores posibilidades. Ya para la década de 1980 las imágenes que manifestaban estas tecnologías del juego eran mucho más complejas en términos de representación, pues ya no sólo se podía ver en pantalla efigies estrictamente geométricas, sino que a través del uso de polígonos se comenzó a crear formas más complejas que emularon de manera cada vez más figurativa cuerpos, objetos y ambientes.

Así pues, cuando se juegan con estas tecnologías, los ojos parecen ser la parte central de nuestro cuerpo, pues observamos, interactuamos, accionamos, reaccionamos y “nos

²⁸ “Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. Así como por la forma no existe diferencia alguna entre juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, *la pantalla*, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas.” En esta ocasión la traducción no me corresponde, aunque el énfasis sí es mío. Véase Huizinga, (2012:28).

movemos” con las imágenes. Pero, ¿cómo entender y dar sentido a dichas imágenes videolúdicas, incluso las más primigenias?, por ejemplo, ¿cómo interpretar una barra que obedece nuestras instrucciones, una imagen que se mueve digitalmente para golpear un cuadro que se menea de un lado a otro en pantalla? Caso del clásico juego *Pong* (1972).

Hay también otro veterano del medio, *Spacewar!* (1962), donde hay dos representaciones de naves espaciales que maniobran en el pozo gravitacional de una estrella y combaten férreamente por eliminarse la una a la otra. En la rudimentaria pantalla se ve la representación del espacio, la estrella, las naves y sus proyectiles, pero no se ven a sus tripulantes, navegantes y combatientes. No hay manera de saber tampoco por qué luchan ambas naves o quiénes son las gentes que las construyeron, ¿por qué esto está obviado? y ¿por qué es necesario obviarlo? Aunque claro, si se entiende que estos navíos están virtualmente comandados por los jugadores, se podrá dar cuenta de que los capitanes de estas naves espaciales en realidad se trataron de académicos y científicos blancos, programadores que desarrollaron el proyecto en el Instituto Tecnológico de Massachusetts. Lo cual es posible rastrear gracias a las fotografías que registraron la producción y desarrollo del proyecto.

Tal vez es algo forzado que se exija a *Spacewar!* mostrar a la tripulación de las naves o que explique la razón por la cual se tienen que tundir a proyectiles en medio del espacio. Admito que, dado que el entorno gráfico de este videojuego es literalmente del siglo pasado, existen obvias limitaciones que desembocan en una aparente ambigüedad en la representación visual. No obstante, eso no quiere decir que *Spacewar!* no consagre un lugar y un tiempo para crear un mundo en sí mismo donde se establezca un orden lúdico, en el que los jugadores se entreguen con entusiasmo a la tensión, las acciones, reacciones y reglas que las imágenes en pantalla posibilitan pese a las limitaciones o alcances tecnológicos y visuales de la época. Sin embargo, los videojuegos de hoy en día cuentan con enormes avances gráficos que borran este tipo de ambivalencias. Las imágenes que estas tecnologías del juego producen en su elemento video muestran representaciones visuales complejas y cada vez más realistas, con limitaciones, sí, pero también con grandiosas posibilidades que han calado hondo en la cultura, definiendo incluso la forma en la que queremos mirar.²⁹

Estos avances gráficos consiguieron, además, la posibilidad de integrar textos en la pantalla, por lo cual, poco a poco se comenzaron a articular narrativas, breves y sencillas al principio, pero al fin y al cabo discursos que brindaron al jugador mayores motivaciones para

²⁹ Por ejemplo, en los videojuegos de hoy en día no sólo los jugadores capaces de ver a los tripulantes de las naves espaciales, sino hasta son capaces de observarlos voyeristamente teniendo relaciones sexuales, como es el caso de la trilogía de *Mass Effect* donde las prácticas sexuales se extienden hasta con la tripulación alienígena.

comprender y concluir el entorno del videojuego. Estos avances y desarrollos tecnológicos se potencializaron a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, y con mejores motores gráficos en los juegos de video eventualmente se consiguió superar los entornos 2D y pasar a los entornos 3D. Las capacidades de audio también mejoraron de forma considerable, por lo que fue posible no depender del texto para producir narraciones más completas. Luego, llegaron las cinemáticas al medio; ver y oír las peripecias, motivaciones y diálogos de los personajes posibilitó también un mayor acercamiento al lenguaje cinematográfico. En estas cinemáticas se podían apreciar de mejor forma cómo los personajes, objetos y entornos interactuaban con un mayor grado de precisión en la simulación de la física real, asimismo, era posible escuchar los sonidos causados por la interacción con el entorno virtual del juego, dando una mayor sensación de cercanía y proximidad con la imagen que proyectaba la pantalla. Por lo tanto, las narrativas y los discursos fueron adquiriendo mayor complejidad, a tal punto que actualmente los videojuegos pueden emular y explotar sin ninguna dificultad el lenguaje cinematográfico. Atrás quedaron los días en los que no teníamos la manera de saber cuál era la motivación de dos naves espaciales luchando en el espacio.

Ahora bien, dada la similitud que algunos videojuegos pueden tener con el cine, es posible tomar algunas reflexiones de la teoría del séptimo arte para analizar las representaciones visuales de los juegos de video. Sin embargo, no hay que olvidar la especificidad que tiene cada medio, pues hay distintos elementos tanto tecnológicos como de articulación de narrativas en el contexto de cada uno. Probablemente una de las diferencias más importantes entre cine y videojuego es su dimensión ontológica, pues ambos tienen la imagen-movimiento como base y sentido fundamental de su régimen visual, sólo que, mientras que en el cine ésta está aparentemente un poco más cerrada, en el videojuego, debido al nivel e intensidad de interacción, la imagen-movimiento se explicita como mucho más dinámica y en constante construcción, ya que el jugador puede modificarla relativamente a placer, contexto que el cine no posibilita ni de forma inmediata o de manera tan explícita. Si bien, ambas formas de imagen son, en cierto sentido, grandes ilusiones que se producen en una superficie, es posible que la producida por el videojuego parezca un poco más real y actual debido a que se puede vincular con la voluntad o agencia del jugador, pues ¿qué sensación más real y contundente puede haber, que la generada cuando el efecto de una acción de la voluntad es representado en el campo visual y percibido fenomenológicamente en el cuerpo?

En la pantalla del cine, a pesar de que se le grite al personaje favorito para que no entre a la habitación donde tendrá una muerte segura, éste indefectiblemente ignorará la advertencia, no podrá hacer caso, no escuchará los avisos ni los consejos de la audiencia e inevitablemente

morirá como estaba escrito; en el videojuego, por otro lado, existe la posibilidad de salvar a ciertos personajes de cualquier horrible muerte violenta con las acciones de los jugadores, esto, claro está, dependiendo de las habilidades de cada uno. Por tanto, a primera vista parece que la imagen-movimiento del cine es más o menos cerrada, y que es relativamente inmutable en “tiempo real”, a diferencia de la imagen-movimiento del videojuego que aparentemente es mucho más abierta, dinámica y mutable. Aquí quisiera insistir una vez más, en que no se puede olvidar que ambas imágenes-movimiento son posibilitadas por distintas articulaciones tecnológicas, lo cual tiene sus implicaciones ontológicas y, por tanto, representacionales, pero sobre estas especificidades tecnológicas de los videojuegos las discutiré sucintamente en el siguiente apartado.

Si bien, la teoría del cine es de tremenda utilidad para brindar pistas y coordenadas para pensar visualmente las representaciones de los videojuegos, si se pone atención a la extensión visual de estas tecnologías lúdicas, es posible identificar contenidos, narrativas, discursos, imágenes y mensajes bien claros y definidos en sus entornos digitales que operan o funcionan de una forma específica a su medio. Es menester tener presente que el elemento de video concede una fuerte base empírica para estudiar la cultura política de los videojuegos. Las imágenes proyectadas por la pantalla mediante la articulación tecnológica de los videojuegos delatan cosas, ya que hacen afirmaciones concretas del mundo con las cuales los jugadores pueden dar sentido a su realidad cultural, política y social. Pero, además, hay que tener en cuenta que esta posibilidad visual se compagina con otros marcos teóricos-conceptuales procedentes de disciplinas afines a las humanidades como la antropología, la sociología o los estudios sobre cine como he advertido anteriormente. La Cultura Visual es un campo de estudios que permite aproximarse de forma interdisciplinaria a las imágenes de los juegos de video en todas sus dimensiones y puede revelar lo qué hay detrás de ellas, y si, en efecto, establecen un nuevo tipo de régimen visual, con lo cual cabría preguntar esto: ¿en la actualidad vemos el mundo como lo dibujan algunos videojuegos?

Hay que decir que dentro de esta pauta de Cultura Visual me he adherido a la propuesta de Nicholas Mirzoeff, que se vale de los Estudios Culturales para hacer el análisis de las imágenes, y con ello una exploración de las formas de producción y difusión de significados en nuestra cultura. Considero que ésta es la mejor estrategia para hacer estudios sobre la Cultura Visual en el marco de los videojuegos, ya que las imágenes de estas tecnologías del juego tienen un carácter extremadamente dinámico. Es importante considerar que lo visual no conlleva una representación estática, sino que sus contenidos y significaciones se diversifican, adaptan y mutan conforme su difusión se extiende a distintos contextos. Las imágenes, así

como los lenguajes, también pueden funcionar dentro de un esquema de relaciones diferenciales. De hecho, el montaje de las películas en el cine podría ser una muestra de cómo las relaciones diferenciales entre imágenes pueden y suelen dar sentido, y con ello una forma de representar al mundo y la vida misma.

Los videojuegos también son un claro ejemplo de esto; las imágenes que estas tecnologías producen también cobran sentido dentro de una relación diferencial que en ocasiones suele desbordar la pantalla y relacionarse con el mundo de manera muy particular. Las imágenes pueden ser analizadas, interpretadas y estudiadas por y en sí mismas, y por sí mismas pueden revelar el flujo de las múltiples identidades que recorren y hacen mundo. En este sentido, se puede hablar de cierta autonomía que la imagen tiene con respecto al lenguaje, pues la imagen también es un medio que puede establecer relaciones sociales y culturales. Hay que pensar tan sólo en la esvástica como ejemplo; esta imagen del Tercer Reich fue el símbolo de una nación, pero hoy en día puede tener tremendas connotaciones culturales en lo que algunos llaman “Occidente”, y que, no obstante, puede tener otro tipo de lecturas en lo que otros llaman “Oriente”.

La Cultura Visual también puede ser entendida como la forma de cubrir las falencias que tiene la Historia del Arte en cuanto a los estudios visuales en general. La primera es capaz de estudiar y comprender aspectos visuales que indudablemente son también procesos culturales y que la segunda ha decidido dejar fuera de su campo de estudio por considerarlos populares, de poca calidad y no tan elevados como aquellas bellas artes que se estiman por su valor estético, técnico o abiertamente aristocrático. Mientras que, por lo general, la Historia del Arte aborda y estudia tan sólo algunos pequeños rubros de la cultura humana, es decir, aquello que también Adorno llamaría en *Teoría Estética* (2005) como “alta cultura”, la Cultura Visual es capaz de incluir muchas más expresiones visuales al estudio formal, y que evidentemente tienen incluso un mayor impacto cultural en la vida de las personas, como por ejemplo: la televisión, las historietas, el grafiti, el *selfie*, los videojuegos, etc., tratando estos temas visuales con la seriedad y profundidad que algunos teóricos y académicos insisten en negarles dados sus orígenes materiales y simbólicos.

De esta forma puedo afirmar que el análisis de lo visual en este campo de estudio es una práctica epistemológica que podemos considerar como un poco más democrática, pues todas y cada una de las expresiones visuales de lo que se conoce como cultura de masas repercuten, moldean, influyen en nuestra vida social, cultural y política. Por ende, para entender las nuevas maneras de ver el mundo, es menester incluir todas las formas de visualidad, y, es más, dado el nuevo régimen visual que presenciamos en la actualidad global, esto requiere

mucha seriedad. Dicho de forma sencilla, para entender el mundo debemos recurrir a las imágenes en sus disposiciones más generales y populares, desde el *selfie* hasta el meme, desde las *App* hasta los videojuegos. En consecuencia, creo muy útil valirme de una estrategia de libertad epistémica³⁰ para estudiar, comprender y moverme junto con las dinámicas visuales de los videojuegos. Con ello, trataré de comprender las significaciones y los contenidos que las imágenes de los videojuegos tienen dentro de nuestra convulsa y trémula cultura global.

Algunos autores consideran muy importante tener presente que existen dos sentidos de la Cultura Visual, un sentido fuerte y un sentido débil,³¹ dicotomía promete distintas posibilidades, pues un sentido centraría su cuidado en lo cultural, mientras que el otro en lo rigurosamente visual. Por un lado, el sentido fuerte centra su atención en el estudio de “los valores, identidades y cuestiones de clase construidas en el ámbito de la cultura visual” (Guash, 2006:14). En cambio, el sentido débil centra su mirada en lo estrictamente visual, lo que permite tener presente, dentro de una zona inclusiva del campo, una gran gama de fenómenos visuales que están estrechamente relacionados con el cuerpo y que por lo mismo no se suelen problematizar.³² Ambos sentidos me parecen muy útiles y me valdré de ambos, pero confieso cierta preferencia por el sentido débil, pues quisiera poner atención a la amplia diversidad de formas visuales que las personas producen, distribuyen, consumen y significan.

El sentido débil permite estudiar los diversos fenómenos visuales que los juegos de video producen en la cultura. Estas tecnologías se relacionan de manera muy particular con las imágenes, lo visual, la cognición, el cuerpo, así como con los significados culturales que

³⁰ Según el señalamiento de Guash, Mirzoeff hace una reivindicación de lo visual de una forma tan transdisciplinaria que se podría considerar su forma de hacer Cultura Visual como una táctica de amplia libertad epistémica más que una metodología como tal. Esto, a juicio de la autora, lleva a Mirzoeff a un relativismo antropológico, Ver Guasch, Ana (2006:14). No estoy del todo de acuerdo con esta última parte, y en todo caso, no pretendo tener el mismo resultado al adoptar esa libertad epistémica que Mirzoeff consigue con sus estudios de Cultura Visual, pero dado que la imagen (movimiento) de los videojuegos es extremadamente dinámica, requiero de una estrategia que me permita suficiente flexibilidad para atender todas y cada una de las variables, así como los posibles desplazamientos que las imágenes tienen en la representación visual del elemento video del juego. Considero que Mirzoeff consigue realizar un análisis muy original y revelador de las imágenes, delatando en su investigación las relaciones de poder concretas e históricas que atraviesan a ciertas imágenes, por lo que pienso que su estrategia es muy útil para identificar la relación que existe entre poder, resistencias e imagen.

³¹ Este es el caso de Malcolm Barnard que con el sentido débil parece ampliar de manera considerable el objeto de estudio de la Cultura Visual. Ver Barnard, Malcolm (2001:1-2).

³² El sujeto tardomoderno está atravesado por una gran cantidad de fenómenos visuales. Por ejemplo, los teléfonos inteligentes han puesto la interacción visual como el centro de las relaciones sociales, los ojos se han vuelto la parte central del cuerpo, aquella que da sentido a todo lo demás, lo cual tiene importantes implicaciones cognitivas y sociales. De hecho, en ocasiones solemos relacionarnos con nuestros congéneres exclusivamente a través de imágenes. Compartimos y enviamos memes como una nueva forma de socialización, en ocasiones incluso sin valernos del lenguaje. Nos presentamos ante el mundo a través de *selfies* marcando así una pauta de los cuerpos que se consideran atractivos y dignos de ver y aquellos que no. Los *influencers*, por ejemplo, suelen compartir las formas en las que se puede posar y manejar el cuerpo de cierta forma específica para crear un mayor impacto en la cultura visual tardomoderna. Y esto, sin lugar a dudas, produce nuevas subjetividades.

producen y distribuyen a gran escala. Con esto hay un amplio horizonte de procesos visuales en mi campo de análisis que me permite incluir tanto los juegos de video de última generación, es decir, producciones de gran presupuesto que consiguen explotar lenguajes cinematográficos y que con sus motores gráficos crean imágenes con cada vez mayor lujo de detalle, empujando siempre su desarrollo a la ilusión de realidad, así como aquellos juegos de video primigenios, independientes y actuales de menor presupuesto, en los que los fenómenos visuales se muestran un poco menos elaborados, aunque esto es sólo en apariencia. En síntesis, el sentido fuerte de la Cultura Visual, pero sobre todo el débil, junto con una libertad epistémica, puede otorgar una gran flexibilidad que, en teoría, permitiría ver más allá de lo evidente en un pixel que se mueve de un lado a otro en pantalla.

Finalmente, hay una última cuestión de suma importancia sobre la Cultura Visual. El estudio de este campo también indaga sobre una cuestión fundamental entre imagen y poder. No podemos dejar desapercibido que las imágenes circulan en nuestra cultura como una realidad simbólica y material. Las imágenes también son susceptibles a ser un fetiche de la mercancía, pues en ocasiones solemos olvidar que son vistas, pero, sobre todo, producidas, distribuidas, intercambiadas y consumidas por personas. Notemos que cuando hablamos de imágenes, miradas, pantallas, regímenes visuales, etc., estamos hablando también de relaciones sociales, de relaciones entre personas de carne y hueso situadas de cierta forma en el mundo. Esto es muy importante, pues no podemos hablar de las imágenes sin tener en cuenta su obvia dimensión social. Una imagen es producida, emitida, receptada, significada, manipulada o apropiada por personas que tienen una vida interseccional, a saber, están atravesados por clase, etnia, género, raza, etc., es decir, las imágenes están hechas por el trabajo de sujetos sociales. Así que, el estudio de lo visual, según Mirzoeff, siempre es una búsqueda por dar cuenta de los cruces e intersecciones entre la visión y el poder, la imagen y lo social, la mirada y lo político.

Es posible comprender los modos de ver como prácticas culturales, por ejemplo, ir al cinema para observar la última producción del cine de superhéroes es una práctica cultural, reproducir un video en internet de una nueva versión de alguna canción popular es una práctica cultural, salir en la noche para mirar los fuegos artificiales de una celebración nacional es una práctica cultural, interactuar con una imagen en movimiento a través de un videojuego obviamente también es una práctica cultural, ¡Demonios! Hasta mirar un paisaje es una práctica cultural que puede delatar los valores de quienes crearon, trabajaron, distribuyeron, manipularon, consumieron o apropiaron dicha estampa visual. Por ende, las imágenes pueden revelar tanto las motivaciones del poder como las exaltaciones de resistencia. La imagen revela

mucho más de lo que pensamos a primera vista. Y si es necesario entrecerrar los ojos para ver mejor, que así sea, habrá que hacerlo.

Necesito detenerme un momento y consideras un ejemplo de lo que he mencionado anteriormente para compartirlo con mi lector. Mirzoeff en su *Introducción a la cultura visual* literalmente lo ilustra muy bien. Para ello hay que remitirse al capítulo 4: “Transcultura: de Kongo al Congo”. En esa parte del libro analiza las fotografías de los paisajes del territorio y los oriundos del lugar realizadas por los europeos colonialistas. En las fotografías se puede ver cómo los europeos tratan de retratar a los congoleños y a sus tierras con los rasgos que más favorecen la justificación y legitimación de las relaciones de dominación colonial que establecieron en el siglo XIX en África. Así se inventó, mediante la imagen fotográfica, el Congo colonial, aculturizando el Kongo africano. Pues según Mirzoeff, las imágenes, estampas y postales de la fotografía europea contribuyeron a establecer uno de los más cruentos, violentos y horribles regímenes coloniales de la época, ya que se retrataba a los congoleños como seres salvajes, tribales, primitivos, supersticiosos, y hasta como caníbales, con la intención de dar sentido al discurso colonialista que mantenía la idea de que la misión no era tanto el pillaje sino llevar progreso y civilización a la gente atrasada del lugar.

En el libro, por ejemplo, se muestra la fotografía de un jefe tribal congoleño ataviado con un traje ritual (Ver figura 1.3). Okondo, el jefe tribal, posa de manera casi solemne junto a su tribu, creando así una estampa de lo que debió haber sido el Congo del siglo XIX, pero la trampa, la cuestión, el meollo del asunto es que esta fotografía cumplía con el capricho colonialista de retratar de tal forma al personaje, pues en realidad, en su día a día, el jefe solía usar su uniforme militar belga y no el atuendo tradicional que exhibe en la imagen, es decir, Okondo solía usar un atuendo occidental de manera habitual pero la fotografía lo muestra de otra forma, esto es, a la manera del ojo colonialista (Mirzoeff, 2003:206). De hecho, pese a que la gran mayoría del archivo fotográfico de esta época retrata a los congoleños con trajes tradicionales, también se puede encontrar, aunque en menor medida, imágenes en las que los oriundos del lugar visten a la manera europea, lo que da cuenta de la fibra transcultural del momento (Ver figura 1.4). Pero hay que regresar a la fotografía del jefe Okondo, lo que se ve allí, más que un registro objetivo de las personas y del territorio en su realidad social y cultural, es, de hecho, una puesta en escena que vuelve invisible las verdaderas prácticas transculturales de la gente del lugar. No es visible la otra cara de la moneda, la del subalterno, la del jefe Okondo, pues la fotografía muestra al personaje como lo quiere ver el ojo colonial y no cómo él podría haberse presentado a sí mismo. Dicho sin rodeos, en esta fotografía se muestra lo que el poder (colonial) quiere que veamos.

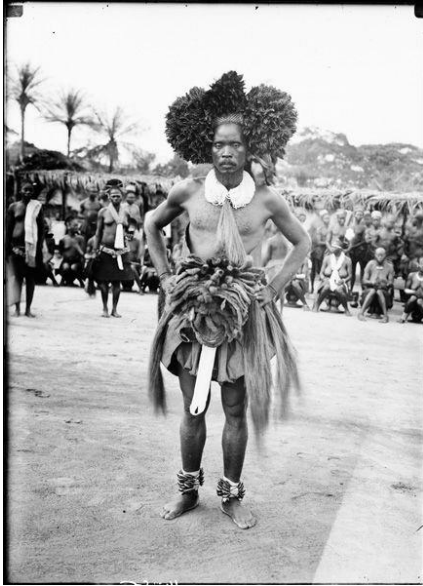


Figura 1.3 Una imagen colonial: Okondo, el jefe de los Mangbetu.



Figura 1.4 Una imagen transcultural: Jóvenes del Congo vestidos a la manera europea.

Por otra parte, el autor propone una forma de entender la participación del jefe Okondo en esta puesta en escena. Es probable que se tratara de una estrategia del colonizado para mitigar o aminorar la violencia de los poderes coloniales europeos que eran brutalmente salvajes en ese contexto.³³ Si bien, no podríamos estar seguros de entender la participación del jefe Okondo en la producción de esta imagen fotográfica como una estrategia de resistencia, tampoco podríamos acusarlo de sostener una complicidad abierta con el poder colonial. Sin embargo, Mirzoeff comenta al respecto:

Los líderes como Njoya y Okondo ayudaron a los europeos a inventar África tal y como la imaginaban, como un oscuro e intacto continente primitivo con una cultura nativa al borde de la extinción que sólo debía conservarse en el entorno adecuado: los museos occidentales. Esta estrategia del colonialismo de aculturización dio lugar a un espacio para la coexistencia de africanos y europeos en una incómoda guerra fría de asentamiento colonial. Los europeos consideraban fundamental la documentación visual de África para su transculturización del continente en una tierra apta para la colonización. Los africanos contribuyeron a este proceso como una alternativa preferible al tipo de violencia que condujo a una protesta internacional sobre las condiciones en el Congo desde 1897 en adelante (Mirzoeff, 2003:208).

³³ No puedo dejar de mencionar que existe un gran archivo fotográfico de kongoleños que posaron con sus muñones ante la cámara. La amputación de manos fue una horrible práctica punitiva colonial muy común en la época, una táctica terrorista del poder que produjo imágenes de dominación abominables.

Sea como fuere, lo cierto es que el caso que comparte Mirzoeff ofrece un claro ejemplo de lo que se puede estudiar y comprender a través de la imagen. Las imágenes revelan cosas, muestran relaciones de poder, sociales y culturales. Las imágenes también son representaciones, pues éstas se suelen poner “en lugar de” personas, contextos, sociedades, procesos. Por ejemplo, una fotografía de un paisaje no es un registro neutro y objetivo, es, de hecho, una representación. Dada nuestra nueva condición como *Homo Videns*, es decir, de sujetos tardomodernos que se manejan y comprenden principalmente con la vista, pensar en imagen es pensar también en los valores que hay detrás de ella. Incluso así se trate de un pixel, podemos comprender, a través de las relaciones diferenciales, qué sentido tiene ese pixel. En este punto debo confesar un profundo optimismo, ya que se me antoja que con un estudio profundo y riguroso podría hasta comprender las imágenes de *Spacewar!*, y revelar los valores que hay detrás de ellas, superando así su aparente ambigüedad. A pesar de que no sea capaz de ver (y escuchar) a la tripulación de las naves combatientes, podría entender sólo con ayuda de las imágenes la razón por la cual luchan en el espacio. Por tanto, estoy seguro que, para hacer estudios sobre juegos de video, hay que poner vital atención a su cultura visual, sus imágenes (movimiento) y sus representaciones visuales.

Con esto puedo decir que la parte de video en el juego, remite a una forma cultural donde los significados emitidos por la imagen son difundidos en la sociedad para conformar una unidad simbólica, y que tienen la posibilidad de volverse una base empírica para el estudio de la cultura política y el poder. Es decir, así los videojuegos podrían, en su elemento de video, considerarse como un “objeto cultural”, incluso para las epistemologías más tradicionalistas, empíricas y hasta positivistas.³⁴ Pues es posible pensar la relación entre forma, contenido y significado político en los discursos, narrativas e historias de los videojuegos, que son expresados mediante imágenes. Al estudiar la representación visual de los videojuegos existe una manera de aproximarnos a las prácticas visuales y con ello a los valores sociales, culturales y políticos que los diseñadores del juego han vertido consciente o inconscientemente en las imágenes (movimiento) con las cuales los jugadores interactúan, pero que además consumen, apropian y significan para dar forma a su mirada del mundo. El videojuego enseña a mirar de una forma particular, muestra, revela, tapa y oculta.

Ahora que he explicado de manera sucinta ese carácter visual-cultural-simbólico que tiene el videojuego como expresión de la Cultura Visual, es necesario pasar a revisar el otro elemento del videojuego: me refiero a la palabra juego. Parecerá temerario de mi parte afirmar

³⁴ Espero que algunos de mis lectores perdonen la blasfemia que acabo de proferir.

lo siguiente: pero es precisamente aquí, en el elemento de juego, donde se pueden apreciar los componentes más sobresalientes que articulan las actitudes, subjetividades e identidades políticas de los videojugadores. La relación que hay entre el juego convencional y el videojuego es estrecha. De hecho, hay autores que consideran que el videojuego es la evolución del juego tradicional, o sea, que existe una continuidad entre ambas formas de juego. Así pues, es momento de pensar en lo lúdico desde un punto de vista procedimental, o mejor aún, desde la acción lúdica-procedimental.

Homo Ludens. Representación lúdica de la sociedad

Los videojuegos son algo más que narración, también son algo más que imágenes, son un medio que tecnológicamente cuenta con una enorme capacidad de expresión. Definitivamente la Cultura Visual puede ayudar con el análisis y el estudio de la representación visual, pero hay que notar que en su énfasis de ponderar la imagen y lo que impacta directamente a la vista, puede llegar a obliterar algunos otros elementos que constituyen estas tecnologías del juego, o sea, se corre el riesgo de dejar algunos puntos ciegos en la reflexión, pues hay espacios que ocupan la técnica de programación y que también disputan, por decirlo de alguna manera, con ser la auténtica ontología del videojuego. La capacidad de expresión de este medio no reside de manera exclusiva en las imágenes; afirmar eso sería caer en un enfoque reduccionista del que francamente pretendo escapar, por eso es menester advertir que existen otros elementos que articulan y potencializan esa capacidad expresiva que tienen estas tecnologías del juego.

Las representaciones que producen los juegos de video son compuestas, complejas, articuladas, complementarias, dialécticas. Por esta razón es completamente imprescindible tener un enfoque inter y transdisciplinario. Si bien la Cultura Visual será de una increíble ayuda para dar cuenta de lo que quieren las imágenes de los videojuegos, o sea, los valores detrás de ellas, hay otras afirmaciones que estas tecnologías del juego visual hacen del mundo y que se esconden a primera vista. Literalmente no se pueden ver aquellos factores que componen, hacen y producen la actividad videolúdica, aunque obviamente sí se perciben sus efectos. Pero, incluso, aunque esos factores pudieran verse directamente con los ojos, muchos seríamos incapaces de entenderlos a primera vista como lo que son: códigos. Estos factores no pueden leerse ni comprenderse cabalmente, al menos no sin una cultura tecno-algorítmica. Pero estas “otras cosas” que están detrás del telón (o mejor dicho tras pantalla) influyen en gran medida en las imágenes que vemos, son piezas y principios muy importantes que hacen de estas tecnologías un medio muy particular para formular otro tipo de representación que no es

necesariamente visual. Esto que está detrás de la pantalla es algo que está estrechamente relacionado con el juego. De hecho, se puede afirmar que es el elemento más lúdico de estas tecnologías, son los mecanismos que permiten el juego.

El juego produce goce, regodeo, flujo, encanto, y seguramente adquiere mayor potencia en su relación con el placer visual de la mirada. Se disfruta viendo teatro, moda, cine, y hasta la música se observa.³⁵ Se goza al hacer teatro, vestir a la moda, pensar sobre cine y hacer música, pero estas actividades son, en sí mismas, un juego. El actor juega a representar un papel,³⁶ por lo general en un escenario, y juega a que está haciendo una o tal actividad, sintiendo uno u otro sentimiento, interactuando, odiando o amando a otro jugador (actor), frente a otros jugadores (público) que juegan a creerle a los actores en cada acción o sentimiento representado.³⁷ El teatro depende de esta inclinación y abandono, estriba en la suspensión del mundo real y en la concentración completa de ese pequeño mundo ficticio posibilitado por el juego.³⁸ La persona que viste a la moda juega a probar distintas formas de performar su cuerpo, juega con su imagen, con la forma en la que quiere ser apreciado, identificado, observado. El músico juega a producir distintos sonidos, es decir, literalmente juega con el aire para reproducir una interpretación o una composición musical mejor que nadie, etc.³⁹

³⁵ La industria musical conoce el poder de la mirada y ha volcado su producción musical también a la producción audiovisual, música comercial que se precie de popularidad necesita de un videoclip que se difunda en la sociedad para tener un mayor impacto y un mejor alcance en la cultura global. Así es como la música se subordina, de alguna manera, a la cultura visual de la modernidad tardía.

³⁶ “La función del «juego», ... se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo.” Ver Huizinga, (2012:33).

³⁷ “La representación puede consistir tan sólo en presentar ante espectadores algo naturalmente «dado». El pavo real y el pavo ordinario exhiben la magnificencia de su plumaje a sus hembras: pero en esto hay ya presentación, para causar admiración, de algo extraordinario y singularísimo. Si el ave ejecuta pasos de baile, entonces tenemos una representación, una escapada de la realidad habitual, una trasposición de ésta en un orden superior. Claro que no sabemos lo que entonces está ocurriendo dentro del animal. En la vida del niño semejante exhibición está ya muy llena de figuración. Se copia algo, se presenta algo en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es. Se es príncipe o padre o bruja maligna o tigre. El niño se pone tan fuera de sí que casi cree que «lo es» de verdad, sin perder, sin embargo, por completo, la conciencia de la realidad normal. Su representación es una realización aparente, una figuración, es decir, un representar o expresar por figura. Si del juego infantil pasamos a las representaciones sacras culturales de las culturas arcaicas, encontramos que «entra en juego», además, un elemento espiritual muy difícil de describir con exactitud.” *Ibid*, 33-34.

³⁸ “Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” *Ibid*, 33.

³⁹ Probablemente la comunión de lo lúdico y lo visual es lo que ha hecho del videojuego una de las plataformas o expresiones culturales que se perfilan como favoritas de las nuevas generaciones del tercer milenio. ¿Por qué tener sólo una si podemos tener las dos?

En el caso de los videojuegos, están presentes todas las variables del juego que he insinuado en el párrafo de arriba: representación, pugna, desafío, competición, reto, provocación, identificación, etc., y es, al final de cuentas, lo que congrega a los jugadores ante la pantalla, ya que el juego, en cualquiera de sus modalidades, es una de las tantas prácticas del buen vivir, y tal vez, hasta del cuidado de uno mismo y del grupo.⁴⁰ Si a mi lector le parece muy exagerada esta última afirmación, bueno, antes de hablar sobre esos otros elementos ocultos a la vista que constituyen un juego de video, primero permítanme cavilar someramente sobre la vital importancia que el juego tiene para nuestra vida sociocultural.

Independientemente de su forma digital, virtual o analógica, el juego es una potencial forma de socialización. De hecho, es el instrumento de educación y vinculación por excelencia. El juego no sólo está presente en los humanos; la gran mayoría de los mamíferos se valen del juego para fomentar su socialización, pero como este no es un trabajo de sociobiología, vamos a centrarnos exclusivamente en el juego humano. Cuando se juega, ya sea de adultos o de infantes, se definen roles y sistemas de reglas, así como se gestionan los elementos y recursos con los cuales se jugará; la mayoría de las veces mediante consenso, aunque algunas otras veces se establece de antemano por tradiciones y convenciones sociales. Al margen de lo anterior, es un hecho que mediante el juego aprehendemos, transformamos, simbolizamos y representamos la realidad, ya sea de manera colectiva o individualmente.

Al jugar a “la casita”, al “supermercado”, a “la panadería”, los niños aprenden las nociones básicas de las normas sociales que regulan las actitudes de los agentes en dichos contextos. Al jugar fútbol, baloncesto o rugby, se tienen presentes las dinámicas sociales que se han establecido por consenso, o por convención, y que rigen las acciones en el campo de juego. Estas dinámicas sociales también pueden ser entendidas como códigos, tal cual lo discutíamos en los apartados anteriores. El juego tiene códigos, distintos, variados, contextuales; reglas que ayudan a comprender de manera fluida y entretenida cómo pueden funcionar las interacciones sociales en un determinado espacio y tiempo de juego. Las normas, criterios y reglas de un juego en particular posibilitan diferentes formas de interacción, corporalidad, acción y organización.⁴¹

⁴⁰ “Como actividad sacra, el juego puede servir al bienestar del grupo, pero de otra manera y con otros medios que, si estuviera orientado directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida, a la ganancia del sustento.” *Ibid.*, 27.

⁴¹ Por ejemplo, tener en cuenta la disposición que tienen cinco sujetos para hacer que un balón sea introducido en un aro defendido por otros cinco sujetos. El baloncesto como juego posibilita una interacción que está ordenada por ciertos códigos en un espacio y tiempo determinado. El lenguaje es uno de esos códigos, los jugadores pueden organizarse con sus compañeros para solicitar un cambio de guardia, una asistencia, o establecer el ritmo del juego y desequilibrar a los contrincantes, pero también posibilita otras formas de comunicación como, por ejemplo, el

En síntesis, el juego pone en movimiento las estrategias cognitivas con las que se aprende a relacionarse con los demás y con nosotros mismos, a comprender el mundo desde muy temprana edad (Cabañes y Jaimen, 2021:152). Esto se consigue con disposiciones simbólicas y materiales que están “en lugar de” las disposiciones simbólicas y materiales de la sociedad. Así, el juego, de manera muy similar a las imágenes, es una forma de representación que también define ciertas prácticas culturales, por lo que entender sus claves y fundamentos podría ayudar a percibir los valores y relaciones que hay detrás de dichas prácticas. A estas prácticas culturales también se les podría llamarlas modos de juego. Y estudiar y analizar los modos de juego, o sea, las reglas, códigos, normas, espacios temporales, campos, pautas y posibilidades lúdicas, permitiría también comprender los valores detrás del mismo juego y decodificar sus relaciones de poder.

Por esta razón, es muy importante pensar el juego como algo no limitado a la esfera infantil, y aunque así lo fuera, el hecho de restar importancia al estudio del juego sólo por considerarlo una cuestión pueril, delata los valores adultocentristas que son fundamentales para la cultura hegemónica y sus históricas relaciones patriarcales, sobre todo en el plano académico. Por tanto, es muy relevante, si se piensa en una tónica crítica, reflexionar en torno a las prácticas culturales del juego con la seriedad con la que jugaría un niño. A tenor de esto, sería el filósofo Johan Huizinga quien concebiría el juego, no sólo como una manifestación de la cultura, sino como una condición necesaria para la existencia de la propia cultura. El juego es el punto inicial donde parte todo orden social, incluyendo cada una de las instituciones sociales que conforman el sostén de la civilización (Huizinga, 2012:22), o dicho en mis propias palabras: somos a través del juego, nos hacemos a nosotros mismos y al mundo jugando. No sólo la vista hace sujetos cognoscentes, sino también la capacidad de jugar define la cognición de un sujeto; desde tiempos ancestrales, el hombre es un *Homo Ludens*.

Algo en lo que es necesario insistir es que el juego también produce representación, o, mejor dicho, es, en sí mismo, representación. Cuando Huizinga trata de hacer una definición de juego, los menciona claramente:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los

lenguaje corporal. Jugando en este contexto concreto, es posible aprender nuevas posibilidades comunicativas y performáticas del cuerpo, así como también nuevas posibilidades de organización y de estar-en-el-mundo.

niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida (Huzinga, 2012:55).

Así pues, el juego es otra forma de dar sentido a la realidad, pero, además, es la forma en la que probablemente existe una condición más activa de agencia mediante representación. Téngase en cuenta, por ejemplo, la modalidad del juego simbólico, o sea, cuando a partir de fantasías, ficciones, invenciones, etc., se proyecta y recrea el mundo, como en el caso de los ejemplos mencionados más arriba, aquellos juegos que podemos considerar infantiles. Esto es, cuando se juega con un niño a probar la comida invisible que acaba de preparar con mini-utensilios en su cocina de plástico, y se representan todas y cada una de las pautas y códigos “como si” fueran verdad, es decir, convenciones sociales de la mesa y sobremesa. Esto permite al individuo crear contextos en los que puede anticipar respuestas de interacción social, así como interpretar la realidad del mundo en el que vive, pero, más importante aún, brinda la posibilidad de ensayar nuevas formas de interacción. Justo aquí se puede percibir un potencial de transformación social a través del juego (Cabañes y Jaimen, 2021:154), ya que, si bien, puede reforzar formas de interacción social presentes en las relaciones sociales actuales, también permite ensayar nuevas, y, así, experimentar de manera creativa la vida misma. Por esta razón, Huizinga piensa en el juego como un elemento espiritual de la vida, aunque para mí es fundamentalmente material.

Estas posibilidades generales del juego siguen vigentes en el videojuego. Por ejemplo, la continuidad simbólica, ya que en los ambientes gráficos también se pueden construir ficciones, invenciones, fantasías de mundos posibles con los cuales los jugadores interactúan, proyectan, simulan, representan o recrean una realidad vivencial. Pero, además, en estos entornos virtuales, también es posible ensayar nuevas formas de interacción, lo que contribuye a reinterpretar o replantear esa realidad vivencial. Estas tecnologías del juego expresan mucho de los aspectos de las actuales relaciones sociales, aunque también sería lícito afirmar que consiguen simular ciertos aspectos de las sociedades actuales. Autores como Ian Bogost trabajan en teorías sobre estas proyecciones de valores, tanto culturales y sociales como políticos y económicos, en las estructuras lúdicas de los juegos de video. Es decir, las mismas reglas de jugabilidad construidas por las lógicas internas de programación, revelan o delatan los valores que la sociedad practica o negocia.⁴² Dicho de otra manera, las reglas que los juegos

⁴² Para un mejor acercamiento a lo anterior ver Bogost, Ian (2010).

de video establecen en sus modelos algorítmicos están “en lugar de” las reglas y convenciones de nuestras sociedades. Pero hay que ir un poco más despacio en este punto. ¿Cómo funciona exactamente este elemento lúdico del juego visual?, ¿Cuál es su elemento fundamental?, ¿Exactamente qué tipo de representación produce?

Para Bogost la cuestión es muy clara, en primer lugar, hay que ser capaces de dejar de comparar a los videojuegos con otros medios de expresión para legitimar su estudio. Para ello, es menester pensar en las especificidades de este medio en particular —lo que en mi opinión también implicaría tener en cuenta sus especificidades históricas—. Para pensar en las especificidades del medio, Bogost profundizará en la forma en la que funcionan los videojuegos, y cómo este funcionamiento los hace “artefactos culturales expresivos” (Bogost, 2007, VIII). En segundo lugar, este autor está convencido de que los juegos de video son formas de argumentación que influyen directamente en las creencias de los jugadores. Esto lo consiguen a través de argumentos bien definidos y contruidos a la vieja usanza del término. Y si bien, los videojuegos podrán argumentar de forma distinta a un orador clásico, aun así, al igual que éste, al final de cuentas se valen de argumentos para persuadir.

Dado que los videojuegos generan argumentos, Bogost exhorta a identificar o equiparar esa capacidad videolúdica con la retórica tradicional, ya que, a pesar de las obvias diferencias entre retórica clásica griega y retórica moderna, existe una continuidad persuasiva en ambas formas. Tanto en la retórica clásica como la retórica moderna se busca convencer de algo a la audiencia. Por tanto, la forma que tienen los videojuegos de expresar e influir y/o persuadir a sus jugadores puede identificarse con un nuevo tipo de retórica moderna. Para Bogost la retórica videolúdica es original, en tanto que cuenta con un nuevo esquema de representación que no es propio de la oratoria ni del lenguaje natural, sino de algo que llama procedimentalismo.⁴³ Por ende, esta retórica es bautizada como retórica procedimental, es decir, la forma en que las máquinas (programadas por personas) son capaces de expresar cosas, y convencer o persuadir de ciertas afirmaciones sobre algo. En palabras del autor:

A esta nueva forma la llamo retórica procedimental, el arte de la persuasión a través de representaciones e interacciones basadas en reglas en lugar de la palabra hablada, la escritura, las imágenes o las imágenes en movimiento. Este tipo de persuasión está ligado a las capacidades centrales de la computadora: las computadoras ejecutan procesos, ejecutan cálculos y manipulaciones simbólicas basadas en reglas. Pero quiero sugerir que los videojuegos, a diferencia de algunas formas de

⁴³ “La procedimentalidad se refiere a una forma de crear, explicar o comprender los procesos. Y los procesos definen la forma en que funcionan las cosas: los métodos, técnicas y lógicas que impulsan el funcionamiento de los sistemas, desde sistemas mecánicos como motores *hasta sistemas organizativos como escuelas secundarias y sistemas conceptuales como la fe religiosa.*” *Ibid*, 2-3. La traducción y el énfasis son míos.

persuasión computacional, tienen poderes persuasivos únicos. Si bien el software "ordinario" como los procesadores de texto y las aplicaciones de edición de fotografías se utilizan a menudo para crear artefactos expresivos, esos artefactos completos no suelen depender de la computadora para tener significado. Los videojuegos son artefactos computacionales que tienen un significado cultural como artefactos computacionales (Bogost, 2007:IX).⁴⁴

Hay que notar aquí cómo Bogost está dispuesto a sacrificar cualquier otra forma de representación que los juegos de video puedan producir en aras de encontrar aquella que sea específica o exclusiva del medio. Así se deslinda de la retórica tradicional, la poesía, el teatro y la literatura (palabra hablada o escrita) o de la retórica de la pintura, fotografía y cine (imágenes fijas o imágenes en movimiento). De hecho, más adelante subordinará lo que él llama retórica visual —y que he optado por identificar con la Cultura Visual— a la retórica procedimental que es exclusiva de los equipos de cómputo como los videojuegos.

Para esto, ofrece dos argumentos: el primero refiere al hecho de que lo que vemos en pantalla es el efecto (o causa) de los procedimientos informáticos que definen a estas tecnologías del juego, por tanto, lo que vemos en pantalla, o sea, los entornos gráficos, son más bien el producto de una representación procedimental y no precisamente de una representación visual. Defiende la idea de que lo visual en los videojuegos es en realidad el producto de una retórica procedimental. El segundo argumento sostiene que, aunque la retórica visual sea útil para analizar la expresión y persuasión en los medios digitales, ésta no es capaz de poner atención en la representación procedimental de los mismos, es decir, no se percatará de las reglas y procesos del juego, pues su atención está exclusivamente en las imágenes.⁴⁵

Esto último es cierto ya que, como se vio en el apartado anterior, la Cultura Visual pone especial énfasis en lo visual, en dar atención a la relación diferencial entre imágenes y dotarlas de cierta autonomía como unidades de análisis en contraposición al texto, la palabra hablada o escrita, etc. Sin embargo, la estrategia de Bogost es bastante similar, pues quiere dotar de cierta autonomía a esta retórica procedimental respecto a las imágenes, la palabra, el cine, etc., ya que considera que sólo a través de la verdadera especificidad del medio se puede comprender la capacidad expresiva de estas tecnologías del juego, opinión con la cual no coincido del todo. Para entender mejor esto, habrá que ubicar, en mayor o menor medida, en qué consiste esa representación procedimental que propone el autor.

⁴⁴ Soy responsable de la traducción.

⁴⁵ *Ibid*, 21-24.

Dado que ya he teorizado sobre la representación, me enfocaré entonces en lo procedimental. Como la misma palabra refiere, esto habla de procedimientos, es decir, los modos de tramitar o ejecutar una cosa. También se suelen entender los procedimientos como las formas en las que hacemos cosas, maneras en las que se establecen ciertas actividades con procesos bien definidos. Dicho de forma más simple, estoy hablando de los pasos a seguir para llegar a cierto resultado. Piénsenlo un poco, y daremos cuenta de que los procedimientos, los modos de ejecutar, son también prácticas culturales. Hay un procedimiento para casi todo, por ejemplo, para usar el transporte público.

Hay que pensar en el Metrobús de la Ciudad de México. Para hacer uso de sus rutas se debe primero conseguir una tarjeta, luego ingresarla en las máquinas⁴⁶ que están en la entrada de cada parada para asignar un valor de acuerdo a la cantidad de monedas que se inserten en ella. Luego, se debe colocar la tarjeta en el sensor del torniquete para verificar si cuenta con la tarifa que permite el acceso. Si esto es así, se puede cruzar el torniquete para dirigirse a los lugares designados para abordar el autobús, el cual, eventualmente, llegará de acuerdo a los cálculos de arribo que se muestran en pantallas instaladas en el andén. La unidad vehicular se colocará exactamente en las zonas designadas para el descenso y abordaje, sin excepción, y sólo entonces se podrá abordar la unidad. Los usuarios también deben colocarse en el área que se ha designado para cada género y planificarán su bajada de acuerdo a un esquema de paradas. Posteriormente, al llegar al destino, los usuarios descenderán sólo hasta que el vehículo se haya detenido y el conductor abra las puertas. Por cierto, mientras que los usuarios seguirán el procedimiento de pasajeros, el conductor seguirá el del operador. Ahora bien, esta práctica procedimental seguramente tiene sus variables dependiendo de la cultura, podemos apostar que los procedimientos para usar el transporte público son distintos en ciudades como La Paz, Berlín, Montevideo o Shanghái, lo cual habla de variables culturales que definen los procedimientos y viceversa.

Los distintos procedimientos que existen en las sociedades son cosa de todos los días y, dependiendo del rol que se profese en cierto contexto, atañen a todos y a cada uno de nosotros. Los conductores, pasajeros, enfermeras, doctoras, policías, militares, estudiantes y maestros cuentan con sus propios procedimientos, que también definen la forma en la que se

⁴⁶ Máquinas que tienen ya, en sí mismas, sus propios procedimientos para calcular el valor de las monedas y transferirlo a la tarjeta. Procedimientos de los que sólo nos percatamos cuando fallan, o como Bogost hace notar: “A menudo hablamos de procedimientos solo cuando salen mal: *después de varias quejas, decidimos revisar nuestros procedimientos para crear nuevas cuentas*. Pero, de hecho, los procedimientos en este sentido de la palabra estructuran el comportamiento; tendemos a ‘ver’ un proceso solo cuando lo desafiamos.” *Ibid*, 3. Mientras que la traducción es mía, el énfasis es del propio autor.

relacionan con los demás. La evaluación de este trabajo de investigación, por ejemplo, también está enmarcado en una serie de procedimientos definidos por las instituciones educativas, y son tan tangibles que actúan directamente en mi ánimo, pueden llegar a frustrarme, agotarme o desanimarme, ya que la espontaneidad dentro de estas lógicas y prácticas procedimentales parece una quimera o un lujo. Tal vez por esta razón, como sugiere Bogost, es que se suele tener una visión negativa de la lógica procedimental, puesto que ésta está estrechamente relacionada con la burocracia (Bogost, 2007:3). No obstante, casi todas las interacciones en la modernidad tardía están mediadas por procedimientos, sobre todo, como sujetos de consumo. Al relacionarnos con los comercios estamos sujetos a una serie de procedimientos. De hecho, en el contexto pandémico se pudo notar con claridad cómo los procedimientos de contingencia sanitaria regularon nuestras conductas en todos los lugares, restringieron las cosas que podíamos y las que no podíamos hacer. O cómo Bogost diría: “los procedimientos restringen los tipos de acciones que pueden o deben realizarse en situaciones particulares” (2007:4).

Ahora bien, es posible entender cómo las máquinas computacionales son producto de esas lógicas procedimentales. Las computadoras tienen modos de ejecutar sus aplicaciones y programas, tienen la capacidad de ejecutar una serie de reglas para crear o procesar algo. Como se sabe, los ordenadores están compuestos por un *hardware* y un *software*; mientras que el primero se identifica con la parte material de la máquina, el segundo refiere a los algoritmos que modelan la forma en la que ésta se comporta, literalmente. Los programadores son capaces de crear códigos que asignan reglas para la producción de algún tipo de representación. Por ejemplo, para ejecutar el procesador de textos que estoy usando para escribir esto, se requiere de un modelo completo de reglas que permite a la computadora y a mí interactuar ordenadamente para producir esta representación textual. Sin esos algoritmos, sin esas reglas de ejecución, sin esos procedimientos, no podría verter estas reflexiones aquí. Esta es, para Bogost, la especificidad del medio computacional en general y la de los videojuegos como medio de expresión en particular, ya que los juegos de video también están basados en reglas de ejecución de procesos. Una vez más, hay que considerar las palabras del autor para precisarlo mejor:

El procedimentalismo en el sentido informático-científico conserva una relación con el sentido más familiar de procedimiento discutido anteriormente. Al igual que los tribunales y las burocracias, los programas informáticos establecen reglas de ejecución, tareas y acciones que pueden y no pueden realizarse. En otro lugar he argumentado que el procedimentalismo puede leerse tanto en estructuras computacionales como no computacionales. Como críticos culturales, podemos interrogar a la literatura, el arte, el cine y la vida cotidiana en busca de los procesos

subyacentes que trazan. Pero el procedimentalismo computacional pone un mayor énfasis en la capacidad expresiva que brindan las reglas de ejecución. Las computadoras ejecutan procesos que invocan interpretaciones de procesos en el mundo material (Bogost, 2007:4-5).

Asentado esto, puedo afirmar que los videojuegos producen representación procedimental, y no sólo visual. La computación también es representación, y es particularmente hábil para representar modelos y sistemas, lo cual también habla de una estrecha relación entre representación y simulación. Pero no se puede pensar exclusivamente la dimensión computacional de los videojuegos como un modelo procedimental de representación, pues si se piensa un momento, el juego mismo está bastante colmado y definido por procedimientos, es decir, por las reglas del juego, y dichas reglas definen la forma en la que los participantes ejecutan sus acciones lúdicas.⁴⁷

Ahora hay que pensar en las implicaciones del juego simbólico, como jugar a la “casita”, al “supermercado”, a la “escuelita”, etc. Es posible que, en estos casos, pueda haber procedimientos consensuados por los participantes, pero hay que destacar que, por lo general, más bien se emulan o imitan los procedimientos propios de cada contexto representado. Así, la relación con la representación procedimental sigue estando presente en esta clase de juegos, pues se practica la forma en la que los sujetos deben comportarse de acuerdo a las reglas y procedimientos de cada contexto en particular. Por ejemplo, en el juego del “supermercado”, los niños imitan cada uno de los pasos que un consumidor sigue en estos establecimientos: tomarán un carrito (ya sea imaginario o de plástico), recorrerán los pasillos donde encontrarán las mercancías que desean adquirir, las colocarán en el carrito, se dirigirán a la caja (ya sea imaginaria o de plástico) para pagar y empacar sus compras, exactamente como se haría según los procedimientos de una tienda de autoservicio. El juego, en este caso, es una representación de las relaciones sociales que se establecen mediante una serie de procesos bien definidos y delimitados por una lógica y práctica procedimental determinada.

⁴⁷ Recurro de nueva cuenta al baloncesto, este juego tiene reglas bien definidas de lo que un jugador puede y no puede hacer. Por ejemplo, las reglas básicas del juego indican que no es posible dar tres pasos con el balón sostenido con ambas manos. Que el balón, al salir de la cancha, deberá volver y estar en posesión del equipo que no haya entrado en contacto con éste antes de salir del campo de juego. El balón podrá ser golpeado con la palma de la mano, pero no con el puño cerrado u otra parte del cuerpo. No se puede cargar con el hombro, empujar, agarrar, poner una zancadilla o golpear a un jugador del equipo adversario, etc. Todas estas reglas definen el comportamiento y conducta de los jugadores, ya que establecen una serie de pasos de cómo es posible llevar el balón al aro para anotar puntos, pero más impresionante aún, repercuten en la subjetividad y en el cuerpo del individuo, estableciendo así una microfísica del poder. Por ejemplo, el cuerpo y la subjetividad de Lebron James no es la misma que la de un campesino.

El videojuego, desde ese elemento lúdico vinculado a una disposición informática y computacional, que es en sí mismo una forma procedimental de expresión tecnológica, es capaz de producir una representación del mundo que, las más de las veces, trata de emular o simular modelos y sistemas de relaciones sociales definidas por ciertos procesos, ya sean históricos y/o vigentes. Así, lo que el videojuego afirma del mundo no sólo es lo que se ve en pantalla, sino también lo que invita a hacer al jugador, es decir, lo que se puede o no puede hacer en el entorno virtual es ya una declaración de cómo funciona el mundo. Son las reglas que los programadores diseñan en el videojuego lo que ayuda a interpretar los procesos y procedimientos que dan sentido y orden al entorno sociocultural, desde los más privados hasta los más públicos. Cuando se juega, por ejemplo, *Age of Empires*,⁴⁸ se ve y se acciona, se miran procesos y se hacen cosas de acuerdo a las capacidades que tiene cada cultura representada (y que fueron definidas de antemano con los presupuestos o sesgos culturales que los programadores vertieron en sus algoritmos). Por tanto, se tiene la experiencia de una serie de pasos que llevan a cierto resultado, como en este caso, las guerras de conquista imperiales de una determinada civilización.

Así, en este punto habría que decir algo más acerca de esa preponderancia que Bogost concede a la retórica procedimental sobre la retórica visual de los videojuegos. Para el autor, está claro que los procedimientos tienen una jerarquía que subordina a la imagen, en tanto que la imagen es un producto de esos procedimientos computacionales. La programación hace a la imagen y la pone en movimiento. Si en un videojuego se es capaz de ver y controlar a un personaje que toma un balón y luego lo lanza a la canasta, es gracias a los modelos y reglas algorítmicas que un programador fue capaz de verter y codificar para establecer la representación procedimental que es visualizada en pantalla. Aunque entiendo el planteamiento de Bogost, estoy convencido de que algo falla, ya que me parece que no hay subordinación entre procedimientos e imágenes, que ningún elemento es más importante que el otro.

Las imágenes y los algoritmos no funcionan ni se relacionan necesariamente como elementos subordinados el uno al otro, más bien interactúan dialécticamente, esto es, resuelven en mayor o menor medida las posibles contradicciones o tensiones que tienen entre sí, de tal forma que el resultado videolúdico es la producción de un contexto relacional y procesual entre imágenes y procedimientos, entre lo lúdico y lo visual.

⁴⁸ *Age of Empires* es una serie de videojuegos del género de estrategia en tiempo real. A grandes rasgos, el juego consiste en seleccionar una civilización que será introducida en un mapa de juego (entorno virtual) junto con otras distintas civilizaciones. El punto del juego es dotar de recursos naturales a la civilización para su crecimiento económico, político y militar, y se finaliza la partida de juego cuando el jugador consiga dominar, someter o exterminar a todas las demás civilizaciones, y por lo general, esto sólo se consigue por la vía armada.

El juego, como afirmaba Huizinga, necesita de un espacio y un tiempo, un campo, un templo para desarrollarse. En el caso de los videojuegos, la pantalla es claramente ese campo, pues es una de las principales unidades tecnológicas que permite interactuar con la procedimentalidad de las máquinas. El código de programación, por sí mismo, no es capaz de producir un placer lúdico entretenido popularmente, pues la forma de interactuar con estos códigos sería meramente de manera algorítmica y ciertamente algo abstracta, indeterminada y hasta imprecisa sensorialmente. La pantalla ayuda a concretar que una línea de código es, en efecto, la representación de un objeto, una relación de movimiento, una instrucción o el comportamiento de un elemento en el escenario virtual. Se podría escribir en una hoja de papel un montón de brillantes algoritmos que modelen y definan con precisión lógica un determinado procedimiento que sea, en efecto, muy divertido, pero sólo será asequible a aquellos que pertenezcan a una cultura algorítmica que les permita leer y entender dichas líneas de código. Incluso se puede inscribir en una máquina computacional, pero si no se tiene manera de interactuar con dichas reglas de forma fenomenológica, no se podría sostener el apabullante atractivo que estas tecnologías del juego parecen tener en esta modernidad tardía.

Para que la representación procedimental se pueda manifestar más allá de sus propias lógicas, y adquiera una expresión popular con gran impacto cultural, requiere de un campo que permita interactuar con dichas reglas de forma comprensible para la mayoría, un medio material que apele a las disposiciones sensoriales. La vista siempre ha tenido un aire seductor mucho más potente que cualquier otro sentido, o al menos, en la actualidad esto parece decisivamente ser así. La mirada seduce. Por tanto, podría plantear lo siguiente: ¿y si lo visual es lo que realmente subordina a lo procedimental?, ¿cómo no se podría sostener que la cultura visual de esta modernidad tardía recurrió a la representación procedimental para expandir su dominio cognitivo, sensorial y hasta epistemológico? Ambas preguntas en realidad no tienen cabida en mi reflexión, ya que no expresan para nada mi punto de vista.

Estoy convencido de que la especificidad del medio es, en efecto, procedimental, pero al mismo tiempo visual, y que implica una relación dialéctica entre ambos aspectos, una relación compleja, articulada, complementaria, contextual, contingente pero más o menos estable. La misma palabra (videojuego) con la cual se nombran a estas tecnologías brinda las suficientes pistas para dar cuenta de esa articulación, de la diversidad de elementos que producen una experiencia ludo-estética, o sea, el videojuego es la conjunción y relación de algoritmos e imágenes. La palabra “video” y la palabra “juego” se unen para crear una nueva: “videojuego”. Lo anterior es una forma alegórica de decir que se está frente a una serie de

disposiciones tecnológicas, conceptuales y relacionales que se articulan para dar lugar a un contexto de representación específica.

Sin embargo, el trabajo de Bogost es de gran valor para esta reflexión, pues consigue señalar algunos componentes básicos en las representaciones que producen los videojuegos, que no suelen estar a la vista y que, en ocasiones, suelen ser descuidados o normalizados pese a que los jugadores están constantemente interactuando con sus efectos. La representación procedimental, que es producida por la relación diferencial de algoritmos (los elementos más formales del videojuego y que expresan aspectos del mundo), es otra unidad de análisis básica igual que las imágenes. Los procesos y procedimientos tendrán de ahora en adelante un peso formidable en la comprensión de estas tecnologías del juego. Se puede decir así, que los algoritmos, aquellos elementos que están detrás de pantalla y que suelen pasar desapercibidos, constituyen uno de los elementos que configuran una nueva forma de expresión y representación. La representación videolúdica es, por ende, el resultado de la articulación de la representación visual y la representación procedimental, articulación de las disposiciones tecnológicas con las que los sujetos interactúan para jugar en la modernidad tardía.

He explicado la importancia que la representación tiene en términos culturales y cómo estudiarla ayuda a comprender las expresiones culturales y los impactos sociales de estas expresiones. Considero que los videojuegos constituyen una forma de representación significativa, y que son productos y expresiones culturales relevantes. Concebir así esta forma de representación, que denominaremos videolúdica y que se nutre de la imagen procesual, permite estudiar con claridad estas tecnologías del juego. Esto significa que analizar la representación videolúdica implica considerar tanto la parte visual como la procedimental, es decir, analizar tanto los aparatos visuales (con todo y su unidad de análisis básica: la imagen) como los aparatos procedimentales (con todo y su unidad de análisis básica: el algoritmo), así como la relación que hay entre estos dos elementos para comprender cómo estas tecnologías del juego interactúan con el sujeto y hacen afirmaciones del mundo que representan. Por ejemplo, pienso en las siguientes preguntas: ¿Cuándo jugamos videojuegos, qué clase de sujetos somos y qué clase de juegos jugamos?, ¿de qué forma jugamos con estas tecnologías lúdicas, lo hacemos individualmente o de manera colectiva?, ¿o será acaso que en realidad ni uno ni otro, sino que jugamos con las máquinas, o será que ellas juegan con nosotros?

Estas preguntas no son accesorias, y sus respuestas tampoco triviales, por el contrario, definen el grueso de mis inquietudes. Trataré de responderlas en los siguientes capítulos mediante el análisis de un corpus de videojuegos, que intuyo podrían dar coordenadas y pistas para atender esas imágenes procesuales del videojuego con una evidente carga política y social.

Plantearé algunas respuestas a las preguntas que he expuesto hasta el momento, aunque sea de manera provisional y analizaré la representación videolúdica, es decir, tanto lo que se muestra en pantalla como las reglas de la máquina. Me enfocaré en una forma videolúdica concreta que maneja tópicos bélicos para averiguar lo que implica la existencia de ese tipo de expresión cultural, pero, sobre todo, lo que revela de nuestro mundo y nuestra cultura política global. Para tener una mayor probabilidad de éxito, he optado por hacer mi análisis con una clase de videojuegos que han dominado el mercado en los últimos veinte años y que tienen un claro posicionamiento político que permite comprenderlos como “objetos culturales”; me refiero a esa clase de videojuegos que considero propios del militamiento.

CAPÍTULO II

La llamada del deber o ¿cómo se configura la hegemonía?

Por lo general, en la ingente Industria Cultural de los videojuegos, algunos de los títulos más populares y abundantes son los juegos de disparos en primera persona, sobre todo aquellos que tienen una marcada temática bélica y militar; ya sea en sus modalidades online o de campaña esta clase de juegos son muy demandados por el público. Incluso existen franquicias relativamente longevas que comenzaron con el principio del siglo y que continúan con mucha fuerza en nuestros días. Una de las franquicias más populares de este tipo de juegos de video es la famosa *Call of Duty*, serie que en la actualidad cuenta con más de 20 títulos.⁴⁹

La franquicia ha sido producida por diferentes desarrolladoras a lo largo de su historia: Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Spark Unlimited, etc., pero ha sido principalmente distribuida por la empresa Activision.⁵⁰ Todas estas empresas son de origen estadounidense, concretamente del estado de California, y responden a un modo de producción de videojuegos que algunos autores denominan como Triple-A (Keogh, 2015:158). Es decir, este modo de producción profesa una denodada efusión por el impulso y el avance tecnológico, pues estos proyectos videolúdicos fijan como meta inmediata conseguir la recreación de un realismo convincente tanto en los entornos gráficos como en las mecánicas de juego, o sea, tanto en las imágenes como en los procesos con los cuales interactúan los jugadores. De esta forma se producen videojuegos que, debo decir, visualmente recrean mundos posibles de manera extraordinaria, pero que a su vez establecen experiencias de juego bastante homogéneas

⁴⁹ Sólo por mencionar algunos datos, el último título de esta serie, *Call of Duty: Black Ops. Cold War* (2019), consiguió alrededor de 5.7 millones de copias digitales vendidas en su primer mes de lanzamiento, y mantuvo sus ventas hasta convertirse en el videojuego más vendido del 2020, lo que lo posicionó en el top 20 de los videojuegos más vendidos de toda la historia. Pensando en la serie completa, la magnitud y el impacto que estos videojuegos tiene para la industria y en la cultura de masas ha sido capital y fundamental, para tener más información detallada, consultar: <https://alfabetajuega.com/call-of-duty/las-ventas-de-call-of-duty-black-ops-cold-war-en-noviembre-son-espectaculares>; <https://sosordinateurs.com/es/news/why-call-of-duty-so-popular/>; <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/call-duty-siempre-ha-sido-vendido-cada-ano-estados-unidos-2009-dos-excepciones-916519>; <https://www.comunidadxbox.com/ventas-call-of-duty-estados-unidos/>; <https://alfabetajuega.com/call-of-duty/la-saga-call-of-duty-supera-las-400-millones-de-copias-vendidas>; https://as.com/meristation/2022/01/24/noticias/1643048135_000178.html.

⁵⁰ Por lo general, en este tipo de industrias culturales las desarrolladoras o estudios de videojuegos trabajan bajo la supervisión, inversión e intervención de las grandes distribuidoras o editoras de juegos de video. Mientras que las primeras trabajan para crear el producto, las segundas son dueñas de éste. Esta es la manera dominante en la que se produce, comercializa y distribuye el videojuego en el mercado global. Pese a lo raro que pueda sonar, se está casi, casi ante la misma dinámica de la economía política clásica, y por extraño que suene, se puede hablar de una clase trabajadora de los videojuegos que labora en los estudios y desarrolladoras —que no son otra cosa que fábricas de bits, píxeles, algoritmos, gráficos vectoriales, códigos de programación, imágenes, etc.—, así como de una clase dueña del capital, de los medios de producción y distribución, que en este caso son las editoras y distribuidoras, corporaciones que explotan y extraen valor de la fuerza del trabajo creativo.

y repetitivas. Dado que las editoras no desean asumir pérdidas de ganancia y debido a los altos niveles de inversión que suelen preparar para las producciones, prefieren ceñirse a géneros videolúdicos con fórmulas probadas y que están dirigidas a un mercado de consumo seguro y sostenido, lo cual también delata el nivel administrativo, calculado y planificado de la producción industrial de esta clase de videojuegos.

Este esquema de producción tiene varias características propias de la Industria Cultural que Adorno y Horkheimer vislumbraron a mediados del siglo pasado. Por ejemplo, la instauración de la ganancia como eje rector de la lógica de producción, el sometimiento de todos los procesos de producción a la racionalización instrumental del cálculo técnico, una tendencia a la homogeneidad, predisposición a la repetición y monotonía, etc.⁵¹ Cualquiera que sea la perspectiva, lo cierto es que la principal coincidencia entre Industria Cultural y Triple-A reside en que la producción de un videojuego depende en gran medida de la proyección de su éxito comercial, y esto ayuda a comprender algo importante sobre el consumo de la guerra en nuestra cultura. El consumo bélico sólo se puede dar gracias a la aceptación masiva de ciertas conflagraciones, lo que también implica una cierta aceptación social de la guerra en nuestra cultura, pero la pregunta sería entonces: ¿en qué contexto la guerra es atractiva para el consumo de las masas? Aunque también cabe esta otra: ¿cómo *Call of Duty* ha conseguido hacer de la guerra un objeto cultural tan comercialmente exitoso?

Si bien, en un principio esta serie representaba exclusivamente las batallas de lo que podemos decir fue la guerra que “ganaron los buenos”, es decir, la Segunda Guerra Mundial, con el tiempo ha conseguido crear representaciones de otros conflictos más polémicos como, por ejemplo, aquellos que gravitaron en torno a la Guerra Fría, o algunos más actuales como las operaciones en Medio Oriente —de las que varios fuimos contemporáneos—, e incluso, también suelen representar los posibles problemas y escenarios bélicos del futuro (Mantello, 2016). Esto es muy relevante como trataré de mostrar más adelante, así que le pido al lector que lo mantenga presente a lo largo del escrito. Por el momento, tendré que insistir una vez más en que la gran mayoría de videojuegos Triple-A, como Industria Cultural, deben asegurar en medida de lo posible un considerable margen de ganancia para su existencia, cosa que no todos los títulos consiguen hacer.

Por más que parezca que jugar a la guerra es inherentemente atractivo o divertido, en la reciente historia de los videojuegos se ha podido comprobar que esto no necesariamente es así.

⁵¹ Ambos autores escribieron un capítulo titulado: “La industria cultural. Ilustración como engaño de masas”, donde sostienen muchas de estas críticas y aseveraciones. Ver Horkheimer y Adorno (1998:165-212).

Pienso en el caso *Six Days in Fallujah*, videojuego desarrollado por Atomic Games para la editora Konami, y que sería lanzado el 2009. El trabajo trataba de ser una representación de la segunda batalla de Fallujah, choque entre el ejército estadounidense y los insurgentes musulmanes sunnies que comenzó el 8 de noviembre y se prolongaría hasta el 23 de diciembre del 2004 en la ciudad de Fallujah, Irak. Dicha batalla terminó por convertirse en una cruenta masacre de la población civil árabe. Ahora bien, la ambición del proyecto videolúdico era crear una representación realista del conflicto, por lo que se incluirían testimonios de veteranos estadounidenses que estuvieron en el campo de batalla. Estos testimonios serían incorporados como entrevistas cinematográficas reales, por lo que se llegó a considerar este proyecto como un “docu-juego”. No obstante, dada la relativa actualidad del conflicto en las fechas en que se esperaba el lanzamiento —tan sólo cinco años de diferencia respecto a la batalla real—, el proyecto fue enérgicamente criticado y tuvo una férrea oposición pública. Las protestas contra el juego, en las que estaban incluidos bastantes veteranos del ejército estadounidense, fueron tan pero tan contundentes que Konami terminó por cancelar el proyecto (Stahl:2010; Mantello:2016).

Este caso en particular demuestra que no todos los conflictos bélicos tienen el mismo efecto excitante, llamativo o atractivo para su consumo masivo. De hecho, las críticas al título giraban en torno a la idea de que no se podía considerar un juego lo que había sucedido en aquel lugar. No todos los escenarios de combate tienen la misma facilidad para matizar, desdibujar, encauzar o diluir su carga política y capitalizar su belicismo al interior de la cultura de masas, y no todos los editores de juego de videos pueden asegurar ese tan ansiado margen de ganancia que persigue la industria Triple-A; la representación de la conflagración no siempre será un éxito comercial. *Six Days in Fallujah* puede ser considerado un caso paradigmático sobre el consumo de la guerra en la cultura popular, pues revela los límites, sobre todo políticos, en los que las representaciones videolúdicas de la guerra pueden ser o no objetos de consumo.⁵²

⁵² Aunque el proyecto de *Six Days in Fallujah* fue abandonado por Konami, el videojuego fue recientemente rescatado por Victure Games, editora fundada por Peter Tamte, uno de los antiguos productores del proyecto original. El juego está a cargo de Highwire Games, desarrolladora que trabaja para actualizar los parámetros del primer título de Atomic Games tanto en las gráficas como las mecánicas de juego, haciéndolo, además, mucho más realista y atractivo para el mercado. No obstante, el juego todavía arrastra la polémica de antaño, pues el debate sobre sus implicaciones políticas sigue en discusión. Para apaciguar un poco las duras críticas que el juego sigue provocando, Victure Games ha ampliado la representación de la batalla de Fallujah agregando algunos testimonios de ciudadanos árabes en las entrevistas cinematográficas, así como la inclusión de una misión jugable desde la perspectiva civil musulmana, algo que no estaba presente en el anterior proyecto. Para mayores referencias de este nuevo proyecto consultar: <https://www.sixdays.com/> y también https://as.com/meristation/2021/04/18/noticias/1618735857_114391.html

También se podría pensar en el síndrome de Vietnam como un referente político que refleja el éxito o no en la comercialización de un conflicto bélico como producto cultural. Este síndrome hace alusión a un episodio de la sociedad estadounidense en el que, hay que recordar, la tensión entre gobierno y población civil contribuyó a colapsar la invasión de los Estados Unidos al país asiático, ya que la aversión del pueblo estadounidense por esta guerra se estaba generalizando. Dependiendo del grado de aceptación pública y legitimación política de un conflicto armado, se puede hablar o pensar en la planificación y administración de la guerra para su producción y consumo cultural.⁵³ Aunque claro, cabe destacar que también ayuda mucho contar con ciertas estrategias que permitan una comercialización bélica, como: la presentación aséptica de la guerra, la ética del tecnofetichismo y unas buenas relaciones públicas y mediáticas de los ejércitos (Derian:2001; Stahl:2010).⁵⁴

Si se piensa un momento, los juegos de disparos en primera persona con temáticas militares e históricas no eran para nada comunes en la industria del videojuego hace unos 20 años, ni siquiera en la década de 1990 existían títulos de este tipo, periodo en el que los juegos de video empezaron a experimentar con las representaciones videolúdicas posibles y a diversificarse en géneros que hoy en día están bastante consolidados por la industria. Por el contrario, el género de disparos en primera persona previo al cambio de siglo consistía generalmente en temáticas de ciencia ficción, es decir, campos de batalla postapocalípticos llenos de terribles criaturas, en los que los enemigos a enfrentar eran principalmente monstruos, robots, demonios y alienígenas hostiles (Mantello, 2016). Es hasta finales de los noventa cuando se comienza con la exploración virtual de escenarios bélicos mucho más realistas, históricos y/o contemporáneos. Pero no sería hasta principios del siglo XXI cuando de forma vertiginosa y exponencial los videojuegos de disparos en primera persona tendrían una marcada representación histórica, bélica y militar. De pronto comenzarían a emerger y a proliferar raudamente series de videojuegos como *Medal of Honor*, *Battlefield* o *Call of Duty*.

⁵³ En este sentido, el caso de las figuras de acción “*G.I. Joe*” también podrían ser un ejemplo bastante ilustrativo. Esta línea de juguetes producidos por la empresa Hasbro se remontan a la década de 1960. En aquel periodo se crearon figuras de acción que representaban a soldados anónimos de las diferentes fuerzas armadas del ejército estadounidense, a saber, infantería, marines, marineros y pilotos de la fuerza aérea. Los juguetes tuvieron buena acogida de 1964 (fecha de su lanzamiento) hasta 1969, año en la que la creciente y generalizada aversión pública por la guerra de Vietnam forzó a Hasbro a sacar del mercado la línea de juguetes. Cambiaron el concepto de los muñecos, dejando atrás los atuendos, el equipamiento militar y la representación bélica, ataviando a las figuras de acción con atuendos de cazadores y exploradores que estaban equipados para aventuras de safari. La nueva indumentaria apelaba a una representación más fantástica que bélica. Así, “*G. I. Joe*” pasó a ser “*G.I. Joe Adventure Team*”. Creo que este caso muestra las dificultades que ciertos conflictos tienen, en ciertos contextos, para su rentabilidad en la cultura de masas. Véase Stahl (2010:124-125)

⁵⁴ Estas estrategias son, para mí, el corazón mismo del militamiento. *Ibid*, 25-31.

La coyuntura que lo cambió todo y que posibilitó un amplio referente de aceptación masiva a la beligerancia histórica y contemporánea estadounidense, y a su representación en el juego de video, fue el fatídico ataque a las Torres Gemelas del 11 de septiembre del 2001 (Mantello, 2016). Esto desencadenó la famosa guerra contra el terror, lo que también implicó una larga campaña por la legitimidad política de la misma, y que, en el ámbito militar, significó el surgimiento de estrategias marciales de carácter preventivo a las posibles y virtuales amenazas de la seguridad nacional de Estados Unidos. Por supuesto, con todo esto sobrevino un montón de ganancias corporativas para las industrias culturales y las industrias militares del país. Dentro de esta tónica de paranoia estadounidense, el militamiento en los juegos de video fue de a poco explorando diversos escenarios bélicos, ya fueran pasados, presentes o futuros (Stahl, 2010; Robinson, 2012; Mantello, 2016; Saber & Webber, 2016).

Por tanto, no es para nada casual la proliferación de juegos de video de militamiento, por el contrario, responde a un momento histórico, a un contexto social y político que ha sido bastante naturalizado desde que comenzó el tercer milenio. Para entender mejor lo anterior, hay que ir directo al campo de batalla virtual, es menester someter a análisis y escrutinio textual, visual y procedimental esas representaciones que producen los videojuegos de militamiento, y comprender cómo la guerra se ha vuelto un objeto cultural de consumo masivo. Dado que la cantidad de juegos de este estilo, incluso tan sólo los de la serie de *Call of Duty*, es en verdad apabullante, sólo me limitaré a revisar uno de los títulos de esta saga en las siguientes páginas.

El juego que examinaré en este capítulo se llama *Call of Duty: Black Ops* (2010). Videojuego que es muy interesante por varias razones. En primer lugar, es el título más vendido de toda la serie, superando incluso los 30 millones de copias;⁵⁵ en segundo lugar, es el primer título de la serie que comienza a representar operaciones militares estadounidenses mucho más polémicas y controversiales con bastante éxito comercial, como por ejemplo, la invasión a Bahía de Cochinos o la Guerra de Vietnam; y, en tercer lugar, este título marca el inicio de una dinámica de intermediatización de la memoria cultural sobre las intervenciones militares que Estados Unidos ha realizado en el mundo, y que en mi opinión, prepara el campo para la configuración de una hegemonía política y militar basada en la guerra contra el terror.⁵⁶ Sin mayor dilación, hay que ir a los escenarios virtuales del juego para comprender mejor lo que he empezado a plantear aquí.

⁵⁵ Sólo hay dos títulos de esta serie que han conseguido superar los 30 millones de copias vendidas, uno es *Call of Duty Black Ops* y el otro *Call of Duty Modern Warfare III*. Siendo el primero, por una pequeña diferencia, el que más copias ha conseguido vender. Ver <https://gamedustria.com/call-of-duty-los-mas-vendidos-de-siempre/>.

⁵⁶ Más adelante profundizaré en este concepto de memoria cultural y sus relaciones de intermediatización, remediación y premediación con la narrativa de la guerra contra el terror.

Bahía de Cochinos

“¡Despierte ya!”, ordena una voz firme y distorsionada. Al abrirse los ojos desorientados y borrosos de la cámara virtual, la pantalla articulada al aparato computacional muestra la representación de un cuarto gris que podría decirse que está bastante bien iluminado, pero que transmite una sensación claustrofóbica. “¡Va a responder nuestras preguntas!, ¿entiende?”, vocifera de nueva cuenta la voz distorsionada. La habitación está llena de monitores, lámparas y cables, pero también son visibles algunos cuantos instrumentos quirúrgicos que bien podrían pasar igualmente por herramientas de tortura. Dichos utensilios descansan en una mesa de metal que está muy cerca del punto de vista de la cámara virtual. En el fondo de la habitación, detrás de una serie de monitores, se puede distinguir, pese a la vista borrosa y desorientada de la pantalla, una ventana muy iluminada que deja ver unas siluetas humanas que se mueven de un lado a otro en una habitación contigua (Ver figura 2.1). De allí proviene la voz distorsionada, la vigilancia, las órdenes y el subsiguiente interrogatorio.

Así comienza *Black Ops*, brindando muy poca información del contexto y creando un halo de misterio alrededor de la escena para atrapar la atención del virtual jugador. Para descifrar lo que está sucediendo en pantalla, es menester que un sujeto de videojuego tome los mandos de las interfaces y actualice su agencia en los procedimientos videolúdicos. Los jugadores tendrán el control del plano de la escena, es decir, podrán mover la cámara virtual y con ello modificar *ad libitum* tanto el encuadre como el fuera de campo de la pantalla. Esto, se puede inferir, representa la perspectiva en primera persona de un personaje, o sea, la vista de un sujeto virtual específico que, en este caso, opera como avatar del videojuego. Esta conciencia virtual será la mediadora entre la agencia del jugador y los procedimientos programados por el juego de video.

Ahora bien, dado que los jugadores pueden mover la cámara e inspeccionar el entorno gráfico, es posible percatarse de dos cosas: en primer lugar, que, al mover la cámara virtual de la pantalla, en realidad se estaría actualizando el movimiento de la cabeza del personaje, dirigiendo su vista a capricho del jugador; y, en segundo lugar, que, al echar un vistazo alrededor del entorno gráfico, se puede ver cómo el personaje está siendo violentamente sometido ya que, si se baja la mirada del avatar, se podrá notar cómo el cuerpo virtual del personaje está sentado y atado con correas de cuero que están ancladas a la silla, y, además, advertir en sus brazos laceraciones, moretones y manchas de sangre (Ver figura 2.2). También se pueden observar algunos monitores situados frente a esa perspectiva donde se transmite el

rostro del personaje, que también se muestra visiblemente lastimado. Por lo que, en este punto, se puede comprender que este sujeto virtual, además de ser interrogado, está siendo torturado por aquellas misteriosas siluetas que se pueden ver al fondo de la habitación.



Figura 2.1 Alex Mason, avatar del jugador, siendo interrogado por las siluetas humanas del fondo.



Figura 2.2 Mason sujetado a la silla. El jugador podrá ver este encuadre sólo si decide mover el plano de la cámara virtual en esta dirección.

De hecho, se puede decir que esta parte del juego es la representación de una técnica de interrogatorio mejorada,⁵⁷ donde la agencia del jugador se limita exclusivamente a controlar el plano de la cámara virtual, que, como ya dije más arriba, representa la vista del personaje. Por ende, tanto personaje como jugador sólo pueden observar con relativa pasividad el entorno, puesto que el primero está literalmente inmovilizado y sin posible escapatoria, exponiendo al jugador a esa virtual situación. Visto a cierta distancia, es posible pensar que aquí se está jugando al sometimiento y despojo de derechos humanos, ya que, de alguna manera, la agencia del jugador se encuentra paralelamente entumecida, pues tanto la representación de la escena como la agencia del jugador se muestran más o menos vinculantes en este paraje del entorno gráfico. Así pues, virtualmente inmovilizados y a merced de los procesos del juego, los jugadores continuarán con la representación de ese malintencionado interrogatorio.

⁵⁷ Esta expresión es, en realidad, un eufemismo que hace referencia a los programas de tortura sistemática del gobierno de los Estados Unidos, y que se aplican a los prisioneros detenidos por la CIA y el ejército de los Estados Unidos. Estas “técnicas” de interrogatorio “mejoradas” fueron ampliamente comentadas, defendidas y aplicadas por funcionarios de la administración Bush durante la guerra contra el terror en Irak, Afganistán, y en el centro de detención de Guantánamo. En este sentido, se podría considerar el caso de abuso y tortura que sucedió en la prisión de Abu Ghraib y que fue expuesto públicamente en el 2004 gracias a ciertas fotografías de los hechos, y que ilustraron algunas de las más desagradables aristas de estas técnicas de interrogatorio. Para profundizar un poco más sobre estas técnicas de interrogatorio “mejoradas” consultar González O. Jaime. *Derechos humanos, técnicas de interrogatorio mejoradas y tortura: Estudio del caso de Guantánamo*. Facultad de Derecho, Universidad de León, 2020. Para revisar el caso de la prisión de Abu Ghraib y Guantánamo, así como para reflexionar con mayor profundidad alrededor de estos fenómenos de la guerra, la vida precaria, el abuso y la tortura, recomiendo ampliamente ver Butler (2010). Y para aproximarse a la exposición de estos métodos de tortura desde la perspectiva de un sobreviviente de interrogatorio hay que leer la postura de Juan E. Méndez en <https://www.amnesty.org/es/latest/news/2015/06/i-was-tortured/>

En un momento de la escena, los interrogadores cuestionan la identidad, nombre y lugar de nacimiento del personaje que “controla” el jugador. Éste no coopera y desafiante se niega a responder las preguntas que le han hecho sus captores. Pronto vendrán las represalias por ello. Sin previo aviso, se podrá ver un drástico cambio en la visión de campo de la pantalla, pues en vez de ver la habitación con claridad, ésta se deforma y desdibuja en filtros diversos, la mayoría en tonos azulados y rojizos que muestran interferencias distorsionadas con líneas irregulares blanquecinas, en donde se aprecia intermitentemente una especie de telón de fondo compuesto por una serie de números. Al mismo tiempo, se puede escuchar el fluir de la corriente eléctrica y también al personaje gritar de dolor. Se comprende así, que el avatar del jugador está siendo torturado mediante la aplicación de descargas eléctricas, y que lo que se ve en pantalla es la forma en la que se alteraría virtualmente la vista del jugador al ser torturado con electricidad (Ver figura 2.3).

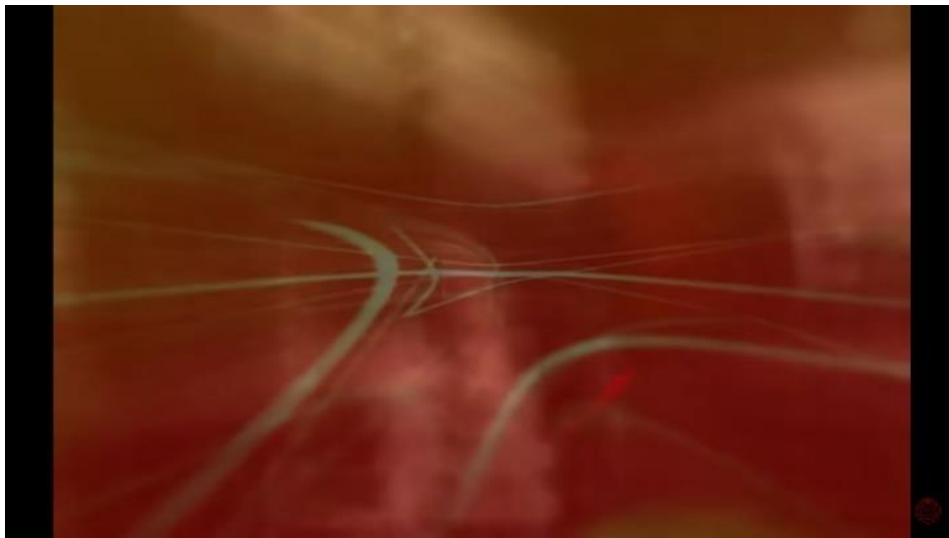


Figura 2.3 Perspectiva en primera persona de Mason siendo torturado con descargas eléctricas.

Ante la falta de cooperación por parte del personaje, la voz distorsionada pregunta de nueva cuenta para confirmar el nombre del avatar: Alex Mason, pregunta también si nació en Fairbanks, Alaska, y si en 1961 formó parte de un equipo de asesinos de la CIA llamado “Operación 40”. Hay un lapso de silencio, lo que significa una sutil resistencia del personaje, por lo que nuevamente se le aplica una descarga eléctrica. Al cesar la electricidad, los monitores de la habitación dejan de transmitir el rostro del personaje, y en un fondo negro se transmite una serie de números rojos. Se insiste una vez más sobre la confirmación de los datos que se tienen sobre el prisionero. En esta ocasión el avatar responde confirmándolos. Entonces, de manera compulsiva se le hacen más cuestionamientos, sobre la ubicación de una emisora,

acerca del significado de esos misteriosos números, así como también el paradero de un tal Dragovich. Mason, visiblemente desorientado, afirma desconocer el significado de los números, y también parece mostrarse confundido con los otros cuestionamientos, por lo que no consigue responder a ninguna de las preguntas, y por esta razón se hace merecedor de otra descarga eléctrica.

Entonces, los captores de Mason deciden ayudar a clarificar un poco su mente, presionan insistentemente para que recuerde su misión en Cuba. La voz distorsionada vocifera: “Empecemos por el principio. Cuba, 1961, Bahía de Cochinos. Sabemos que estuvo ahí”. Luego, la pantalla se torna de color negro y pronto el videojuego da paso a una secuencia cinemática donde se yuxtaponen una gran diversidad de imágenes, secuencia que corre mientras se escucha a los interrogadores y a Mason escarbar en sus recuerdos, que, tras un gran esfuerzo, consigue recordar el objetivo de la mentada misión en la isla, a saber, asesinar a Fidel Castro. Pero le daré más tiempo y tinta a esta cinemática en el siguiente apartado, por lo pronto, seguiré describiendo la narrativa de este título videolúdico.

El recuerdo de Mason, que es la primera misión jugable, comienza de la siguiente manera: primero, veremos transmitir en la pantalla un fondo negro acompañado de ruido ambiental. Luego, una voz comenta: “La policía llegará pronto, démonos prisa”. Se oye, además, un encendedor accionarse y también el tema musical de “Quimbara”, en voz de la cantante Celia Cruz. En seguida, se ve un destello, unas cuantas chispas en el fondo negro que, para el segundo intento, arrojan una solitaria flama danzando en la oscuridad. A lo lejos, suenan unas sirenas de patrulla. En ese momento, el encendedor apaga la flama y del humo surge la escena que se jugará. En la parte inferior izquierda de la pantalla brotan unos rótulos con la siguiente información: “Transmisión núm. 15-18. Designación: X-RAY. Equipo OP 40 insertado con las fuerzas armadas de Bahía de Cochinos Cuba. Objetivo: Fidel Castro. Woods, Bowman y Mason se reunirán con su contacto en Santa María. 05:00, 17 de abril de 1961”.

Este nuevo entorno gráfico que ofrece el videojuego trata de representar un bar cubano, lugar donde los personajes preparan los detalles de la operación. El plano de la cámara virtual asume de nueva cuenta la perspectiva en primera persona de Alex Mason, el cual, ahora se sabe que en realidad es un agente de la CIA. Mientras la escena se desarrolla, los rótulos que aparecieron en pantalla son cubiertos como si un marcador de color negro ocultara la información más importante de los ojos curiosos. Sutiles indicios visuales que tratan de mostrar el carácter encubierto de la misión y crear una atmósfera de intriga y suspenso.

Mason está acompañado por otros dos agentes de la CIA, Frank Woods y Joseph Bowman, así como por un disidente cubano llamado Carlos, que es el encargado del bar.

Después de presentarse entre ellos, los cuatro discuten con discreción sobre algunos pormenores para completar exitosamente la misión. El disidente cubano conoce la ubicación de Fidel Castro, pues el líder revolucionario ha fijado su residencia en la vieja plantación de caña que le pertenecía antes de la revolución. Dado que conoce a la perfección el terreno, Carlos entrega a Woods un mapa para facilitarles la infiltración al lugar.

Lo interesante de este fragmento es que Carlos, como él mismo lo comenta en escena, fue propietario de dicha plantación de caña. Así, se puede inferir que, al serle expropiada (no ya por la revolución cubana, sino directamente por el mismo Fidel Castro), busca recuperar su antigua propiedad. Con lo anterior, se comienza a notar que la representación que el videojuego busca hacer de Castro no es precisamente la de un revolucionario, sino la de un vulgar ladronzuelo o, en todo caso, la de un revolucionario oportunista que merece ser asesinado por robar la propiedad privada de otro. Pero, regresando a la escena, el plan que trazan los personajes es simple: cuando inicie la invasión a Bahía de Cochinos, Carlos atacará el aeródromo de la plantación para que sirva de distracción, de tal forma que, Woods, Bowman y Mason puedan infiltrarse al complejo y eliminar a Castro.

Mientras estos personajes hablan sobre la operación, una mujer de cabello corto y piel morena, ataviada con un vestido rojo estampado de flores blancas, baila sugerentemente con la mirada fija en Bowman. Éste sostiene la mirada por un momento y luego esboza un gesto de desaprobación. La mujer se aleja bailando lentamente de la misma forma en la que llegó. De pronto, unos hombres irrumpen autoritariamente. Se trata de soldados cubanos que harán una redada en el lugar. Uno de los soldados sujeta con fuerza el brazo de la mujer, no sin dejar pasar la oportunidad de insultarla con un “puta capitalista”. Inmediatamente, la arroja con fuerza y desdén al suelo para después ordenarle que se marche del lugar. Ésta se levanta y sale corriendo junto con otras dos personas que pasaban el rato en un rincón del local. Otro soldado cubano cuestiona a Mason sobre su identidad y pide que le muestre sus papeles de identificación (Ver figura 2.4). Al no tener dichos papeles, ya que los personajes y los jugadores están en una operación encubierta, la situación se complica y obliga a eliminar lo más rápido posible a los soldados. En este punto, el jugador no sólo asume el control de la cámara (que representaba la vista de Mason) sino también, y por primera vez, el mando de las acciones del avatar que están sujetas, por supuesto, a la lógica procedimental del videojuego (procesos que básicamente consisten en mover el cuerpo del avatar por el entorno gráfico y disparar armas con sus manos virtuales). Así que, rápidamente, el jugador debe apuntar y disparar su pistola virtual para abatir a las representaciones hostiles de soldados cubanos que presenta la pantalla.



Figura 2.4 Perspectiva del jugador a través de la mirada de Mason. Se observa a Woods en el bar cubano durante la “Operación 40”.

Una vez que el jugador consigue asesinar a los soldados que entraron al bar, Carlos le entrega un fusil de asalto a Mason para que tenga mayor potencia de fuego. Afuera del local, se escucha el megáfono de la policía cubana advirtiendo lo siguiente: “¡Traidores de la revolución! ¡Bajen sus armas! ¡Esta es su última advertencia!”. Justo en ese momento, se fija el objetivo que se tendrá que cumplir para ganar la partida, esto es, abrirse paso por las calles cubanas y escapar del constante asedio de las fuerzas policiales del lugar. Pese a que, hasta ese momento, los jugadores sólo podían tener el control del movimiento de la cámara en un punto fijo, aquí la agencia se actualiza y se extiende para explorar libremente el escenario. No obstante, las indicaciones e instrucciones de Woods, que parece ser el que está a cargo de la operación, ya que ordena a Bowman y a Carlos hacer fuego de cobertura mientras interpela a Mason para disparar a los enemigos, acotan y guían muchas de las acciones del personaje. Dado que Mason es el avatar del juego, toda indicación que le den a él, es también una instrucción para el jugador. El personaje de Woods es, en realidad, el videojuego dando indicaciones a los jugadores de lo que tienen que hacer, son los procedimientos que dirigen las acciones en el juego, las cuales se reducen básicamente a saltar, agacharse, tumbarse, disparar y tomar municiones o directamente las armas de los enemigos abatidos por el camino.

El jugador puede eliminar a los atacantes con relativa libertad. Puede elegir los lugares y las maneras en las que podrá cubrirse del fuego enemigo, así como aprovechar el fuego de cobertura de sus aliados para ir avanzando tácticamente. Incluso puede elegir qué tipo de arma

utilizará para el combate. Pero no hay más que eso, pues las lógicas procedimentales del juego se reducen y limitan sólo a eso, a combatir sin descanso ni tregua.

Volviendo a la narrativa, a pesar de la potencia de fuego con la que cuentan los agentes de la CIA, las fuerzas enemigas cubanas superan en número a Mason y compañía, por lo que deciden escapar del lugar con la ayuda de un automóvil. El vehículo que usan para su escape, que es prácticamente súper poderoso, ya que, además de veloz, parece estar hecho de materiales indestructibles, o, al menos, análogos a los de un vehículo blindado, pues resiste todos los disparos enemigos, los embates de otros vehículos, y consigue destruir a su paso y sin dificultad algunas de las barricadas hechas por los efectivos de la policía cubana. Justo cuando el auto impacta en una de esas barricadas, el jugador podrá ver un fuerte destello de luz y el videojuego regresará de nueva cuenta al entorno gráfico correspondiente al cuarto de interrogación, regresando al jugador del pasado al presente.

En esta ocasión, la visión de la cámara se muestra afectada por el deslumbramiento de las luces del cuarto, la cámara virtual de la computadora trata de simular la desorientación efecto de la tortura y los narcóticos que corren por la sangre de Mason. El aturdimiento físico que sufre el personaje se representa con la visión de la cámara empañada, borrosa e inestable. Importante mencionar que en este breve lapso el jugador abandona por un pequeño instante la perspectiva en primera persona que había sido la condición habitual de la conciencia de la cámara. En este punto, la cámara virtual permite ver en tercera persona al avatar del videojuego en una secuencia cinemática. La escena muestra en un plano medio cómo Masón está sufriendo un colapso o un síncope, pues se le ve el rostro ido y la mirada vaga, su cuerpo desvaneciéndose lentamente y la cámara oscureciéndose poco a poco. También es posible notar las marcas de la brutalidad del interrogatorio, pues la playera blanca del personaje se ve adornada por una gran mancha de sangre que brota a la altura del cuello y se extiende por el pecho (Ver figura 2.5).

Mientras esto sucede, se puede escuchar un monitor de electrocardiograma que con su pitido intermitente sugiere que el pulso de Mason se está debilitando; asimismo se oye la voz distorsionada decir: “Se nos va. ¡Mason! Había huido de la milicia. La invasión de Bahía de Cochinos había comenzado, se dirigía hacia el complejo de Castro. Lo perdemos. Vuelva a hacerlo, no nos queda de otra”. Acto seguido, el avatar recibe otra descarga eléctrica que lo hace reaccionar, evitando así el colapso de su cuerpo. Luego de escuchar el grito de dolor y el pulso de Mason acelerándose, regresamos a los recovecos de su memoria. La cámara vuelve a la perspectiva en primera persona y muestra a Mason fuera del complejo de Castro, listo para infiltrarse en el lugar y cumplir, junto con sus compañeros, el objetivo de la misión.

Aquí no vale tanto el esfuerzo describir en detalle las siguientes imágenes y procedimientos del entorno gráfico del juego, ya que básicamente son una repetición de lo que hemos dicho hasta ahora. Los jugadores sólo interactuarán con oleadas y oleadas de soldados cubanos que, con toda ferocidad y hostilidad, dispararán y dispararán tantos bits por segundo como sea posible. De hecho, las dinámicas y mecánicas del juego serán las mismas a lo largo de las partidas, esto es, se fijará un objetivo (que por lo general son asesinatos selectivos), se irá al campo de batalla virtual y se reaccionará al ataque hostil, se aniquilará sin tregua a todas las fuerzas enemigas para avanzar en el entorno gráfico hasta eliminar al objetivo principal, y así *ad nauseam*. La variación que hay en el juego es casi nula, y la que parece existir es, en realidad, bastante ilusoria. El videojuego ofrece las mismas mecánicas de juego sólo que en diferentes escenarios. La tendencia videolúdica aquí es bastante monótona.

Sin embargo, hay un momento que no podemos ignorar. Esto es cuando los agentes de la CIA consiguen cumplir el objetivo de su misión; es un momento coyuntural que no podemos pasar inadvertido. Una vez que los agentes consiguen llegar a la habitación privada de Castro, justo antes de entrar, Mason le dice a Woods: “Muy bien. ¿Está listo para cambiar la historia?”.⁵⁸ Luego, Woods abre la puerta de la habitación, y por fin vemos a Fidel Castro que es acompañado por una mujer morena que está vestida con un negligé blanco.⁵⁹ Ambos personajes se encuentran al borde de una cama con dosel. La reacción de Castro es la de protegerse cobardemente a toda costa, por lo que toma a su acompañante del cuello y la utiliza como escudo humano, al mismo tiempo desenfunda su pistola y se prepara para dispararle a los jugadores. El videojuego consigue que literalmente la figura de Castro amenace virtualmente a los jugadores, la amenaza no es retórica sino literal, literalmente Fidel Castro apunta con una pistola a los jugadores de *Call of Duty*.

⁵⁸¿Exactamente a quién va dirigida esta pregunta? El comentario no parece estar dirigido precisamente a Woods, sino más bien al jugador. Así, el videojuego enfatiza que esa situación virtual, esa representación videolúdica, es muy importante para la experiencia del juego. Un momento en el que, efectivamente, se jugará con la memoria cultural de los jugadores, pues el asesinato selectivo y virtual de Fidel Castro requiere ser actualizado en la memoria cultural de Estados Unidos. La CIA podrá no haber asesinado al personaje de carne y hueso, pero pueden cambiar las cosas en la memoria. Esto, aunque no lo parezca, tiene una carga política muy denodada.

⁵⁹ La mujer en cuestión no está ligera de ropa, sino diseñada de manera sexualizada. La obvia referencia sexual tiene como objetivo mostrar a Castro como un depravado. Volverlo un “hombre sagrado” en los términos de la biopolítica de Giorgio Agamben. Y no soy los únicos en pensarlo de tal modo: “Es en este punto, a través de la interacción de la narrativa semihistórica y el juego procedimental, que los troyes familiares de la época de la guerra son convocados en un esfuerzo por demonizar a Castro, con el fin de reconciliar cualquier ambigüedad sobre la legitimidad de su ejecución. Proféticamente similar a las supuestas circunstancias y justificaciones que rodearon el asesinato de Osama Bin Laden, las acciones y los apetitos de Castro se presentan como violentos y depravados, cobardes y sin compasión. Castro no es presentado simplemente como un enemigo arquetípico, sino como lo que Agamben (1998) llama *homo sacer*, un individuo despojado de derechos humanos, una persona sin recurso a la justicia normativa, alguien que puede ser asesinado por cualquiera.” Ver Mantello (2017:483-521).

Así que el jugador estará a cargo de abatir al líder cubano, por lo que, al apuntar y disparar correctamente, se activará una secuencia especial, un movimiento de la conciencia de la cámara producto de una imagen muy particular (de la que hablaré más adelante). El plano de la cámara mostrará la trayectoria de la bala desde un primer plano, lo hará muy lentamente pues el tiempo de súbito se ha ralentizado y todo se verá, literalmente, en cámara lenta. El punto es disfrutar todas las pequeñas sensaciones que brinda este momento en particular de la experiencia lúdica, saborear con especial atención sádica el éxito de la misión. Finalmente, la bala ingresa al cráneo de Castro —haciéndole explotar los sesos— y este caerá muerto en la cama (Ver figura 2.6). Su acompañante, al presenciar esto, se agachará y sacará de debajo de la cama una escopeta con la cual comenzará a disparar a los jugadores.



Figura 2.5 Perspectiva en tercera persona del avatar. Aquí son visibles los estragos físicos de la tortura y el interrogatorio



Figura 2.6 Muerte de Fidel Castro a manos del jugador. La escena muestra en detalle el impacto de la bala virtual.

El videojuego no ofrece mucho margen de maniobra en esta parte, ya que la única opción que brindan los procesos del juego es contrarrestar cualquier tipo de agresión, por lo que, los jugadores (con el vínculo agencial que tienen con Mason) serán los verdugos de la mujer, o, en caso de que el jugador no le dispare, será el propio Woods (el videojuego) quien se encargue de asesinarla. Una vez muerta, Woods llenará de balas al cadáver de Castro y bastante alterado vociferará: “¡Putita loca! La usó de escudo humano, y aun así lo protege”. A lo que Mason responde: “Los seguidores de Castro sienten una devoción fanática por él.”

Aquí me veo en la necesidad de hacer un pequeño paréntesis. En YouTube hay varias partidas de juego de *Black Ops* grabadas y transmitidas por distintos jugadores. Una partida en particular me llamó la atención, después de abatir a Fidel Castro y matar a su acompañante, el jugador continúa disparando con particular saña a la mujer que yace en el suelo. Luego, el jugador ejecuta el comando de agachar, de tal forma que el plano de la cámara desciende al nivel del suelo. Posteriormente se acerca al cuerpo inerte de la mujer para verle la entrepierna.

Este tipo de acción es, de alguna manera, fomentada por la misma representación videolúdica del juego. No sólo Fidel Castro es reducido a un *Homo Sacer*, sino también su acompañante. Dada su condición de género, y el obvio ambiente patriarcal del entorno gráfico, es fácil comprender que este tipo de acciones sean ejecutadas por los jugadores. Un “Hombre Sagrado” puede ser sacrificado por cualquiera, pero una “Mujer Sagrada” es todavía más vulnerable, ya que no sólo puede ser sacrificada, sino también, y por mandato de la masculinidad, tomada, abusada, apropiada, castigada, moralizada. A grandes rasgos, según Segato, la violencia ejercida por un hombre contra una mujer, especialmente la violación, es una acción punitiva por desacato o desviación moral, es decir, el hombre violento, en su concepción y atribución, se ve a sí mismo como un agente moralizador.⁶⁰ Hay que notar cómo el tono moralizante del diálogo de Woods puede incitar al jugador a ser partícipe de la masculinidad hegemónica. El comentario de Woods (juzgando a la mujer) está claramente relacionado con la acción de este jugador (que la “moraliza” violentamente). Prácticamente la segunda se sigue de la primera.

Tener en cuenta que la mujer desenfunda un arma y amenaza al jugador, lo que ya de por sí es una grave afrenta, porque la fémina estaría asumiendo, según la masculinidad hegemónica, un papel que no le corresponde, ya que “el que la pistola sea un símbolo del pene, además de un arma, es ya un cliché. Las organizaciones armamentistas poseen un estilo cultural que es convencionalmente masculino; las revistas de caza y de armas visten a sus modelos con camisas a cuadros y botas para enfatizar su masculinidad” (Connell, 2015:256). Es decir, al tratar de defenderse con un arma, la acompañante de Castro está desafiando el orden establecido de la masculinidad hegemónica, por lo que, según su mandato, es necesario castigarla de tal forma que no olvide su lugar en el orden patriarcal, pues las armas son cosas de hombres. Tal vez por esta razón, después de acribillarla con balas virtuales, el jugador mira la entrepierna de la mujer, pues trata de recordar que, en el orden establecido por la política de la masculinidad hegemónica, el verdadero lugar de la mujer es ser exclusivamente objeto de deseo, y cualquier intento de autonomía o autodefensa debería ser castigado.

Finalmente, esta acción también podría revelar algo sobre los perfiles que tienen los jugadores de esta clase de videojuegos, es decir, en su mayoría se trata de hombres que están sujetos y sometidos al mandato de la masculinidad dominante, pues hay una evidente correlación entre militamiento, milicias, industrias militares y este tipo de masculinidad, en

⁶⁰ Para consultar el concepto de *Homo Sacer* y la biopolítica, ver Agamben (2006:94). En cuanto a la idea del mandato de la masculinidad y sus implicaciones en el ejercicio de la violencia contra la mujer ver Segato (2003:136-139). Finalmente, para ver la acción del jugador que he discutido aquí, consultar el video <https://www.youtube.com/watch?v=sYfZJmbAjR0&t=83s>, min: 10:30.

tanto que esas instituciones tratan de defender y sostener un orden político que históricamente ha sido trazado por el patriarcado, pues como bien apunta Raewyn Connell: “el propósito del ejército es ejercer la violencia a la mayor escala posible; ningún otro ámbito ha ocupado un lugar tan trascendente en la definición de la masculinidad hegemónica en la cultura europea y estadounidense” (Connell, 2015:257). Tanto el militamiento, la milicia y las industrias militares son una forma colectivizada de masculinidad que depende de jerarquías bien definidas. Es por esa razón que acciones lúdicas en jugadores varones, como la que he expuesto aquí, son fomentadas de manera sistemática por los entornos gráficos de este tipo de videojuegos, ya que, al ser producto de esas mismas instituciones como veremos más adelante, reproducen la lógica defensiva y promotora de una masculinidad ejemplar que sea útil en términos de disciplinamiento, ya que este tipo de subjetividades son requeridas para el funcionamiento y subsistencia de ese tipo de instituciones, lo cual tiene claras consecuencias para la vida política.⁶¹ Dicho sin rodeos, tanto las industrias militares como las milicias son una manifestación institucionalizada de la masculinidad hegemónica, incluso esto se puede apreciar en las armas que fabrican y que no dejan de tener incontables referencias fálicas. Pero aquí debo cerrar el paréntesis y volver a la narrativa del título.

Una vez abatidos Castro y su acompañante, Mason y su grupo tratarán de llegar al aeródromo para escapar de la isla. Dependiendo de las habilidades de los jugadores para esquivar el fuego cruzado entre soldados revolucionarios y disidentes cubanos, el avatar y los demás personajes se abrirán paso por el complejo, cruzarán los campos de caña, llegarán a los hangares, ubicarán su transporte, lo abordarán y tratarán de eliminar los obstáculos que impidan su despegue, en particular un convoy de camiones militares que obstruye la pista de aterrizaje. Para despejar la pista, el jugador hará que Mason descienda de la aeronave, use un cañón antiaéreo y destruya los obstáculos. Conseguida la tarea, el avión despegará ante las protestas de Woods al ver que Mason quedará estoicamente varado en la isla. No obstante, satisfecho por su sacrificio, el avatar mostrará al jugador cómo lo capturan dos soldados, uno ruso y uno cubano. La conciencia de la cámara se apaga cuando el soldado cubano asesta un golpe directamente a la lente virtual. Los ojos de Mason se abrirán después en un muelle, donde, para

⁶¹ “Las consecuencias de esta defensa no son solo que los cambios relativos al género se hagan más lentos o que se reviertan, como en los casos de la representación parlamentaria y el término de las garantías para las mujeres en Europa Oriental. Las consecuencias también se encuentran en las tendencias a largo plazo del orden institucional dominado por la masculinidad hegemónica. Estas tendencias incluyen el creciente poder destructor de la tecnología militar (nada menos que la expansión de las armas nucleares), la degradación a largo plazo del medio ambiente y el aumento de la desigualdad económica en el mundo. Debido a que las instituciones centrales del orden mundial mantienen una masculinidad competitiva y orientada hacia la dominación, cada una de estas tendencias se vuelve más peligrosa y difícil de revertir.” Véase Raewyn (2015:260).

su sorpresa, observa a Fidel Castro acompañado por dos agentes rusos, uno es el soldado que lo capturó en el aeródromo, y el otro es un general soviético llamado Nikita Dragovich, el hombre que es constantemente mencionado en el interrogatorio.

Ante la consternación, Mason se niega a creer lo que miran sus ojos, pues está seguro de que asesinó a Castro hace un momento. Empero, el verdadero Castro confiesa que el atentado en realidad lo sufrió su doble, ya que siempre estuvo al tanto de los planes de la CIA. En seguida, Castro se dirige a Dragovich: “Haga con él lo que quiera. Es mi regalo en honor a nuestra nueva relación. Sólo asegúrese de que sufra”. Dragovich promete que sufrirá. El rostro de este personaje se acerca a la pantalla con una mirada siniestra y amenazadora, vociferando con voz perversa y malintencionada que tiene planes para Mason. Se revela, así, el verdadero villano del videojuego y finaliza el recuerdo de Cuba, ya que los jugadores regresarán al cuarto de interrogación. Allí se menciona que Dragovich representa un serio problema a la seguridad nacional de Estados Unidos, pero no se dan más detalles, pues Mason se muestra psicológicamente muy afectado por el recuerdo.

Pero hasta aquí llega mi fase descriptiva. Ahora es menester digerir todo lo que se ha visto, escuchado y hecho en esta parte del juego. El jugador ha sido asediado por una gran variedad de imágenes, impulsos y estímulos, y sólo se trata de la primera misión de la campaña del título, por lo que hay que tomar algo de tiempo para reflexionar sobre lo que ha sucedido aquí, sobre todo es importante comprender primero el tipo de imágenes a las que han sido expuestos los jugadores. Sobre eso meditaré en lo que sigue.

La imagen-exceso

Antes de empezar a considerar con mayor énfasis las imágenes de *Black Ops*, me gustaría primero llamar la atención sobre la trama que he introducido hasta ahora, pues revela que en realidad las misiones que se juegan en el título se tratan de flashbacks de ciertas operaciones realizadas virtualmente por la CIA alrededor del mundo, y que, si bien, son ficciones construidas por el videojuego, también son representaciones discursivas de algunos hechos históricos. Estos recuerdos que, insisto, fueron inducidos mediante tortura, son representaciones de la memoria cultural de nuestro mundo.

Otra cosa relevante es que la estructura narrativa del videojuego se basa en intervalos del interrogatorio y los recuerdos inducidos a Mason. Mientras que el interrogatorio es un espacio donde la interactividad lúdica del jugador se limita solamente al control del plano de

la cámara virtual, las cinemáticas son un periodo de transición donde se suspende casi por completo la interactividad, y las memorias de los avatares son el espacio donde la interactividad lúdica se actualiza e intensifica con mayor vigor en los entornos gráficos, o sea, es donde se hace extensiva la aparente agencia del jugador. En otras palabras, las imágenes que cada sección muestra interactúan de diversa forma y a distintos niveles con los jugadores, aunque siempre con una pauta muy concreta. Pero llegaré a ello en breve.

Por último, debo puntualizar lo siguiente: pese a que la gran mayoría de las misiones jugables serán los recuerdos de Mason, existen algunas excepciones en las que el avatar será sustituido por otros personajes, como es el caso de Jason Hudson, otro agente de la CIA. Más adelante se descubre que este personaje es, de hecho, uno de los torturadores e interrogadores de Mason.⁶² Llama la atención que Mason, un agente de la CIA y ciudadano estadounidense, sea torturado e interrogado violentamente por la propia agencia para la que trabaja, y, sorprendentemente, a manos de sus propios compañeros. Este punto es clave, y vale el esfuerzo tenerlo en cuenta para más tarde.

Dicho lo anterior, es momento de pensar en el tipo de imágenes que produce el título, es decir, discurrir cómo se presentan las acciones, los lugares, los rivales, las tácticas de combate, las armas, las transiciones, los planos, los encuadres, el montaje y demás estrategias visuales para darle continuidad y movimiento a las imágenes del juego. Como dije antes, a lo largo del juego no habrá mucha variación en las mecánicas del mismo, por el contrario, visto fríamente, a pesar de lo impactantes que puedan presentarse algunas secuencias y ambientes gráficos, la realidad es que las imágenes lúdicas son bastante repetitivas, monótonas y hasta recicladas.⁶³ Teniendo en cuenta los procedimientos que las acompañan, se puede divisar una

⁶² Este tal Jason Hudson es un personaje tétrico, constantemente participará en escenas de tortura. Por ejemplo, en una misión los jugadores podrán escuchar el sonido de la lluvia y un arma amartillarse. Luego, un personaje dirá: “¿Es que no lo entienden? Si creen que la brutalidad avalada por su gobierno me intimida, está claro que no saben nada sobre Dragovich”. De pronto, la pantalla sugiere un comando, concretamente oprimir un botón para continuar con la escena. Hudson rompe un vidrio de la ventana, toma un trozo del vidrio afilado y lo introduce por la fuerza en la boca de este nuevo personaje. La pantalla muestra otro comando y al ejecutarlo, Hudson golpeará el rostro del sospechoso con la clara intención de dañarlo gravemente y persuadirlo de cooperar. También llama mucho la atención que las imágenes de *Black Ops* insistan constantemente en la experiencia de la tortura, desde todas las perspectivas de la víctima o el victimario.

⁶³ Por ejemplo, en el inicio de la duodécima misión titulada: “Venganza”, se ve una cinemática que es groseramente similar a la mítica escena de la ruleta rusa de *The Deer Hunter* (1978). Woods, Mason y Bowman son capturados en la frontera de Vietnam y Laos por el Vietcong. Los mantienen prisioneros en celdas de bambú que están sumergidas bajo el agua. Luego, son obligados a jugar a la ruleta rusa entre ellos, pero, mientras que Bowman muere por negarse a jugar, Mason y Woods consiguen eliminar a sus captores con el revólver que les dieron para el macabro ritual. Esto sucede, de la misma forma, en la película de Michael Cimino que dirige una escena idéntica interpretada por Robert De Niro y Christopher Walken. Evidentemente, se trata de una imagen reciclada y calcada, que, debido a su éxito en el ámbito cinematográfico fue replicada aquí.

excesiva iteración de procesos e imágenes. Y esa es la base del aparato visual de este videojuego: la saturación excesiva de percepciones ópticas.

Por ejemplo, regresaré a la cinemática que mencioné en el apartado anterior y que prometí revisar con mayor detalle aquí. Lo primero que llama la atención es que dicha cinemática está realizada con un montaje métrico, frenético, vertiginoso, y hasta podemos decir que furioso, pues la relación de imágenes distorsionadas que van y vienen súbitamente, excita de manera alterada la percepción visual, y es que, por decir algo, no faltan los flashes y destellos deslumbrando al jugador durante la secuencia.

Para muestra un botón, consideraré fríamente las imágenes que aparecen en dicha cinemática: todo empieza con una serie de números en rojo en un fondo azul en los que pululan destellos de luz que posteriormente dan lugar al primerísimo plano de una jeringa, luego el de una botella de fármacos, un dedo, una serie de números, un brazo sujetado con una tira de cuero, una inyección en el antebrazo, un flujo sanguíneo, otra serie de números, una mano abriéndose, más números, el territorio de Estados Unidos en un fragmento de mapa mundo, el de la Unión Soviética, números, la isla de Cuba, gotas de sangre, un fragmento de película donde se ve a Fidel Castro y Nikita Krushev juntos, otro fragmento de película de un discurso de John F. Kennedy, botellas de fármacos, más números, un registro de cardiograma, helicópteros de guerra de 1960, números, el rostro de Woods y Bowman, luego a estos dos realizando maniobras evasivas en un combate cuerpo a cuerpo, explosiones de carros, números, una fotografía de Richard Nixon charlando con un militar de alto rango, un archivo clasificado de la operación, las siluetas de lo que parecen ser dos hombres armados, un grupo de militares posando para una fotografía, manos atadas con cadenas, un hombre atado a una columna y cubierto con una capucha, letras con una tipografía mecanografiada sobre un reporte de la invasión de Bahía de Cochinos, una fotografía de Dwight D. Eisenhower, siluetas de soldados en un entrenamiento de campo de tiro, una fotografía de un grupo de hombres armados que al parecer se encuentran posando en un entrenamiento militar con el logo de la CIA, un helicóptero, marcha de soldados, más hombres armados, una fotografía de Fidel Castro fumando un puro, el primerísimo plano de un ojo con la pupila llena de números rojos, el rostro de Alex Mason y... adivinaron, más números.

Esta cinemática es apenas introductoria, tiene si acaso un minuto de duración, sin embargo, delata cómo las imágenes parecen ir en busca de un choque con lo espectacular, con la reiteración como factor detonante. La densidad visual de esta secuencia es realmente apabullante; a pesar de que he tratado de describirla con escrúpulo, estoy seguro que he omitido algún detalle en la descripción, pues la saturación de elementos de esta clase de secuencias

desafía la percepción de cualquier cerebro. Lo que se ve en esa breve pero cargada cinemática es literalmente un exceso de imágenes, y un exceso de información en la relación entre ellas. Excesivamente estimulante, esta secuencia es casi un delirio barroco. Este atiborramiento de impulsos y estímulos visuales tiene implicaciones muy concretas para el pensamiento y el cuerpo, por lo que, dicho sin tapujos, se puede distinguir aquí un cierto tipo de régimen visual.⁶⁴

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy conceptualizan algo que llaman imagen-exceso propia del cine, o más precisamente, del hipercine. Este tipo de imagen surge de la necesidad de comprender las tendencias actuales, no sólo de la producción, distribución, comercialización y consumo del cine, sino del estilo de sus imágenes y su gramática (Lipovetsky & Serroy, 2009:67). Obviamente el término está influenciado por la filosofía del cine de Gilles Deleuze, pero trata de ir más allá, pues quiere superar una limitación que los conceptos de imagen-movimiento e imagen-tiempo podrían tener para nuestro contexto actual, y que tiene que ver con el nuevo cine de la modernidad, o más precisamente, la hipermodernidad.⁶⁵ Es decir, en opinión de estos autores, el cine ha mutado tanto desde que Deleuze lo estudió en su momento, que su taxonomía no alcanza a explicar las nuevas variables que el cine manifiesta en nuestros días. Tal vez esto quede más claro en palabras de los autores:

Este nuevo cine, en efecto, se caracteriza de manera creciente por una estética del exceso, por la extralimitación, por una especie de proliferación vertiginosa y exponencial. Si debe hablarse de hipercine es porque es el cine del nunca bastante y nunca demasiado, siempre más de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora. Es evidente que ni «la imagen-movimiento» ni «la imagen-tiempo» permiten dar cuenta de una de las grandes tendencias del cine actual. A la taxonomía de Deleuze hay que añadir una categoría tan crucial como necesaria: *la imagen-exceso* (Lipovetsky y Serroy, 2009:68).

Hay que decir que la imagen-exceso es tan sólo una de tres categorías propuestas por estos pensadores franceses. Las otras dos categorías que engloban su propuesta son la imagen-multiplejidad y la imagen-distancia. Dado que no cuento con demasiado espacio y tiempo aquí,

⁶⁴ Estas son tan sólo algunas de las características generales de lo que entenderé como imagen-exceso. Para consultar cómo se concibe originalmente, recomiendo ver Lipovetsky y Serroy (2009). Y para ver cómo se comienza a usar dicha imagen en la investigación, hay que ver a Rojas-Redondo y Lara-Barranco (2021:447-473).

⁶⁵ La hipermodernidad no sería otra cosa que la modernidad, pero amplificada y con esteroides, es decir, según Lipovetsky y Sébastien la hipermodernidad es la culminación exaltada de los valores modernos, esto es, la implementación de la democracia liberal y universal como única forma de gobierno viable, el libre mercado como panacea universal, la racionalización instrumental como rectora de la humanidad, los procesos de individuación como principal mecanismo de subjetivación, y el individuo como el único sujeto político, etc. Véase Lipovetsky y Sébastien (2006:55-56).

sólo me abocaré a tratar la imagen-exceso, ya que es muy pertinente y vinculante para mi análisis. Esta categoría podría explicar muy bien la parte visual de títulos como *Black Ops*, para dicho efecto, primero explicaré someramente en qué consiste la imagen-exceso, y luego, trataré de señalar cómo ésta se manifiesta en las imágenes que he empezado a describir acá.

Como he adelantado, la imagen-exceso es la imagen del hipercine, o sea, del cine hecho en la hipermodernidad que se caracteriza por su constante huida hacia adelante (Lipovetsky y Serroy, 2009:73). Para conseguir ese efecto de evasión propio de la vida hipermoderna, esta clase de cine recurre al exceso en todas sus manifestaciones. Hay que pensar en la duración de las películas de hoy que cada vez se prolongan más, de los 90 minutos de duración que solían tener el cine clásico y el moderno, ahora se tienen los 160 o 190 minutos de duración del hipercine (Lipovetsky y Serroy, 2009:74). Pero si se tienen en cuenta aquellas franquicias cinematográficas que produce actualmente la industria del cine, podríamos pensar en una duración mucho más extensa, ya que el consumo del hipercine es una experiencia visual literalmente maratónica.⁶⁶ Si se quisiera, por ejemplo, ver la historia completa de un personaje como Harry Potter, se tendría que dedicar alrededor de 20 horas para poder finiquitar el arco del personaje en las 8 películas que se produjeron. Si esto no es excesivo, ¿entonces qué lo es?

La imagen-exceso es extremadamente espectacular, es aquella cinematografía llena de acción, sexo, suspenso y violencia. Es la imagen propia de las mega producciones de Hollywood que, con su tecnología digital de punta, potencia los géneros clásicos del cine, como el cine bélico, el de catástrofes, el de ciencia ficción, el de terror, el de los escenarios postapocalípticos, etc. Es la imagen que está repleta de efectos especiales y digitales, ritmos acelerados, vertiginosos, impetuosos, exaltados, atiborrados de bandas sonoras estridentes, explosivas, estrepitosas (Lipovetsky y Serroy, 2009:76). Es un vaivén de expresiones violentas que se manifiestan, no sólo en la imagen, sino también en las actuaciones, en el sonido, en la narrativa. Todas estas características hipermodernas del cine tienen como único fin, una completa saturación sensorial para impresionar lo más posible al espectador. Mientras más de todo, mejor.

No estamos ya en la estética modernista de la ruptura, sino en la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador. Arrastrado por la escalada de imágenes, la velocidad de las secuencias, la exageración de los sonidos, el nuevo cine se presenta como un cine hipertélico. Pero lo que justifica aún más, al margen de esta capacidad de impacto, la idea de

⁶⁶ Por ejemplo, la serie de *Rápidos y Furiosos* está actualmente en su décima película, y se espera una undécima más todavía. Contando la duración de cada película de esta franquicia, el tiempo en pantalla de esta historia cinematográfica se ha vuelto tan extensa que hacer la suma de su totalidad es absurdamente ridículo.

hipercine es también el lugar que éste reserva a todas las formas de hipertrofia, de llegada a los extremos, de exacerbaciones corporales, sexuales, y patológicas: asesinos en serie, obesidad, y adicciones, yonquis, deportes extremos, porno, extraterrestres, fenómenos paranormales, superhéroes, cuerpos sintetizados y resintetizados. El cine contemporáneo se estructura y se cuenta a través de una lógica del exceso. (Lipovetsky y Serroy, 2009:74).

En síntesis, este tipo de imagen se caracteriza por ser un recurso cinematográfico con el cual se somete al espectador a una narrativa y dinámica visual hiperspectacular, es decir, al vértigo de los extremos: escenografías barrocas, ritmos acelerados (ya sea en el montaje, en los movimientos del plano, en el sonido), saturación de los encuadres, del audio, de los efectos, de la edición, de la iluminación; narrativa vertiginosa, largas duraciones, sensaciones presurosas, tensión nerviosa, diálogos breves, movimiento acelerado, abundancia de colores y sonidos, ultraviolencia y sexualidad extrema, etc. En pocas palabras, la presentación de las imágenes es realizada con bombo y platillo; se genera el escándalo del espectáculo, que tiene como objetivo hacer que cada imagen sea superior a la anterior, esto es, cada vez más saturada, más engrosada, con mayor capacidad para llamar atención.⁶⁷

Podría objetarse que tal vez me he desviado del tema, que ya estoy hablando de cine y no de videojuegos, que he errado el camino. En efecto, cine y videojuegos manifiestan una brecha que los distingue, pues ambos medios cuentan con sus respectivas especificidades tecnológicas y ontológicas, por lo que tal vez sería equivocado usar las teorías del cine para hablar sobre la imagen videolúdica. Aunque esta clase de objeciones tienen su razón de ser, lo cierto es que hay bastantes características y propiedades que todavía comparten ambos medios. De hecho, incluso se puede hablar de ciertas continuidades entre cine y videojuego, ya que ambos medios ponen las imágenes en movimiento. Asimismo, ambos podrían ser considerados como expresiones culturales y obras de arte, esto último gracias a la capacidad de articulación que permiten sus aparatos tecnológicos. Pero, de manera simple, el cine y el videojuego tienen más en común de lo que se podría pensar o admitir.⁶⁸

⁶⁷ "...los efectos especiales están por todas partes, con una inflación tal que toda película debe ofrecer siempre más que la anterior." Lipovetsky y Serroy (2009:76). Pensar de nueva cuenta en la serie de *Rápidos y furiosos*. Lo que empezó siendo una película sobre carreras callejeras con automóviles modificados, terminó escalando al punto de volverse una película sobre maniobras y misiones espaciales con automóviles modificados, y no es broma. Ver Lin, Justin (director). *Rápidos y furiosos 9: La saga de Rápidos y furiosos*. Universal Pictures, DVD, Estados Unidos, 2021.

⁶⁸ "Es evidente que el universo videolúdico no se parece al del cine. En el primero, el placer depende de las decisiones, del dominio, de la acción 'eficaz', mientras que en el segundo priman la mirada y la atención expectante a un relato que no se puede cambiar. No es menos cierto que algunos creadores de juegos evocan ya secuencias fílmicas conocidas, introducen escenas llamadas 'cinemáticas' y con las que no se juega, buscan efectos propiamente estéticos y poéticos, utilizan encuadres tomados del cine, se dedican a contar historias para

En primer lugar, hay que notar que las tecnologías digitales son un puente entre cine y videojuego. Ambos medios requieren de una particular sinergia industrial para su producción, es decir, necesitan de variados y diversos procesos técnicos para su fabricación, distribución y consumo. El cine necesita técnica depurada y mucha tecnología para existir, lo mismo sucede con los videojuegos. En segundo lugar, cuando los motores gráficos de juego posibilitaron entornos tridimensionales con profundidad de campo, crearon una consciencia de la cámara virtual que puede ser muy similar a la consciencia de la cámara cinematográfica. Además, las cinemáticas de los juegos de video han emulado, por no decir calcado, el encuadre, el plano y el montaje de la cinematografía moderna e hipermoderna. En tercer lugar, mientras que el cine ha mutado por la hipermodernidad, los videojuegos se han desarrollado con ella, o sea, las lógicas de la hipermodernidad han moldeado radicalmente el diseño de los juegos de video casi desde su surgimiento, o, al menos, desde su expansión.

Además, la imagen-exceso es propia de la hipermodernidad, y, por tanto, no exclusiva del cine, por lo que es posible encontrarla en diversos medios o expresiones culturales. Algo que también reconocen Lipovetsky y Serroy:

El plano se vuelve casi un flash y es su brevedad lo que hace que el impacto sea más brusco y su repetición acelerada lo que produce el efecto de bombardeo visual. Esta puja, que no carece de vínculos con la estética del videojuego y el videoclip, puede llegar a ser frenética, ya que la acentúa toda una serie de medios: montaje nervioso, diálogos breves, multiplicación de las escenas de persecuciones, subrayados sonoros... *muchos cineastas nuevos proceden además del videoclip, la publicidad, la televisión, el videojuego: formas de expresión en las que está prohibida la lentitud* (Lipovetsky y Serroy, 2009:78-79).⁶⁹

Habría que pensar si la imagen-exceso está presente en todos los videojuegos. Seguramente no, pues ciertamente es posible encontrar algunos casos en los que esta clase de imagen no forma parte de la cultura visual de ciertas experiencias videolúdicas. Pero, por el momento, tendré que dejar esto para más adelante ya que, al menos en el título que estaré analizando aquí, la

hacer vivir, de alguna manera, una experiencia total. Y, al contrario, muchas películas de acción y superproducciones con efectos especiales meten a sus protagonistas en carreras, cabriolas aparatosas y persecuciones que se tratan formalmente como las carreras de obstáculos de los videojuegos. Tenemos un ejemplo en la serie de James Bond, que película tras película ha venido subiendo su puja pirotécnica, hasta alcanzar el punto culminante en *Muere otro día* (2002) donde 'la huida en coche de 007 por un mar congelado que se derrite a gran velocidad a causa de un láser remite más a la estética del videojuego que a efectos cinematográficos'. A pesar de todo lo que separa estos dos mundos, los avances más recientes no dejan de favorecer la hibridación de videojuegos y cine". *Ibid*, 289.

⁶⁹ El énfasis es mío. Aunque tengo que admitir, a diferencia de lo que piensan los autores, que la lentitud, como tal, no está prohibida en los videojuegos, de hecho, es posible encontrar bastantes títulos parsimoniosos.

imagen-exceso es, sin lugar a dudas, la pauta visual predominante. Para exponer esto, es pertinente continuar con el examen de las imágenes del juego.

Por ejemplo, regresaré de nuevo a la cinemática que desglose más arriba. Allí se puede notar en todo su esplendor la imagen-exceso. El montaje frenético, nervioso, delirante, afectado, etc., está muy presente en la secuencia que describí. Las imágenes que entran y salen del encuadre duran segundos; el cerebro no acaba de identificar exactamente qué imagen se muestra en pantalla cuando otra imagen ya ha reemplazado a la anterior, y otra, y luego otra, y así inagotablemente. El ritmo es precipitado, el plano es apenas un flash, los sonidos ambientan diálogos sucintos. Efectivamente, esta breve cinemática es un “bombardeo visual” y sensorial, es la pauta general de todo el montaje del videojuego. Aquí sólo he descrito la primera cinemática, pero hay alrededor de 10 en el juego, todas con el mismo frenesí y delirio visual. Estas secuencias son usadas por el videojuego para preparar al jugador en cada misión, es decir, son la antesala, el calentamiento, el apresto para otra serie de imágenes-exceso que pululan en el entorno gráfico, y donde los jugadores pasan la mayor parte del tiempo interactuando. Así, el bombardeo visual y sensorial no es un fenómeno aislado, no dura el lapso de una cinemática, por el contrario, es la condición general visual del juego.

De cualquier modo, al hablar de este ejemplo de imagen-exceso, estoy poniendo la atención en un espacio donde la interactividad lúdica se reduce bastante. Empero, poner atención en los efectos de esta imagen en el entorno gráfico es capital, pues es el espacio donde la interactividad lúdica se maximiza. Se podría pensar que la producción de imagen-exceso mengua al entrar en contacto con la agencia del jugador, pues esta imagen ya no dependerá del montaje sino del sujeto de juego, ¿no? Tal vez el jugador podría suspender esa producción visual, pero, por el contrario, se intensifica. De hecho, el jugador desarrolla su partida casi exclusivamente orientada por las dinámicas de esta imagen, que al mismo tiempo hace al jugador participe de sus lógicas de producción. Volveré a la primera misión del juego para ejemplificarlo mejor.

Una vez asesinados los soldados en el bar de Carlos, el jugador debe salir del local, moverse y enfrentar los disparos de los policías cubanos. Los jugadores supuestamente tienen la libertad de maniobrar para evadir el fuego enemigo, pero las indicaciones e instrucciones de Woods son más bien órdenes. Woods grita cómo se podría mover el jugador para mejorar el fuego y la maniobra del equipo, y a dónde tiene que ir para concluir la misión. El espacio virtual representado tampoco ayuda mucho para conceder más agencia al jugador, pues son lugares restringidos, relativamente pequeños y bastante delimitados en su diseño y que no pueden ser explorados libremente. Además, el sonido de los disparos, las balas rebotando en las

superficies, las sirenas de las patrullas, las explosiones, los gritos de Woods o de los policías, saturan de estímulos y sensaciones a las imágenes en pantalla. El jugador, más que explorar, pensar o accionar, debe reaccionar a cada imagen que observa en pantalla, ya que las explosiones, los golpes y disparos, representan un riesgo virtual que el jugador debe enfrentar y superar para concluir su partida. Así, mientras que el hipercine busca generar sensaciones adictivas en el espectador con el espectáculo hipertélico de la imagen, este videojuego, además, busca generar constantes y continuos estímulos de reacción a la imagen.

En *Black Ops* existe una gran cantidad de imágenes en pantalla: figuras que representan efectivos que llegan con toda su agresividad al encuentro con el jugador, imágenes a las que se tiene que reaccionar, imágenes que deben ser neutralizadas o eliminadas. No son imágenes activas, sino reactivas, ya que representan virtuales ataques a la imagen viviente del jugador. Conforme los videojugadores avanzan en las misiones, lejos de reducir los efectivos a los que se enfrentan, sólo encuentran más y más: policías y soldados cubanos, efectivos del Vietcong, espías y soldados soviéticos, nazis, etc. Por otra parte, los escenarios, que suelen ser relativamente más extensos que el anterior en cada misión, cuentan con diferentes tipos de iluminación, diversas texturas, distintos ambientes, variadas paletas de color, objetos, armas, vehículos, diferentes tipos de vegetación, orografía, clima, etc., pero siempre ofrecen el mismo tipo de interacción. Dicho de otra forma, son espacios virtuales que, a pesar de su diversidad visual, sólo fomentan cierto tipo de (re)acciones en el jugador, esto es, cubrirse, disparar y avanzar. En su diseño, son espacios deliberadamente hostiles e invariablemente iterativos.

El exceso de imágenes que simulan peligro (policías, disparos, explosiones, soldados, bombardeos, fuego, armas, cadáveres, fuego cruzado, granadas, muerte, etc.) es bastante considerable. Esto significa un exceso de percepción, afección y acción, en tanto que, por lo general, las imágenes que son percibidas por un sujeto son, de hecho, virtuales invitaciones a la acción. Al ver imágenes escupiendo una lluvia de balas en la pantalla, el esquema sensorial y motriz del jugador se excita sobremanera, puesto que tiene la posibilidad, gracias a la magnitud de la interactividad posible en los entornos gráficos, de actuar y evitar (de acuerdo a los criterios y habilidades de juego de cada sujeto) que esas representaciones de balas impacten en la conciencia de la cámara virtual que los jugadores adoptan como su perspectiva en primera persona. Como se ve, aquí se tienen algunos de los efectos de la imagen-exceso en el cuerpo.

Así, la imagen que me ocupa aquí está presente tanto en las cinemáticas como en los entornos gráficos de *Black Ops*. Por lo general, en los diseños videolúdicos se hacen cinemáticas para brindar una pausa, o, mejor dicho, una disminución de la interactividad lúdica entre jugador, imagen y procedimientos computacionales, o sea, son estrategias para modular

la magnitud de la interacción. No obstante, este título, más que modular la magnitud, lo que busca es establecer el tipo de interacción que tendrá el jugador, enfatizando el rasgo reactivo de la interactividad, y lo hace con el régimen visual de la imagen-exceso, pues la lógica del exceso es completamente dominante en todos los espacios y momentos videolúdicos del título.

Ahora bien, las representaciones de la lucha en Cuba, Vietnam, Hong Kong, la Unión Soviética, etc., que hace este videojuego otorgan una experiencia de la Guerra Fría, pero lo hacen con el régimen visual dominante de la hipermodernidad. Son recuerdos de eventos pasados, pero vistos literalmente con y desde la mirada del presente, con todo y sus dinámicas, tecnologías, lógicas, procesos y poderosos efectos persuasivos. Persuasivos, ya que la imagen-exceso bien podría ser sinónimo de espectáculo, de la presentación de los acontecimientos de la manera más hipnótica posible, siempre con la pomposidad de la farándula y la velocidad del vértigo como principal adalid visual, similar a una ráfaga de proyectiles asediando una posta humana hasta hacerla caer, o, más bien, hasta convencerla de caer.

A propósito de velocidad, hay que tener en cuenta un matiz importante que se aprecia en la secuencia del asesinato de Fidel Castro, ya que el incidente se muestra de una manera muy particular, completamente enfatizado con la potestad de la imagen-exceso y su velocidad. Tal suceso, aunque sea virtual, debe ser memorable, impactante, espectacular, épico, glorioso, célebre, pues el jugador realizará una hazaña que ni la CIA de carne y hueso pudo concretar. Por tanto, una vez que el jugador dispara a Castro, se despliega uno de los recursos más sugestivos de la imagen-exceso, esto es, el jugador puede ver y seguir la trayectoria de la bala desde un primerísimo plano y en cámara lenta. Este cambio de ritmo en la velocidad de la imagen, que pasa de una condición reactiva a la ralentización de una bala, tiene como único propósito presentar este asesinato selectivo como uno de los momentos estelares del juego.

Los diseñadores quieren que el jugador pueda recrear, apreciar y saborear con todo fulgor y esplendor el magnicidio, recurriendo a la amplificación de la velocidad de la imagen-exceso para conseguirlo. Ese es el matiz del que hablo, pues a pesar de que la velocidad, la aceleración y el frenesí son características de esta imagen (Lipovetsky y Serroy, 2009:79), la lentitud en el movimiento de la imagen no significa para nada la neutralización o anulación del exceso, por el contrario, es su acentuación. En efecto, el movimiento lento de cámara es, de hecho, la amplificación de la velocidad en la imagen.⁷⁰ Mostrar cómo la bala se mueve

⁷⁰ “En estas condiciones, la línea de resistencia principal a este *movimiento acelerado* pasa por la acentuación de su contrario, la lentitud. Pero, a diferencia de los filmes clásicos, en que la dilatación del tiempo tenía un valor dramático (nunca se verá mejor que en los grandes maestros de la lentitud, Dreyer, Ozu, Bresson), su valoración está ya integrada en el sistema: la lentitud se vuelve una antivelocidad que se exhibe ostentosamente como tal y que no tiene reparo en recurrir a la técnica de la cámara lenta, que en realidad sólo es la forma invertida, pero no

lentamente en pantalla es precisamente subrayar la velocidad de su trayectoria, insistiendo en su origen y fatal destino, que, aunque dura tan sólo un parpadeo, con la amplificación de su velocidad con la cámara lenta, se puede dilatar la duración de esa velocidad para mayor regocijo. Así, el jugador es un cocreador; sin sus acciones en el juego, dicha imagen no podría producirse. Esto me lleva a pensar que, para que la imagen-exceso pueda darse en pantalla, exige de la participación de los jugadores, parasitando así la agencia de éstos.

Para concluir, la imagen-exceso probablemente sea el régimen visual más dominante de nuestra época; se trata de uno de los tantos fenómenos de saturación propios de la modernidad tardía y sus crisis de abundancia. Basta con echar un vistazo a nuestro alrededor para dar cuenta de que esta imagen, como fenómeno hiperbólico, es tan sólo uno entre tantos más, como, por ejemplo: los bursátiles y digitales, urbanos y artísticos, biotecnológicos y consumistas, etcétera (Lipovetsky y Serroy, 2009:73). Estos fenómenos son fruto de los excesos de nuestra era, que, en gran medida, son causas de nuestros modelos industriales, es decir, de los modos de producción de nuestras sociedades que persiguen siempre una mayor acumulación de capital. Modelos que implican excesos como el aumento de las jornadas laborales, de la valorización y extracción del plusvalor, circulación de excesivas mercancías en el mercado para su consumo global, y, por supuesto, de los excesos en los residuos y desechos que nuestros niveles de consumo producen, etc. Estas formas hiperbólicas de la hipermodernidad rigen la actual cultura visual, y encuentran su mejor expresión en la imagen-exceso del hipercine, los videojuegos y las redes sociales.⁷¹

Una gran cantidad de personas dan sentido al mundo justo de esta forma. Las sociedades actuales demandan un mayor consumo de información (y energía), y sin dudarlo, se mira con voracidad tremenda, se observa muchas cosas y muy rápido. Asimismo, la gran mayoría necesita de la magnificencia del espectáculo para mirar con atención y obtener placer, lo que, de paso, abre brechas entre generaciones, clases sociales, etnias, etc. Por ejemplo, los más jóvenes de cierta clase y etnia, de hecho, sólo conocen la manera de mirar de la imagen-exceso del hipercine, los videojuegos y las redes sociales.⁷² Esto hace que otras formas de imagen

menos hiperbólica, de la cámara rápida. Proceso manifiesto del que John Woo ha hecho una especialidad suya: por ejemplo, en *Cara a cara* utiliza la cámara lenta en el núcleo mismo de la velocidad más frenética, prolongando, en medio de un tiroteo de ritmo infernal, el momento en que la bala sale del cañón en busca de su objetivo, como una especie de amplificación de esta velocidad." *Ibid*, 80. Nótese la enorme similitud con la secuencia de la que estoy hablando más arriba.

⁷¹ Por ejemplo, la práctica del *scroll* tan común en las redes sociales, es, de hecho, una práctica hipermoderna de la imagen-exceso, ya que, para la terrible adicción visual nunca es suficiente información.

⁷² "Actualmente, la velocidad se ha colocado en todos los géneros y en todas las películas, hasta el punto de que ha desfasado irremediamente las películas clásicas a ojos quienes, como los espectadores jóvenes, se han acostumbrado sólo a este cine del movimiento por el movimiento." *Ibid*, 79.

parezcan descontextualizadas para nuestra época, tan aparentemente desarticuladas que la mayoría de las veces se consideran sosas, aburridas, tardas, inútiles, anacrónicas, pesadas y demasiado parsimoniosas, lo que condena a la exclusión otras formas de ver el mundo.

Parece que en este punto puedo responder, aunque sea parcial y provisionalmente, a la pregunta que hacía al principio de este capítulo, a saber, “¿cómo *Call of Duty* ha conseguido hacer de la guerra un objeto cultural tan comercialmente exitoso para su consumo masivo y popular?” Además de las clásicas estrategias de la cultura del militamiento, o sea, la higienización de la guerra, la ética del tecnofetichismo y las buenas relaciones públicas del ejército, hay que tener en cuenta el poderoso influjo que tiene la imagen-exceso, pues es un símil de otros tantos fenómenos y procesos que definen actualmente nuestros estilos de vida, y que permiten comprender, organizar y/o dar sentido a lo que nos rodea. Esta clase de imagen, como cultura visual, da la sensación de encajar con el espíritu de los tiempos, y por esa razón es asimilada con mucha naturalidad y poca resistencia.

Ya he tratado de mostrar cómo la cultura visual de *Black Ops* está literalmente basada en la imagen-exceso. Este tipo de imagen está muy presente en nuestras culturas contemporáneas, por lo que ha configurado la mayoría de las representaciones que realizamos sobre nuestras realidades. Cuestiones como el amor, la amistad, la sexualidad, el terrorismo, la incertidumbre, el miedo, el crimen, el trabajo, son abordadas desde la mirada de este régimen visual que prácticamente ha institucionalizado el cine comercial de nuestros días. En cuanto al tópico que me congrega aquí: la guerra, las imágenes cinematográficas y videolúdicas hipermodernas hacen uso de todos los rasgos espectaculares de la violencia, el frenesí, la aceleración, la sexualización, la emoción, el estruendo, el estrépito, lo patológico, lo masculinizado y el excesivo ajetreo rítmico y precipitado visible en las imágenes que presentan movimiento y choques de cuerpos, objetos, instrumentos, armas, herramientas y máquinas beligerantes que influyen en las concepciones bélicas, y, por antonomasia, políticas.⁷³

Dicho lo anterior, puedo aseverar que las imágenes de *Black Ops* forman parte de un régimen visual que enseña a mirar de cierta forma, en este caso, como supuestamente lo haría un militar estadounidense: hombres entrenados para asumir riesgos, detectar amenazas y

⁷³ Probablemente uno de los mejores ejemplos en este tópico son las películas de Rambo, sobre todo la tercera parte. No cabe duda que películas como éstas, donde la imagen-exceso reina con total displicencia, han influido de manera directa en el aparato visual, e incluso procedimental, de la mayoría de los videojuegos de militamiento. El montaje frenético, acelerado y convulso que muestran las imágenes de las películas de acción, colmadas de muerte y violencia, reforzaron una pauta de individualidad y masculinidad hegemónica que todavía conserva mucho influjo en las actuales tecnologías del juego. En *Rambo III* (1988), por ejemplo, se puede ver a un solo hombre acabar con una ingente cantidad de soldados enemigos, usando flechas, granadas, cuchillos, fusiles de asalto, subfusiles, las manos desnudas, helicópteros y hasta tanques (así es, un solo hombre operando un tanque, ¡vaya exceso!), situaciones que han sido replicadas de manera interactiva en los videojuegos.

reaccionar lo más rápido posible para neutralizarlas o anularlas eficazmente (Mantello, 2016). Dispara primero y piensa después. Además, se enseña a descifrar o leer el campo de batalla, fomentando así una inteligencia espacial que permite orientar al individuo en escenarios de conflagración y que atizan también la vista aérea que sólo algunos cuantos estrategias militares poseían anteriormente.⁷⁴ Además, se instruye a mirar de acuerdo con técnicas de interrogatorio mejoradas, normalizando así los métodos de tortura y violencia estatal. Muestra cómo se debe tratar a los rivales, es decir, como hombres y mujeres que pueden ser fácilmente sacrificados. En este sentido, las representaciones procedimentales también tienen sus indiscreciones y precisamente hablaré de esto en breve.

Hacia la guerra perpetua

Mientras que las imágenes de *Black Ops* son sobradamente propensas a la espectacularidad del exceso, lo que está de fondo parece ser mucho más austero y sobrio. Me refiero, por supuesto, a los procedimientos y reglas. De hecho, pareciera que la imagen-exceso trata de hinchar lo mejor posible los procesos de *Black Ops* que son bastante simples, monótonos y excesivamente iterativos. Esto produce una experiencia de la guerra con un enfoque bastante reduccionista, pues ésta se reduce a la acción mecánica de disparar y abatir enemigos de manera reiterada, pero las guerras son mucho más complejas que eso, ya que se trata en realidad de procesos culturales, simbólicos, económicos, políticos, morales y militares que se articulan y desarticulan dependiendo de los variados contextos que producen.

Así, para desarrollar lo anterior, se debe poner especial atención en algunos de los procesos y reglas del juego, hay que revisar qué se pone “en lugar de” éstos. Empezaré considerando las capacidades procedurales de los avatares del videojuego. Como he insinuado a lo largo del escrito, la regla principal del juego consiste en matar o morir. *Black Ops* fija como reto exclusivo la eliminación de todos los adversarios que obstruyan el cumplimiento de

⁷⁴ “Como sucedería mucho antes en China, la guerra llegó a concebirse en Occidente como un arte, que requería una nueva destreza visual específica, a la que más tarde se dio por llamar ‘visualización’. La tarea del general consistía ahora en ‘visualizar’ el campo de batalla en su totalidad, aun cuando no pudiera verlo. Para ello tenía que añadir su imaginación, su perspicacia y su intuición a lo que él y sus subordinados pudieran ver con sus propios ojos. [...] *Esta destreza fue primero el atributo del general y luego se convirtió en una serie de tecnologías sumamente especializadas. El resultado fue una forma de ver el mundo desde el aire*”. Ver Mirzoeff, (2016:95-96). El énfasis es mío, pues, esta forma de ver el mundo se ha vertido en tecnologías especializadas. No obstante, si el acceso a esta forma de mirar estaba relegada a un pequeño número de personas, en nuestros días, gracias a los juegos de video y otras tecnologías (como las de geolocalización), se han vuelto bastante familiares para la gran mayoría.

los objetivos de cada misión, esto es, una mecánica de juego que instauro literalmente la lógica de “*Kill 'Em All*”.⁷⁵ Las complicaciones para esto son variables y dependen en gran medida del grado de dificultad que el jugador elija para su partida de juego. Dicha dificultad se modula en criterios como: recluta, profesional, curtido y veterano; y cada dificultad tiene sus respectivas repercusiones en las capacidades de los avatares, pues estos podrán ser más o menos vulnerables de acuerdo al criterio seleccionado, siendo el recluta el modo de juego más fácil y veterano el más difícil. Por ejemplo, el avatar cuenta con un indicador de salud que simboliza la vida que tiene el personaje. Los disparos de los contrincantes, al impactar contra el plano de la cámara virtual, causan un cierto porcentaje de daño y hacen que la capacidad del indicador se vaya reduciendo. Cuando se causa el suficiente daño, el indicador de salud se reduce a cero, los avatares mueren y el jugador pierde su partida de juego.

Evitar esa representación mortal depende del jugador, o sea, dependerá casi exclusivamente de sus habilidades para que los proyectiles virtuales de sus adversarios no agoten la capacidad del indicador de salud del avatar, pero lo cierto es que los procesos del juego de video ofrecen grandes ventajas de combate a los avatares en detrimento a las figuras hostiles que corren de un lado a otro en la pantalla.

Una de estas ventajas consiste en que el indicador de salud del avatar se recupera de manera automática, mientras que el de los enemigos no; esto, independientemente del nivel de dificultad, lo cual otorga una clara ventaja procedimental al jugador. Esa representación procedural da la sensación de estar jugando en el papel de un supersoldado, es decir, un elemento operativo que puede desplegarse en cualquier momento y en cualquier parte del mundo, inmune al dolor y al cansancio, con resistencia superhumana y una capacitación completa en cualquier clase de armamento o vehículo de combate, ya que, aunque ciertamente depende mucho del nivel de dificultad, la verdad es que se requiere de varios disparos para derribar a los avatares, mientras que el jugador necesita sólo de algunos cuantos para eliminar al enemigo. Cuando el avatar recibe los impactos de bala, quedando herido de gravedad, basta con que el jugador maniobre y ponga cubierto a su personaje para evitar recibir más daño, y con esto, el indicador de salud se irá recuperando de a poco.

⁷⁵ Literalmente “Mátalos a todos”. Entiendo esta frase como una lógica subyacente en gran parte de la cultura estadounidense y que circula en música, cine, literatura, televisión, animación, historietas, videojuegos y demás objetos culturales del siglo XX en Estados Unidos. Por lo general, la frase suele ser el diálogo de soldados que, en medio de la batalla y eufóricos por la lucha, manifiestan una actitud combativa gritando vehementemente la frase al mismo tiempo que disparan desordenadamente una lluvia de balas, mostrando desprecio y odio por sus enemigos. A pesar de la ficción, hay testimonios que registraron este tipo de actitudes del ejército estadounidense, Vo Nguyen Giap, jefe a cargo de las fuerzas armadas revolucionarias durante la Primera Guerra de Indochina y la Guerra de Vietnam, confiesa que nunca entendió por qué los estadounidenses desperdiciaban su parque al disparar de manera tan desordenada y alterada. Ver Giap (1973).

Black Ops no se esfuerza por hacer alguna representación videolúdica sobre alguna especie de tratamiento médico para recuperar la salud, por el contrario, la recuperación del personaje se da por arte de magia. Esto parece ser una regla del juego; basta con dejar de recibir daño para que el indicador de salud recupere su capacidad total automáticamente, lo que implica una representación totalmente fantástica del combate. El jugador podrá recibir más de cien disparos y aun así seguirá luchando sin tregua, a diferencia de los tres o cuatro que el enemigo precisa para desfallecer. Esta representación brinda una sensación de jugar con un combatiente experimentado que, indiscutiblemente, es militarmente superior a cualquier rival del mundo. Así, parece que el diseño del juego no busca precisamente que el sujeto de juego cumpla con ciertos objetivos, sino más bien que elimine la mayor cantidad de enemigos.

Hablaré ahora sobre las representaciones que el videojuego hace de los enemigos. Por una parte, pareciera que no sólo se trata de vencerlos, sino de aplastarlos, doblegarlos, humillarlos, pues la supremacía militar del avatar establece una relación bastante asimétrica. Por otra parte, los modelados de los adversarios que utiliza el videojuego son bastante homogéneos. De hecho, a primera vista, parecen simples maniqués uniformados que se mueven mecánicamente de un lado a otro, como si fueran engranajes de una maquinaria bien aceiteada. Sólo en muy breves ocasiones los jugadores encontrarán algún rasgo distintivo, es decir, ciertas diferencias en los modelados del rostro, pero, aun así, estas diferencias también son recicladas continuamente. Por ejemplo, los policías y soldados cubanos no son representados desde una individualidad, es decir, con una personalidad distintiva, una diversidad fenotípica, características propias y definitorias en sus atuendos, o en su forma de moverse, caminar o disparar, más bien representan un cuerpo genérico, que desaparece absorbido por una maquinaria de guerra completamente despersonalizada (Stahl, 2010:27). Eso no sucede con los protagonistas del juego, quienes claramente están distinguidos por sus características personales. Esto es importante, pues justo en este tópico se puede dar cuenta de la representación aséptica de la guerra, es decir, de una estrategia del militamiento.

En palabras de Stahl, la guerra limpia “es una forma de presentar la guerra, que maximiza la alienación del espectador del hecho de la muerte, para maximizar la capacidad de la guerra para ser consumida” (2010:25). Es decir, esto significa encontrar una forma de mantener a raya a la muerte, de invisibilizar los cuerpos inertes y sin vida que deja a su paso la guerra en general. Para que las representaciones de la guerra puedan ser comercializadas deben

mostrarse lo menos sangrientas posibles, lo más limpias posibles.⁷⁶ Ahora bien, cuando se pone atención a la representación de los enemigos que presenta *Black Ops*, se puede dar cuenta de que este juego de video hace justo una representación aséptica de la guerra en dos sentidos, esto es, i) en un sentido literal, y ii) en un sentido moral.

En el primer sentido, el jugador, en las opciones de ajustes⁷⁷ puede optimizar los requerimientos técnicos y computacionales del videojuego para mejorar la funcionalidad del mismo. Ahí existe una opción que permite decidir la cantidad de cadáveres virtuales que el videojuego mostrará en pantalla durante las misiones. Las opciones van desde una representación minúscula, pequeña, media, hasta una grande y “descabellada”. Dependiendo de la modalidad que el jugador elija, los cadáveres de los adversarios regados por el suelo permanecerán o desaparecerán de escena. Literalmente el videojuego brinda la posibilidad de esterilizar sus representaciones bélicas, desapareciendo e invisibilizando los cadáveres y dejando a consideración del jugador qué tanto estómago tiene para tolerar una guerra séptica.

Esta higienización de la guerra puede llevarse al extremo de una representación netamente esterilizada, a tal punto que no se muestre ni una sola gota de sangre durante la partida de juego, lo que fue muy común en los primeros videojuegos de militamiento. Sin embargo, en *Black Ops*, esto es relativamente opcional, ya que el título no tiene ningún tapujo en mostrar sangre, o, incluso, alguna que otra mutilación, siempre y cuando el jugador lo consienta. No obstante, los parámetros prefijados por el juego son claramente asépticos, pues si el jugador no cambia esta opción, jugará con los parámetros establecidos y sugeridos por el videojuego que manifiestan una tendencia a limpiar el campo de batalla virtual.

Esto último remite indefectiblemente al segundo sentido de la guerra limpia, el moral. El hecho de que el videojuego tenga la opción de invisibilizar los cadáveres virtuales confirma que los diseñadores también apostaron por la representación bélica desde su pulcritud moral.⁷⁸ Este tipo de asepsia bélica contribuye a que el jugador pueda alienarse todavía más de la

⁷⁶ “La guerra limpia dependía primero de la desaparición del soldado estadounidense muerto, que encabezaba la lista de preocupaciones públicas. Convenientemente, el casi infinito desequilibrio de fuerzas durante la primera ‘guerra’ en el Golfo Pérsico garantizó que, estadísticamente, tres veces más soldados estadounidenses habrían muerto en accidentes automovilísticos si se hubieran quedado en casa en la vida civil. Los pocos soldados que murieron en el extranjero quedaron invisibles gracias a una nueva política implementada por el presidente George H.W. Bush, que, a principios de 1991, prohibió la prensa en las Bases de la Fuerza Aérea Dover y Andrews, los puntos de entrada para la devolución de ataúdes. Borrar las muertes iraquíes resultó ser una tarea mucho más grande, ya que los recuentos oficiales emitidos a regañadientes por la Agencia de Inteligencia de Defensa oscilaron entre 50.000 y 150.000 muertos. Sin embargo, incluso en medio del astronómico recuento de cadáveres iraquíes de esta guerra de las cien horas, la guerra limpia logró eliminar virtualmente el rostro de la muerte de la televisión.” Ver Stahl (2010:26).

⁷⁷ Espacio donde se pueden hacer cambios en los gráficos, el sonido, las texturas, la dificultad del juego, etc.

⁷⁸ “La desaparición de la muerte representa el principal método de neutralización de la culpabilidad moral del ciudadano en la decisión de desencadenar la violencia estatal.” *Ibid*, 27.

muerte, pues no hay una carga ética o moral al eliminar virtualmente las representaciones de otras formas de vida. Aquel “otro” muerto se cosifica, justo como un objeto de consumo, igual a una envoltura de dulce que se arroja para desaparecer de la vista. De hecho, ayuda mucho que los cuerpos sean figuras genéricas, sin rasgos distintivos, justo como las mercancías que circulan en el mercado. Entonces, el enemigo es reducido a una cosa, una pieza de maquinaria, un *Homo Sacer* que por su condición biopolítica no interpela éticamente al jugador. El sujeto de juego, mediante este proceso iterativo, asimila una forma virtual de relación con otras formas de vida, o al menos, con sus representaciones, que ponderan una determinada visión política del mundo. Y esa representación videolúdica esterilizada, en su sentido literal, pero sobre todo moral, sólo es posible gracias a la existencia de ciertas tecnologías militares.

A pesar de que procedimentalmente el juego no ofrece mucha diversidad de procesos, hay una ligera variación de éstos en la undécima misión que sirve para introducir, precisamente, esas tecnologías militares que hacen efectiva la limpieza bélica. En esta misión, el jugador asumirá el “control” de una aeronave de combate, un Lockheed SR-71, también conocido como *Blackbird*. En un momento de la historia, Mason y compañía son considerados como desaparecidos en combate, y para seguir con la misión del juego otros agentes de la CIA (Hudson y Weaver) los relevarán. Los objetivos que deben cumplir en esta misión son: infiltrarse al territorio de la Unión Soviética para destruir unas instalaciones militares y recopilar información sobre los misteriosos números que están siendo transmitidos. Para ello, mientras un equipo de agentes y soldados hacen la incursión en tierra soviética, que es asolada por una tremenda tormenta de nieve, el jugador brindará apoyo aéreo para la operación.

Para esto, se asumirá la perspectiva de dos nuevos avatares, el Capitán Mosley y el Mayor Neistch, el piloto y el observador aéreo del *Blackbird* respectivamente. Primero se usará la perspectiva del piloto. El jugador podrá ver con toda la espectacularidad visual de la imagen-exceso cómo sería despegar esta impresionante nave desde varios ángulos, incluido uno al interior de la cabina. Los jugadores no sólo verán el despegue, sino que, además, serán copartícipes, pues mediante las interfaces del juego y unos sencillos comandos, pondrán en movimiento la imagen, convirtiéndose así, en virtuales pilotos de la nave furtiva. Ya en pleno vuelo, justo atravesando la estratósfera, el jugador abandonará la perspectiva del piloto para asumir la del observador aéreo.⁷⁹

⁷⁹ Un observador aéreo es un oficial de la aviación militar que tiene como trabajo observar desde el aire y realizar el mapeo del terreno enemigo, es decir, hace tareas de reconocimiento. Realiza, además, entre otras cosas, los gráficos de las posiciones enemigas, orienta y guía a los elementos operativos en tierra, hace anotaciones de las concentraciones de tropas hostiles, obtiene fotografías o imágenes en tiempo real del movimiento de éstas, y, si la situación o la misión lo requiere, también son capaces de disparar o arrojar bombas a las posiciones enemigas.

A pesar de que el jugador seguirá en una perspectiva en primera persona, también lo estará en una perspectiva aérea. Expliquémonos mejor. Los jugadores visualizarán la cabina correspondiente del observador a través de los ojos del nuevo avatar, y verán los botones, palancas, aparatos electrónicos, así como la pantalla que monitorea el terreno enemigo (Ver figura 2.7). También verán cómo las manos del avatar mueven palancas y botones en la cabina, de acuerdo a los procedimientos e indicaciones que le den a través de las interfaces del juego. Pero lo realmente importante aquí es la visualización que muestra la pantalla del terreno enemigo, que podría considerarse ya clásica, pues para bien o para mal, la mayoría ya está muy familiarizada con la visión que combina dos enfoques de detección de rango e intensidad suficiente para la localización radial, ya que durante la Guerra del Golfo y demás guerras televisadas, se habituó a la mayoría a este tipo de visiones aéreas de la guerra, a saber, imágenes monocromáticas que son capaces de detectar el calor y marcar siluetas blancas en un fondo oscuro, que suelen ser el contraste de aquello que se mueve con lo que no (Ver figura 2.8). Aquí se verá exactamente lo mismo: siluetas humanas moviéndose por el terreno monocromático de la imagen del monitor.

Como observador aéreo, el jugador tendrá que dar las indicaciones a sus compañeros para el desarrollo de sus maniobras en tierra. Para esto, el monitor mostrará el terreno enemigo, la posición de sus compañeros y el movimiento de las tropas hostiles. El jugador tendrá que ser capaz de indicar al escuadrón cuándo moverse y cuándo ocultarse, qué posición tomar y cuándo hacerlo. En este sentido, los procedimientos son, de hecho, bastante simples y sencillos, bastará con activar uno u otro proceso en las interfaces, apretar uno u otro botón, accionar una u otra palanca para guiar a los agentes y soldados a su objetivo, así como para eludir la muerte violenta del equipo.⁸⁰

⁸⁰ Podrá parecer que esta pequeña variable en el videojuego es ingenua e inocente, pero no es así, no sólo se familiariza al jugador con el rol que tienen los tripulantes de una aeronave como ésta, sino que, además, se capacita, en cierta medida, a reconocer y realizar tareas de aviación militar. El jugador no sólo aprende a reconocer y comprender un régimen visual militar, sino también sus procedimientos, e incluso, las mismas interfaces y mandos que estas tecnologías requieren para su despliegue operativo, pues, de hecho, los vehículos no tripulados de combate aéreo son manejados con controles semejantes al de las consolas de videojuegos. Para algunos otros vehículos o naves militares no se usan mandos y controles similares a los de los videojuegos, sino los mismos mandos fabricados por la industria del juego de video son utilizados para dichos propósitos, como es el caso del control de la consola Xbox 360 de Microsoft. Así, los videojuegos son estaciones virtuales de soldados, pilotos, observadores aéreos, artilleros y operadores de vehículos militares, pues no sólo habilita cierto tipo de cultura visual, sino también cierta lógica procedimental, y hasta disposiciones ergonómicas para la guerra del siglo XXI. Para saber más sobre la el uso de los mandos de la Xbox 360 en vehículos militares consultar: <https://hipertextual.com/2020/07/tanque-israeli-xbox-call-of-duty>, <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/ejercito-eeuu-utiliza-mando-xbox-para-disparar-armas-reales-84852>, <https://www.smashmexico.com.mx/trend/submarino-de-la-marina-de-estados-unidos-manejado-por-control-de-xbox/>, <https://superchannel12.com/139057/armada-de-estados-unidos-usara-mandos-de-xbox-360-en-sus-submarinos-mas-avanzados>, y para leer más sobre la relación entre la guerra y las disposiciones videolúdicas de



Figura 2.7 Undécima misión de *Black Ops*, donde el jugador será un observador aéreo dentro de la cabina de un Lockheed SR-71.

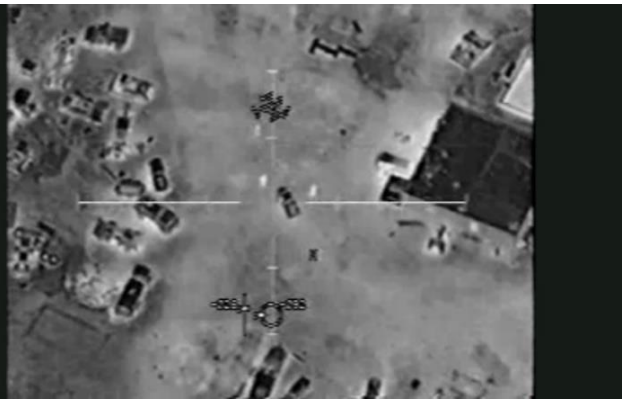


Figura 2.8 Comparativa con una imagen térmica de un Lockheed AC-130 durante una operación en Bagdad después del 9/11.

Los procesos en esta parte sugieren dos cosas. En primer lugar, el develamiento del otro tropo del militamiento: el tecnofetichismo. Este término supone una profunda devoción, casi idólatra, por el armamento de alta tecnología, pues es un armamento que se muestra con el glamour del espectáculo y hasta adquiere un *sex appeal*. Son las armas que ganan un estatus de celebridad y que hacen posible tanto la limpieza como el espectáculo de la guerra, justo como lo presentan las imágenes del despegue del *Blackbird* en *Black Ops*.⁸¹ Stahl lo deja muy claro: “la guerra sin muerte toma prestada gran parte de su credibilidad de la noción de que las armas de alta tecnología son inherentemente más éticas como medio de destrucción” (2010:28). Así pues, el tecnofetichismo tiene una estrecha relación con el tropo de la guerra limpia, ya que, para que ésta pueda darse, se requiere de armas y tecnologías que la hagan posible, armas limpias que acaben con el enemigo sin dejar rastros. Suele venderse la idea de que el armamento de tecnología de punta tiene una capacidad casi “quirúrgica”, o sea, de alta precisión en la “neutralización” de blancos, lo que evita daños colaterales y con ello una suciedad bélica. Precisamente el rol de un observador aéreo cumple justo con este perfil, pues con la tecnología de punta de la aeronave se encarga de mantener la precisión y limpieza de la operación.⁸² Cualquier baño de sangre por una mala indicación sería “inaceptable”.

hoy en día ver: <https://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/10298429/01/20/Los-drones-militares-convierten->

⁸¹ “El tecnoespectáculo a veces funciona erotizando las armas, imbuyéndolas de un simbolismo sexual manifiesto. Otras veces, algún capricho estético contundente como la puesta de sol a contraluz convierte el arma en un objeto de belleza, *un sueño crepuscular* a la altura del espectador sonámbulo.” *Ibid*, 28. La traducción y el énfasis son míos.

⁸² “El tecnofetichismo organiza el mundo de acuerdo con el derecho divino de la ‘civilización’ de alta tecnología para conquistar y derrotar a la ‘barbarie’ de baja tecnología. La dicotomía civilización/barbarie está probada por

En segundo lugar, aquí se ve con mayor nitidez cómo los procesos de *Black Ops* expresan un diseño procedimental relativamente básico, elemental y anodino, pues dichos procedimientos restringen de manera considerable la agencia del jugador, es más, dicha agencia no sólo está restringida, sino definida o determinada por las técnicas procedurales del juego de video. Apretar un botón para iniciar una secuencia espectacular del despegue de un avión militar no es precisamente un gran gesto agencial que el videojuego ofrezca, tampoco lo es guiar a figuras por el terreno, de hecho, es una orden de un superior militar que es representado por la máquina computacional. Más bien, parece que el videojuego demanda una acción específica para continuar poniendo las imágenes en movimiento, o sea, exige a un sujeto cualquiera oprimir un botón para continuar con la partida, lo que habla de que todo está calculado, definido y prefijado de antemano. El diseño procedimental es bastante tramposo, pues en su simplicidad denota cómo la agencia del jugador se encuentra, de hecho, subordinada a los esquemas de programación, a las mecánicas del propio juego, y a la trama, que ya ha delatado su fuerte sesgo ideológico y que trataré de desarrollar en lo que sigue.

Hay que pensar en esto: los jugadores no tienen la libertad de explorar Cuba, o más bien, la representación que *Black Ops* hace del lugar. En teoría, al tener la vinculación agencial con el avatar, el jugador podría deambular y vagar libremente por el escenario, pero esto no es del todo posible, ya que la programación del videojuego asedia constantemente al jugador con enemigos que no dan tregua y que lo obligan a defenderse constantemente, sin dejar de mencionar que Woods insistirá desesperadamente en seguir avanzando. Esto pone al jugador en la posición de interiorizar la lógica de los procedimientos del sistema lúdico diseñado para relacionarse bajo sus reglas con el entorno gráfico del videojuego. Así, la libre exploración del entorno no es del todo viable, pues hay una lógica algorítmica que el jugador debe seguir para desarrollar su partida, y esta no incluye la exploración sino la reyerta.

Tampoco existe ninguna clase de posibilidad de que el jugador pueda realizar algún tipo de acción diplomática para su partida de juego. Por el contrario, la única relación posible con la gran mayoría de las representaciones que se hacen de otras formas de vida, es casi exclusivamente por las vías violentas. Los jugadores no podrán tomar decisiones libres, como, por decir algo, evitar la ejecución de Fidel Castro, ya que el juego de video está diseñado de tal

el tiempo, sin duda. En esta manifestación, la diferencia específica no está en términos de cultura sino de *hardware*. Las armas no sólo ocupan un lugar central, sino que también se convierten en la principal moneda simbólica a través de la cual la guerra negocia la legitimidad, la rectitud y una serie de otros valores relacionados. Tales valores serían normalmente el campo de la deliberación y el debate. La inscripción repetida de estos valores en el armamento de alta tecnología desplaza el proceso de deliberación democrática con el hecho material del arma en toda su gloria auto justificadora.” *Ibidem*.

forma que la única ruta posible para la resolución a las situaciones expuestas sea el uso de la fuerza letal. Por ejemplo, en caso de que el jugador decida no disparar al líder cubano, la consecuencia de este acto sería directamente la muerte del avatar y con ello el fin de la partida.⁸³

Black Ops ofrece una falsa ilusión de control supremo al jugador, ya que tener el control del avatar no implica tener el control del argumento del juego. Teniendo en cuenta la dimensión procedimental, se puede notar que el jugador no tiene una verdadera posibilidad de tomar decisiones, sino que cumple metódicamente con la propia agenda algorítmica del videojuego, con todo y sus sesgos ideológicos. El jugador no tiene posibilidades reales de negociar, dialogar o ser diplomático, sino solamente la virtualidad de ser un sicario entrenado. Así pues, la agencia del jugador se encuentra seriamente limitada y vedada. El título sólo admite la agencia de sus propios procedimientos, que tratan de representar a un soldado profesionalizado que es capaz de asumir los riesgos de una muerte violenta, que sabe manejar la presión del campo de batalla y que tiene la capacidad de operar mediante cadenas de mando descentralizadas (Mantello, 2017).⁸⁴ En realidad, el jugador solamente es libre de elegir de qué manera abatirá a los blancos, es decir, con qué arma y qué táctica o maniobra realizará para avanzar en un entorno gráfico infestado de figuras humanas que son salvajemente agresivas.

Llegado a este punto, me interesa pensar en lo que estas representaciones visuales y procedimentales dicen sobre nuestra realidad. Por tanto, trataré de dilucidar lo que *Black Ops* está intentando decir sobre cómo funciona el mundo.⁸⁵ Creo que ya se cuentan con suficientes elementos discursivos, textuales, visuales y procedimentales para explicar el supuesto modelo de la realidad política, social y cultural que está vertido en este videojuego en particular, por lo cual pido un poco más de paciencia a mi lector.

Una de las realidades más perversas de la forma en la que Estados Unidos ha hecho la

⁸³ “Mientras que el espectador de la película está distanciado y restringido por la naturaleza bidimensional de la pantalla de cine, el jugador es libre de vagar, explorar y navegar dentro de mundos tridimensionales virtuales, así como interactuar con otros jugadores. Como tales, los videojuegos de disparos militares son, en virtud de su calidad envolvente, negociable y tridimensional, (re)presentaciones más precisas del mundo material... Sin embargo, si bien esta capacidad de expresar y controlar la línea narrativa a través del mundo tridimensional, coherente y estable del juego algorítmico puede sugerir una verdad más noble de significado, también amenaza con aprisionar al jugador con la ilusión del control supremo. En los campos de batalla virtuales del juego de disparos militares, un jugador solo puede ganar el juego si interioriza la lógica del sistema. Entender el juego es entender su algoritmo, su orden constitucional. Los jugadores deben realizar misiones que involucren modos predominantes de comprensión y prácticas que adopten la fuerza preventiva sobre la resolución no violenta.” Mantello, (2017:483-521).

⁸⁴ Además: “Al igual que los soldados modernos, el jugador debe: i) ser fluido en la lectura y navegación de mapas en pantalla similares a los dispositivos GPS proporcionados a los soldados modernos reales, ii) habilidad manifiesta en la operación de vehículos aéreos no tripulados y la autoría de ataques no tripulados contra las fuerzas enemigas, y iii) ser capaz de funcionar a través de cadenas de mando descentralizadas.” *Ibidem*.

⁸⁵ “Los videojuegos no solo distraen o entretienen con contenido vacío y sin sentido. Más bien, los videojuegos pueden hacer afirmaciones sobre el mundo”. Bogost (2008:125).

guerra históricamente, es precisamente el gran número de operaciones encubiertas, asesinatos selectivos, torturas, intervenciones imperialistas y colonialistas, realizados desde la lógica de su Destino Manifiesto, etc. Pero, además, después del 11 de septiembre del 2001, se suma una violencia preventiva de sus fuerzas militares a escala global, es decir, el gobierno estadounidense se asume como juez y policía internacional perpetuamente en guerra contra el terrorismo. Juegos como *Black Ops* naturalizan estos supuestos, a saber, los de la guerra, ya sea abierta o encubierta, contra las posibles amenazas a la seguridad nacional, que en realidad parecen más bien ser una especie de señuelo para esconder los verdaderos intereses del imperialismo estadounidense.

Pero iré un poco más despacio. Después del ataque a las Torres Gemelas, hubo un giro político y militar en Estados Unidos durante la administración de George Bush que redefinió, o, mejor dicho, intensificó la forma en la que se ejerce el poder. El control y la influencia de los intereses soberanos del Estado⁸⁶ se extendieron a la población en general⁸⁷, mediante una intensificación y efectividad procesual de mayor alcance. Es decir, hoy en día existen mejores tecnologías de procesamiento de datos, así como de vigilancia, que hacen posible la extensión masiva de las sociedades de control en el globo entero.⁸⁸ Ahora bien, este poder se intensificó no sólo gracias a las tecnologías, sino también a los imaginarios políticos y militares que desencadenaron la Guerra contra el Terror. Ante el miedo de posibles ataques terroristas, el gobierno y la milicia estadounidense recurrieron a la anticipación y a la violencia preventiva para definir su estrategia de seguridad nacional, y el ciudadano estadounidense lo aceptó sin más. Considérense, por ejemplo, las palabras de Mantello en este sentido:

En otras palabras, en lugar de depender de las tradicionales líneas de ataque *post hoc* para proteger a sus ciudadanos, EE. UU., confía cada vez más en estrategias especulativas, proactivas y diversificadas para mitigar la incertidumbre, reducir el riesgo de ataques terroristas internos y eliminar las amenazas adversarias antes de que surjan. Además, este cambio temporal de juicio *post hoc* a juicio preventivo también está remodelando la forma de gobierno imperial estadounidense y la forma en que lleva a cabo guerras distantes. Martin llama a estos conflictos "guerras derivadas", porque emplean prácticas de gestión de riesgos y sistemas de cálculo de riesgos como una forma de controlar la probabilidad o el impacto de futuras amenazas, minimizando la incertidumbre en la niebla de la batalla y maximizando

⁸⁶ En mi opinión, no sólo los intereses soberanos, sino evidentemente también los intereses de clase que influyen en la gestión y en el rol de los gobiernos.

⁸⁷ Cuando digo población en general, dado el contexto de una era globalizada, no me refiero a una población estadounidense o norteamericana solamente, sino a la población mundial en general.

⁸⁸ Esta implementación biopolítica ha hecho mucho más eficaz la gubernamentalidad del poder tal cual lo atisbaba Foucault en sus obras.

las oportunidades políticas y económicas en acción militar preventiva (Mantello, 2016).

Dicho sin rodeos, la Guerra contra el Terror emprendida por la administración Bush tiene como principal propósito transferir las posibles e inciertas amenazas del futuro a la socialización del riesgo presente, optimizando así la gubernamentalidad biopolítica. Esto tiene no sólo marcados intereses políticos y gubernamentales, sino además económicos, pues las industrias militares han integrado esta nueva estrategia de seguridad nacional a su lógica financiera.⁸⁹ *Black Ops* también se vale de esta retórica política y militar sobre seguridad nacional para formular sus representaciones videolúdicas. Aunque también puedo decir que, de hecho, la representa, es decir, el videojuego “está en lugar de” este tipo de gubernamentalidad. Pero, antes de continuar, debo cumplir mi promesa y hablar sobre la intermediatización de la memoria cultural, pues será muy útil para apoyar esta última aseveración y cerrar la disertación de este capítulo.

Empezaré por el principio. Cuando se habla de memoria cultural se habla de un proceso de socialización de la memoria individual y colectiva. En efecto, la memoria no sólo es una experiencia privada que concierne al nivel cognitivo del individuo, sino también es una experiencia colectiva que se socializa en diferentes medios, expresiones y objetos culturales. Así, la memoria cultural implica un soporte material donde se inscriben los recuerdos compartidos por un grupo, comunidad o incluso por una sociedad entera. Por tanto, se trata de una memoria exteriorizada, objetivada, materializada e institucionalizada que permite acceso a los recuerdos de ciertos eventos. Es decir, la memoria cultural se almacena en formas simbólicas más o menos estables, artefactos, objetos culturales y soportes de diversa índole que tienen una extensa difusión espacial y temporal (Seydel, 2014:203).

Por consiguiente, la memoria cultural habita en los libros, en las pinturas, en las esculturas, en los monumentos, en las películas, en las telenovelas, en el internet, y obviamente en los videojuegos. En síntesis, se trata de un tipo de memoria que se construye en las manifestaciones culturales más diversas, donde su realización y recepción dependen en gran medida de las relaciones y convenciones sociales constituidas en un determinado contexto.

La memoria cultural implica también una interacción entre presente y pasado, pues si se tiene en cuenta que ésta se encuentra almacenada en diferentes tipos de soportes que superan las distancias espacio-temporales, es fácil comprender cómo el pasado interactúa con el

⁸⁹ “Hoy, la percepción de la acción militar preventiva como una inversión ha llegado a dominar las políticas internas y externas del mundo globalizado. Argumenta que las prácticas de securidización orientadas hacia el futuro que han impulsado las políticas fiscales desde la década de 1970 fueron asimiladas al discurso de seguridad nacional después de los catastróficos ataques a las Torres Gemelas.” Ver Mantello (2017:483-521).

presente y viceversa, pues una novela, película o videojuego son una bisagra de la duración del tiempo. La interacción que este tipo de memoria permite es compleja, y en mi opinión, dialéctica, ya que permite vislumbrar cómo el pasado ha influido poderosamente en la forma en la que se vive el presente, así como también comprender cómo el presente puede dar forma a la percepción del pasado. Esto último es muy importante para lo que vendrá más adelante.

Una penúltima consideración respecto de la memoria cultural que tiene que ver con su dinámica intermedial: cuando se habla de la dinamización de la memoria cultural se trata de la capacidad que este tipo de memoria tiene para distribuirse o reproducirse a través de los diversos medios disponibles en la sociedad. Esto se conoce como intermediatización de la memoria cultural, es decir, la capacidad de recordar ciertos eventos en diferentes, o, incluso, todos los medios disponibles. En esta intermediatización hay dos relaciones muy importantes que introduciré brevemente aquí, a saber, la remediatización y la premediatización (Erl1, 2008). La primera refiere al proceso en el que ciertos eventos son representados en diversos medios de forma reiterada y repetida; el segundo “refiere al hecho de que los medios que circulan en una sociedad dada proporcionan esquemas para experiencias futuras y sus representaciones” (Seydel, 2018:12). De nuevo, esto último es clave.

La última consideración. Dado que este tipo de memoria opera tanto en los niveles individuales como colectivos, se disemina socialmente, se estabiliza mediante convenciones sociales, se exterioriza, materializa, objetiva e institucionaliza, tiene diversos usos políticos muy amplios y profundos. En concreto, puede establecer políticas de la memoria, como, por ejemplo, instaurar, articular, configurar o construir una memoria hegemónica que contribuya a generar cohesión social en un Estado-nación. Por el momento lo dejaré hasta aquí, ya que seguiré tocando el tema en los siguientes capítulos.

Hay que decir que *Black Ops* es precisamente un caso de intermediatización cultural, es decir, este juego forma parte de un fenómeno mnemotécnico social. No es necesario, en este punto, defender que los videojuegos son manifestaciones y objetos culturales, y como tales, también son soportes materiales en los que se han vertido recuerdos de diversos eventos históricos. Así, este videojuego forma parte de las relaciones remediatizadoras de una memoria cultural, pues se ve y juega con representaciones que ya han sido realizadas en otros medios. Por ejemplo, las representaciones que este título hace sobre la Guerra de Vietnam ya han sido exploradas hasta el hartazgo en libros, comics, pinturas, fotografías, cine, etc.⁹⁰

⁹⁰ ¿Cuántas películas sobre Vietnam ha visto mi estimado lector? *The Deer Hunter* (1978), *Apocalypse Now!* (1979), *Platoon* (1986), *Full Metal Jacket* (1987), *Casualties of War* (1989), *Air America* (1990), son tan sólo algunas cuantas en el basto catálogo que hay sobre el tema. Bien, pues *Black Ops* forma parte de esa relación

Pero más allá de eso, y ya que he señalado lo obvio, lo que realmente me interesa aquí es poner especial atención en la premediatización que ofrece el título. En esta relación mediática es donde tal vez se puede acabar de entender el éxito comercial que ha tenido en general la serie *Call of Duty*, así como también comprender el principal uso político que se le suele dar a este videojuego. Volveré por tercera y última vez a mi pregunta inicial: “¿Cómo *Call of Duty* ha conseguido hacer de la guerra un objeto cultural tan comercialmente exitoso para su consumo masivo y popular?”

Ya he tratado de responder parcialmente a esta cuestión en dos ocasiones previas, primero adjudiqué parte del éxito del videojuego a las estrategias propias del militamiento, luego adreché con la espectacularidad propia del régimen visual de la imagen-exceso. Ahora es momento de incluir la intermediatización de la memoria cultural a mi respuesta final. Es la articulación de estos tres elementos (tropos del militamiento, imagen-exceso e intermediatización de la memoria cultural) lo que ha permitido una aceptación masiva del consumo de este videojuego. Efectivamente, en *Black Ops* se tiene la oportunidad de acceder a recuerdos que marcaron el siglo XX, y se puede hacer a través de un medio muy atractivo, ya que permite jugar directa y denodadamente con esa memoria cultural, interactuar con ella, recrearla, reproducirla en un soporte lúdico, adictivo y muy sugestivo por su capacidad de representación y simulación, lo que potencializa su capacidad simbólica y mediática. Pero hay que tener en cuenta que en este videojuego se accede a dichos recuerdos desde la mirada del presente, o sea, desde una forma de mirar que está organizada por un régimen visual concreto, y desde el punto de vista de una subjetividad específica, es decir, la de un sujeto neoliberal que tiene marcados sesgos étnicos, de género y de clase.

Recordar que la memoria cultural es también la interacción entre pasado y presente. Tener en cuenta, además, que el pasado no es algo que esté dado, por el contrario, el pasado mismo y su memoria son algo que está constantemente representándose, y, por lo tanto, reconstruyéndose, reconfigurándose, rearticulándose, negociándose, recreándose, etcétera. La relación premediatizada de la memoria cultural no sólo contribuye a reconstruir el pasado, sino también orienta esquemas cognitivos y patrones de representación, lo cual prepara las formas de ver, pensar, sentir, comprender, escuchar, recordar, hablar. En otras palabras, esta relación mediática prepara cómo se entenderá y dará sentido a una remembranza en particular, y qué relación guarda, o guardará, con el presente, e, incluso, con el futuro.

mediática, ya que elabora una representación sobre el tópico, pues, aunque no hablé tanto de ellas, el videojuego ambienta varias misiones en la Guerra de Vietnam. Dichas misiones son representaciones del conflicto, en un nuevo medio, la insistencia de su remediación parece querer lavar la imagen de Estados Unidos.

A tenor de esto, *Black Ops* hace representaciones de eventos que han sido controvertidos para los Estados Unidos, sucesos que no necesariamente son bien vistos o recordados por muchos pueblos, como, por ejemplo, la Guerra de Vietnam. Sin embargo, al poner en juego la memoria cultural, este tipo de recuerdos pueden ser redefinidos o hasta justificados con la política, los procesos y la mirada del presente. Las misiones que este título ofrece como experiencias lúdicas, como la invasión a Bahía de Cochinos, son eventos del pasado que son releídos desde los tropos del militamiento, la espectacularidad de la imagen y las actuales estrategias de seguridad nacional, o de seguridización.⁹¹ O sea, estos eventos son recordados mediante lógicas neoliberales y biopolíticas, formas de ejercer el poder que gozan de una gran legitimidad política y auge económico en nuestros días.

Es más, en este videojuego se busca recordar eventos de la Guerra Fría desde la óptica de la Guerra contra el Terror, no sólo para lavar y justificar el pasado estadounidense —dotando a su paso de legitimidad y credibilidad política a sucesos controversiales como la invasión de Bahía de Cochinos y la Guerra de Vietnam—, sino también para preparar a los jugadores ante las posibles amenazas futuras como Rusia, China, Venezuela, Cuba, entre otros.⁹² Es decir, los títulos de *Call of Duty* sirven como manuales de prevención y operan en complejos niveles prescriptivos para preparar a los jugadores, mediante el juego de la memoria cultural, a dar sentido al mundo desde las lógicas de la seguridización, justificando de paso las técnicas de gubernamentalidad vigentes de una de las mayores potencias militares, políticas y económicas del mundo, que se esfuerza por disimular sus claras ambiciones imperialistas.

Eso sin dejar de mencionar que tanto las relaciones de remediatización como las de premediatización contribuyen en este título con la articulación de una memoria cultural hegemónica. Un tipo de memoria que obvia y oculta el papel que han jugado en los hechos históricos algunas clases subalternas, una memoria dominante que invisibiliza rostros y corazones, que silencia voces, que ciega las miradas de otras formas de vida. Pero de esto hablaré más en el siguiente capítulo. Por el momento, debo recalcar que la reiterada

⁹¹ El término que utilizó aquí es la traducción de un concepto de Peter Mantello. El término hace referencia a los procesos institucionales (y gubernamentales) en los cuales ciertos asuntos públicos o privados pasan a ser temas de seguridad nacional, independientemente de su nivel de amenaza real. Esto permite la implementación de mecánicas propias del Estado de excepción para prevenir cualquier tipo de amenaza futura. En palabras del autor: “Por *seguridización* me refiero a su definición en el ámbito de las relaciones internacionales. Específicamente, se refiere a la lógica y los procesos institucionales a través de los cuales los asuntos se transforman en asuntos de seguridad, independientemente del nivel de amenaza existencial que puedan representar. La *seguridización* posibilita la invocación de medidas y prácticas excepcionales por parte de los regímenes de autoridad para prevenir daños futuros.” Véase Mantello (2017:483-521).

⁹² No debería extrañar para nada, el hecho de que Cuba haya sido recientemente reintegrada a la lista negra de Estados Unidos sobre los países que, supuestamente, patrocinan el terrorismo. Para saber más al respecto recomiendo la siguiente nota: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-55626048>.

representación de una realidad discursiva que se considera canónica en diversos medios, puede fijar una memoria hegemónica, a saber, una forma exclusiva de mirar, comprender y percibir el pasado que en definitiva repercute en el estar-en-el-mundo.

Pero hay que volver a las relaciones premediatizadoras del título, expondré, para acabar, cómo *Black Ops* busca valerse de este tipo de relación mediática para fijar en la memoria cultural una ruta inevitable hacia la guerra perpetua, o sea, la guerra siempre abierta, amenazante, incierta, inconclusa, acérrimamente presente en el futuro.

El argumento del videojuego empieza en la isla de Cuba, pero acaba en el Golfo de México. En esta representación geográfica se dará la aparente batalla final. Recuerden, al final de la “Operación 40” Mason es capturado por el general soviético Nikita Dragovich, personaje ficticio y principal antagonista de la trama. Castro y Dragovich son mostrados como aliados cercanos. El general soviético, a petición de su aliado, menciona que hará sufrir a Mason; sus planes serán torturarlo y lavarle el cerebro para convertirlo en un agente durmiente, o sea, un agente programado para cumplir inconscientemente con un objetivo específico. Ese es, de hecho, el significado de los números, se tratan de un código clave para activar la programación mental de Mason. El plan es convertirlo en sicario, su objetivo: el presidente John F. Kennedy. Por esta razón Mason es brutalmente interrogado por sus compañeros de la CIA, ya que él mismo, sin saberlo del todo, era una amenaza para la seguridad nacional de su país. Las misiones del juego, que son los flashbacks de la historia, recuerdos inducidos mediante tortura, son la forma en la que sus compañeros consiguen que Mason recupere su mente. Una especie de psicoanálisis de shock, una terapia extrema, brutal y macabra.

Una vez que Mason consigue calmarse, ordenar su mente y librarse del control mental de los soviéticos, logrará descifrar la ubicación de Dragovich. La pista que necesitaba estaba, de hecho, en el primer recuerdo inducido. Se trata del nombre de un navío, el “Rusalka”, embarcación que estaba apostada en la costa cubana cuando fue hecho prisionero. Allí cae en cuenta que éste será el lugar donde Dragovich preparará su ataque a Estados Unidos. Por cierto, la representación de este ataque tiene toda la pinta de un acto terrorista más que de una operación militar soviética. Mason y compañía preparan la contraofensiva, interceptarán la nave marítima en el Golfo de México al salir de la isla cubana. El jugador interceptará y destruirá la embarcación, que, por cierto, contenía armas químicas destinadas a caer en suelo estadounidense. Durante el ataque, Dragovich consigue resguardarse en una base acuática que convenientemente estaba en medio de las profundidades del Golfo. Allí será cazado por Mason y el jugador, y será por fin asesinado, tal cual estaba escrito en el guion y en los procedimientos del juego. Una vez muerto el antagonista del videojuego, Mason, como buen supersoldado,

saldrá de la base acuática nadando desde las profundidades del Golfo sin ningún tipo de equipo de buceo, así llegará sin mayor problema a la superficie. Mientras Mason asciende, la voz de un personaje, un prisionero ruso llamado Viktor Reznov, que fue compañero de Mason cuando éste fue capturado por los soviéticos, le susurra en su mente: “Ahora viva. Todavía queda mucho por hacer”.

Al salir a la superficie, Mason es auxiliado por un compañero de la CIA, Grigori Weaver, que festeja sobriamente: “Mason, se acabó. Ganamos.” A lo que éste responde: “Por ahora”.⁹³ Efectivamente, una vez acabado el videojuego y terminados los créditos del mismo, se revela una escena poscréditos en la que se puede ver a una mujer sentada frente a una radio leyendo en voz alta una serie de números que tiene apuntados en una libreta. Se comprende así, que esta fémina es quien estaba y sigue transmitiendo los códigos numéricos para activar la programación mental de Mason. Luego, se ven secuencias de filmes antiguos donde se observa al presidente John F. Kennedy, acompañado por su esposa y el servicio secreto, en lo que parece ser la pista de aterrizaje del aeropuerto de Dallas, Texas. Se ve, además, mucha gente a su alrededor (Ver figura 2.9). Finalmente, se advierte a la comitiva transitando por las calles de la ciudad en el automóvil presidencial. No hay que obviar que dichas imágenes corresponden a los momentos previos al asesinato de Kennedy.



Figura 2.9 Filme que aparece en *Black Ops* sobre el arribo de Kennedy al aeropuerto de Dallas, Texas.

⁹³ En esta parte hay una escena digna del “sueño crepuscular” del tecnofetichismo. Cuando Mason sale a la superficie, lo esperan sus compañeros quienes lo felicitan con un telón de fondo que consiste en una imagen en la que los rojos, violetas y dorados satinados del atardecer arropan poéticamente a los acorazados, lanchas y helicópteros que flotan majestuosamente sobre el Golfo de México. Casi podría decir que la imagen trata de ser una estampa digna del pintor inglés William Turner, a no ser, porque no soy muy afín a los anacronismos. La imagen triunfal parece declarar que la tecnología civilizada, ética y limpia de los Estados Unidos ha vencido a la tecnología salvaje, inmoral y sucia de la Unión Soviética y sus aliados subalternos.

Después, se observa cómo se rebobina la cinta del film y se detiene justo en un fotograma donde se ve a Kennedy de espaldas, de nueva cuenta en el aeropuerto, rodeado de gente y, entre la muchedumbre, se alcanza a distinguir, gracias al zoom que hace la cámara, a Alex Mason (Ver figura 2.10). Así, las imágenes sugieren que el mismo día en el que se perpetró el asesinato del presidente de los Estados Unidos, Mason estaba presente, y que, después de todo, no consiguió librarse completamente del control mental soviético, terminando por cumplir con el tétrico objetivo con el cual fue programado. Este es el mejor ejemplo de premediatización en el juego, pues a un filme del pasado se le agrega una animación actual para darle sentido a un suceso histórico a la luz de la mirada del presente, con miras a prever las posibles amenazas del futuro. Con esto, el videojuego sugiere que el asesinato de Kennedy fue perpetrado en realidad por un ataque cuasi terrorista ideado por una facción soviética, reconstruyendo así una memoria del suceso, negociando su interpretación, instaurando en la memoria cultural una justificación de la legitimidad política de las acciones del gobierno estadounidense contra su propia población y la del mundo.



Figura 2.10 Acercamiento donde se puede apreciar al personaje de Alex Mason acechando a Kennedy.

Por otro lado, el jugador podrá haber ganado la partida, pero no la guerra. Mason sigue siendo una amenaza virtual para la seguridad nacional de los Estados Unidos. Ha caído en las manos de los soviéticos, lo que indica que la amenaza de éstos sigue y seguirá presente para todos, a pesar de que actualmente no existan soviéticos en el mundo, pero queda claro que su figura fantasmal sigue latente en la memoria cultural de *Black Ops*. El hecho de que casi todos

los videojuegos de este tipo dejen inconclusas las victorias, es decir, que éstas nunca sean completas ni definitivas, dejando vivas las amenazas, seguramente responde a dos criterios, el económico y el político. Económico, porque si el videojuego es un éxito, permite la acumulación de más ganancias con una o varias secuelas más. Político, porque para jugar a la guerra, usualmente se necesita de un “otro” salvaje que defina en contraposición al ciudadano/soldado civilizado, ya que el carácter agonal del juego de guerra siempre exige de un “otro” a quien enfrentarse. Lo anterior francamente suena al estado de alerta permanente, a la sensación normativa que prescribe la emergencia de un Estado de excepción, aquella violencia que es capaz de definir el derecho y las políticas para salvaguardar el orden político vigente. Una forma de derecho que es capaz de responder ante las amenazas, incluso aquellas internas, como la que implica aquí el propio Mason/Jugador.

El título analizado aquí inscribe o construye una memoria cultural que permite entender cómo y por qué las medidas biopolíticas de los Estados Unidos emanan de una lógica propensa al Estado de excepción. El derecho, como violencia, busca proteger al cuerpo político de las amenazas, particularmente aquellas que se entienden en términos de seguridad nacional. En otras palabras, las amenazas constantes a un orden político permiten instaurar una violencia institucionalizada, legitimada y hasta deseada, ya que su aplicación en forma de derecho da la impresión de orden y aparente calma.

Es por esta razón que el sentimiento de riesgo, peligro y amenaza está y estará siempre presente en la retórica política, militar y videolúdica de esta clase de videojuegos de militamiento, pues esto justifica el uso de la violencia, tanto en las representaciones videolúdicas como en las dinámicas del propio Estado. El gobierno estadounidense, en su supuesto afán por salvaguardar a sus ciudadanos, debe ser capaz de calcular los riesgos, anticipar las amenazas para desplegar la fuerza preventiva que sea eficaz para neutralizar cualquier peligro terrorista. Y esta violencia es aplicada incluso a los propios ciudadanos a los que pretende salvaguardar, como se ve claramente en este juego de video. Mason es un ciudadano estadounidense, es más, es un agente de la CIA, un miembro de las fuerzas del derecho que tratan de salvaguardar a sus congéneres, pero aun así es detenido arbitrariamente y vulnerado para ¿salvaguardarlo?

Ahora bien, justo aquí se puede apreciar una antinomia importante que delata algo sobre la violencia del Estado y su ejercicio del poder, a saber, el Estado ejerce violencia sólo para conservarse a sí mismo. Dicho de otra forma, el Estado usa la violencia como medio, con el único fin de conservarse a sí mismo como soberano del monopolio de ésta, y no para cuidar de sus ciudadanos. En ese sentido, los derechos humanos no son vitales ni importantes para los

contextos de la Guerra contra el Terror como Estado de excepción. Por eso no extraña ver en pantalla las degradaciones sociales como los ejercicios policíacos o la pena capital que se muestran en las representaciones visuales y procedimentales de este juego en particular.⁹⁴

Black Ops es un juego que define el pasado de acuerdo a los intereses de una clase política hegemónica estadounidense del presente. Hay un interés especial en que los jugadores lean la Revolución Cubana como una aliada del terrorismo. Ése es el discurso político que busca configurar este videojuego mediante una memoria cultural transnacional y transcultural, pero también hegemónica. Aunque lo más curioso es que este videojuego parece confirmar la octava tesis sobre la filosofía de la historia de Walter Benjamín: “La tradición de los oprimidos nos enseña que el "estado de excepción" en que ahora vivimos es en verdad la regla” (Benjamin, 2008:43). El jugador en su experiencia videolúdica podrá o no asimilar este discurso, pero lo cierto es que interactúa con él a lo largo de su partida de juego, y esa, es su representación del mundo.⁹⁵

⁹⁴ En cierto modo, la figura jurídica de la pena capital está presente en las misiones de asesinatos selectivos de *Black Ops*, y es una de las tantas antinomias que tiene la violencia del derecho, ya que, por ejemplo, esta medida penal es una forma de derecho que trata proteger la vida, asesinándola.

⁹⁵ “Como he argumentado, el videojuego de "disparos militares" (*Military Shooters*) posterior al 11 de septiembre no solo refleja, sino que, lo que es más importante, se convierte en, una parte integral de los discursos de seguridad dominantes posteriores al 11 de septiembre que abogan por la necesidad de soluciones militares preventivas letales para evitar la aparición de daños futuros antes de que ocurran.” Ver Mantello (483-521).

CAPÍTULO III

Engrane de metal sólido o ¿cómo se despliega el consentimiento?

La industria Triple-A es el modo de producción de videojuegos más afianzada, consolidada, exitosa, y, por tanto, la más dominante del mercado, pero lo anterior no significa que esté libre de tensiones y contradicciones. En ese sentido, el siguiente título que analizaré muestra precisamente algunas de ellas. De la misma forma que en el caso anterior, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) se trata de un título que forma parte de una extensa y longeva serie de videojuegos, una saga que ha sido publicada desde 1987 hasta 2015, ¿o tal vez se debería considerar, *Metal Gear Solid Survive* (2018) como el último título de la saga? En esta última cuestión radica la luz de la contradicción.

The Phantom Pain fue fabricado por estudio desarrollador de videojuegos, pero con la inversión y supervisión de una editora, es decir, responde al paradigma de la Triple-A. En este caso, la editora fue la compañía nipona Konami y el estudio a cargo del desarrollo fue Kojima Productions. Este estudio de videojuegos fue, de hecho, una filial de Konami durante largo tiempo, lo que es bastante común en la industria, pues las compañías de videojuegos más exitosas suelen tener la propiedad de uno o varios estudios videolúdicos. Konami data de 1969 y desde entonces ha gozado de un enorme éxito comercial. A lo largo de medio siglo de actividad manufacturera, esta compañía ha sido una de los principales artífices de la industria, la ha delineado y moldeado. También ha marcado una impronta indeleble en la cultura de masas, pues produjo algunas de las franquicias de videojuegos más aclamadas, y no sólo eso, sino que sus producciones podrían considerarse como fundacionales en cuanto a diseño, géneros, mecánicas de juego, narrativas, etcétera.

Castlevania, *Contra*, *Silent Hill* y, por supuesto, *Metal Gear* son algunas de las sagas con las cuales esta compañía de videojuegos ha calado hondo en la cultura de una generación, o, al menos, en algunos sectores de la población mundial. La saga *Metal Gear*, por ejemplo, en los 28 o 31 años que lleva de existencia, ha sido copartícipe de gran parte del desarrollo y evolución tecnológica del medio. Dicha saga ha estado presente desde aquellas imágenes primitivas y pixeladas de la segunda dimensión producto de videojuegos de la década de 1980, hasta la profundidad de campo de las imágenes vectorizadas de la tercera dimensión que se producen hoy en los videojuegos. Dicho lo anterior, puedo insistir una vez más en que Konami es una editora histórica, muy importante para la actividad lúdica en la pantalla.

Sin embargo, a pesar de toda la influencia, historia y peso que tiene este emporio comercial, la compañía no ha estado exenta de problemas económicos y financieros propios del mercado, tampoco de las polémicas y controversias con sus consumidores, ni mucho menos de las tensiones o resistencias que pueden presentar sus trabajadores. Y es que *Metal Gear Solid V* se produjo justo en esta coyuntura, y tanto sus representaciones visuales como procedimentales delatan mucho de su contexto de producción. Por ejemplo, se nota que es un título inacabado, inconcluso, incompleto. Un videojuego plagado de contradicciones que se manifiesta tanto en su producción como en sus representaciones, ya que se percibe las pugnas entre la inversión de capital y la fuerza de trabajo requerido para su diseño.

Metal Gear Solid V es un juego de video relativamente anómalo, no sólo porque tiene grandes huecos argumentales en su narrativa, o por sus mecánicas de juego que procedimentalmente son muy ambiciosas, pero al mismo tiempo excesivamente iterativas, o porque carece de un cierre o final concreto, sino también porque se siente bastante irregular para los estándares de la Triple-A y el militamiento. El juego, por momentos, parece dirigirse en dos direcciones contrarias: por una parte, cumple como un producto de la Industria Cultural, pero, por otra, explora las capacidades y los límites de expresión que tiene el medio. Dicho de otra forma, mientras la editora persigue sus intereses económicos, los desarrolladores parecen perseguir sus propios intereses de expresión y desarrollo creativo, lo que se nota a lo largo del juego. Para que se entienda mejor lo anterior, debo recurrir a un poco de historia.

El primer *Metal Gear* fue una idea presentada por Hideo Kojima a los ejecutivos de Konami, y desde entonces este personaje ha estado a cargo de la producción de la mayoría de los títulos de la franquicia. De los 27 títulos de la saga, Kojima sólo no ha trabajado en tres, estos son: *Snake's Revenge* (1990), *Metal Gear Rising* (2013) y *Metal Gear Survive* (2018). Hay que decir que los primeros *Metal Gear* fueron un éxito videolúdico y comercial mayúsculo, incluso se considera que estos títulos posicionaron, o incluso inventaron, el género videolúdico de sigilo. A su vez, hicieron que la carrera de Kojima se afianzara en el medio, aunque no sería hasta el tercer título de la saga, *Metal Gear Solid* (1998), cuando este productor nipón despuntaría como uno de los diseñadores de videojuegos más importantes de la industria, su fama y valor en el mercado como trabajador ascendería meteóricamente. Su reputación ha crecido a tal punto, que se ha convertido en una auténtica celebridad del medio.

Como diseñador de videojuegos, a Hideo Kojima se le atribuye una gran inventiva y creatividad para la producción de narrativas complejas, la creación de escenarios intrigantes y envolventes, el desarrollo de mecánicas de juego entretenidas e inmersivas, así como por la complejidad de sus personajes, y por el manejo innovador de las interfaces de juego que se

usan para la interacción, entre otras tantas razones más, Kojima se ha vuelto casi como una figura de culto entre algunos videojugadores.

El gran éxito comercial que el trabajo de este diseñador ha tenido en la industria, ha permitido que imprima su sello personal a cada título fabricado, lo que al mismo tiempo lo ayudó a ascender en el escalafón de Konami, habilitándolo así para tomar algunas decisiones importantes, no sólo con sus propias producciones, sino también en el área general de entretenimiento digital de la compañía. Por lo anterior, muchas de sus producciones se consideran como trabajos de autor, mote que no es para nada común en la industria, mucho menos en la Triple-A, pues la gran cantidad de títulos, dado los enormes equipos de trabajo que se requieren para su desarrollo, suelen ser trabajos despersonalizados pero apropiados completamente por la editora que se adueña de los derechos comerciales. Kojima, por el contrario, deja muy en claro que el videojuego que sale a la venta es fruto de su trabajo, y, de hecho, su apellido se ha convertido casi en un sello de garantía, por lo que las ventas de sus producciones videolúdicas están prácticamente aseguradas.

El capital simbólico de este personaje le permite tener cierto poder sobre el diseño de sus experiencias de juego visual, de hecho, sus exploraciones en el medio videolúdico podrían parecer más afines a lo que se conoce como industria indie que con la industria Triple-A. En el siguiente capítulo hablaré un poco más sobre estos modos de producción y su aparente tensión, por el momento, basta señalar que se suele creer que en el modo indie hay más cabida para la creatividad, expresión, exploración y experimentación en el diseño de las representaciones videolúdicas, mientras que en el modo Triple-A se priorizan los márgenes de ganancia. En este sentido, Kojima supuestamente es un productor y director de videojuegos anómalo, porque ha conseguido, aparentemente, un equilibrio entre creatividad y ganancia, entre experimentación y negocio. Me gustaría recalcar lo aparente de su supuesto equilibrio, porque en realidad, como se verá en *Metal Gear V*, la tensión no se resuelve.

Otro poco de historia. Konami comenzó como una empresa de reparación y mantenimiento de máquinas tragamonedas a finales de la década de 1960, luego, en 1973 extendió sus operaciones a la reparación, mantenimiento y fabricación del *hardware* de los *arcades*⁹⁶ y para 1978 ya se encontraba produciendo los primeros *softwares* de videojuego, esto

⁹⁶ La palabra *arcade* refiere a un tipo de videojuegos que en las décadas de 1970 y 1980 fueron fabricados para instalarse en “máquinas recreativas” (conocidas en México como “maquinitas” o “chispas”) que eran colocadas en lugares públicos o establecimientos especializados para la recreación videolúdica. Actualmente, estos establecimientos pueden encontrarse en algunos centros comerciales. Empero, a pesar de que las “arcades” o “máquinas recreativas” ya no son tan populares, ni tan comunes en el espacio público, la palabra se sigue usando como término genérico para designar un cierto tipo o género videolúdico.

permitió cerrar el circuito tecnológico y hacerse con el pujante mercado videolúdico. En la década de 1980 la empresa comenzaría con su expansión en la industria, creando algunas de las sagas más exitosas del mundo del videojuego y consolidando así su éxito comercial. En los siguientes 30 años, el crecimiento de la compañía sería constante y sostenido, no obstante, en la década de 2010 empezaría a tener varios problemas financieros. Algunas de sus franquicias más importantes como *Contra*, *Castlevania* o *Silent Hill* comenzarían a estancarse, agotarse, menguarse, y, por tanto, los consumidores fueron perdiendo paulatinamente el interés en ellas. Sólo la saga de *Metal Gear* siguió manteniendo la atención de los jugadores y generando considerables ganancias, aunque no las suficientes para mantener a flote a la empresa.

Hay varios factores que contribuyeron con los problemas financieros de Konami, pero no tengo suficiente espacio ni tiempo para analizarlos aquí, sólo diré, de manera muy frívola, que las pérdidas de la compañía se podrían atribuir, en parte, a las nuevas tecnologías de esa década, ya que éstas terminaron por modificar algunas de las prácticas del juego visual e impactaron de diversas maneras en la industria del videojuego. Por ejemplo, la introducción de los dispositivos móviles a la vida cotidiana, sobre todo de los teléfonos inteligentes, permitieron una nueva forma de consumo videolúdico, que, de hecho, expandió los alcances culturales de los videojuegos. Asimismo, permitió otro modo de producción que condujo a una diversificación de la industria videolúdica. Y es que la industria Triple-A, de pronto, empezó a competir con otros modos de producción, como por ejemplo la industria casual del videojuego (Keogh, 2015:153),⁹⁷ una forma de producción que eventualmente Konami decidió adoptar, y que, dicho sea de paso, la salvó de la estrepitosa caída en el mercado del entretenimiento digital. Konami dejaría de lado las grandes producciones del tipo Triple-A para adaptarse a las nuevas tendencias del mercado global.

Efectivamente, Konami empezaría a diseñar videojuegos para dispositivos móviles, justo en el momento en el que había encargado también a Kojima desarrollar un nuevo *Metal Gear Solid*,⁹⁸ su franquicia más rentable. Pero Konami pronto se daría cuenta de que la industria casual del videojuego podía ser mucho más rentable que la industria Triple-A. Y es que desarrollar videojuegos para dispositivos móviles, al parecer, es mucho más sencillo, económico, rápido y seguro que un título Triple-A, sobre todo si se considera los riesgos, costos y beneficios, ya que la inversión para un título casual puede ser baja, pero las ganancias muy

⁹⁷ En el siguiente capítulo dedicaré más líneas para hablar sobre las distintas industrias videolúdicas.

⁹⁸ Es muy probable que esta decisión ejecutiva fuera, incluso, contra los deseos del propio Kojima, quien ya había cerrado los arcos de los personajes y puesto punto final a la historia de la saga en un videojuego previo titulado *Metal Gear Solid IV: Guns of Patriots*.

altas. Por ende, bastaron algunos cuantos videojuegos casuales para que Konami se diera cuenta de que producir títulos Triple-A se estaba volviendo cada vez menos atractivo para su modelo de negocios, así que, poco a poco, tras algunos años de ver sus ganancias disminuir drásticamente y tener un nuevo crecimiento con sus recientes producciones para teléfonos celulares, la compañía decidiría finalmente decantarse por la industria casual del videojuego y abandonar las grandes producciones videolúdicas del tipo Triple-A.⁹⁹

Para este punto, Kojima y *Metal Gear Solid V* se volvieron un lastre para la empresa nipona, ya que este videojuego se estaba volviendo uno de los más ambiciosos de la Triple-A. Mientras que los juegos de video casuales, dadas sus características de producción, permiten una afluencia rápida y constante de títulos, los productos Triple-A requieren de años de trabajo y mucho tiempo de desarrollo. Visto desde esa perspectiva, se puede decir que mientras se fabrica un videojuego Triple-A, se pueden crear cinco o hasta más videojuegos casuales. Además, en términos de alcance de población, los videojuegos casuales se han vuelto incluso mucho más populares que los títulos Triple-A, ya que suelen ser videojuegos hechos para un perfil de jugador más general (Keogh, 2015:157).

Aunado a los tiempos de producción de un título Triple-A, Kojima también se había propuesto desarrollar una tecnología especial para fabricar y diseñar sus experiencias de juego, es decir, con su equipo de trabajo diseñaría un motor de juego bautizado como *Fox Engine*. Con esta herramienta, el director nipón diseñaría *Metal Gear Solid V*, y esto supuso una enorme inversión extra para Konami, justo en los momentos más complicados de sus finanzas. Mientras Kojima se tomaba el tiempo y los recursos para producir sus experiencias lúdicas, Konami sufría sus peores problemas financieros. El estudio, fundado por el propio Kojima para Konami, tenía, al parecer, diferentes intereses a los de la editora que los financiaba. Los primeros querían tomarse el tiempo para fabricar *Metal Gear Solid V*, los segundos necesitaban que el título saliera lo más pronto posible. Aquí se aprecia la clásica tensión entre creatividad y negocios, entre trabajo y capital. Por esta razón, la editora presionó al estudio (y a Kojima) para sacar el videojuego al mercado lo más rápido posible y tratar de sanear así parte de sus finanzas de inversión. Para dar algo de oxígeno a la editora, el estudio no entregaría el título completo, pero concedería una especie de videojuego de demostración que podría salir a la venta, mientras seguían trabajando en el resto del título. De esta manera saldría al mercado *Metal Gear Solid V: Ground Zeros* (2014), título que se presentó como el prólogo de *Metal*

⁹⁹ Ver: <https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20150523/abci-konami-industria-clasica-201505201959.html>, <https://www.masgamers.com/konami-genera-ingresos-de-millones-gracias-a-sus-juegos-para-celulares>

Gear Solid V y que los videojugadores podrían disfrutar mientras se concluía el ambicioso proyecto videolúdico de Kojima compañía.

Esta estrategia, prácticamente desesperada, no salió tan bien como esperaba la empresa, por el contrario, *Ground Zeroes* es considerado el peor lanzamiento de toda la saga, siendo el título que menos ganancias ha recaudado en su debut.¹⁰⁰ Seguramente los resultados de esta decisión llevaron a la editora a entrar en pánico y a ejercer más presión sobre su trabajador estrella, quien poco a poco se iría distanciando de la compañía, hasta el punto de la ruptura. Efectivamente, la editora tenía urgencia por lanzar la segunda parte de *Metal Gear Solid V*, y decidió tomar el control creativo y administrativo del estudio de Kojima Productions, despidió a Kojima y a la mayoría de su equipo de trabajo, eliminando también el crédito de éste autor de las portadas del videojuego, así como de toda la promoción del juego, a pesar de que ya habían sido publicadas y distribuidas por el estudio cuando Kojima estaba a cargo.

De esta forma, la editora tomó las riendas del desarrollo, producción y distribución del título, modificando, simplificando y eliminando en el proceso algunas de las directrices del proyecto original, según sus necesidades comerciales. Entonces, el videojuego saldría a la venta incompleto y fragmentado. Incompleto, debido a la tensión y ruptura entre estudio y editora, ya que los trabajadores no alcanzaron a plasmar en ningún ámbito la representación videolúdica que habían planeado en un principio, ni en términos narrativos, visuales o procedimentales, lo cual se nota en la experiencia lúdica, sobre todo por la excesiva iteración de algunas misiones. Y fragmentado, porque los dos diferentes títulos que salieron a la venta, a pesar de ser una continuidad, generan una experiencia lúdica interrumpida por los caprichos del mercado; *Metal Gear Solid V: Ground Zeros* y *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* implican una mayor inversión para el jugador, algo que no todos están dispuestos o pueden hacer, dejando así la experiencia videolúdica fraccionada por las condiciones materiales y de clase que los videojugadores puedan experimentar.

Lo anterior, a mi juicio, es un claro ejemplo de cómo la economía política y la Industria Cultural influyen de manera determinante en el diseño, creación y fabricación de las experiencias del juego visual. Y no sólo eso, sino que estas mismas lógicas financieras, económicas y políticas están ineludiblemente impresas, talladas, tatuadas, moldeadas en las lógicas procedimentales, visuales, narrativas y discursivas del juego. Si los videojugadores no quieren admitir que la economía política determina este tipo de producciones, así como sus

¹⁰⁰ Ver: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/metal-gear-solid-v-ground-zeroes-es-peor-debut-ventas-saga-66552>, <https://www.sopitas.com/geek/metal-gear-solid-v-le-gana-a-hollywood-recauda-el-doble-que-avengers-age-of-ultron/>

experiencias de juego, al menos no podrán negar que las atraviesan e influyen, como claramente lo manifiesta este título en particular. Pero trataré de desarrollar todo esto más adelante.

Antes, es pertinente hacer una breve anotación. Pese a que hay dos *Metal Gear Solid V* (*Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*) para el siguiente análisis no haré tal distinción (a menos que sea muy necesario). Así pues, aquí comprendo a estos dos títulos como un solo *Metal Gear Solid V*, ya que ambos conforman una continuidad narrativa, visual, procedimental y lúdica. A pesar de la estrategia comercial de Konami, ambos títulos fueron pensados originalmente dentro de una misma experiencia lúdica, comparten una misma lógica procedimental y un mismo aparato visual. Asimismo, la narrativa de uno y otro título se complementan y no pueden entenderse cabalmente la una sin la otra. Dicho de forma sucinta, son el mismo videojuego.

Una última consideración: importante decir que este es un videojuego complejo en todos sus niveles de expresión y representación videolúdica. Ciertamente existe una riqueza en su historia, pues cuenta con una trama que emana directamente de la hipermodernidad y sus excesos. Entonces, abarcar todos los personajes, situaciones, eventos, procesos y coyunturas alrededor de la historia del juego se antoja bastante difícil para un solo capítulo, y es que la dinámica intertextual de este juego de video es bastante abrumadora. No sólo hay cruces y abundantes referencias a otros títulos de la saga, sino también a obras literarias, acontecimientos históricos, cine, fenómenos y objetos culturales, y hasta fragmentos de discusiones filosóficas. Por lo tanto, abordaré tan sólo algunos cuantos elementos narrativos, visuales y procedimentales para comprender las obvias dimensiones políticas de militamiento que tiene este título y hasta la saga completa. Dicho esto, hay que proseguir.

Bahía de Guantánamo

El videojuego comienza con la infiltración de “Big Boss” en una prisión de máxima seguridad ubicada en la bahía de Guantánamo, Cuba. Este “Gran jefe” será el avatar del jugador, y es un personaje bastante polifacético y variopinto, pues dependiendo del título de la franquicia, podrá ser desde el héroe hasta el villano, fluctuando entre el papel del protagonista o antagonista de la trama. Hay momentos en que puede ser interpretado como un disidente o un redentor, y más de las veces simplemente como un soldado o mercenario legendario, aunque también puede ser leído como un salvador o como un terrorista. Lo que queda claro, es que la mayoría de las veces, sino es que, en todos los acontecimientos de la saga, el videojuego cobra sentido, de una u otra manera, alrededor de su figura y peso simbólico. A su vez, dicho personaje, dependiendo

del título, tiene varios nombres clave, que de acuerdo al contexto serán más o menos usados, por ejemplo, algunos son: “Naked Snake”, “Jack”, “Venom Snake”, “John Doe”, “Snake”, “Vic Boss”, “Saladino”, “Ishmael” o simplemente “Big Boss”. En mi caso, utilizaré este último para referirme al personaje/avatar.

Para este punto de la saga, es decir, *Ground Zeroes*, “Big Boss” es ya un mercenario consumado, o por ponerlo en lenguaje de la actual industria militar, un contratista de seguridad privada. Más que eso, es un empresario, fundador, dueño y líder de una Compañía Militar Privada (CMP),¹⁰¹ que ofrece sus servicios militares a quien pueda pagarlos. Empero, en otros tiempos, particularmente en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004), título ambientado en 1964, este personaje formaba parte del Ejército de Estados Unidos, concretamente era un “Boina Verde” de las Fuerzas Especiales del Ejército. No obstante, eventualmente sería reclutado para una unidad de fuerzas especiales de la Agencia Central de Inteligencia conocida como FOX, unidad completamente ficticia, pero que funciona como una representación de las virtuales operaciones encubiertas que la CIA (por sus siglas en inglés) realizó en su historia alrededor del globo, y que sigue realizando de manera sistemática en nuestros días.

Como agente de la CIA, “Big Boss” fue un especialista en operaciones que requerían infiltración y completo sigilo. Por esta razón, según la narrativa de la franquicia, participaría en las operaciones más sucias y truculentas durante la Guerra Fría. Su leyenda crecería por el enorme éxito de sus misiones, ya que había sido capaz de infiltrarse en territorio soviético y robar información muy importante. Sin embargo, el personaje comenzaría a cuestionar su convicción y lealtad hacía su país cuando tuvo que asesinar, por órdenes de sus superiores, a su amiga y mentora, una legendaria soldado y agente de la CIA.¹⁰² Esta agente tenía el nombre clave “The Boss” y era considerada como la madre fundadora de todas las Fuerzas Especiales.

¹⁰¹ Las Compañías Militares Privadas son más conocidas en lengua inglesa como *Private Military Companies* y por sus siglas en inglés PMC. Se trata de empresas que ofrecen servicios militares de combate, seguridad, adiestramiento o apoyo a distintos grupos y Estados-nación. Por ejemplo, en la actual Guerra de Ucrania hay diversas compañías de esta clase ofreciendo sus servicios a ambos bandos, destaca, por su alcance mediático, el grupo Wagner, que ha sido contratado por el gobierno ruso para desplegar a sus contratistas en diversas latitudes del orbe. Ver <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-63849610>. A pesar de lo que se pueda pensar, estas compañías no son un fenómeno actual, por el contrario, podemos rastrear sus inicios después de la Segunda Guerra Mundial y percibir su crecimiento durante la Guerra Fría. La representación videolúdica que hace la saga de *Metal Gear Solid* de este tipo de industria militar es, de hecho, bastante precisa en ciertos sentidos, o al menos, convincente. Sobre todo, *Metal Gear Solid V*, pues representa a este tipo de industria militar situada históricamente en las décadas de 1970 y 1980, periodos en los que las actividades mercenarias estaban gestando lo que hoy entendemos como Compañía Militar Privada. Ver Ortíz (2008:1699–3950). También Pozo Serrano (2007:55-67); McFate, (2014); y Laboire Iglesias (2012).

¹⁰² Hay que notar de nueva cuenta la antinomia del derecho y los asesinatos selectivos, así como el paralelismo que esto tiene con *Call of Duty: Black Ops* y su lógica de seguridización.

Una vez cumplida la misión y asesinada “The Boss”, los altos mandos del gobierno estadounidense asignarían a este personaje el nombre en clave de “Big Boss”.

Esa misión cambiaría al personaje, lo haría comprender que los soldados y agentes del gobierno, de cualquier bando, eran tan sólo una herramienta al servicio de las clases en el poder, una “cosa” que los gobiernos utilizan para sus propios fines y luego desechan sin más, por lo que “Big Boss” abandonaría su puesto y rango. Pero no sólo abandonaría al Ejército y a la CIA, sino también a un grupo secreto que había fundado junto con algunos compañeros de las fuerzas armadas y la agencia de inteligencia que buscaban culminar la visión política de la legendaria “The Boss”, quien deseaba fervientemente un mundo unido y pacífico sin fronteras ni ideologías, o en sus propias palabras, “un mundo sin comunismo ni capitalismo”. Dicho grupo secreto se hacía llamar “Los Patriotas” y contaban con numerosos recursos de todo tipo.

Seguiré hablando de este grupo, por el momento mencionaré que “Big Boss” compartía el liderazgo de “Los Patriotas” junto a un estratega de la CIA con el nombre en clave de “Zero”, que, de hecho, había sido comandante en jefe de las operaciones “Misión Virtuosa” y “Snake Eater”, eventos donde los jugadores pueden ser testigos del drama entre “Big Boss” y “The Boss”. En la operación “Snake Eater”, “Los Patriotas” conseguirían una obscena cantidad de dinero con el cual financiarían sus proyectos de manera secreta y adquirirían una gran influencia en el gobierno de los Estados Unidos, a tal punto que, eventualmente, serían la mayor organización gubernamental de la nación. Avanzada la narrativa de la franquicia, la influencia de esta organización resulta más que eso, es decir, posee el control total del gobierno estadounidense y tiene el proyecto de establecer un nuevo orden mundial.

En esta organización secreta existieron dos interpretaciones de los ideales de “The Boss”. Por un lado, “Zero” pensó que la visión del mundo unificado y pacífico que anhelaba el personaje se podría alcanzar solamente con la implementación de una sociedad de control, es decir, la configuración de un gobierno mundial administrado por un único grupo. Por otro lado, “Big Boss” interpretaría la visión de su mentora de acuerdo a sus propias observaciones, pues pensaba que “The Boss” deseaba que los soldados dejarán de ser herramientas del gobierno. Las diferentes interpretaciones generaron conflictos y una lucha intestina hasta que finalmente los dos rompieron relaciones. “Big Boss” abandonaría a “Los Patriotas”, desertaría de la CIA y el Ejército para terminar instalándose en América Latina, donde crearía su propia organización, a saber, *Militaires Sans Frontières*.

Esta organización era una Compañía Militar Privada fundada junto con un militar que “Big Boss” conoció en Colombia, un soldado americano-japonés llamado Kazuhira Miller. Aunque Miller veía en *Militaires Sans Frontières (MSF)* un negocio lucrativo, “Big Boss”

buscaría implementar los ideales de su mentora, por lo que, sus intereses eran más políticos que económicos. No obstante, los intereses de ambos no se contraponían, pues la compañía ofrecía servicios militares a cualquiera que pagara por ellos, sin importar las nacionalidades o ideales de sus clientes. De esta forma, el apoyo militar era bien remunerado para beneplácito de Miller, y al mismo tiempo, para gracia de “Big Boss”, permitía la oportunidad de intervenir en diversos conflictos bélicos alrededor del mundo sin limitaciones fronterizas o ideológicas. Fieles a su creencia en un mundo sin distinciones, fronteras, o diferencias ideológicas, *Militaires Sans Frontières* era una compañía abierta a cualquier tipo de soldado o personal civil. Así pues, *MSF* como empresa heterogénea y diversa contaba con personal de todo el mundo, de muchas etnias y muchas lenguas. Entre sus filas había desertores de la CIA, de la KGB, del GRU, científicos europeos, soldados y rebeldes latinoamericanos, soldados asiáticos, etcétera.¹⁰³ Era, pues, una Compañía Militar Privada que simbolizaba la unificación del mundo, donde los soldados podían ser libres de cualquier uso instrumental de cualquier tipo de gobierno.

Sin embargo, la compañía mercenaria de “Big Boss” comenzó a tener roces con la CIA, esto debido a que ambas organizaciones tenían presencia en América Latina. Las tensiones entre ambos entes crecerían hasta volverse acérrimos rivales. Recordar que “Los Patriotas” fue un grupo que surgió del interior de la CIA en el momento que “Zero” era su mayor estratega, por lo que, los conflictos entre la CIA y *MSF* se correspondían con las diferencias de sus dirigentes, “Zero” y “Big Boss” respectivamente. No obstante, los intereses de “Zero” no eran precisamente eliminar a “Big Boss”, sino reintegrarlo a “Los Patriotas”, pues “Big Boss” era considerado como el mejor soldado del mundo y era un gran líder con las tropas en general, lo cual podría ser muy útil para su sociedad de control.

Recapitularé, en *Metal Gear Solid V* “Big Boss” es un soldado independiente, un mercenario con iniciativa, un empresario militar y líder político que mantiene una rivalidad con su antiguo oficial al mando, ambos luchan por el destino de la gubernamentalidad mundial. Con esto, se puede entender, más o menos, las motivaciones de este personaje que será el avatar del jugador. Empero, ahora hay que entender también por qué “Big Boss”, así como el jugador, tienen que infiltrarse a una prisión estadounidense en la bahía de Guantánamo, Cuba.

¹⁰³ Una vez más, esta representación puede ser bastante convincente. En efecto, muchos de los efectivos contratados por las Compañías Militares Privadas suelen provenir de varias latitudes del globo: latinoamericanos, asiáticos, africanos, etcétera. Por ejemplo, algunos de los contratistas apostados en Irak durante el 2005-2012 fueron peruanos que, dicho sea de paso, tienen identidades y subjetividades que coadyuvan a regular el sistema, es decir, estabilizar ciertos códigos de representación política y militar compatibles con el neoliberalismo. Para una discusión más profunda sobre esto ver Migliori (2019:81-104).

Lo primero que hay que decir es que la misión que experimentará el jugador en *Ground Zeroes* será una misión de rescate. El objetivo es extraer a dos prisioneros: Ricardo “Chico” Valenciano Libre, un niño soldado del Frente Sandinista de Liberación Nacional, y a Paz Ortega Andrade, una doble agente de la KGB y la CIA. Para comprender cabalmente esta misión de rescate, es menester hacer un preámbulo que remita (irremediablemente) a otro título de la saga, a saber, *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010). En dicho título se narran y juegan los hechos antecedentes directos de *Ground Zeroes*. En *Peace Walker*, “Big Boss” tiene su base de *MSF* en la costa de Barranquilla, Colombia. Allí es contactado por Paz Ortega Andrade y por el profesor Ramón Gálvez Mena, ambos provenientes de Costa Rica. Estos dos personajes buscan contratar a *Militaires Sans Frontières* para expulsar a un grupo armado que está realizando actividades sospechosas en su país. Como se sabe, Costa Rica abolió su ejército como institución permanente después de la guerra civil de 1948, por esta razón, estos dos personajes acuden a la organización militar privada de “Big Boss” ya que a falta de una milicia nacional necesitan enfrentar las agresiones e intervenciones armadas en su territorio, por supuesto, esto último dentro de la ficción del videojuego.

Ramón Gálvez y Paz Ortega mencionan, además, que esas operaciones misteriosas en suelo costarricense parecen ser financiadas y apoyadas por la CIA. Por esa razón, en las primeras negociaciones —que incluyen como pago la adquisición de una plataforma marítima situada en el mar caribe, y que podría servir como base de operaciones para la organización militar privada— “Big Boss” declina la oferta, pues queda claro que, al aceptar la misión, entraría abiertamente en una lucha contra su antiguo gobierno. Sin embargo, cambia rápidamente de opinión cuando escucha una grabación de audio realizada en Costa Rica, donde se escucha claramente la voz de la fallecida “The Boss”.

Sólo por esa incógnita, “Big Boss” acepta ir a Costa Rica. Allí descubre que, en efecto, la CIA está en la zona para desarrollar armamento nuclear y enfrentarse directamente contra la KGB que se encuentra apoyando al Frente Sandinista de Liberación Nacional en Nicaragua. El contexto del juego es configurado por las dos potencias nucleares que libran una guerra proxy en Centroamérica. Tanto la KGB en Nicaragua como la CIA en Costa Rica pretenden realizar atentados terroristas para hacer de la Guerra Fría un conflicto abierto y directo. Ambas facciones planean bombardear con armas nucleares —de manera encubierta— los propios territorios (o el de sus aliados),¹⁰⁴ para así culpar a su rival y ganar la simpatía, así como el

¹⁰⁴ Mientras que la CIA pretende bombardear territorio estadounidense, la KGB pretende bombardear Cuba

apoyo de la comunidad internacional en un posible conflicto armado entre Estados Unidos y la Unión Soviética.

No obstante, conforme “Big Boss” avanza en las misiones del juego y descubre las intenciones de ambas agencias de inteligencia, decide frustrar sus planes. Para ello, unirá fuerzas con un grupo guerrillero sandinista en el que milita Ricardo “Chico” Valenciano. Este niño soldado eventualmente optará por abandonar la guerrilla y unirse a la CMP de “Big Boss”, es decir, terminará trabajando para él. Ahora bien, ambos grupos armados, es decir, los rebeldes sandinistas y los soldados de *Militaires Sans Frontières*, consiguen detener los macabros planes de la CIA y la KGB, logrando a su vez evitar la escalada del conflicto entre Estados Unidos y la Unión Soviética, asesinando a los espías, agentes y oficiales que estaban fraguando las operaciones encubiertas de ambas potencias, y reduciendo así su influencia en la región. Al final del juego, varios rebeldes sandinistas deciden unirse a *MSF* bajo las órdenes de “Big Boss”, pero también varios agentes de la CIA desertan y se unen a la CMP, engrosando así su personal operativo. Por último, *MSF* no sólo consigue engrosar su capital humano, sino también decomisar la tecnología y el armamento que ambas potencias rivales pretendían usar para sus ataques nucleares.

Dicho tecno-armamento sería reconstruido en la plataforma marítima recibida como pago por las intervenciones militares de la compañía y bautizada como “Base Madre”. *MSF* usaría las tecnologías y armas decomisadas para desarrollar su propia arma de disuasión nuclear conocida como Metal Gear ZEKE. Con esta nueva arma, la organización de “Big Boss” contaría con el poderío militar y político equivalente al de una nación, por lo que podrían defenderse de cualquier tipo de agresión externa. Ahora bien, durante las operaciones de *Peace Walker*, Paz Ortega convivió con el personal de *Militaires Sans Frontières* en la “Base Madre”, ya que se había ofrecido como voluntaria para la CMP. Pero lo que el personal y los líderes de la compañía no sospechaban, es que en realidad Paz Ortega era una agente doble, mientras se hacía pasar por una estudiante costarricense que había desertado de la KGB en favor de la organización de “Big Boss”, subrepticamente realizaba trabajos de sabotaje y espionaje para la CIA, concretamente para el grupo de “Los Patriotas”, que se hicieron llamar “Cipher, tras la salida de “Big Boss” del grupo.

Por órdenes de “Zero”, en este punto el máximo líder y comandante de “Cipher” — grupo que para ese momento ya había tomado completamente el control de la CIA y de casi todo Estados Unidos—, Paz Ortega tenía que tomar el control de Metal Gear ZEKE y convencer a “Big Boss” de regresar a “Los Patriotas”, de negarse, Paz Ortega tendría que desacreditar a *Militaires Sans Frontières* realizando un ataque nuclear desde su plataforma

marítima a cualquier parte del mundo. Sin embargo, gracias al jugador, “Big Boss” consigue detener a Paz y destruir parte del Metal Gear ZEKE.

Paz Ortega sería dada por muerta, pues en la trifulca todos la verían caer y ser engullida por las aguas del Mar Caribe. Empero, ella sobreviviría, pero sería capturada por “Cipher” y trasladada al “Campamento Omega” ubicado en la bahía de Guantánamo, Cuba. “Chico”, al convivir con Paz Ortega en *Militaires Sans Frontières* habría desarrollado sentimientos hacía ella, por lo que, al saber de su supervivencia y posterior captura, decidiría rescatarla, pero en el intento también sería capturado. Por esta razón, en *Ground Zeroes*, “Big Boss” y compañía deciden rescatar a ambos personajes. A “Chico” por ser miembro de la organización, y a Paz para ser luego interrogada, ya que es la única agente de “Cipher” que conoce la ubicación exacta de “Zero”, quien había pasado a la completa clandestinidad para implementar sin contratiempos su nuevo orden mundial. Así, entendiendo este preámbulo, es posible continuar con la primera misión del videojuego.

En *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* hay una cinemática introductoria en la que se presenta un nuevo personaje como el principal antagonista del título. Ese personaje se llama “Skull Face”, que, más que nombre en clave, parece un apodo por su condición física, ya que tiene quemaduras graves en todo su cuerpo que le han desfigurado seriamente el semblante, a tal punto que parece tener una cara de cráneo. Este personaje es un agente de “Cipher” al mando de una unidad llamada XOF, unidad encargada de “limpiar” los campos de batalla, es decir, borrar, eliminar, neutralizar cualquier indicio o cabo suelto que delate la presencia y las operaciones encubiertas de la CIA en el extranjero, principalmente de las misiones que “Big Boss” realizó cuando fue su agente estrella. Es decir, se trata del intendente que se encarga de mantener la guerra higiénica.

Ahora bien, el avatar/jugador conseguirá infiltrarse al “Campamento Omega”, que es una clara referencia al Campamento V del Centro de Detención de Guantánamo, y rescatará a “Chico” y a Paz Ortega.¹⁰⁵ Al encontrar a Paz, se le mira en un estado lamentable, evidentemente ha sufrido tortura física, psicológica y violencia sexual.¹⁰⁶ Aunque inconsciente,

¹⁰⁵ Si el jugador lo desea, puede rescatar algunos prisioneros más que se encuentran en el campamento, quienes se encuentran en un estado lamentable, con claras huellas de tortura, con el rostro cubierto por una bolsa negra y vestidos con un uniforme amarillo. Son cautivos anónimos que en realidad sólo representan más puntos para la evaluación del jugador al finalizar la misión.

¹⁰⁶ Los jugadores podrán observar varias representaciones de tortura y violencia en *Metal Gear Solid V*. El jugador podrá escuchar cómo torturan a Paz en audios multimedia que representan cintas de grabación casete, también atestiguará algunas secuelas físicas y psicológicas del maltrato recibido por el personaje, secuelas que, además, están bastante erotizadas. En misiones posteriores el jugador no sólo podrá escuchar, sino también observar y ver el rol del torturador, ya que la rama de inteligencia de la Compañía Militar Privada del “Big Boss” suele obtener información martirizando a soldados y agentes dobles que son capturados por la empresa. De hecho, las

Paz delira y parece recordar la tortura sexual como algo placentero, lo que responde al papel que la masculinidad hegemónica concede a la mujer y la experiencia de la violencia sexual. A pesar del deteriorado estado físico y mental de Paz, “Big Boss” consigue sacarla de la prisión y llevarla al punto de extracción para abordar el helicóptero que los evacuará a la “Base Madre” de los militares sin fronteras. Durante el viaje, “Chico”, quien también tiene visibles huellas de tortura, identifica una sutura en el abdomen de Paz. El médico militar que los acompaña en la aeronave atiende la herida, pero consigue identificar un dispositivo explosivo alojado en los intestinos de la chica. Así, dan cuenta de que todo fue un señuelo para que “Big Boss” y compañía cayeran en una trampa. Rápidamente, y sin anestesia de por medio, el médico militar, con ayuda de “Chico” y “Big Boss”, consigue extraer el explosivo del cuerpo de Paz y se lo entrega a su comandante. Luego, “Big Boss” arroja el dispositivo al mar.

Posteriormente, al llegar a la plataforma marítima, descubren que están siendo atacados por la unidad XOF al mando de “Skull Face” (Ver figura 3.1). En efecto, todo fue una trampa para dejar expuesta y vulnerable la base de operaciones de “Big Boss”. Aunque al aterrizar tratan de contrarrestar el ataque, el nivel de destrucción y bajas es irreversible, por lo que, lo único que pueden hacer es retirarse del lugar. En la retirada, “Big Boss” consigue salvar algunos cuantos soldados y a su socio Kazuhira Miller.



Figura 3.1 “Big Boss” arribando a la Base Madre de *Militaires Sans Frontières* que está siendo atacada por la unidad XOF.

representaciones de esas escenas de suplicio comparten muchos elementos como los de *Call Of Duty: Black Ops*. Por mencionar tan sólo uno, el método de tortura es el mismo, esto es, sujetar a una persona a una silla y someterla a sesiones de golpes, asfixia, electrochoques, etc. No es fortuito, ni casualidad, que estos dos videojuegos de militamiento, a pesar de ser producciones de distintos países, presenten de manera tan similar ese tipo de violencia, las semejanzas se deben a la causalidad de la política vigente y su Estado de derecho.

Una vez de vuelta en el helicóptero, huyendo de la reyerta, Paz despierta bastante confundida y adolorida, pensando que aún tiene el explosivo en las entrañas decide sacrificarse arrojándose de la aeronave (Ver figura 3.2). Al mismo tiempo, un helicóptero enemigo alcanza al de “Big Boss” y consigue impactarlo con un proyectil. La aeronave comienza a caer y en el descenso descontrolado impacta con otro helicóptero.



Figura 3.2 Paz Ortega lanzándose del helicóptero de “Big Boss” después de ser rescatada de la prisión de Bahía de Guantánamo.

De esta manera termina el prólogo del juego, no sin dar indicios de la supervivencia de algunos tripulantes de la aeronave con miras a la siguiente parte del juego. Entre los sobrevivientes al siniestro están: “Big Boss”, Miller y el médico militar que estaba a bordo. Ricardo “Chico” Valenciano y Paz Ortega serán las bajas confirmadas. En un intersticio cinemático entre *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*, se observa cómo los sobrevivientes serán llevados a un hospital en Chipre, ya que algunas de las heridas son bastante graves y necesitan ser tratadas con discreción. Por ejemplo, mientras Miller pierde un brazo y una pierna, el médico militar, que de ahora en adelante tendrá el nombre en clave de “Venom Snake”, pierde el ojo derecho, el brazo izquierdo y se le queda incrustado un pedazo de metralla en el cráneo que no podrá ser extraído nunca. Por su parte, “Big Boss”, aunque prácticamente ileso, estará en coma durante nueve años.

Los sobrevivientes en realidad habrían sido rescatados por la misma organización “Cipher”, pues a pesar de que “Big Boss” y “Zero” eran abiertamente enemigos, éste último

mantenía sentimientos de amistad por el primero, por lo que ayudó y protegió mientras se recuperaba del coma. Eventualmente “Big Boss” despertaría después de casi una década. Pero para ese momento, “Skull Face” y su unidad XOF ya eran un grupo insubordinado de “Cipher”, y buscaban eliminar a la organización. Así que, al conseguir la ubicación del “Big Boss”, organizaría una operación de asesinato para golpear anímicamente a “Zero”. “Skull Face” ya tenía su propia agenda y buscaba acabar con su antiguo comandante al mando. Las motivaciones para su rebelión se encuentran en un profundo descontento por el exacerbado intervencionismo colonial e imperialista que ostentaba la organización estadounidense. Pero al final de este capítulo continuaré hablando sobre esto.

Por otro lado, mientras “Big Boss” estuvo en coma, Miller había fundado, con los recursos materiales y humanos que quedaron de *Militaires Sans Frontières*, otra Compañía Militar Privada bautizada como *Diamond Dogs*. Miller esperaba que su socio despertara para de nueva cuenta trabajar juntos, pero “Big Boss”, una vez despierto, no se reintegraría a la nueva CMP, sino que, de cierta forma, ordenaría a “Venom Snake” tomar su lugar como líder de la nueva empresa militar, no solamente de manera administrativa u operativa, sino también de manera simbólica, ya que literalmente se haría pasar por el “Big Boss”. Hay que tener en mente que “Venom Snake” era el médico militar que acompañó a “Big Boss” en la operación *Ground Zeroes*. Durante su recuperación, se le indujo un coma y se le hizo una cirugía estética para que fuese físicamente similar a “Big Boss”, de esta forma sería más sencillo hacerse pasar por él, despistando así tanto a enemigos como amigos. “Venom Snake” tomará el mando de la nueva CMP y con Miller (y el jugador) harán crecer la empresa.

En *The Phantom Pain* la nueva compañía de mercenarios *Diamond Dogs* (una continuación de la extinta *Militaires Sans Frontières*) aceptará diversos contratos de seguridad para solventar su crecimiento financiero. Las misiones más importantes y lucrativas serán realizadas directamente por un “Venom Snake” haciéndose pasar por “Big Boss”. Algunas de esas contrataciones son realizadas por “clientes anónimos”, pero al final se descubre que son contrataciones hechas por ciertas instituciones del gobierno de Estados Unidos, también por instituciones de diversas naciones, grupos armados independientes, y en varias ocasiones por la misma CIA, e incluso, directamente por “Cipher”, aunque siempre de manera encubierta. A pesar de que el personal de *Diamond Dogs* lucha según los intereses de sus clientes, lo cierto es que tienen su propia agenda política y militar, que consiste en oponerse a los planes de “Zero”, “Cipher”, “Skull Face” y XOF, y vengarse por la destrucción de la “Base Madre” de *Militaires Sans Frontières*.

Como en *Peace Walker*, esta experiencia videolúdica estará contextualizada en la Guerra Fría, y usará como escenarios de batalla algunas representaciones de territorios en conflicto durante la década de 1980. En esta década, Estados Unidos y la Unión Soviética lucharon lo que serían sus últimas guerras proxys, pues se aproximaba el final de la Guerra Fría, por lo que, los *Diamond Dogs* serán contratados por ambos bandos, es decir, estarán al servicio de los soviéticos, así como de algunos grupos rebeldes, pues en última instancia, la organización no era más que una compañía de mercenarios, pero, por lo general, estos “perros de guerra”, de una u otra forma, terminarían luchando a favor de Estados Unidos.

Así pues, comprendiendo la dimensión narrativa de *Metal Gear Solid V*, hay que decir que habrá tres principales escenarios del campo de batalla virtual para desarrollar las partidas de juego. Por un lado, está la representación del Centro de Detención de la Bahía de Guantánamo, por otro, la Intervención Soviética en Afganistán, y, finalmente, el Proceso de Descolonización de Angola. Estas tres atmósferas, y sobre todo las últimas dos, que fueron prácticamente el último *lapsus* de la Guerra Fría, serán los lugares virtuales donde los jugadores explorarán visual y procedimentalmente sus respectivas experiencias de juego, y según la narrativa del título, allí chocarán los intereses privados de los dueños de *Diamond Dogs* contra los intereses privados de “Skull Face” y su unidad XOF, así como los intereses de una sociedad de control mundial dirigida por “Zero” a través de “Cipher”.

Como dije al principio de este apartado, la historia de esta saga, y en particular este título, es bastante enrevesada y compleja. Es necio de mi parte tratar de simplificar los argumentos de la trama en pocas páginas, pero he tratado de describir parte del argumento del videojuego para hacer el análisis visual y procedimental que inevitablemente se apoya en la trama, empero, hay que decir que no he agotado aquí la descripción de la narrativa, por lo que, probablemente seguiré añadiendo elementos durante el análisis. No obstante, considero que ya se cuentan con suficientes elementos para empezar el análisis de las imágenes y los procesos que el videojuego articula, modela, produce y reproduce, y que permiten comprender los posibles usos políticos de este videojuego, sobre todo en términos de memoria cultural.

La imagen colonial

Tal vez lo primero que habría que considerar, es que el grueso del aparato visual de este título emana, como en el caso anterior, de la imagen-exceso. Mediante esta clase de imagen, *Metal Gear Solid V* hace representaciones espectaculares de momentos, espacios, lugares, épocas,

relaciones, contextos, temporalidades y territorios. Insisto en que las representaciones de esta clase de videojuegos buscan presentar las memorias del pasado con el lenguaje audiovisual de nuestra época, dotar de sentido y atractivo visual a nuestro pasado con la mirada del presente. De hecho, las similitudes que hay entre este videojuego y *Call Of Duty; Black Ops* en términos audiovisuales son notables, pero lo que realmente me interesa por el momento son las sutiles y pequeñas diferencias que hay entre las dos franquicias, ya que revela los distintos contextos en los que se desenvuelve cada uno. Si en *Call of Duty* es clara la intencionalidad de construir una hegemonía cultural a través de la memoria cultural, en *Metal Gear Solid* esto no queda del todo claro. Más bien parece que la saga busca negociar el consentimiento de dicha hegemonía. Pero no me adelantaré tanto, lo anterior se irá desarrollando a lo largo del capítulo.

Por lo pronto, hay que notar que una de las diferencias visuales más evidentes en el aparato gráfico de este título en relación con otros, es que, por lo general, en los videojuegos de militamiento se suele usar exclusivamente el plano de la cámara virtual en primera persona, empero, en la saga de *Metal Gear* este no es precisamente el caso. Por el contrario, el plano de la cámara virtual es más abierto y no sólo subjetivo, y es que el plano en tercera persona está habilitado y, de hecho, es la pauta visual de toda la franquicia. Aunque claro, lo anterior, hasta cierto punto, ya que el videojuego brinda opciones para cambiar de plano de primera a tercera persona en cualquier momento, lo que se consigue con un sencillo comando. *Metal Gear Solid V* concede al jugador la posibilidad de desarrollar su partida de juego en ambas modalidades, se puede tomar distancia del personaje/avatar para ver su cuerpo virtual merodear por el entorno gráfico, o bien, acercarse al plano subjetivo para mirar las acciones desde su perspectiva central. Esta simple posibilidad abre un abanico de contingencias, pero la que más llama la atención es la posible distancia que el jugador puede tener con su avatar, y con el personaje, así como de las acciones e indicaciones del videojuego y su narrativa. Si bien, el efecto inmersivo de los videojuegos no se ve reducida por esta variable, si puede ser extrañada.

Sin embargo, visualmente lo que más interesa aquí, es el diseño de los escenarios que posibilita el motor del juego, así como la relación que establecen con el avatar y, por ende, con el jugador. Aquí, a diferencia de otros videojuegos de militamiento, los jugadores desarrollan sus partidas en enormes y bastos entornos gráficos que simulan ser espacios y territorios abiertos, y no pequeños escenarios delimitados para la acción. Mientras que juegos como *Call of Duty* diseñan entornos en función de y para la acción, ya que la exploración del ambiente no importa sino simplemente tener un lugar donde disparar ráfaga tras ráfaga, en *Metal Gear Solid V* los entornos gráficos son diseñados especialmente para su exploración.

En *Ground Zeroes*, pero sobre todo en *The Phantom Pain*, el jugador puede, si lo desea, tomar distancia de la acción bélica para explorar y conocer los rincones de los ambientes diseñados para el juego, detenerse un poco y hacer la lectura del espacio virtual con relativa serenidad, o sea, sin ser acosado por una lluvia de balas. Inclusive puede hacer un extrañamiento de corto alcance de la imagen-exceso gracias a las contingencias de la exploración errante, es decir, es posible contemplar virtualmente la estampa visual del entorno gráfico sin el modelo barroco de la imagen hipermoderna. Aunque esto último depende exclusivamente del jugador, pues el videojuego, a pesar de las contingencias de su diseño, suele empujar la producción de sus imágenes al exceso y son bastante comunes las explosiones, tiroteos, armas de última tecnología, montajes frenéticos, paletas de colores saturadas, brillos e iluminación intensa, movimientos de cámara vertiginosos y de todo tipo, cambios fugaces en el plano de la cámara, encuadres aglutinando una enorme cantidad de elementos, manejo de la cámara lenta como amplificación de la velocidad, y, por supuesto, el acento del ritmo acelerado de la imagen. Todo esto, está excesivamente presente en el aparato visual de *Metal Gear Solid V*, de hecho, define su cultura visual. Incluso puedo decir que la ralentización de la cámara, como amplificación de la velocidad, es usado de manera mucho más abusiva que en *Call of Duty*, que ya es mucho decir.

Pero estas características ya las he discutido anteriormente, por lo que aquí haré un análisis visual enfocado en el estudio y examen de los enormes entornos gráficos en detrimento de las cinemáticas del videojuego. Ahora bien, teniendo en cuenta esos espacios virtuales donde se desarrollan las partidas de juego, se puede vislumbrar cómo el videojuego es también un documento de la memoria del espacio y el territorio. Y es que, en algunos casos videolúdicos, se llega a modelar en esos entornos gráficos, zonas y regiones que se pueden encontrar literalmente actualizados en el espacio social o natural. Es decir, es posible recrear edificios, lugares, barrios, parques, plazas públicas, ecosistemas, monumentos, en fin, espacios y territorios que se podrían encontrar en la exploración cotidiana del mundo.

Esta capacidad de simulación y recreación visual del espacio social o natural posibilita, no sólo como medio, sino como documento, la viveza de la memoria cultural de un grupo, sociedad, y en algunos casos, incluso del globo entero. Ya que la peculiaridad de algunos videojuegos es su capacidad de ser una plataforma informática y digital que consigue documentar, en toda la extensión de la palabra, diversos territorios y lugares del mundo (Ver y comparar figuras 3.2 y 3.3). No es para nada descabellado realizar estudios de geografía crítica en un entorno gráfico de videojuego, ya que esa imagen virtual no es meramente contemplativa, pues al estar articulada con representaciones procedimentales, la interacción con los paisajes

virtuales va más allá de la mera vista, ya que se pueden hacer cosas concretas con la imagen y en ella misma, como, por ejemplo, modificar los objetos y las relaciones que guardan dentro del panorama, y con ello realizar diversas simulaciones que permiten comprender las posibilidades y limitaciones de ese espacio o territorio.



Figura 3.3 Entorno gráfico de *MGSV: The Phantom Pain*. Vista aérea del “Palacio Lamar Khaate” en el escenario del norte de Kabul, Afganistán.



Figura 3.4 Comparativa. Soldado polaco posando en las ruinas del Palacio Darul Aman en la periferia de Kabul, Afganistán, 2007.

Tal vez lo más interesante de esa expresión visual y documental de los juegos de video reside en la siguiente pregunta: ¿cómo se representa, con toda la disposición tecnológica, un determinado territorio en el diseño visual y lúdico de esas tecnologías del juego? Es importante notar que, tanto en el proceso como en el diseño videolúdico, se realiza una valorización de los lugares o territorios que se representan en el entorno gráfico, pues es evidente que existen filtros o criterios de selección que ponderan cierta información, y que es presentada al jugador de cierta manera, sobre todo cuando se trata de los actores políticos, económicos y culturales que han contextualizado ese lugar, espacio o territorio representado. Esto es algo que, inevitablemente, el jugador significa, interpreta, y en mi opinión, subjetiva. Dicho sin rodeos, el videojuego puede valorar cómo es y debería ser un determinado lugar o territorio en una temporalidad específica y ofrece dicha valoración al jugador.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que la imagen-exceso es una insaciable colonizadora. Su dinámica visual responde a un expansionismo sociocultural que pretende abarcar todos los mercados y rincones del mundo, pues como producto de la hipermodernidad necesita rentabilizar y mercantilizar su espectacularidad barroca. Casi toda la saga de *Metal Gear Solid* está basada en el régimen visual de la imagen-exceso, pues busca brindar una experiencia de juego emocionante, intensa, consumible, adictiva y exaltada, y esto repercute en la forma en la que representa lugares y espacios, momentos y temporalidades. Los territorios

que este videojuego aborda como Cuba, Afganistán, Angola y Zaire (actual República Democrática del Congo) son representados con la turbulencia sensorial de una vista exaltada y ávida de efectos alucinantes para su consumo y no bajo las propias ópticas de los pueblos que habitaron, construyeron y configuraron esos espacios (Ver figuras 3.5, 3.6 y 3.7).



Figura 3.5 Bahía de Guantánamo, Cuba.



Figura 3.6 Paraje de Afganistán.



Figura 3.7 Región fronteriza Angola-Zaire.

Ahora bien, los videojuegos son representaciones visuales y modelos de juego, pero al mismo tiempo son una gran base de datos, ya que poseen una disposición informática que en la actualidad tiene un gran poder de cómputo. Son fundamentalmente una computadora que almacena una gran cantidad de información. Por ejemplo, es posible que un juego de video use fotografías, cinemáticas, testimonios, filmes, narrativas, grabaciones de audio, notas de texto y audio, crónicas, leyendas, mapas (inclusive topográficos o más complejos), personajes, memorias, escenarios, modelos de juego, entre otros, para desarrollar las representaciones con las que el jugador interactúa en pantalla, es decir, el juego de video usa toda clase de fuentes y documentos para crear los ambientes que requiere su experiencia lúdica. Por lo tanto, el mismo videojuego puede ser, en sí mismo, una base de datos documental.

Todas las fuentes documentales que los videojuegos pueden usar para su construcción, tienen una doble dimensión. Por un lado, contribuyen a crear el diseño del juego, pues los diseñadores suelen recurrir a fotografías, libros, películas, mapas reales del territorio, e inclusive suelen visitar los lugares que buscan representar para tener un mejor panorama del espacio que quieren simular o recrear en su entorno gráfico mediante los motores de juego, es decir, un documento sirve como la principal fuente del diseño videolúdico. Por otro lado, estos mismos documentos se vuelven en sí mismos representaciones digitales, con las cuales el jugador interactúa en su experiencia lúdica. Dicho en otras palabras, los documentos sobre un territorio concreto se digitalizan y transforman en videojuego, o sea, se hacen videojuego, no sólo son la inspiración, sino que se transforman en el entorno virtual de interacción. De hecho,

se podría pensar en una especie de traducibilidad del espacio existente al espacio virtual mediante el uso de diversos documentos.

Como en toda traducción, es seguro que habrá elementos del territorio que no podrán traducirse o plasmarse del todo en el espacio virtual del juego. Seguramente sólo algunos elementos formarán parte de la simulación o recreación final. Esta traducibilidad del espacio social o natural al espacio virtual de un videojuego está limitada, principalmente, por dos factores: en primer lugar, por la tecnología de los motores gráficos (que cada día son más poderosos); y, en segundo lugar, por los criterios y sesgos de los diseñadores del juego de video. En este sentido, el encapsulamiento u objetivación de cierto territorio a través de una base documental informática y digital que será usada para el diseño de una experiencia videolúdica, puede considerarse como un reduccionismo del espacio social o natural, y ese reduccionismo tiene como único propósito representar dicho territorio para su consumo. Así pues, en algunos casos, un videojuego puede ser un territorio objetivado para el consumo digital, y es la base documental, en su doble dimensión, es la que provee, o, mejor dicho, posibilita la representación del territorio con el que se interactúa videolúdicamente.

En el caso de *Metal Gear Solid V*, se puede hallar una gran diversidad de documentos sobre territorio. Por ejemplo, se podría organizar esos documentos en mapas, escenarios (entornos gráficos y ambientes virtuales que representan territorios concretos), grabaciones de audio, cinemáticas (filmes), fotografías, entre otros tantos más. Me interesan principalmente tres: los mapas, los escenarios y las grabaciones de audio. Hay que detenerse un poco en este último tipo de documento, pues los videojuegos también son experiencias auditivas, y no sólo experiencias visuales. En *Metal Gear Solid V* existe una amplia base documental auditiva. Se tratan de grabaciones de voz hechas por actores que representan a los personajes del juego, y que supuestamente están registradas en “cassettes” que el jugador va hallando y escuchando conforme avanza en las misiones del juego, es una tradición oral.

Cada grabación contiene ciertos fragmentos que ayudan a reconstruir el contexto y la historia del título, además, aportan información sobre la situación en la que se encuentran los lugares representados, y en los que los jugadores interactúan visual y procedimentalmente. Dentro de la trama del juego, la mayoría de estos cassettes pueden ser considerados como trabajo de inteligencia, pues tienen la función de aportar información relevante para mejorar las operaciones militares que los jugadores simularán en las partidas de juego. Tener en cuenta que este título contiene aproximadamente seis horas de grabación de audio, y ya sólo con el tiempo destinado a estas grabaciones se manifiesta lo grande que es la base documental del título. Aunque estas grabaciones son representadas como cassettes, en realidad se tratan de

audios multimedia que se pueden reproducir y estudiar en cualquier momento de la partida. Así, el jugador puede, literalmente, estudiar esas grabaciones para encontrar pistas que contribuyan a cumplir con las misiones y avanzar en los objetivos y en la historia del juego.

Algunas otras funciones de estos audios son precisar las articulaciones generales del videojuego, por ejemplo: en primer lugar, resuelven los arcos de algunos personajes secundarios; en segundo lugar, proporcionan cierta lógica a los eventos de la trama, pues trazan la cronología de la narrativa, y así consiguen armonizar la memoria cultural que la ficción del título recrea sobre algunos sucesos históricos; en tercer lugar, brindan una experiencia videolúdica y sensorial más robusta, y, en cuarto lugar, seguramente cumplen con alguno que otro capricho del autor y/o su equipo de trabajo.

A tenor de esto, analizaré brevemente el contenido discursivo de una de estas grabaciones con la intención de comprender la relación del aparato audiovisual y la retórica con la que el videojuego hace la representación del territorio. Si bien, las representaciones de Cuba y Afganistán son igual de reveladoras, creo que en la representación de la región fronteriza Angola-Zaire se aprecia mejor la valorización que los diseñadores del videojuego hacen del lugar. Así pues, me valdré de la representación de esta zona territorial para identificar los sesgos de su diseño, así como sus claras connotaciones sociales, políticas y económicas. Dada la gran cantidad de información que está contenida en estas “grabaciones de inteligencia”, usaré sólo un pequeño fragmento. Para ello haré la transcripción de un audio que se puede encontrar en *The Phantom Pain*:

África (1) Sucesos actuales en África:

“Mira la región fronteriza Angola-Zaire, la orilla oriental del río Munene en particular. Es un microcosmos de un problema que se extiende por toda África. Hay una guerra civil en Angola entre el grupo del gobierno MPLA y el grupo UNITA, apoyado por occidente. Zaire vive aún en una dictadura bajo el presidente Mobutu, pero los numerosos levantamientos, han estallado en las zonas más remotas. Con todos estos problemas ocupándolos. Ninguno de los gobiernos tiene control sobre su lado de la frontera. Dependen de milicias y fuerzas privadas, al igual que los rebeldes. Fuerzas del gobierno, guerrillas, milicias. Grupos de todas las formas y tamaños empeñan cualquier recurso que tengan para contratar fuerzas privadas. Los conflictos traen fuerzas privadas. Las fuerzas privadas expanden la zona de guerra y más conflictos estallan en lo que es una reacción en cadena continua. Parece el tipo de trabajo que nosotros hacemos. La base madre podría crecer a pasos agigantados”.

Tal vez sería pertinente contextualizar de manera fugaz este fragmento. Se trata de una grabación que recibe “Venom Snake” de Miller, jefe de inteligencia de la nueva Compañía

Militar Privada, *Diamond Dogs* (Ver figura 3.8). La grabación tiene como objetivo familiarizar al personaje (y al jugador) con la situación de la que está permeada el entorno gráfico donde se desarrollará la partida de juego. Miller, además de estar a cargo de conseguir los contratos para la CMP,¹⁰⁷ también hace trabajo de inteligencia para el despliegue de los efectivos que trabajarán en las operaciones de la compañía. Para ello, registra en audio la información obtenida y la comparte a los elementos operativos, sobre todo con la intención de ayudar a su socio principal en las maniobras necesarias para el “campo de batalla”, y dado que “Venom Snake” es ahora el avatar del jugador, el trabajo de inteligencia de Miller, son en realidad las indicaciones e instrucciones que el videojuego ofrece al jugador para la partida.

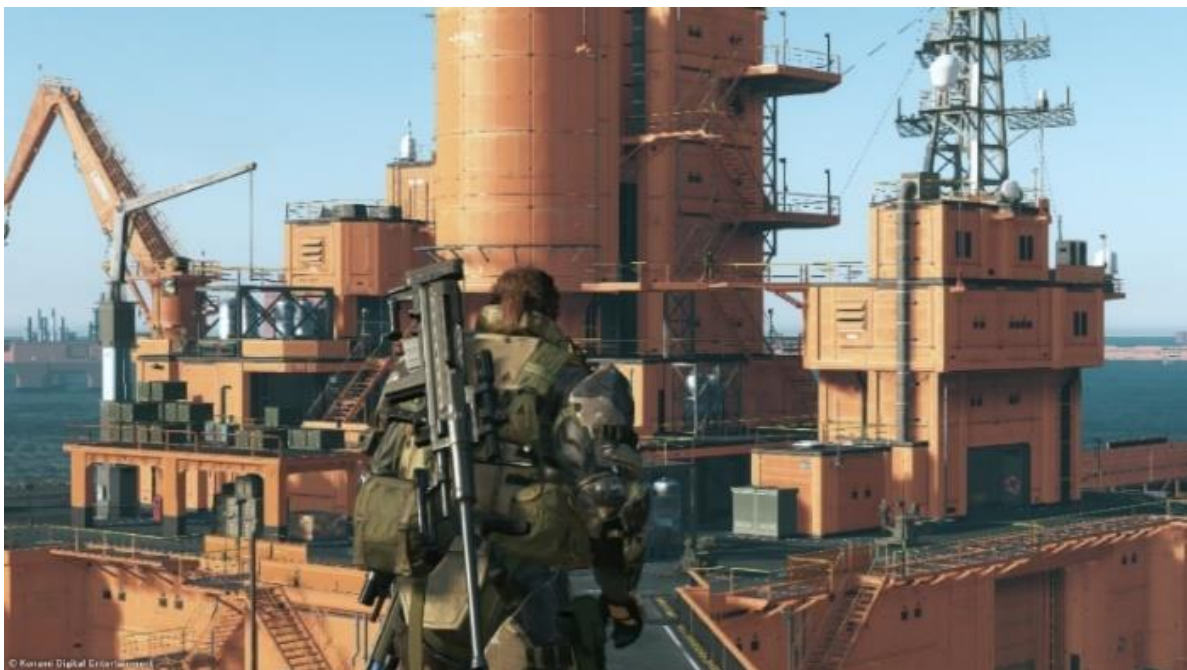


Figura 3.8 “Base Madre” de los *Diamond Dogs*.

Ahora bien, lo primero que hay que notar en esta transcripción es la indicación que hace Miller: “Mira la región fronteriza Angola-Zaire, la orilla oriental del río Munene en particular”. La indicación no es caprichosa, pues, tanto en el entorno gráfico como en el estuche del videojuego físico, se puede encontrar un mapa del territorio, por lo que es posible situar, tanto en el mapa como en el entorno gráfico, la ubicación que menciona la grabación. Asimismo,

¹⁰⁷ Respecto a los contratos, como mencioné anteriormente, éstos suelen ser de clientes anónimos, pero en realidad, suelen ser solicitudes de agencias secretas del gobierno de Estados Unidos, que requieren de contratistas privados para intervenir en Afganistán y en la zona fronteriza de Angola-Zaire en sus guerras proxys. Lo que no he mencionado hasta el momento, son la clase de misiones que la CMP suele aceptar para su remuneración económica, a saber, misiones que van desde el sabotaje, el robo de armamento, trabajo de inteligencia, asesinatos selectivos de oficiales del ejército rojo o miembros de las fuerzas que participan en la guerra civil de Angola, rescate de personal militar y civil, tareas de reconocimiento, etcétera.

dicha indicación es una exhortación implícita para que los jugadores interactúen y/o exploren la zona señalada, lo que, dicho sea de paso, ayuda a cumplir con los objetivos del juego. A su vez, se puede notar cómo el entorno gráfico recrea el territorio de manera virtual, tratando de simular lo más fiel posible el espacio natural, pues tanto la flora, fauna, orografía, hidrografía, y hasta el clima, son representados y simulados en el entorno gráfico para ofrecer una experiencia convincente del territorio como escenario de programación algorítmica. Pero, y esto es muy importante, dicho entorno gráfico no se trata de la representación de un espacio neutro, por el contrario, gracias a Miller, los jugadores saben que están en medio de un territorio reñido por ciertos grupos armados en una entramada disputa política. Y ese es el punto, por más que parezca que los entornos gráficos de los videojuegos construyen espacios virtuales neutros, y a pesar de los procesos de traducibilidad, esos entornos y ambientes videolúdicos no son representaciones neutras, dichos entornos llevan inexorablemente algo de la carga social, política y cultural del territorio plasmado en su representación, así como la interpretación y valorización que hacen los diseñadores del juego que también delata la carga política con la cual observan, documentan y representan dichos espacios.

Así, el grueso del aparato visual de este título está basado en territorios virtuales con los cuales el jugador interactúa y se relaciona, ya sea trazando rutas y moviéndose a lo largo y ancho del entorno gráfico, ya sea luchando con los actores que moran el espacio virtual, que, en este caso, está definido discursivamente por la representación de un periodo histórico en particular, y que, en cierta medida, también se puede explorar virtualmente.

En ese sentido, vale el esfuerzo preguntarse cosas como: ¿qué tipo de memoria histórica recuperan las representaciones del territorio hechas por *Metal Gear Solid V*?, ¿cuál es el interés de representar aspectos como la flora, la fauna, la orografía, la hidrografía, el clima?, ¿por qué es necesario diseñar un ambiente lo más cercano posible al territorio social y natural?, ¿en realidad, los territorios de Cuba, Afganistán, Angola y Zaire corresponden con las representaciones videolúdicas que se hacen aquí?, ¿qué clase de sujetos son representados en esos territorios virtuales?, ¿por qué otros fueron excluidos?, ¿quienes habitan virtualmente estos lugares videolúdicos?, ¿acaso son los jugadores, tal vez los diseñadores del juego, o será la misma industria quien reside ahí?, ¿qué clase de representación de sujetos virtuales acompañan al jugador, y que tipo de relaciones establecen esos sujetos virtuales con el jugador? En síntesis: ¿qué valorización hace este videojuego de los lugares representados?

En mi opinión, según el fragmento que he escogido, hay dos elementos que delatan la forma en la que el videojuego hace una valoración del territorio en particular. Por un lado, el elemento político y, por otro, el económico. En cuanto a lo político, el territorio representado

se muestra como esencialmente conflictivo, es decir, un espacio que se puede comprender exclusivamente desde la lógica de la violencia. No se profundiza, por ejemplo, en las motivaciones que tienen los actores que Miller menciona en su grabación. Ni siquiera se desglosan las siglas de los movimientos que están en lucha, como, por ejemplo, el Movimiento Popular de Liberación de Angola (MPLA por sus siglas en portugués) o la Unión Nacional para la Independencia Total de Angola (UNITA por sus siglas en portugués). Miller tampoco habla sobre cómo el MPLA luchó por independizar Angola de Portugal, ni que la guerra civil de Angola surgió en el contexto de la descolonización del país africano, o que Zaire, asesorados por militares sudafricanos, emprendieron una serie de ataques al norte de Angola por la ideología política que ostenta el MPLA.

Se menciona que el grupo UNITA es apoyado por Occidente, pero este eufemismo diluye la carga política que tiene el hecho de que Estados Unidos (con la CIA) e Israel apoyaron a ese grupo durante todo el conflicto. Tampoco se mencionan a los actores que apoyaron al MPLA, como Cuba o la SWAPO (organización socialista de Namibia). Todo este supuesto trabajo de inteligencia realizado por Miller diluye o reduce la carga y complejidad política en las relaciones sociales de ese periodo que definieron aquel espacio y territorio africano. No hay que pasar por alto, a su vez, la prioridad que se le da en la memoria cultural e histórica sólo a los actores políticos que globalmente son considerados como más relevantes por su hegemonía militar, política, económica y cultural en ese fragmento de audio.

Por ejemplo, la memoria cultural de este territorio, que es disputado por un conglomerado de fuerzas representadas sin su carga política e histórica (MPLA, UNITA, Zaire), muestra al jugador la tensión y las pugnas de algunos grupos que pelean entre sí por intereses propios, que, por cierto, están obliterados por el videojuego. Se menciona a Occidente, pero se excluye al Caribe, borrando así de la memoria cultural las relaciones geopolíticas en el proceso de descolonización de un país africano, y esto no permite entender cabalmente las relaciones de fuerza que configuraron tanto el territorio social y natural de aquel periodo de la historia, así como el de su representación visual y virtual.

Está claro que este reduccionismo expresa un sesgo en el diseño videolúdico, que evidentemente se traduce en el entorno virtual y en el aparato visual del juego. Sin la representación de la complejidad de la memoria cultural e histórica de este territorio, el videojuego invita al jugador a mirar y explorar esta región de forma ahistórica y, como se verá enseguida, exclusivamente mediante el uso de la fuerza. Y es que el jugador interactúa con la representación de un espacio que es políticamente inestable solamente porque sí, salvaje, desordenado, en el cual no es posible el diálogo, pues el único lenguaje que se entiende y que,

de hecho, configura el espacio, es la violencia. Este fragmento parece, además, justificar al jugador la intervención militar de los *Diamond Dogs*,¹⁰⁸ y la extracción de recursos naturales y humanos que la CMP realizará en el lugar, y que el jugador, en las reglas y modelos del juego, tiene que administrar, gestionar y hacer crecer.

Uno de los objetivos del videojuego, que está relacionado y definido por la narrativa, reside en que “Venom Snake” tiene que expandir la empresa militar de “Big Boss”. Para ganar el juego, el jugador tiene que hacer crecer a los *Diamond Dogs*, es decir, hacer de ese grupo de mercenarios una empresa rentable y exitosa, capaz de adquirir mejores ingresos para su expansión en el mercado y en la industria militar. Por tanto, el jugador puede y debe apropiarse de los recursos de los territorios representados. De nuevo, éste es uno de los principales objetivos para ganar la partida, y está fijado por el propio diseño videolúdico. El mismo Miller admite abiertamente esos intereses: “La base madre podría crecer a pasos agigantados”.

Para comprender mejor esto, hay que retomar el concepto del videojuego que en la industria se conoce como de “mundo abierto”, es decir, un amplio entorno virtual en el que el jugador puede explorar libremente e interactuar profusamente en los entornos gráficos para, incluso, modificarlos con sus acciones. En el caso de la representación de Angola-Zaire, este “mundo abierto” consiste en un entorno gráfico que emula una meseta interior húmeda y una selva densa al norte, de forma muy similar al territorio original que busca representar. No obstante, este entorno tiene veredas y caminos que suelen ser patrullados por mercenarios, por lo que, si una de estas patrullas detecta al avatar del jugador, comenzarán los enfrentamientos. El punto del juego es explorar el territorio de manera sigilosa, de tal forma que el enemigo no sea capaz de detectar a los jugadores y su avatar. También es preciso anotar, que a lo largo y ancho de este entorno hay numerables bases o asentamientos militares de las distintas fuerzas en pugna. El jugador puede rastrear, detectar e identificar dichas bases, infiltrarse en ellas y robar los recursos que dispongan, como, por ejemplo, gas, minerales, suministros, etcétera. Sin dejar de mencionar que el jugador también puede secuestrar a los soldados que resguardan estas bases para convencerlos de que se unan a la Compañía Militar Privada.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Se puede hacer la siguiente lectura del fragmento. Miller dice al final de su grabación: “Los conflictos traen fuerzas privadas. Las fuerzas privadas expanden la zona de guerra y más conflictos estallan en lo que es una reacción en cadena continua. Parece el tipo de trabajo que nosotros hacemos. La base madre podría crecer a pasos agigantados”. Lo que se puede interpretar de la siguiente manera: “Ellos, en este territorio, son violentos. Nosotros somos violentos, por eso podemos estar aquí. ¡Estamos invitados a la fiesta!”.

¹⁰⁹ El juego brinda la posibilidad de matar a los enemigos, pero también ofrece la posibilidad de secuestrarlos. Esta modalidad de juego permite que el jugador pueda incrementar el personal que trabajará en su CMP, ya que cualquier compañía necesita de fuerza de trabajo, es decir, mano de obra para agregar valor a sus mercancías. Así pues, una vez secuestrado el soldado enemigo, éste será transportado a la “Base Madre” que se encuentra en una base petrolera abandonada en medio del Océano Índico, justo frente a la costa oriental de África, luego, se le

Ahora bien, las bases y asentamientos que he mencionado más arriba, ocupan sólo un pequeño porcentaje del territorio virtual representado, o lo que es lo mismo, el entorno gráfico. La gran mayoría del territorio virtual del título es un territorio salvaje o, si se prefiere, un espacio “virgen”. El jugador puede explorar pantanos, sabanas, selvas, ríos, montañas, en los que casi no hay patrullas enemigas, pero sí bastantes recursos. Recursos, como flora específica que se puede recolectar y procesar en la “Base Madre” para crear medicinas, somníferos, armamento, entre otros. Lo que también significa producir diversos tipos de mercancías que podrán ser vendidas en el virtual mercado global para mejorar los ingresos de la compañía. A su vez, esas mismas plantas podrán ser recolectadas para ser usadas por el personaje para crear artilugios y mejorar sus tácticas y maniobras de combate e infiltración.

En cuanto a la fauna, ésta también puede ser explotada. El jugador puede encontrar animales como cabras, hienas, serpientes, asnos, civetas, buitres, cuervos, zorros, rateles, que pueden ser capturados y llevados a una sección de la “Base Madre” para su conservación. Las especies son enjauladas en hábitats (a manera de zoológico), para que el jugador pueda contemplarlas en el momento que desee. Más interesante aún es que este supuesto ejercicio de “conservación” no es financiado por la CMP como tal, sino por una ONG anónima. Mientras más animales lleve el jugador a su “Base Madre”, más financiamiento recibirá de la ONG que, curiosamente, no se especifica ni su origen ni su iniciativa social más allá de “rescatar a los animales del campo de batalla”.

La dificultad para obtener los recursos naturales de esos territorios virtuales es relativa. Por un lado, es bastante fácil extraer plantas y animales del terreno “virgen” —que, evidentemente, retribuyen económicamente al jugador para cumplir con el objetivo empresarial del juego—, es decir, ese tipo de recursos implican un nivel de dificultad muy bajo, pues suelen abundar en espacios y lugares salvajes donde los soldados y mercenarios enemigos no suelen merodear. Si acaso, la mayor dificultad radicaría en no ser descubierto por las patrullas que recorren las rutas cuando se realiza la recolección, pero, por lo general, tanto los animales como las plantas suelen encontrarse alejados de los caminos que son patrullados y vigilados por las

ingresa a un calabozo y se le “persuade” de unirse a los Diamond Dogs. Después de un tiempo, los soldados son finalmente convencidos de unirse a la CMP y trabajarán para el jugador. Así la compañía consigue crecer económicamente y financiarse mediante el trabajo militar de los soldados secuestrados, diversificando también las operaciones militares en el continente y en el mundo, y aumentando con ello los contratos militares y la rentabilidad de la CMP. El jugador puede visitar esta “Base Madre” en cualquier momento del juego e interactuar “directamente” con cualquier soldado que el jugador haya secuestrado durante la partida. De esta manera, es posible ver angoleños, congoleños o sudafricanos trabajando “directamente” para el jugador en la “Base Madre”. Por el momento lo dejaré aquí, ya que seguiré hablando sobre esto en el siguiente apartado.

distintas fuerzas en conflicto. Así pues, estos territorios “vírgenes” son tan bastos, que están llenos de plantas y animales que pueden ser recolectados *ad libitum*.

Por otro lado, la dificultad más alta surge cuando el jugador desea obtener otro tipo de recursos como gas, suministros, minerales o personal militar, ya que estos recursos sólo se pueden obtener en las bases y complejos militares enemigos, lugares que son fuertemente resguardados por soldados y mercenarios. La principal dificultad radica en no ser descubierto al momento de infiltrarse en una determinada base para sustraer sus recursos, o, en saber luchar y escapar si se es descubierto por el enemigo. Hay bases que están muy bien cubiertas, que cuentan con mucho personal militar, soldados que están mejor equipados, armados y entrenados, y a los cuales es más difícil engañar, neutralizar, secuestrar o vencer. También hay bases que están mejor escoltadas y equipadas que otras, por ejemplo, hay complejos mejor iluminados (para dificultar el ataque o la infiltración nocturna), bases que son vigiladas con ayuda de videocámaras, o que cuentan con torres de vigilancia que permiten a los custodios tener un mejor horizonte de campo para su labor, algunos, incluso, cuentan con vehículos que mejoran la movilidad de las fuerzas enemigas en el patrullaje y en la detención de los enemigos.

Por el contrario, hay algunas otras bases que apenas cuentan con lo necesario para defender su posición. Entonces, la dificultad es variable de acuerdo al tipo de bases en las que el jugador ataque. Se puede escoger una base grande bien resguardada, que al mismo tiempo implica un mejor botín por la cantidad de recursos que alberga, pero con un nivel de dificultad alto para el ataque o infiltración, o bien, una base más pequeña con menor dificultad, pero con menos recursos disponibles para el pillaje. Por último, hay que decir que todas las bases son constantemente suministradas por las fuerzas enemigas, por lo que el jugador puede regresar a ellas después de un tiempo y encontrar muchos más recursos que extraer.

Antes de acabar con este apartado, hay que notar una última cosa de suma importancia en esta “grabación de inteligencia”, así como en la representación videolúdica. Algo que brilla por su ausencia, algo que los jugadores no verán ni en los mapas físicos y digitales, ni en los entornos gráficos del juego, a saber, la población civil, las clases subalternas, esto es, a nativos haciendo vida y construyendo el lugar. El pueblo es un aspecto vital de cualquier configuración del territorio, ya sea social, natural o virtual, y llama la atención que, en este caso, la población civil y subalterna no sea representada ni tomada en cuenta para la experiencia videolúdica.¹¹⁰

¹¹⁰ El historiador Marc James Carpenter analiza una serie de videojuegos llamado *Civilization* donde se hace la representación de la soberanía de las naciones indígenas bajo los parámetros del Estado-nación de la modernidad, y el enfoque etnocentrista europeo lleva a reproducir las condiciones simbólicas del colonialismo. Los modelos de juego de la saga, bajo las directrices de su programación, establecen un sistema colonial ejercido incluso con las naciones indígenas. Llama mucho la atención el hecho de que, a pesar de que el título cuenta con el suficiente

Excluido este vital elemento del territorio, el videojuego ofrece una sensación de territorio “vacío” que está completamente a disposición de los deseos del jugador.

Así pues, aquí se aprecia mejor cómo el aparato visual y procedimental de los videojuegos son elementos complementarios y articulados, ya que, en este título, ambos elementos, tanto en el ambiente gráfico como en las reglas del juego, construyen una representación del territorio, que en este caso es caracterizada como una fuente de recursos inagotables que pueden y deben ser aprovechados para fines completamente privados. Y esto es muy importante, e incluso algo preocupante, ya que esa representación videolúdica puede ser la única representación mental que el jugador tenga de los lugares, espacios y territorios que se han usado como escenarios de juego. En otras palabras, la única experiencia que una persona pueda tener de Afganistán, Angola o Zaire radica en el contexto de la pantalla, las interfaces de la máquina computacional y los algoritmos vertidos en el código del título. El hecho de que el videojuego haga una documentación, digitalización y objetivación de un espacio concreto, y lo haga como un lugar lleno de recursos, pero vacío de población, no es un hecho aislado, ni fortuito, ni neutro, más bien, contribuye con la reproducción de una lógica colonial, imperialista y neoliberal que son propios del capitalismo tardío, y que se pueden alojar cómodamente en las representaciones mentales del sujeto de juego.

El jugador aprende a relacionarse, mediante algoritmos que establecen reglas y modelos de juego, con un territorio virtual —que es una representación videolúdica pero que puede instalarse como la única representación mental del jugador— y con la producción del territorio en general, de una manera muy específica y particular. La idea no es que el jugador vaya a enlistarse a una CMP y desee ir a África para apropiarse de sus recursos, sino que se termina naturalizando la producción y reproducción del territorio desde una lógica concreta, que es propuesta —por no decir impuesta— por la economía política de nuestro tiempo. Es decir, premediáticamente se predispone al sujeto de juego a entender exclusivamente la producción del territorio desde la lógica del capitalismo, acentuando así su reproducción a través del juego. En *Metal Gear Solid V* el territorio es presentado y representado como un entramado de relaciones que sólo son visibles en medida que correspondan a la acumulación de capital.

En síntesis, la valorización del territorio que hace el diseño videolúdico de este título, corresponde a un espacio lleno de recursos, políticamente inestable, dominado por la violencia

desarrollo tecnológico para diversificar sus representaciones procedimentales, el sesgo cultural de los diseñadores no lo permite. Ver Carpenter (2021:33-55). Algo similar sucede en *Metal Gear Solid V*, el título cuenta con el potencial procedimental para representar a la población subalterna, pero simplemente no lo hace, ya sea por los sesgos de los diseñadores, o porque se trata de un videojuego inacabado.

y gestionado por la economía de guerra que ha borrado a la población africana del lugar. Esta representación de la región fronteriza de Angola-Zaire es un lugar que se puede, es más, *que necesita* ser colonizado por el jugador.¹¹¹ Dicho sin rodeos, es una estampa dominada por el colonialismo, y, por ende, un paisaje de violencia y despojo como imagen colonial.

Hacia la guerra neoliberal

Estas imágenes coloniales son bastante comunes en la mayoría de los videojuegos de militamiento, al menos en aquellos del tipo Triple-A. Por lo general, la mayoría de los escenarios virtuales de esta clase de juegos hacen representaciones de territorios como Cuba, Angola, Vietnam, Laos, Afganistán, Irak, etcétera, donde las fuerzas armadas de las potencias militares del mundo pueden intervenir sin ningún tipo de resistencia local o internacional significativa. En esta clase de videojuegos, la representación del mundo es simplemente la de un tablero de juego en el que las potencias y algunas empresas privadas pueden desplegar sus efectivos y fuerzas armadas con total naturalidad y de manera arbitraria. Así, la tesis que sostengo aquí, y que en este punto puedo hacer explícita, es que los videojuegos más comerciales de militamiento reproducen la lógica de la economía política que los produce. O más arriesgadamente: la representación videolúdica que estas industrias culturales dominantes modelan, están basadas o vinculadas estrechamente a las relaciones sociales de producción del capitalismo. En *Metal Gear Solid V* esto se vuelve especialmente patente, ideológicamente se nota la influencia del ordoliberalismo y ciertas pinceladas de anarcocapitalismo.

Para argüir lo anterior, seguiré analizando los elementos de *Metal Gear Solid V*. Si bien, ya he adelantado algunos cuantos procedimientos que sugieren un enfoque neoliberal en el modelo de juego —como, por ejemplo, la apropiación de recursos y territorios por empresas privadas—, habrá que detenernos en otros procesos que esclarecen la lógica procedural del videojuego, y diseccionar así parte de la ideología implícita en él, con la cual los jugadores interactúan y subjetivan en sus partidas de juego. Dicho esto, haré el análisis de ciertos

¹¹¹ La “Base Madre” de *Diamond Dogs* se encuentra muy cerca de la costa africana. El avatar y el jugador se instalan allí para hacer crecer su empresa, extraen recursos del territorio “virgen”, los procesan, y luego los venden. También extraen recursos de las distintas bases instaladas en el territorio africano, pero más importante aún, extraen recursos humanos, combatientes rivales para someterlos y hacerlos trabajar en la empresa militar, hombres y mujeres que pertenecen a las fuerzas en conflicto. Si entendemos el sistema colonial como un sistema social donde un extranjero domina y explota un territorio que le es ajeno social y culturalmente, podemos leer la valorización de este videojuego en ese mismo tono. Aunque en el fragmento citado de Miller no se menciona, sabemos que el contexto histórico del conflicto representado gravita en torno a la descolonización de Angola. Ese es el carácter residual implícito en la representación y memoria cultural de ese territorio virtual.

procedimientos del juego que, en algunos casos, están fuertemente relacionados con los criterios propios del militamiento. ¿Qué más se esconde allí?

Empezaré con la representación procedimental de los avatares del juego, es decir, “Big Boss” en el caso de *Ground Zeroes* y “Venom Snake” en el *The Phantom Pain*. Ambos avatares, como en el caso de *Call Of Duty*, son representaciones de supersoldados. Incluso la narrativa del videojuego requiere y justifica este tipo de representación procedural para su coherencia interna, recordar que “Big Boss” es, supuestamente, “el mejor soldado del mundo”, un mercenario mítico y legendario que atrae a soldados de todo el mundo por su capital simbólico en el ámbito militar. Un soldado con esas características narrativas debe tener una representación procedimental que otorgue varias ventajas sobre los rivales. Por ejemplo, aquí un comando de las fuerzas especiales soviéticas (Spetsnaz), procedimentalmente es representado como un conglomerado de sujetos pusilánimes, tardos y enclenques en comparación con el personaje/avatar que cuenta con mayor resistencia física y una fuerza superior, a tal punto que, con las simples manos desnudas, puede ser capaz de derrotar a un escuadrón completo sin siquiera inmutarse.

Una de estas ventajas procesuales se puede apreciar en las heridas que el avatar recibe en combate, y que disminuyen su salud. De la misma forma que en el caso anterior, todo tipo de lesiones se curan automáticamente, basta con dejar de recibir daño para que la salud del avatar se vaya recuperando paulatinamente.¹¹² Pero aquí hay una ligera variante del procedimiento, ya que, si las heridas son recibidas constantemente hasta llegar a un estado crítico, el avatar tendrá mermadas algunas de sus capacidades procedimentales, representando así la gravedad de las heridas que afectan su cuerpo virtual. Por ejemplo, al entrar al estado crítico, el avatar se volverá más difícil de controlar debido al tiempo de respuesta de las interfaces, pues éstas parecen retardarse ligeramente, lo que dificulta un poco la movilidad,

¹¹² No es que los videojuegos hagan este tipo de representaciones por alguna especie de limitación algorítmica, hoy en día estas tecnologías cuentan con el potencial para hacer representaciones mucho más complejas. Entonces, si existen este tipo de representaciones procedimentales, es gracias a los sesgos de los diseñadores y productores de videojuegos, y por los criterios comerciales de las industrias culturales, ya que estas tecnologías del juego tienen la capacidad de producir casi todo tipo de representación. Hay contraejemplos videolúdicos al respecto, casos que hacen representaciones procedimentales mucho más interesantes y problemáticas. Como el caso de *Escape from Tarkov*. Dicho juego también es un producto del militamiento, pero trata de simular el mayor realismo posible de la experiencia de la guerra, por lo que los procesos del avatar difieren mucho de otros títulos como el que estoy analizando aquí. En ese videojuego (por cierto, de origen ruso), el avatar prácticamente es abatido con un solo disparo, y en caso de ser herido, requiere de atención médica especial como analgésicos y suturas, ya que se debe curar y tratar las heridas con precisión y esmero, pues de no hacerlo, la movilidad y efectividad de las acciones del avatar en el juego se verán drásticamente reducidas y afectadas. Acá no se hace la representación de un supersoldado, sino de un combatiente mucho más vulnerable, precario y realista. Sólo quiero señalar que cualquier tipo de representación procedimental es contingente y realizada, las más de las veces, por las convenciones videolúdicas del medio, y no tanto por las capacidades tecnológicas del mismo, ya que el potencial algorítmico puede recrear representaciones procedimentalmente bastante realistas.

volviendo al avatar un poco más vulnerable a los subsiguientes ataques. También se perderá el poder regenerativo de salud, y el campo de visión se distorsionará con un filtro color rojo que dificultará la visibilidad del entorno al jugador.

Pero, el jugador sólo tendrá que apretar un botón para que el personaje cure sus heridas mortales rociándose un spray (casi mágico) que permite recuperar las capacidades procedimentales en el acto. Si bien, este tipo de procedimientos representan cierta vulnerabilidad en el avatar, algo que no está del todo presente en *Black Ops*, sigue siendo una representación procedimental que tiende a ofrecer un supersoldado al jugador, pues el avatar es capaz de sanar sus heridas de manera automática con una sustancia milagrosa. Hay que notar cómo estas capacidades procedimentales crean una relación asimétrica entre jugador y adversarios, pues mientras el personaje puede recuperarse, ya sea gradual o con intervención milagrosa, los rivales no tienen esa pericia, por lo tanto, se asiste a un diseño videolúdico que configura una relación desigual entre jugadores (o sea, entre sujeto de juego y máquina computacional). Esta asimetría procedural es, de hecho, uno de los factores que facilitan la manifestación higiénica de la guerra propia del militamiento, aunque algo patidifusa en este caso, como se verá a continuación.

Para comprender completamente cómo este factor procesual contribuye a establecer una extraña higiene de la guerra, no hay que analizarlo de forma aislada, por el contrario, hay que trazar las articulaciones entre diversos factores y procesos que configuran la grafía de la guerra aséptica. Hay que considerar otros procesos del título, por ejemplo, mientras que en otros videojuegos de militamiento el jugador no tiene más opción que eliminar a todos y cada uno de los enemigos en pantalla, en *Metal Gear Solid V* las posibilidades se amplían considerablemente. El videojuego parece conceder una mayor agencia al jugador, aunque siempre enmarcada en los límites de su propia lógica procedural, ya que se puede decidir cómo acabar, someter, neutralizar o capturar a los enemigos. En efecto, el diseño de este juego no estipula una sola forma de interacción con los adversarios, no exige ni demanda su aniquilación total, sino permite cierta libertad de acción para sacar de combate a los rivales con tácticas no letales, o, incluso, dejarlos sanos y salvos, intactos e indemnes, evitando así entrar en conflicto directo con ellos. Con estos alcances procedimentales es posible vislumbrar una interpretación videolúdica donde la “negociación” en la guerra es relativamente posible, situación prácticamente inédita en otros videojuegos de militamiento.

El título, desde su diseño y programación, fomenta una partida limpia de muertes virtuales, paradigma de la guerra higiénica, aunque, en última instancia, lo cierto es que concede cierta libertad al jugador para elegir la limpieza o suciedad bélica de su partida de

juego. Esto se puede apreciar particularmente en la articulación de dos procesos en concreto que trataré de describir en lo que sigue, a saber, *i*) la captura de los enemigos para su posterior integración a *Diamond Dogs*, y *ii*) la imagen procedural del avatar.

Recordar rápidamente que una de las reglas del juego es hacer crecer la CMP de “Big Boss” y Miller, para esto hay que aceptar diversas contrataciones. Algunos de estos contratos implican o requieren la infiltración a ciertas bases, complejos, fortalezas y cuarteles enemigos en los que también se podrán extraer diversos recursos materiales y humanos. Ahora bien, el jugador podrá entrar a estas bases lanzando una lluvia de balas, masacrando salvajemente a todos los enemigos para cumplir con las peticiones de los clientes, o bien, podrá entrar sigilosamente, esconderse, moverse sin ser detectado y cumplir con los objetivos de la misión sin disparar una sola bala, derramar una sola gota de sangre o tomar una sola vida. Dichas estrategias de juego dependen completamente del ánimo del jugador, aunque también se pueden conjugar y mezclar si lo desea, o la destreza del jugador lo requiere.

Para identificar estas formas de juego, en lo que sigue denominaré a la primera, es decir, la salvaje y asesina: “Modo Rambo”. Mientras que la segunda la llamaré: “Modo Sigilo”. En el “Modo Rambo” se pueden eliminar a los enemigos de diversas formas, ya sea con armas cortas, armas largas, explosivos, vehículos blindados, lanzagranadas, fusiles de precisión, apoyo aéreo, etcétera, de manera que se puede acabar con los contendientes con una crueldad sádica muy variada. Por lo general, los soldados y mercenarios rivales suelen custodiar sus postas con relativa tranquilidad y sin actitudes agresivas, pero una vez que son alertados o atacados directamente, suelen ser bastante hostiles. El personal militar está comunicado entre sí, por lo que, si un elemento detecta presencia enemiga, la comunicará a toda su unidad mediante radio, poniendo en alerta a todos los guardianes del complejo, base o cuartel. En este aspecto, por ejemplo, el jugador tiene la posibilidad de sabotear los aparatos de telecomunicación para interrumpir las comunicaciones de sus enemigos y evitar advertir de su presencia, al menos por ese medio, demostrando con esto una amplia gama de acciones que la procedimentalidad del videojuego permite.

Así pues, cuando los enemigos entran en estado de alerta, lo que procesualmente implica una vigilancia más intensa, el jugador pierde la ventaja táctica del sigilo, la oportunidad del ataque sorpresa y reducen sus opciones de interacción con los adversarios, ya que todos los soldados, al saber de la presencia del jugador, lo buscarán para darle caza con fervor y locura. Peor aún, si es descubierto, prácticamente la única interacción posible será la lucha cuerpo a cuerpo. La situación se parece mucho a ser atacado por azuzar un nido de avispas, o sea, oleada tras oleada de contrincantes asaltando sin cansancio. En esta situación, al tener una obvia

desventaja numérica, el jugador padece bastante las consecuencias de su estrategia, ya que el “Modo Rambo” implica un derroche de recursos militares, una mayor probabilidad de muerte del personaje/avatar, y con ello perder la partida de juego.

El “Modo Rambo” es, de hecho, la pauta del militamiento videolúdico que reproduce la lógica de matar o morir (*Kill 'Em All*), pero que, en este caso en particular, es bastante problemática, ya que, a pesar de que procedimentalmente puede ser ejecutada por el videojuego, no quiere decir que procedimentalmente sea recomendada por el mismo, pues uno de los objetivos principales del juego es el crecimiento de la CMP, por lo que se necesita de la fuerza productiva extraída del enemigo. Por tanto, un jugador que verdaderamente comprende la lógica procesual del título sabe que el “Modo Rambo” no es una buena estrategia de juego, puesto que produce muy pocas variables lúdicas y entorpece el objetivo principal del juego.

Por su parte, el “Modo Sigilo” es mucho más redituable, abierto y versátil, pues permite asesinar o capturar al enemigo sin perder la ventaja táctica, pero también ofrece una mejor economía de recursos y una mayor complejidad procesual. Por ejemplo, el jugador puede matar de manera silenciosa a sus contrincantes sin alertar a sus compañeros, de tal forma que es posible eliminar uno a uno a todos los custodios del lugar sin alertar a ninguno de ellos, aunque en este caso, siempre será conveniente esconder el cadáver del enemigo para que los otros soldados no lo descubran y se enteren de las acciones del jugador, ya que, si algún soldado encuentra el cuerpo de su compañero caído, lo notificará al centro de mando para implementar un estado de alerta en la posta. Pero el proceso más sugerente dentro de este modo de juego, y que por sus implicaciones seguiré discutiendo más adelante, es la posibilidad de someter sigilosamente con golpes o llaves de lucha a los soldados rivales. Para realizar este tipo de acciones en el juego, basta con acercarse furtivamente al adversario y con movimientos certeros, que serán ejecutados con ciertos comandos en las interfaces del juego, se podrá sujetar o noquear al enemigo. Si se opta por sujetar, otro proceso se desplegará, y se podrá amenazar con un cuchillo al adversario para conseguir información sobre las posiciones de los demás elementos de la unidad, así como la ubicación de los recursos más valiosos de la base.

Por último, existe otra forma de neutralizar a los rivales, esta consiste en dejar completamente dormido o inconsciente al adversario. Las formas para conseguir esto son con el uso de armas no letales y diversos artilugios, como pistolas y fusiles de precisión que disparan proyectiles con somníferos o granadas aturdidoras. Ahora bien, una vez que se consigue reducir de manera no letal al contrincante, ya sea dejándolo inconsciente o dormido, preferentemente sin activar el estado de alerta y sin enemigos cerca que puedan atestiguar o evitar la acción, se desplegará otro proceso que permite una última posibilidad de interacción

con el enemigo, la que para mí es la representación procedimental que define el posicionamiento político del título, es decir, la captura y secuestro de los soldados y mercenarios presentes en el entorno virtual del campo de batalla.

Una vez noqueados o dormidos, los rivales estarán a merced del jugador y podrán ser extraídos con un modelo procesual que emula el sistema Fulton de recuperación tierra-aire, esto es, un sistema utilizado por la CIA, la fuerza aérea y la marina de los Estados Unidos para recuperar personas en tierra firme mediante el uso de ciertas aeronaves.¹¹³ El videojuego hace la representación de este sistema de recuperación como un proceso de extracción que puede ser utilizado para extirpar animales grandes, vehículos, contenedores de materiales, personal militar, etcétera. Con un simple comando, el avatar colocará el arnés al enemigo neutralizado o sometido, luego activará el sistema autoinflable del globo, el cual se elevará cargando al enemigo unos pocos metros del suelo, y, de repente, se escuchará el sobrevuelo de una aeronave para después ver al enemigo salir del encuadre de la pantalla con un fuerte tirón a toda velocidad (Ver figura 3.9). Todo lo que se recupere mediante el sistema Fulton será llevado a la “Base Madre”. Aquí es necesaria otra breve anotación: a pesar de que la representación del sistema Fulton es el principal proceso de extracción, no será el único, pues el jugador también podrá extraer al enemigo cargándolo y llevándolo directamente a un punto de extracción donde al helicóptero de la CMP podrá aterrizar en una zona segura para luego llevarse a los combatientes secuestrados a la “Base Madre” (Ver figura 3.10).



Figura 3.9 Afganistán: “Venom Snake” capturando a soldados soviéticos con el sistema Fulton de recuperación tierra-aire.



Figura 3.10 Angola-Zaire: “Venom Snake” llevando a cuestras a un combatiente inconsciente para capturarlo con la ayuda del helicóptero de la CMP.

¹¹³ El sistema fue diseñado a principios de la década de 1950 y ha sido ampliamente utilizado desde entonces. Básicamente, consiste en sujetar a una persona con un arnés que tiene una línea de elevación unida a un globo autoinflable, y una vez que el globo alcanza la altura adecuada o deseable, será enganchado en pleno vuelo con un yugo especial instalado en un avión como el MC-130E Combat Talon I o el Boeing B-17.

De cualquier modo, ya sea con el sistema Fulton o con la extracción directa del helicóptero, los prisioneros serán llevados al calabozo de la “Base Madre” y permanecerán allí hasta ser convencidos de unirse a la compañía. Cuando esto suceda, se podrá ver a los antiguos adversarios armados y uniformados con los colores de los *Diamond Dogs*, ya sea patrullando alguna instalación de la base, o charlando entre ellos. De hecho, hay que reiterar que el jugador, si lo desea, hasta podrá interactuar directamente con ellos y responderán como elementos subordinados a la cadena de mando del “Big Boss”. Así, el jugador puede capturar, secuestrar e integrar la cantidad de enemigos que considere pertinente, o la que permita alojar la virtual capacidad del complejo militar de su Compañía Militar Privada.

Esta representación procedimental tiene más sentido si se entiende también los procesos de la “Base Madre”. El cuartel general de los *Diamond Dogs* se trata de un nuevo cuartel general para la CMP, pero también es un entorno gráfico que puede ser explorado por el jugador cuando lo desee. Al principio es una instalación modesta, pero según los recursos que el jugador vaya obteniendo en su partida, podrá personalizar, expandir y aumentar las instalaciones, y construir así un gran complejo militar. En esta “Base Madre” se desarrollan, como industria militar, armas y servicios militares, pero también puede brindar apoyo directo a “Venom Snake” en combate, lo que mejora las jugadas de la partida. Pero para conseguir ese crecimiento y funcionalidad del lugar, es necesario tener personal que trabaje en ello, así, toda persona que sea capturada y llevada al cuartel del “Big Boss” será integrada al personal administrativo, civil u operativo de la compañía. Dado que la CMP requiere prosperar, crecer y expandirse, es menester contar con trabajadores que puedan cumplir con ese propósito, trabajadores que desarrollen tecnologías, fabriquen armamento, atiendan y cuiden a los heridos, hagan tareas de inteligencia, combatan como mercenarios, alimenten a las tropas, etcétera.

Teniendo en cuenta estas relaciones y articulaciones entre procesos, puedo volver a las implicaciones concretas que tienen estas representaciones procedimentales sobre la imagen aséptica de la guerra. Para prescindir de la sangre, los cadáveres, las mutilaciones y los posibles daños colaterales propios de los conflictos bélicos, haciendo así más atractivas y consumibles las conflagraciones como experiencias videolúdicas, hay que conseguir la domesticación de la guerra. Dado que el jugador tiene opciones letales y no letales de interacción con los enemigos, la imagen de una guerra limpia depende en gran medida de la agencia del jugador. Dependiendo de las acciones en la partida, se podrán producir ciertas imágenes de limpieza o suciedad bélica. Ya que el videojuego tiene el aparato visual y la lógica procedimental necesaria para crear imágenes sangrientas, como dejar cadáveres regados por el suelo, pero también permite desistir

de la muerte de los adversarios para dejar el entorno virtual, literalmente, limpio de cuerpos sin vida. En resumen, todo depende completamente del jugador.

El videojuego no tiene como regla fundamental asesinar a los oponentes, más bien, parece ponderar el funcionamiento de la “Base Madre”. Y en este contexto, matar soldados no es redituable para la partida, por el contrario, mantenerlos con vida y capturarlos es la mejor estrategia de juego. De esta forma, los mismos procesos del juego fomentan que los jugadores utilicen estrategias de combate no letales, lo que, por obvias razones, produce un espacio bélico mucho más higiénico, pero, y aquí lo interesante, al mismo tiempo mucho más capitalizable.

Pero antes de entrar en ese terreno, primero hay que dar cuenta de algunos procesos visuales que parecen fomentar la limpieza de la partida y que al mismo tiempo pueden ser interpretados como críticas (o provocaciones) al militamiento. Esos procesos visuales son interesantes por las implicaciones políticas de sus representaciones, que a su vez delatan un marcado sesgo ideológico. Primero hay que tener en cuenta, que la perspectiva en primera persona diluye bastante de la sangre derramada por el avatar, ya que los jugadores no suelen ver sangrar a su personaje en pantalla, por lo que no son conscientes de muchas de las consecuencias del combate en su cuerpo virtual. Sin embargo, en una perspectiva en tercera persona la cosa cambia, pues el jugador puede observar el cuerpo de su avatar y tener consciencia de su virtualidad en el entorno. Al verse la figura completa del personaje, también es posible ver su cuerpo manchado de sangre a causa de las heridas —claro, siempre y cuando el diseño del juego lo permita—. Ahora bien, el abanico de contingencias abierto al mostrar el cuerpo del avatar involucra un rasgo nuevo en la higiene de la guerra videolúdica que también tiene que ver con el cuerpo virtual del sujeto de juego. Aunque, de nuevo, esto depende completamente del jugador, ya que, si éste juega exitosamente según el “Modo Sigilo”, hay más probabilidades de producir una imagen limpia del cuerpo del avatar, pero, en el “Modo Rambo”, las probabilidades se invierten.

Por ejemplo, si el avatar del jugador recibe una herida de bala en el hombro, la sangre brotará manchando su uniforme. En ocasiones, la sangre podrá hasta salpicar el rostro del personaje produciendo así una imagen más terrible del combate, y que se lleva a costas durante la partida (Ver figura 3.11). Esta sangre virtual podría proscribir una imagen limpia del cuerpo del avatar, y podría recordar al jugador que la beligerancia es cruenta, peligrosa y sangrienta, que tiene poco de atractiva. En suma, posibilitaría una representación mugrienta de la guerra en un producto videolúdico de militamiento, lo que ya sería bastante provocador para el género. No obstante, en la “Base Madre”, esta imagen puede ser limpiada con un simple proceso. Allí hay baños situados en distintos lugares de la base, donde el avatar podrá tomar una ducha y

limpiar la ensangrentada imagen de su cuerpo virtual. Esto, por supuesto, regresa de nueva cuenta a la guerra higiénica, pues bastaría con un regaderazo para borrar todas las huellas de la batalla. Si bien, en principio se podría leer esta imagen sucia del cuerpo como una forma de manchar el campo de batalla, el hecho de que se pueda simplemente lavar con un baño de agua, le restan automáticamente bastante importancia y significado, haciendo de esa imagen procesual algo accesorio y anecdótico.

Empero, hay otra cuestión procedimental similar que proscribe cualquier posibilidad higiénica de la guerra con especial recelo. Esto es, si el jugador opta por la eliminación violenta de sus enemigos, el avatar estará literalmente manchado con la sangre de sus víctimas, haciendo que la imagen de su figura sea cada vez más mugrienta en relación con la acumulación de muertes en la partida de juego. Dicha imagen no podrá ser limpiada con un simple regaderazo ni de manera sencilla. Mientras más sea la cantidad de enemigos asesinados a manos del jugador, el avatar será mostrado cada vez más sanguinolento, casi como una imagen demoniaca, pues no sólo su cuerpo y prendas estarán indeleblemente manchadas con sangre, sino que la metralla incrustada en su cráneo comenzará a crecer para hacerla parecer un enorme cuerno, produciendo así un imagen bastante desagradable y espantosa (Ver figura 3.12).



Figura 3.11 Manchas de sangre producto de las heridas de la partida de juego y que pueden ser lavadas.



Figura 3.12 Manchas de sangre indelebles producto de las bajas causadas durante la partida de juego.

Este particular proceso visual parece penalizar al jugador por su forma de jugar, contaminando deliberadamente la imagen del avatar en relación con las acciones del jugador, reflejando así lo sucia, espantosa y sangrienta que puede ser la guerra en realidad. Este procedimiento visual en concreto, no busca presentar la conflagración de forma atractiva, por el contrario, trata de restarle influjo seductor, incomodando al jugador por lo sádico e impulsivo de su estilo de juego. Pues la muerte es, efectivamente, un evento indeleble.

Pero no hay que dejarnos engañar, detrás de esta imagen procesual provocativa, incluso que pareciera una denuncia contra el principal tropo del militamiento, hay algo que, a mi parecer, es mucho más perverso, pero que seguiré dejando para más adelante. Por ahora, debo continuar señalando la contradicción entre asepsia y contaminación que se manifiesta en este título, por lo que hablaré ahora acerca de las mutilaciones de ambos líderes de *Diamond Dogs*. La falta de representaciones de mutilación también puede ser comprendidas como una forma (a)séptica de la guerra, ya que este tipo de ablaciones provocadas por la beligerancia no suelen ser representadas por la gran mayoría de videojuegos de esta clase, pero aquí, tanto Miller como “Venom Snake” son soldados incapacitados, hombres que perdieron sus miembros en el campo de batalla y que brinda una imagen grotesca y antiestética de las consecuencias de la violencia profesionalizada, sin dejar de lado aquellas huellas y traumas psicológicos que ambos personajes muestran en diversas ocasiones, estampas de espanto, dolor, remordimiento, cólera y culpa por sus pecados de guerra. “Venom Snake”, por ejemplo, tendrá una serie de alucinaciones que le harán creer que Paz Ortega sobrevivió a su sacrificio y que se recupera en la nueva “Base Madre”, alucinaciones que lo afligirán constantemente.

A pesar de que las mutilaciones son algo muy común en soldados y veteranos de guerra, en los videojuegos lo que se ve son representaciones de supersoldados inmunes a cualquier efecto negativo de su belicismo, hombres íntegros en todos los sentidos. Casi nunca se ve a un personaje como Miller, un soldado que se mueve con dificultad, al que se le nota la incomodidad de caminar con una prótesis en la pierna y con el apoyo de una muleta. Un personaje que está realmente enojado por esa razón (Ver figura 3.13). En este punto hay que recalcar las tensiones que revela el título, pues, por una parte, se muestran representaciones de la guerra que la higiene del militamiento no permitiría, como abundante sangre o mutilaciones, pero al mismo tiempo las matizan o reformulan. Hay constantemente una especie de vaivén entre innovadoras reformulaciones de los criterios del militamiento y posibles anotaciones críticas del concepto.

Por ejemplo, mientras que Miller decide quedarse mutilado para recordar el dolor sufrido por la destrucción de *Militaires Sans Frontières* y mantenerse motivado para su venganza, “Venom Snake” opta por resarcir su miembro perdido con una prótesis de tecnología de última generación. Aquí, de nueva cuenta, se higieniza la guerra con ayuda de otro criterio del militamiento, a saber, el tecnofetichismo. A pesar de las tibias críticas que en momentos parece proferir el juego de video, no cabe duda de que *Metal Gear Solid V* es un producto de militamiento más, pues sigue ofreciendo, en última instancia, una imagen aséptica de la guerra,

que en momentos es casi idílica. Y aunque las mutilaciones de las que acabo de hablar son un aspecto infectado de la guerra, aquí son matizadas y limpiadas con la tecnología.

La saga de *Metal Gear* se ha caracterizado por jugar con la ficción y la realidad, ya que la memoria cultural de la franquicia articula elementos de historia universal y elementos de ficción. Uno de los elementos de ficción más sobresalientes de la serie han sido las diversas tecnologías que imagina como exoesqueletos, camuflajes ópticos, inteligencias artificiales, nanomáquinas, clonación, robots, vehículos bípedos, manipulación genética, armamento nuclear, entre otros. En este sentido, la prótesis que utiliza el avatar —y por extensión, el jugador— será uno de los elementos tecnológicos más sugestivos del título.¹¹⁴ Recordar que “Venom Snake” perdió el ojo derecho, tiene un fragmento de metralla incrustada en la cabeza y perdió su brazo izquierdo. Pues bien, el personaje reemplazará su brazo con una prótesis robótica de alta tecnología biónica, desdibujando así la mutilación sufrida, y mejorando de manera significativa todas sus capacidades y habilidades, reculando así al paradigma de la guerra higiénica con el glamour de la tecnología (Ver figura 3.14).



Figura 3.13 Miller, sin brazo ni pierna, llegando a la “Base Madre” después de ser rescatado por “Venom Snake” quien lo ayuda a sostenerse en pie.



Figura 3.14 Mientras Miller deja ser un elemento operativo de la CMP, “Venom Snake” seguirá luchando con ayuda de su brazo protésico de alta tecnología.

Este brazo protésico tiene una movilidad perfecta, por lo que “Venom Snake” consigue manipularlo como si fuera su brazo de carne y hueso, incluso mejor, ya que dicha prótesis puede funcionar como una poderosa arma, o un dispositivo especializado en tareas de

¹¹⁴ Tan sugestivo que incluso ha inspirado proyectos biomédicos reales, proyectos que tratan de emular la prótesis de “Venom Snake” para atender a pacientes con brazos cercenados, Ver: <https://alfabetajuega.com/multiplataforma/metal-gear-solid-5-crean-una-protesis-medica-basada-en-el-brazo-bionico-de-venom-snake-n-68852> y también <https://lavidaesunvideojuego.com/2020/11/16/hero-arm-la-protesis-real-y-funcional-de-venom-snake/>

reconocimiento, detección de amenazas y hasta como aparato de teletransportación. El virtual brazo biónico también puede funcionar como si fuera un cohete teledirigido, muy útil para noquear a enemigos a la distancia. Como se ve, el brazo protésico no sólo cumple con las funciones de una mano normal (que ya es mucho decir), sino que potencializa esas funciones a nuevos horizontes belicistas. ¿Quién querría un brazo normal cuando se puede tener una prótesis como ésta que es capaz de detectar movimiento y lanzar puñetazos a distancia? Mientras Miller se ve limitado e incómodo por sus mutilaciones, las capacidades y habilidades de “Venom Snake” son maximizadas con un pedazo de alta tecnología. Contar con semejante artillugio integrado y controlado por el cuerpo hace que la idea de perder un brazo en la guerra no sea tan terrible después de todo.

Este ejemplo es sugestivo, pues no sólo vuelve a mostrar la inocuidad de la guerra en sus representaciones videolúdicas, sino que revela las diversas formas en la que los criterios del militamiento se articulan para hacer de la guerra una actividad lúdica, entretenida, anodina, divertida y hasta inofensiva. Aquí la tecnología sigue alienando la violencia, la muerte y la sangre de la guerra, y, de paso, la memoria cultural de los jugadores. Si hay algo que abunda en esta saga, algo que resalta con singularidad es el tecnofetichismo del militamiento. El videojuego no sólo parece rendir culto a la tecnología y sus armas, sino continuamente imagina e indaga sobre los escenarios tecnológicos para sus posibles aplicaciones pendencieras.

Aunque tampoco sin sus respectivas tensiones y contradicciones. Por ejemplo, pensar en la principal arma de la saga, el armamento que, de hecho, da nombre a la franquicia entera, el “Metal Gear”. En casi todos los títulos de la franquicia, existen poderosas armas de alta tecnología que tienen la capacidad de lanzar ataques nucleares indetectables e intercontinentales. El “Shagohod”, el “Peacce Walker”, y los “Metal Gear” son algunas de estas armas. Dependiendo del título de la saga, aparecerá una u otra, pero las más importantes serán los “Metal Gear”. Estas máquinas son tanques bípedos blindados que cuentan con un enorme y variado arsenal integrado que va desde cañones rotativos, misiles antitanques, láseres tácticos de alta energía, hasta un cañón de riel magnético capaz de lanzar ojivas nucleares.

Ahora bien, lo interesante de estas armas tecnonucleares es que su diseño suele ser bestial, es decir, se tratan de máquinas bípedas, gigantes, armadas hasta los dientes y que parecen más un terópodo que un tanque (Ver figura 3.15). Esto es evidente en el diseño del “Metal Gear Rex” y el “Metal Gear Ray”, ya que su constitución es más similar al de un *kaiju*, o sea, a las bestias feroces y gigantes de la cinematografía japonesa como “Godzilla” o “Anguirus”. Así pues, en la serie de *Metal Gear* la tecnología armamentística es representada como un monstruo amenazante, de hecho, el objetivo principal de los primeros títulos de la

saga era precisamente eliminar al “Metal Gear”, destruir la monstruosidad y abominación tecnológica. No obstante, al transcurrir los años, esta terrible máquina imaginaria ha cobrado un papel mítico en la franquicia y se ha vuelto, sobre todo en los últimos títulos, en el arquetipo tecnofetichista de la serie. Por ejemplo, en el caso de *The Phantom Pain*, el objetivo ya no será eliminar el “Metal Gear” sino desarrollarlo. Ya en el título anterior, *Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots* (2008), el jugador más que enfrentarse al “Metal Gear” tenía que activarlo y operarlo en combate, visualizar cómo operaría un arma de semejantes dimensiones y condiciones.



Figura 3.15 Metal Gear Sahelanthropus en la “Base Madre” después de ser decomisada por *Diamond Dogs*.

De la misma forma que en el caso anterior, lo que en principio pudo ser un posicionamiento crítico al tecnofetichismo, más bien pasa a ser un reforzamiento o reformulación, pues el punto del tecnofetichismo es la adoración y el culto al armamento, y el hecho de que un arma como “Metal Gear” sea representada como una aterradora y monstruosa máquina que debe ser destruida podría interpretarse como una diatriba a la casi representación divina de la tecnología bélica en la cultura de masas, ya que destruir armamento es más bien un contrasentido para el militamiento que una directriz. Pero en *The Phantom Pain* no hay una crítica sino un reforzamiento que va más allá, pues ya no se trata de destruir el arma, tampoco de manejar y operar el “Metal Gear” como en entregas anteriores, sino de tener la propiedad de uno para el beneficio económico, político y militar de la CMP, esta máquina de armas es tratada como si fuera un medio de producción para la compañía militar, y, de hecho, lo es.

Pero, a pesar de que esas primeras representaciones tecnomonstruosas que hizo la saga podrían pasar por una especie de comentario crítico al tecnofetichismo del militamiento, lo cierto, es que ese paradigma ya estaba muy presente desde el génesis de la saga. Por ejemplo, el protagonista de los primeros videojuegos de *Metal Gear*, que resulta ser uno de los clones de “Big Boss”, conocido con el nombre en clave de “Solid Snake”, ya contaba con armamento y equipo de tecnología de última generación que le permitía infiltrarse y enfrentarse a la bestial arma. Las tecnologías usadas por “Solid Snake” eran representadas de forma compactas, elegantes, sutiles, pequeñas, precisas y silenciosas, muy acordes a la asepsia bélica y al tecnofetichismo del militamiento. Así pues, de una u otra manera, el tecnofetichismo del militamiento ha estado presente desde el inicio de la saga y su función no se ha limitado sólo a la higiene y atractivo de la guerra, sino a la reproducción de la tecnocultura como remedio de todos los males modernos, incluso de los que ella misma provoca, es decir, la tecnología también puede ser capaz de limpiar sus propias aberraciones tecnológicas y armamentísticas.

La destrucción de los “Metal Gear” ha sido el tema más recurrente de la saga, esto, sin lugar a dudas, se nutre de un discurso a favor del desarme nuclear, incluso, se pueden encontrar varios diálogos y momentos en donde se refleja una abierta posición antibelicista en el discurso de la franquicia. No obstante, lo cierto es que este tipo de videojuegos no pueden escapar de sus relaciones sociales de producción, ya que varios de los esquemas materiales, como los modos de producción imperantes en nuestra actual economía política, quedan replicados de una u otra manera en los modelos del juego. La saga de *Metal Gear*, a pesar de su discurso antibelicista y a favor del desarme nuclear, no es la excepción como se verá en seguida.

Se podría pensar que algunos de los procesos, ciertas imágenes, y alguno que otro elemento de la narrativa, pueden ser leídos como un posicionamiento crítico al militamiento, y aunque en ocasiones parcialmente lo sean, en verdad dichas referencias no alcanzan a completar un proyecto crítico auténtico y efectivo, por el contrario, más bien son el reflejo de las nuevas formas de la economía de guerra, es decir, aquellas pautas que el neoliberalismo ha fomentado y habilitado para el belicismo de nuestros días. Por ejemplo, y por fin enunciando lo perverso de la lógica procedimental de *Metal Gear Solid V*, si se piensa en los procedimientos en los que el jugador puede matar o dejar vivo a sus enemigos, en realidad no hay una contraposición al militamiento, sino más bien es una representación de sus fases. En el título no se obliga a eliminar al enemigo, pero sí se obliga a apropiarlo y aprovecharlo, es decir, procedimentalmente el jugador puede apropiarse de las fuerzas productivas de sus adversarios, no mediante contratos libres, sino con el uso de la fuerza, el colonialismo y el pillaje. Cuando lo pienso detenidamente, este videojuego revela que hay peores destinos que la

muerte, por ejemplo, ser sacado de la tierra natal para ser llevado a una plataforma marítima en medio del mar y ser convencido, persuadido, obligado, e incluso torturado para laborar en una CMP que tiene su propia agenda política, económica y militar.¹¹⁵

A tenor de lo anterior, hay que decir que llama mucho la atención que el antagonista del videojuego, ese tal “Skull Face”, parezca ser el único personaje crítico de su contexto. “Skull Face” tiene una historia cruenta y trágica. En un primer momento parece que su principal propósito es simplemente vengarse de “Zero”, y de paso de “Big Boss”, pero conforme el jugador avanza en las misiones del juego se podrá descubrir que los propósitos y objetivos de este personaje son mucho más profundos y complejos. “Skull Face” procede de una etnia húngara, concretamente de los sículos de Transilvania. En su infancia padeció la ocupación nazi y posteriormente la soviética. Sus padres eran trabajadores de una fábrica de reensamblaje de armas, edificio que fue bombardeado mientras visitaba a sus progenitores. En ese momento quedaría huérfano y marcado de por vida por las cicatrices producto de las graves quemaduras que recibió durante el bombardeo (Ver figura 3.16).



Figura 3.16 “Skull Face” en el Campamento Omega en Bahía de Guantánamo, Cuba.

A pesar de sobrevivir al ataque de la fábrica, su agonía recién comenzaría, ya que sería raptado y torturado por soldados extranjeros, alejado de su tierra natal, obligado a hablar lenguas extranjeras y trabajar desde muy pequeño. Terminaría siendo adiestrado por las fuerzas

¹¹⁵ Como mencioné antes, hay varias escenas de tortura en el título. Aunque parezca una coincidencia o algo fortuito respecto al videojuego tratado en el capítulo anterior, no lo es, ambos videojuegos hacen la representación de una economía política que requiere de ese tipo de ejercicio del poder para producir, perdurar y reproducirse. Ahora bien, hay al menos dos casos en concreto, con personajes como Huey Emerrich y Quiet, en los que visualmente se aprecia cómo mediante tortura se persuade y admite a trabajadores de la CMP de “Big Boss”.

soviéticas, quienes lo obligaron a servir. Sin embargo, desertaría de la facción soviética para refugiarse en Occidente. Allí conocería a “Zero” y a “The Boss”, quienes le ofrecerían un puesto como agente de la CIA. Así pues, “Skull Face” pasaría a ser un agente directo de “Zero”, por lo que conocía varios detalles de los planes más secretos de su sistema de control mundial. En particular un proyecto de homogeneidad cultural y eliminación étnica.

El plan consistía básicamente en controlar a la población del mundo a través del lenguaje. “Zero” había desarrollado una enfermedad mortal causada por una especie de parásito que se aloja en las cuerdas vocales, y el bicho, al desarrollarse, devoraba al huésped, especialmente los pulmones. La peculiaridad de estos parásitos es que su reproducción dependía, supuestamente, de las vibraciones de las cuerdas vocales, es decir, mientras más hablara el huésped, más parásitos se reproducirían en su cuerpo y más rápido moriría. Tras años de investigación y manipulación genética conseguirían crear cepas específicas que pudieran activarse sólo con ciertas lenguas. “Zero” ordenó crear cepas para cada lengua del mundo excepto para el idioma inglés, de esta forma buscaría eliminar cualquier variante cultural del mundo, homogeneizando a la población solo con angloparlantes. Así, “Cipher” habría hecho del lenguaje un arma de destrucción masiva, convirtiendo el inglés en la lengua franca del mundo. Con dicha homogeneidad cultural la implementación del sistema de control social de “Zero” sería mucho más orgánico y fácil de consumir.

“Skull Face” indignado e inconforme con ese plan de eliminación étnica, terminaría rebelándose silenciosamente contra “Zero”. Como agente de “Cipher”, “Skull Face” empezaría a tomar el control de ciertos recursos y unidades operacionales para eliminar paulatinamente la organización desde adentro. A hurtadillas, crearía la cepa de los parásitos de cuerdas vocales del idioma inglés, con la idea de propagarla por el mundo para eliminar a la población angloparlante, generando así un vacío de poder. Complementado a esto, “Skull Face” vendería y distribuiría armamento nuclear a todas las naciones y grupos étnicos del mundo, para que éstos tuvieran igualdad de condiciones militares y no fueran amenazados por ningún tipo de potencia mundial. No obstante, “Venom Snake”, con ayuda de los jugadores, terminarán por frustrar estos planes, salvando así a los anglosajones del genocidio. Más allá de lo fantasioso de esta parte del argumento de la trama, no deja de ser muy sugerente las motivaciones y acciones del villano, sobre todo en relación con el imperialismo y el colonialismo.

“Skull Face” parece hablar por las diversas etnias amenazadas, incluso defender los derechos lingüísticos y culturales de la mayoría, además, es el personaje que más parece oponerse activamente a las estrategias necropolíticas de “Cipher”. No obstante, a pesar de que

este sujeto pareciera representar una especie de voz subalterna en el videojuego,¹¹⁶ en realidad no lo es, pues dejó de ser subalterno cuando olvidó su lengua materna y empezó hablar las lenguas de las potencias mundiales, el mismo personaje admite que no recuerda el idioma de su tierra natal, y, por ende, ha sido despojado de su cultura, familia y voz. Habla con el idioma de sus captores y explotadores, lo que ha repercutido en su propia identidad.¹¹⁷ Al no tener la habilidad de articular sus diatribas en sus propios términos, recurre al lenguaje del poder para dar sentido al mundo, y por esta razón su plan acabará teniendo los mismos fundamentos de sus opresores, es decir, la acumulación de ganancias, pues en la idea de distribuir armamento nuclear hay una base económica de enriquecimiento individual.

Para cerrar, tal vez, “Skull Face” es el personaje que mejor ejemplifica los posibles usos políticos de *Metal Gear Solid V*, ya que éste es, en cierta forma, un subalterno que ha sido completamente hegemonizado, sometido y dominado. Es la figura que representa la falta de voz subalterna.¹¹⁸ Es decir, “Skull Face” es un sujeto que tiene la posibilidad y legitimidad política de hablar y ser escuchado, en tanto que sea capaz de articular su discurso con la lengua y la memoria cultural de las clases dominantes. En síntesis, es un subalterno que no es capaz

¹¹⁶ Aunque existen al menos otros dos personajes que podrían representar mejor dicho papel. El primero es una asesina literalmente muda conocida como “Quiet” que, por cierto, es representada de una manera excesivamente sexualizada, y el segundo, un científico de origen navajo conocido como “Code Talker”. Dado el poco espacio y tinta que nos queda, no podré profundizar en estos personajes, basta con la simple anotación de su subalternidad para futuros trabajos de investigación.

¹¹⁷ Gayatri Chakravorty Spivak escribió un ensayo titulado *¿Puede hablar el subalterno?* que hoy es un escrito canónico en los estudios poscoloniales. Para responder a la pregunta que titula su escrito, Spivak comienza analizando el caso de Bhuvanewari Bhaduri, guerrillera que se ahorcó mientras estaba menstruando para inscribir en su cuerpo el carácter político de su suicidio. Con esto, la autora responde de manera concisa y categórica: “El subalterno no puede hablar”. Ahora bien, hay dos ideas centrales del texto que son muy significativas, a saber, el concepto del subalterno y el problema de su representación. Aquí abordaré la primera y dejaré la segunda para la siguiente nota al pie. Así pues, ¿qué es ser un subalterno para Spivak? Ella sostiene que: “Ser subalterno no es una identidad, es una posición”. Se trata, pues, de una posición donde no se es escuchado. El subalterno puede hablar, pero el punto es que al hablar sea escuchado por el poder hegemónico, pero para que eso suceda, el subalterno necesita acceder al orden del discurso de ese poder, no obstante, de ser así, ya no se podría considerar subalterno, pues ya no ocupa exactamente esa posición. Véase Spivak (2003:297-364).

¹¹⁸ Para Spivak, intelectuales como Foucault y Deleuze no pueden hablar por los subalternos. Esto por tres razones: en primer lugar, la autora se vale de una distinción marxista entre dos tipos de representación: *Vertreten* y *Darstellen*. *Vertreten* hace alusión a una representación política, un sujeto que está autorizado a representar los intereses de un grupo de individuos en ausencia de éstos. Mientras que *darstellen* hace referencia a la descripción de un estado de cosas. También podemos comprenderla como la representación artística, o sea, una pintura, una pieza teatral, una novela, etc. El sentido *darstellen* no tiene un carácter totalmente político, de hecho, se trata de un sentido representacional que difumina el sentido de clase, fundamental para una representación política genuina. Y en este sentido, es que Foucault y Deleuze no podrán representar al subalterno, ya que ellos hacen una representación descriptiva y por lo tanto insustancial en el plano político. En segundo lugar, porque toda representación (*darstellen*) implica cierta interpretación, y al existir esta interpretación, por lo tanto, hay cierta distorsión del mensaje original. Y la razón más potente y llamativa es que si el intelectual del primer mundo representa al subalterno, está creando y reproduciendo las condiciones de silencio que tienen acallado a éste, pues el intelectual occidental estaría asumiendo que el subalterno no puede hablar por sí mismo. *Ibidem*. Esto es algo que se puede notar que tanto el videojuego como “Skull Face” reproducen, es decir, ambos están recreando las condiciones de silenciamiento del subalterno.

de recordar su propia lengua por la imposición de fuerzas imperialistas y que tiene que expresarse en un idioma extranjero para escuchar la voz de su cuerpo virtual; de hecho, si el personaje ha conseguido el poder para virtualmente acabar con el dominio de una lengua franca, resistirse a una hegemonía cultural, y relativamente emanciparse para convertirse en uno de los villanos principales del videojuego, sólo fue posible por dejar su posición subalterna y tener el acceso al poder económico, político y militar de la lengua dominante. Pero dejaré que el mismo personaje lo exprese en sus palabras hegemónicas:

Estados Unidos nunca ha estado compuesto por una sola persona. Pero él [“Zero”] trató de forjar una sola conciencia... Entonces, el mayor buscó un sistema que usaba información: palabras, para controlar el “subconsciente”. Para unir a Estados Unidos y al mundo entero... Antes de caminar o llorar, incluso antes de nacer, su lengua madre era el inglés. Él no conoce el dolor de perder su propio idioma. Todavía no... Yo nací en un pequeño pueblo. Aún era niño cuando fuimos robados por soldados. Soldados extranjeros. Apartado de mis ancestros, me obligaron a hablar su idioma. Con cada nuevo puesto, mis maestros cambiaban a la par de las palabras que me hacían hablar. Las palabras son... peculiares. Con cada cambio, yo también cambiaba. Mis pensamientos, mi personalidad, cómo veía el bien y el mal... Las palabras pueden matar. Las palabras me invadieron, hurgaban y se reproducían en mi interior. Un filósofo dijo: “No habitamos una nación, sino un idioma. No se equivoquen, nuestra lengua materna es nuestra verdadera patria”. Mi patria, mi verdad me fue arrebatada. Al igual que mi pasado. Lo único que queda es el futuro, y el mío es la venganza... Era él quien debía sentir mi ira. Él y el código que eligió como base para el control... Controlando los códigos, Cipher... Zero piensa unir al mundo. Códigos implantados en nuestras cabezas, exprimiendo nuestras mentes mientras se transmite de un huésped a otro. Un parásito en esta tierra. Eso es lo que es Zero... yo lo responsabilizo de acabar con mi libertad.¹¹⁹

Como se oye, este personaje es un “otro” borrado que sólo puede ser comprendido en medida que su expresión pueda ser realizada en una lengua franca del sistema-mundo. Considérese lo siguiente, este villano insiste en su trágica historia, en su pérdida lingüística y cultural, pero el videojuego como tal nunca la enuncia, expresa o representa, sólo habla de su pérdida y ausencia. Por ejemplo, el jugador sólo sabrá de la cultura y lengua materna de “Skull Face” por la ausencia de ésta, sabrá que existe una etnia y una lengua perdida por allí en algún rincón de Europa, pero nunca interactuará con ella en su partida de juego. El jugador sólo entenderá a este personaje por el nombre que le dieron las clases hegemónicas y su rol en la economía política, pero jamás se sabrá cuál fue el nombre que sus padres escogieron. Todo ese bagaje

¹¹⁹ Dos rápidas anotaciones. Primera: el soliloquio del personaje que cito aquí, es enunciado en inglés, aunque el videojuego presenta al jugador distintas traducciones, que en mi caso fue la castellana. Segunda: el filósofo al que hace alusión “Skull Face” es el rumano Emil Cioran (2012:18).

cultural y lingüístico estará virtualmente perdido en la maraña de representaciones, procesos e imágenes del título. Es el ejemplo perfecto de lo que estos videojuegos, como medios de expresión, pueden hacer con la memoria cultural, esto es, representar aquello que vale el esfuerzo recordar y aquello que no, construyendo una memoria cultural hegemónica que ya no es exclusiva de los aparatos del Estado-nación, sino también de las compañías transnacionales. Es, en síntesis, la memoria cultural construida por el neoliberalismo global, la Industria Cultural y el militamiento.

La memoria cultural que *Metal Gear Solid V* configura, prepondera sólo ciertos recuerdos y una visión del mundo, o sea, la de aquellas potencias militares, políticas, culturales y económicas que trataron de adueñarse del siglo XX. En este juego de video, Cuba sólo está presente en tanto que es un territorio ocupado por Estados Unidos, igual que Afganistán sólo está presente en cuanto fue un escenario de la ocupación de la Unión Soviética, y Angola y Zaire sólo están presentes en la medida que sus recursos puedan ser aprovechados por una empresa privada. No obstante, no se verán representaciones de hombres y mujeres cubanos, angolanos, afganos, etcétera.

Esos pueblos, situados históricamente, no cuentan con una voz propia dentro del videojuego, ni se narran los acontecimientos desde su perspectiva histórica o cultural. Dicho sin rodeos, los espacios virtuales que fueron diseñados para el juego de video sólo funcionan como escenario para estampar la visión del mundo que tiene una compañía japonesa en particular, con el único fin de aumentar su acumulación de ganancias.

El problema con toda obra de autor y su marcado criterio individualista es que siempre implica un cierto grado de autoreferencialidad, por lo que, al final, lo que se está jugando en este videojuego son los vicios y sesgos de algunos cuantos productores. “Big Boss” es un soldado muy famoso y reconocido, un combatiente independiente que abandona un grupo secreto, lo más selecto de una elite política y militar, para fundar su propia compañía y con ella implementar su modelo de sociedad. Lo que no deja de sonar muy similar a la propia carrera de Hideo Kojima quien, tras las tensiones con Konami, decidió renunciar a la compañía, a pesar de su alto cargo en la empresa, para fundar casi desde cero su propio estudio desarrollador de videojuegos, dejando así inconclusa la quinta entrega de su saga, o ¿acaso será la saga de Konami?, ¿quién es el verdadero dueño del producto? Una contradicción más a la lista.

A pesar de que algunas de las representaciones procedimentales de este juego de video son muy sugerentes e interesantes, incluso casi críticas, no cabe duda que el título, al final de cuentas, en la negociación lúdica que plantea, salda por consentir y reproducir una visión hegemónica del poder político y militar que la mayoría de los videojuegos de militamiento

producen y perfilan hacia la guerra neoliberal. Lo que es peor, produce una memoria cultural hegemónica que deliberadamente deja fuera a ciertos actores, grupos, comunidades y sociedades que material e históricamente deberían estar presentes en las memorias de los espacios, territorios y acontecimientos representados. Así pues, los subalternos quedan, de nueva cuenta, sin voz ni representación en un medio cultural que se perfila como uno de los más importantes del tercer milenio. O quizás, sólo no se ha visto el panorama completo.

CAPÍTULO IV

Gesta final o ¿cómo se posiciona la subalternidad?

No todos los videojuegos son producto de la industria Triple-A, es posible encontrar algunas otras formas de producción que a su vez muestran la heterogeneidad que hay alrededor de los juegos de video. Según Brendan Keogh (2015:155), se pueden identificar otros modos de producción videolúdicos como el indie, el casual y el bricolaje. Sobre el modo indie, lo primero que hay que decir es que guarda cierta tensión con los criterios productivos de la industria Triple-A, tensiones que tienen que ver con los criterios homogeneizadores, así como los altos niveles de inversión con los cuales se maneja, en total contraste con la industria indie que suele trabajar con presupuestos bastante modestos y manejarse con criterios de producción mucho más experimentales, heterogéneos y arriesgados. El modo de producción indie, por lo general, consiste en individuos o pequeños grupos de trabajo que, gracias a los avances de las tecnologías digitales, no necesitan recurrir a redes de distribución físicas para lanzar al mercado sus juegos de video, ni tampoco precisan de la inversión y supervisión de las grandes editoras, en cambio, se valen de redes digitales de distribución para lanzar sus obras y adquirir cierta rentabilidad, o incluso extraer cuantiosas ganancias de sus productos, alcanzando así una relativa independencia de los criterios de producción dominantes que imponen las grandes editoras de la industria Triple-A.

Si bien, los desarrolladores indies tienen una relativa independencia de la industria dominante, lo anterior no quiere decir que estas dos formas de industria sean completamente antagónicas entre sí, o que las formas de producción del indie busquen una alternativa en el desarrollo videolúdico que sea independiente a la rentabilidad de sus productos,¹²⁰ y mucho menos implican un proyecto reformador o emancipador del videojuego en general. No, el modo indie sigue siendo una parte modular de la Industria Cultural y de la acumulación de capital. A pesar de que los creadores indies no se valgan de redes de distribución físicas, como lo hacen las grandes editoras, esto no quiere decir que muchas de esas redes de distribución digital de las que se valen los creadores indies sean completamente independientes de la industria dominante del videojuego, de hecho, la mayoría de esas redes en realidad forman parte de la infraestructura digital de una constelación de corporaciones dominantes. Para muestra un botón, la gran mayoría de las producciones indies circulan en plataformas como Playstation

¹²⁰ “...la escena comercial independiente sigue enredada con preocupaciones económicas para producir una vida sostenible a partir de sus juegos (como se explica explícitamente en las escenas finales de *Indie Game: The Movie*, que concluyen mencionando cuántas ventas ha realizado cada juego) ...”. Keogh (2015:152-162).

Store de Sony, Xbox Live de Microsoft, o Steam de Valve (Keogh, 2015), grandes emporios transnacionales de Estados Unidos y Japón.

Desde mi punto de vista, esto revela dos cosas: en primer lugar, que existe una competencia mercantil directa entre estos dos tipos de industria, pues ambas ponen a la venta sus productos en los mismos canales de distribución digital del mercado, lo que indica que la principal tensión es económica.¹²¹ Ambas formas de industria buscan captar la atención de los jugadores para tener el mayor margen de ganancia con sus respectivos productos. Mientras que la Triple-A suele recurrir a la espectacularidad de la imagen-exceso, el modo indie busca captar la atención del público con mayor variedad y experimentación visual en sus productos.

Hay que pensar en esto, el jugador puede acceder, por ejemplo, a Play Station Store y adquirir un juego de la Triple-A como *God of War* (2018) o un juego de la industria indie como *Minecraft* (2011). Al acercarse a esos títulos hay algo que resalta a la vista, y es que la representación visual y procedimental que tiene cada uno de estos productos es muy diferente. Mientras que *God of War* fue producido con los criterios de la Triple-A, lo cual implica la fabricación de un apartado visual excesivamente espectacular que intenta emular el mayor realismo posible, valiéndose, además, de una fórmula de juego probada, repetida y ensayada; en *Minecraft* hay un apartado visual mucho más rudimentario que se basa en un mundo virtual que no busca simular un realismo, por el contrario, diseña un mundo hecho a base de píxeles explícitos y deliberados que conforman entidades, personas, árboles, herramientas, armas, bloques de construcción, animales, etcétera, valiéndose, además, de una retórica procedimental de exploración que se puede decir es mucho más arriesgada y experimental, y que parece dotar de una mayor agencia al jugador.

God of War es un título en el que básicamente hay que eliminar a todos los enemigos del camino, no hay mayor misterio, ese es el objetivo principal del videojuego. *Minecraft*, por otro lado, si bien, hay enemigos a los que se puede eliminar, el objetivo general del juego no se trata de acabar con ellos, sino más bien de explorar el entorno virtual y construir cosas a voluntad del jugador. Los enemigos son circunstanciales y hasta cierto punto existe la posibilidad de no entablar conflicto con ellos, pues son prácticamente enemigos opcionales, ya que lo importante, o lo que fomenta la retórica procedimental del videojuego es principalmente la exploración, extracción de recursos, planificación, imaginación y construcción. En otras

¹²¹ “Los juegos independientes también se han convertido en una presencia significativa en las principales tiendas de distribución digital como Steam de Valve, Xbox Live de Microsoft, Playstation Store de Sony y, como se explora en la siguiente sección, App Store de Apple. Tal presencia revela una disputa central con la etiqueta indie: que su antagonismo declarado con Triple-A conduce a una relación inevitablemente simbiótica”. *Ibid*, 156.

palabras, en *God of War* se reacciona solamente a los acontecimientos diseñados por el videojuego, mientras que en *Minecraft* el jugador tiene la posibilidad de accionar y explorar sus propios proyectos lúdicos.¹²²

Luego, están las condiciones materiales que se necesitan para la producción de la cultura visual de cada título. Por lo general, si se busca producir un mayor realismo visual en videojuegos, se requiere de una cantidad ingente de recursos para conseguirlo, o sea, capital y trabajo, situación que, por el momento y al parecer, sólo la industria Triple-A puede darse el lujo. Mientras que la mayoría de los videojuegos de Triple-A exploran un efecto pujante de inmersión visual en la imagen-exceso, los otros modos de producción de la industria como el indie, el casual y el bricolaje suelen ser mucho más modestos en sus apartados visuales.

Si bien, se puede encontrar algunas cuantas excepciones a esa tendencia, lo cierto es que las formas alternativas de producción de videojuegos que cuentan con mayores limitaciones presupuestales suelen perfilar inmersiones visuales mucho más rústicas, rudimentarias y poco espectaculares. Esto, a su vez, dice mucho de los indicadores y requerimientos que la imagen-exceso necesita para producirse, pues dicho régimen visual precisa de bastos recursos para su constitución. Entonces, teniendo en cuenta lo anterior, se puede notar cómo este tipo de imagen es producto de las mismas lógicas de la acumulación de capital y, por esta razón, cuando se habla de exceso en la imagen, no sólo lo hago retórica o simbólicamente, sino también materialmente, pues para producir este tipo de imágenes-exceso se requiere de una gran cantidad de trabajo y capital.

Ahora bien, aunque los otros modos de producción no consiguen amasar la cantidad de recursos necesarios o suficientes para producir imagen-exceso, y pese a la exigua espectacularidad en las imágenes de los juegos de video indies, casuales y de bricolaje, los productos de estas formas videolúdicas han conseguido hacer de esto una de sus principales fortalezas, pues han conseguido crear propuestas visuales que si bien no son para nada espectaculares, en ocasiones suelen ser mucho más interesantes, sugestivas y hasta artísticas. Ya que, al no desarrollar propuestas visuales con las características dominantes del realismo visual impuestas por la industria Triple-A, tienen mucho más margen de maniobra, y una

¹²² Por ejemplo, en *Minecraft* hay partidas de juego que resultan muy atractivas, ya que recrean espacios actuales o históricos. Por poner un caso, existe una partida de un jugador que se dedicó a recrear la ciudad de Tenochtitlan, construyendo, con los recursos del juego, 12 de los 67 templos que conformaron la antigua ciudad. El resultado de esta partida es verdaderamente impresionante, y refleja un poco sobre las diferencias y posibilidades que hay entre un juego de video y otro, diferencias que tienen que ver con la capacidad de agencia y representación que brinda cada uno a sus jugadores. Ver: <https://www.admagazine.com/articulos/tenochtitlan-es-recreado-en-minecraft>

relativa libertad para explorar campos visuales que son incluso más expresivos que aquellos campos propuestos por los títulos de mayor éxito comercial de la Triple-A.

Como se dice coloquialmente, “la necesidad es la madre de toda inventiva” y, en ese sentido, los videojuegos indies han sido especialmente consecuentes con esto y han explorado diversas y variadas formas de experimentación, tanto en los apartados visuales como en los procedimentales de sus obras, experimentos que han conseguido resolver limitaciones presupuestales y crear propuestas videolúdicas bastante destacables y originales. Casos como *Limbo* (2010), *This War is Mine* (2014), *Inside* (2016), *Braid* (2008), *Little Nightmares* (2017), *Cuphead* (2017), *Papers Please* (2013), *That Dragon, Cancer* (2016),¹²³ y un largo etcétera, son muestras de que el modo de producción indie puede generar diversas experiencias de juego, así como propuestas visuales que ya han marcado una fuerte impronta en la cultura de nuestro inicio de siglo.

En segundo lugar, hablando de la competencia manifiesta entre desarrolladores indie y desarrolladores Triple-A, hay que decir que esta supuesta rivalidad no significa una verdadera desestabilización de los criterios dominantes que orientan la producción de videojuegos. Incluso, podría afirmar que la industria indie complementa a la Triple-A, ya que ésta última no suele tomar riesgos para sus fabricaciones videolúdicas —generando así experiencias de juego bastante homogéneas que más o menos tienen asegurado su éxito comercial—, pareciera que el modo indie suele cubrir con esas falencias de experimentación, riesgo, exploración y variabilidad de la que carece la industria dominante, dotando, a su vez, de cierto dinamismo, frescura y diversidad, así como también de cuantiosos dividendos a las corporaciones

¹²³ *Limbo* es un juego de lógica y de plataformas donde un niño despierta en un bosque oscuro y tiene que encontrar a su hermana, destaca principalmente por su aparato visual que remite al cine negro, el cine mudo, y de algún modo, al expresionismo alemán. *This War is Mine* es un juego de supervivencia que está inspirado en el Sitio de Sarajevo de la Guerra de Bosnia, la particularidad del título es que no está enfocado en el combate entre soldados, sino en la supervivencia de la población civil en medio del conflicto armado. *Inside* es una distopía de lógica y plataformas en el que un niño tiene que escapar de una corporación gubernamental privada que hace experimentos con humanos en un mundo postapocalíptico. *Braid* es un juego de plataforma lógica en el que el jugador puede regresar y jugar con el tiempo para corregir sus errores en la partida, al principio parece que el protagonista quiere salvar a una princesa, pero al final se revela que el jugador estaba en el rol de un acosador y no de un salvador. *Little Nightmares* es un cuento de horror de plataforma lógica en el que una niña hambrienta tiene que escapar de un barco de abastecimiento, mientras que en los niveles bajos de la nave tendrá que enfrentarse a criaturas que trabajan en la conserjería y en la cocina, mientras que en los niveles más altos tendrá que escapar de otras criaturas que comen vorazmente todo lo que se les ponga en frente. *Cuphead* es un juego de plataformas “matamarcianos” que sobresale por su apartado gráfico, ya que evoca a los dibujos animados de 1920 y 1930, el título fue animado en su totalidad con la técnica de animación de la época, es decir, usando el rotoscopio. *Papers Please* es una simulación del trabajo de un inspector de aduanas de un estado comunista ficticio, el punto es decidir a quién se concederá o negará el permiso de entrada al país, y soportar la carga mental y emocional que esto supone; por último. *That Dragon, Cancer* es una autobiografía de los creadores del videojuego, es decir, de un matrimonio al que su hijo fue diagnosticado con cáncer terminal al año de edad, la calidad inmersiva del juego trata de expresar y transmitir la carga emocional de una crianza atravesada por las dificultades de la enfermedad.

dominantes de juegos de video. De hecho, puedo decir que ambos tipos de industria forman parte de dos elementos articulados de la Industria Cultural, es decir, ambos modos de producción son su armonización.

El hecho de que los videojuegos indies estén disponibles en las tiendas digitales de Microsoft, Sony y Valve, implica un nuevo flujo de ganancias para dichos emporios comerciales. Por supuesto, como intermediarios en la distribución, evidentemente perciben y extraen ganancias del trabajo de aquellos desarrolladores que se hacen llamar independientes. Pero hay todavía más escenarios que delatan la armonización de estas dos formas de producción, por ejemplo, cuando los experimentos videolúdicos indies resultan ser comercialmente muy exitosos, rápidamente suelen ser comprados por las grandes editoras o por las transnacionales de tecnologías digitales, como fue el caso de *Minecraft*, que, a pesar de haber sido desarrollado y comercializado completamente de manera indie, dado su apabullante número de ventas terminó por ser adquirido por Microsoft, y todavía hoy sigue generando numerosas utilidades y beneficios al gigante de la computación.¹²⁴

Ahora, aunque no me detendré mucho en ello, debo hablar rápidamente sobre la industria casual de videojuegos. Es decir, son todos aquellos juegos de video que se crean para dispositivos móviles, como teléfonos celulares, o para las redes sociales y que suelen ser de uso cotidiano. Esta clase de videojuegos usualmente son diseñados para ser lo más intuitivos posible, de tal manera que cualquier persona pueda entretenerse con ellos, por lo que tienen dificultades sencillas y equilibradas que permiten captar la atención del mayor número de personas (Keogh, 2015: 156). Con esto se puede inferir que la industria casual de videojuegos busca crear una base de jugadores que abarquen todas las edades, todos los géneros y todas las clases incrementando así sus posibilidades de venta. Se tratan de juegos campechanos que narran o muestran ficciones bastante llanas a través de campos visuales muy coloridos y aunque no se comparan con los campos visuales de la simulación realista ni con las complejas dificultades de juego de la Triple-A, estos tipos de videojuegos también han conseguido realizar propuestas visuales muy ostentosas en el plano de la segunda dimensión. Concretamente estoy hablando de juegos de video del estilo *Candy Crush Saga* (2012), *Angry Birds* (2009),

¹²⁴ Siendo más precisos, en realidad Microsoft no sólo adquirió *Minecraft*, sino también al estudio desarrollador independiente que lo produjo, Mojang Studios. Ver <https://www.vidaextra.com/industria/la-historia-no-contada-sobre-la-compra-de-mojang-por-parte-de-microsoft> Este evento, a mi juicio, podría considerarse como la evidencia de que la tendencia monopólica a la que está expuesta la industria videolúdica es palpable, es decir, que el videojuego también está a merced de la concentración de capital. A su vez, demuestra su faceta modular como Industria Cultural, pero más importante aún, que el supuesto antagonismo entre la escena indie y la Triple-A es sólo aparente, ya que su relación simbiótica es mucho más armónica de lo que parece.

FarmVille (2009) o *Among Us* (2018),¹²⁵ producciones que buscan ser amables con la experiencia de juego que ofrecen. Estas obras videolúdicas son bastante comunes en el transporte público de la Ciudad de México, basta con un viaje en el metro, o en los camiones, para atestiguar cómo diversas personas aprovechan los largos trayectos de regreso a sus hogares después de una dura jornada laboral para jugar con alguno de estos títulos y aminorar lo mejor posible la carga de las travesías urbanas.

Esta clase de videojuegos casuales tampoco representan una alternativa a las lógicas de producción de la industria dominante de los videojuegos, por el contrario, son un módulo, un brazo, una rama más de esta forma de Industria Cultural. A pesar de que no cuentan con el alto grado de simulación visual del realismo, los títulos casuales suelen presentar una espectacularidad visual propia de su nicho, mucho más modesta, pero aun así lo suficientemente rimbombante para encajar en el mercado visual de nuestra época. Insisto, no llega a emular el panorama visual de la mayor de las industrias culturales de los videojuegos, pero tampoco escatima en colores, luces, modelados, figuras, transiciones, montajes frenéticos y encuadres saturados. Hasta ahora, lo que parece más común a todos los modos de producción videolúdicos que he discutido hasta aquí es que son industrias que perpetúan la lógica de ganancia económica como el único propósito de la técnica informática y digital, lo que, a su vez, delata que está al servicio de la racionalidad instrumental de nuestra modernidad tardía.

Tal vez la única excepción sea el modo de producción videolúdico al que Keogh se refiere como bricolaje, y que también me gustaría llamar acá como modo artesanal. Si la industria de videojuegos casuales está trazada para propiciar el consumo de un público más amplio, en contrapartida, la escena del videojuego artesanal parece volcarse a ser producido por un público más amplio. Y es que la mayoría de las industrias, desde la Triple-A, la casual y en mayor o menor medida la indie, han sido tradicionalmente orientadas y desarrolladas

¹²⁵ *Candy Crush Saga* fue originalmente un videojuego para la red social de Facebook que terminó publicándose también para sistemas Android, iOS y Windows Phone, el punto del juego es mover caramelos de colores adyacentes en un tablero para formar una fila o columna con al menos 3 caramelos del mismo color y acumular así puntos. *Angry Birds* es, tal vez, el videojuego casual más popular de todos, se basa en lanzar pájaros furibundos que buscan proteger sus huevos de unos cerdos, el jugador tendrá que calcular la trayectoria y la potencia del lanzamiento para causar el mayor daño posible a las estructuras de los cerdos y acabar con ellos. Al mismo tiempo es el videojuego casual más controversial de todos, pues según Edward Snowden este videojuego era utilizado por la Agencia Nacional de Seguridad como herramienta de vigilancia que era capaz de recabar información del jugador y desviarla a las bases de datos de algunas agencias de inteligencia, ver: <https://www.rcinet.ca/es/2014/01/28/angry-birds-una-herramienta-de-vigilancia-de-acuerdo-con-edward-snowden/>. *FarmVille* es un juego sobre gestionar una granja virtual en el que se puede plantar y cosechar cultivos, árboles, así como también criar animales domésticos. *Among Us* es un título multijugador en línea que se desarrolla en una aeronave espacial donde un grupo de tripulantes supervisan el adecuado funcionamiento de la nave, al mismo tiempo que investigan a los impostores que se encargan de sabotear el vehículo espacial y asesinar furtivamente a la tripulación.

prácticamente de manera exclusiva por hombres, más precisamente, por hombres blancos occidentales de clase media alta. En efecto, históricamente los juegos de video han sido el producto del desarrollo de aquellos varones que pueden permitirse una educación superior en ciencias, informática, matemáticas, ingenierías y tecnologías en general (Keogh, 2015:158). No se puede olvidar que el surgimiento de los videojuegos brotó justamente de los departamentos de ciencia de las universidades que fomentaban el virtuosismo tecnológico, la delineación informática y la programación de computadoras. Lo que me lleva afirmar lo siguiente: históricamente los juegos de video han sido producidos por un grupo demográfico privilegiado que, en definitiva, cargan a costas sus respectivos sesgos de clase, raza y género, lo cual se refleja no sólo en las formas de producción videolúdica, sino también en las representaciones que construyen y diseñan para sus experiencias de juego.

En cierto sentido, esto también explica, en parte, la homogeneidad en la que los videojuegos más comerciales suelen caer continuamente, pues los sesgos de sus desarrolladores, que provienen de un cierto sector de nuestras sociedades, están vertidos consciente o inconscientemente en sus obras videolúdicas. El videojuego ha sido históricamente dominado por un pequeño grupo de personas que, para colmo de males, suelen estar asentadas en una metrópoli, lo cual genera una cultura de alienación y una división internacional del trabajo que refuerza significativa la idea de un centro y una periferia global, así como reproduce relaciones de subordinación entre una y otra. Asimismo, en la mayoría de los casos videolúdicos, a razón de lo anterior, se han reiterado las identidades que valen el esfuerzo representarse y aquellas que no.

No obstante, el modo artesanal videolúdico cambia y trastoca todo lo anterior, pues ahí no se centra tanto en crear videojuegos para más tipos de personas, sino de tener más tipos de personas creando videojuegos (Keogh, 2015:158). Efectivamente, la “escena” del bricolaje está conformada por personas de identidades diversas que crean juegos de video con los conocimientos que amasan en sus distintas formaciones, trayectorias e intersecciones, así como también con ayuda de programas de desarrollo de videojuegos que circulan digitalmente en las redes y que permiten una producción mucho más accesible para el diseñador neófito, lego o amateur, que a pesar de su denodado entusiasmo, no cuenta con el virtuosismo tecnológico para elaborar obras videolúdicas. Así pues, aquellas personas que fueron históricamente alienadas del desarrollo de los videojuegos poco a poco han ido ganando terreno en esta trinchera artesanal.

Hay otra diferencia importante a considerar entre el modo artesanal de producción y las formas más industriales que he mencionado arriba. Una diferencia que es fundamental, y que

abre algunas cuantas y excitantes posibilidades de representación visual y procedimental que tiene que ver precisamente con el ámbito económico. Habitualmente las creaciones de bricolaje, que suelen ser hechas por un público amateur, no suelen subordinar sus razones y métodos de producción a la lógica de rentabilidad y obtención de ganancias, por el contrario, estas obras suelen estar encaminadas a convertirse en nuevas formas de expresión para sus autores. Los videojuegos artesanales, si bien, recurren a redes de distribución digital, no suelen ser aquellas redes digitales propiedad de los grandes consorcios comerciales de tecnología y videojuegos, que los títulos de la Triple-A, el indie, o la escena casual emplean para su distribución. Estos videojuegos artesanales, por lo general, se distribuyen en redes digitales mucho más abiertas y que no son propiedad de grandes corporaciones, sino que forman parte de las mismas redes (no necesariamente digitales) de los creadores artesanales. El bricolaje, por lo general, se distribuye de mano en mano, de computadora en computadora, de voz en voz, directamente de su creador y comúnmente sin costo alguno para el jugador. Son juegos que emanan de la necesidad de crear y expresar las inquietudes de sus desarrolladores, en los términos en los que sólo los juegos de video permiten (Keogh, 2015:159).

Como se ve, esta forma de producción tiene discrepancias muy concretas y bien profundas respecto a las otras formas de producción videolúdica, ya que al no tener como objetivo primordial el margen de ganancias, las licencias que se pueden tomar respecto a los criterios dominantes de producción videolúdica son considerables, siendo las más obvias los elementos visuales y procedimentales, pues las obras videolúdicas artesanales están mucho menos centradas en el realismo visual o la calidad inmersiva del juego y mucho más preocupadas por explorar las formas de expresión que tiene el medio, dando cabida a títulos muy rústicos en su aparato visual pero que exploran representaciones de las formas de vida que los videojuegos, sobre todo los del tipo Triple-A, no suelen o quieren representar.

Por mencionar algunos cuantos casos artesanales: *Cart Life* (2011), *Lim* (2012), *The Graveyard* (2008), *September 12th* (2003), *McDonald's Video Game* (2006), etcétera,¹²⁶ los

¹²⁶ *Cart Life* es casi un simulador de pobreza, el jugador selecciona uno de los tres vendedores ambulantes que ofrece el juego como avatares y tendrá que ayudarlos a gestionar sus puestos de venta, así como también cuidar la salud, las familias y los intereses de los personajes. *Lim* es un videojuego en el que el jugador controla un cuadrado multicolor que se mueve por un laberinto, en el camino se interactúa con otros cuadrados de diferentes colores que suelen atacar repentinamente, el juego trata de mostrar la experiencia de la violencia de habitar un espacio social liminal. *The Graveyard* es un poema visual y procedimental, un juego muy corto en el que el jugador simula el paseo de una anciana por un cementerio; *September 12th* es una propuesta lúdica en la que no se puede perder ni ganar, el jugador visualiza una aldea del Medio Oriente donde habitan civiles y alguno que otro terrorista, éstos pueden ser eliminados al bombardear sus posiciones, pero inevitablemente el ataque provocará daños colaterales, ya que alcanzará y matará a civiles inocentes, así pues, los sobrevivientes de los ataques al ver a sus familiares o congéneres muertos, terminarán por transformarse en terroristas, haciendo que la aldea albergue cada vez más y más de ellos. *McDonald's Video Game* es un videojuego de estrategia en tiempo real en el que el

cuales no necesitan de una técnica y/o tecnología depurada para su aparato visual, pues parecen tener más interés en diseñar modelos procedimentales que sean muy competentes para representar una realidad social, política o cultural. Realismo y realidad no son precisamente lo mismo, mientras los títulos de la Triple-A quieren representar un cierto “realismo”, los títulos artesanales parecen querer representar más bien la realidad de sus autores. Por tanto, de una u otra manera, estos tipos artesanales de juego de video buscan fomentar una reflexión o el acercamiento de los jugadores a temas de nuestro acontecer y devenir cotidiano como la precariedad, la intolerancia, el tiempo, la guerra, la corrupción, etc., es decir, son una representación discursiva, visual y procedimental de aquellas experiencias que tienen muchas formas de vida hoy día. No se trata solamente de crear una calidad inmersiva, sino de transmitir un mensaje para que el jugador, a través de la pantalla y el juego, pueda reflexionar y ser más sensible al vaivén patológico del mundo actual.

Aquí se puede atisbar la complejidad que tienen los videojuegos artesanales, de hecho, no tengo la certeza de considerar a éstos como un producto de las industrias culturales, ni en el sentido que le dan los Estudios Culturales, ni tampoco en el sentido que denuncia la Teoría Crítica, es decir, creo que la escena del bricolaje no pareciera ser precisamente una forma de Industria Cultural, incluso podría pensar que este modo artesanal se despliega, maniobra y descifra al margen de cualquier tipo de industria. Esta producción videolúdica no busca margen de ganancia, no descansa en un virtuosismo tecnológico, ni requiere de una técnica esforzada y sostenida, ni del trabajo industrial de un ejército de trabajadores, tampoco se planifica para su circulación extensiva y no se produce ni consume de manera masiva.

Ahora bien, he dedicado algo de tiempo y tinta a estos modos de producción, para distinguir las posibilidades que tienen estas tecnologías del juego, porque muy probablemente el siguiente título que analizaré responde a la forma artesanal de producción. Y digo tal vez, porque seguramente las formas de producir videojuegos no se agotan en la propuesta taxonómica de Keogh. Por ejemplo, todavía quedaría por discutir modos de producción como la de *serious games*, es decir, videojuegos que pueden ser desarrollados desde el ámbito académico y pedagógico, y no necesariamente responden a un modo industrial de producción, ni tampoco tienen un objetivo comercial o de simple entretenimiento, sino que tienen metas orientadas a la educación, instrucción y capacitación. También habría que vislumbrar si se

jugador será director de McDonald's, el punto del juego es supervisar y controlar todos los procesos productivos de la empresa, evitando a su vez que vaya a la quiebra, para esto el jugador tiene muchas opciones cuestionables que van desde alimentar al ganado con hormonas de crecimiento hasta sobornar a ecologistas, nutricionistas o políticos para conseguir ciertas ventajas.

puede hablar de otros modos de producción videolúdicos que se desarrollan alrededor del mundo y que podrían contar con diferentes esquemas de colaboración, por ejemplo, cabe la pregunta: ¿se podría pensar en la existencia de modos de producción comunitarios de videojuegos? Además, se tendría que considerar aquellos videojuegos hechos directamente por ciertos partidos políticos, o incluso indagar si se puede pensar en modos de producción emprendidos directamente por los diferentes Estados o gobiernos del mundo, identificar juegos de video que se realizan con los recursos públicos de la población.

Sin embargo, dadas las características que los videojuegos artesanales muestran por su marginalidad comercial,¹²⁷ he optado por hacer mi siguiente análisis con la guía de esta categoría, ya que permite tener presente algunas particularidades importantes sobre el tema, como, por ejemplo, las posibles y variadas articulaciones que admiten al alejarse o desviarse de la tendencia acumulativa de ganancia, y que he identificado en este título. Empero, no puedo negar que dadas las articulaciones que manifiesta el siguiente videojuego en particular, también se revelan ciertos elementos que permitirían suponer una probable o relativa superación o reformulación de lo que entiendo como modo artesanal videolúdico. Por mencionar sólo uno de ellos, al parecer el modo artesanal, al menos en el mundo anglosajón, exhibe un marcado individualismo en la producción videolúdica, que no se sigue necesariamente del caso que trataré en las siguientes páginas.

Sin mayor dilación, es momento de aproximarse al último videojuego que analizaré aquí, y que más adelante podré contrastar con los análisis previos. El juego de video que discutiré acá se titula *Gesta Final: Camino a la Victoria*. Se trata de un videojuego de origen cubano que representa algunas de las batallas que fueron los primeros pasos para el triunfo decisivo de la revolución en la isla. Dicho videojuego fue desarrollado por los Estudios de Videojuegos y Materiales Audiovisuales (EVIMA), institución especializada en la creación de software del Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE), que de ahora en adelante simplemente enunciaré como Joven Club.

Este club es una red de centros tecnológicos que fueron implementados desde 1987 en toda la isla con la intención de acercar y familiarizar a la población cubana con las tecnologías de la información, así como brindar servicios públicos y gratuitos de cómputo. La iniciativa provino de la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC) y fue institucionalizada por el gobierno

¹²⁷ “Las escenas de bricolaje desafían poderes e inversiones arraigados, y muestran nuevos significados y valores que los videojuegos podrían tener más allá de la estrecha ‘cultura de la alienación’. Ignorar estas escenas en una discusión sobre las industrias culturales de los videojuegos es ignorar una intervención significativa en un medio tradicional y sistémicamente hegemónico y patriarcal.” Ver Brendan Keogh (2015, 152-162).

cubano de Fidel Alejandro Castro Ruz poco tiempo después. Esta red de servicios computacionales que proporciona el Joven Club estuvo a cargo de la UJC hasta 2010, ya que en ese año pasaron a formar parte de una unidad presupuestaria del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones. Todos los servicios del Joven Club fueron gratuitos desde su fundación hasta el 2014, año en el que, gracias a las transformaciones económicas que emprendió el entonces presidente Raúl Modesto Castro Ruz, comenzaron a cobrar sus servicios de cómputo a la población. No obstante, hay que situar la producción del videojuego que analizaré a continuación y que corresponde al momento previo de la reformulación de los Joven Club, es decir, cuando todavía se trataba de una iniciativa social gratuita y destinada a la alfabetización informática de la población cubana que era gestionada directamente por el Ministerio de la Informática y las Comunicaciones de la isla.

Los Cayuelos

Gesta Final comienza de una forma mucho menos dinámica en comparación con otros videojuegos del género, por ejemplo, lo primero que verá el jugador tras las cortinillas y el título del juego será un menú principal estático que contiene elementos como el “inicio de partida”, la “carga de partidas”, las “opciones de configuración” y los “créditos del juego”. Este menú es presentado de una forma bastante austera considerando las pautas de las industrias dominantes, aunque musicalizado, está completamente desprovisto de animación, movimiento o acción narrativa. Usualmente, la mayoría de los títulos Triple-A diseñan sus menús principales de una forma mucho más aparatosa, con bastante grado de animación e interacción, e iniciando desde ese punto la acción narrativa, permitiendo así una aparente indiferenciación entre lo diegético y extradiegético en la narrativa del videojuego, dando con esto una mayor ilusión de realismo, y de que, en algunos casos, las opciones de configuración del juego de video forman parte de la historia del mismo. Menús de este tipo se pueden ver en *Black Ops*, pero sobre todo en *The Phantom Pain*, donde existe un estilo muy cinematográfico en la presentación. No obstante, en *Gesta Final* esto no sucede, pues el menú principal de este título deja claro que es un elemento extradiegético de la historia del videojuego.

Al seleccionar jugar una partida nueva, se despliega una pantalla con imágenes donde se muestra al jugador tres distintos perfiles a elegir para jugar la partida. Cada uno de estos perfiles sugiere los datos de los personajes que serán los avatares del juego. Esto es representado con imágenes que muestran los carnets de identidad de cada personaje. Antes de

que el jugador escoja el de su preferencia, puede revisar uno por uno los perfiles para indagar sobre los datos generales, observar la fotografía del rostro del personaje, así como leer una nota adherida con un clip que abona más información sobre las habilidades y el armamento que usa cada avatar para la batalla (Ver figura 4.1).



Figura 4.1 Uno de los perfiles que el videojuego permite escoger al jugador para su partida.

Si bien, los nombres de los personajes de estos perfiles no están a la vista, tanto en las fotografías como en las notas adheridas se podrá advertir claras alusiones a tres de los principales líderes guerrilleros del Movimiento 26 de Julio, a saber, Fidel Castro, Ernesto “Che” Guevara y Camilo Cienfuegos. Las fotografías del carnet de identidad no son una representación fiel de los actores de la Revolución Cubana, pero comparten muchos de los rasgos más característicos de esos revolucionarios latinoamericanos.

Además del enorme parecido físico que tienen las imágenes, se observan algunas otras insinuaciones, como, por ejemplo, alusiones respecto al armamento utilizado. Resulta que las armas que mencionan las notas adheridas fueron las armas que realmente usaron los tres guerrilleros en combate. En el perfil alusivo a Castro, la nota menciona que porta un Fusil Springfield para francotirador, arma con la cual Castro luchó, e incluso posó en diversas fotografías. En el perfil referente al “Che” Guevara, la nota menciona que va equipado con una Carabina y el jugador podrá comprobar que se trata de la representación gráfica de una Carabina M1, el arma predilecta del “Che” durante su participación en la Revolución Cubana.

Finalmente, en el perfil concerniente a Camilo Cienfuegos se menciona el uso de “una pistola ametralladora Thompson” (Subfusil Thompson), que, en efecto, fue el arma preferida del guerrillero cubano.

Es curioso que el videojuego no quiera hacer explícito que los avatares a elegir sean estos tres actores de la Revolución Cubana, pero las imágenes son obvias referencias a dichas figuras revolucionarias. No obstante, en palabras de la directora de *Gesta Final*, Haylin Corujo: “El jugador se siente identificado con la historia de Cuba, puedes ser partícipe de los combates que se liberaron en la guerra del 56 al 59. Optamos porque ninguno de los personajes se identifique con ningún líder revolucionario, pero lo que sí quisimos hacer fue situarlos en su momento”.¹²⁸ Y lo cierto es que los desarrolladores del juego consiguen parcialmente su objetivo. Si bien, al elegir uno de estos perfiles como avatar el jugador podría sentirse identificado con el personaje, en verdad, durante las misiones, el jugador no es un supersoldado, sino más bien un miembro de la tropa, ya que no se siente el peso del liderazgo, el jugador no es un héroe o protagonista de la gesta revolucionaria, sino un luchador más.

Una de las razones para afirmar lo anterior, es que en ningún momento el videojuego interpela de forma diegética al jugador, en todo caso, las indicaciones que se hacen durante la partida son siempre extradiegéticas. Esto contrasta, por ejemplo, con *Black Ops* o *The Phantom Pain*. Como dije en su momento, los compañeros de Mason, sobre todo Woods, están la mayoría del tiempo interpellando directamente al personaje para que cumpla con ciertas indicaciones, al igual que Miller lo hace con “Venom Snake”. En contraste, en *Gesta Final*, no se utilizan este tipo de recursos auditivos, dialógicos y narrativos (probablemente por la naturaleza artesanal del título), y no se ven ni escuchan órdenes de ningún personaje durante la partida de juego, ni mucho menos que el avatar las emita a la tropa, tampoco se hacen instrucciones de fuego y maniobra en los escenarios, por el contrario, todo se presenta previamente de manera textual, fijando así los objetivos de las misiones con rótulos y sin ninguna clase de recordatorios diegéticos durante la partida.

Uno de los máximos líderes de la Revolución Cubana fue Fidel Castro, ahora bien, al elegir a este personaje alusivo como avatar, el juego no le da un marcado protagonismo más allá del que tiene el jugador (aunque esto último es algo discutible como se verá un poco más adelante). Por ejemplo, las representaciones de los demás integrantes de la tropa que aparecen en pantalla durante los escenarios de juego, en ningún momento se dirigen al avatar como si fuera el comandante al mando, ni de manera verbal, textual o simbólica. Se podría pensar que

¹²⁸ Ver: <https://www.fayerwayer.com/2013/04/la-revolucion-cubana-contara-con-su-videojuego/>

esta “carencia” se debe a la falta de recursos, experiencia o virtuosismo tecnológico de los diseñadores cubanos, sobre todo si se tiene en cuenta el bloqueo económico que históricamente ha limitado el desarrollo del país caribeño. Pero si se medita con atención, las palabras de la directora del proyecto sugieren que, de hecho, ese fue el principal propósito del diseño videolúdico. El videojuego busca que el jugador no se identifique con ningún líder revolucionario, sino con la historia de Cuba, o al menos, con lo que se percibe como una parte de la memoria cultural de la Revolución cubana.

Una vez seleccionado el perfil del avatar, que más tarde se descubrirá como una opción malograda, el videojuego solicita ingresar el nombre de jugador. Al hacerlo, inmediatamente comienza una cinemática que da inicio a la narración del videojuego. Esta secuencia muestra el embarque del grupo guerrillero el 25 de noviembre de 1956 en Tuxpan, Veracruz. Este será el único momento en el que una voz humana (evidentemente grabada) interactuará con el jugador. Dicho narrador usa un buen manejo de voz, una buena dicción y un tono solemne para transmitir la épica del evento. La voz narra brevemente las dificultades del viaje hecho por los 82 combatientes a través del Golfo de México. Menciona que, después de una semana de navegación, el grupo se vio obligado a desembarcar antes de lo previsto, y que el descenso se realizó en la zona de Los Cayuelos a dos kilómetros de Playa las Coloradas.

Según el narrador, este desembarque anticipado se hizo porque la nave en la que viajaban los revolucionarios, el famoso Granma, había sido divisado por un barco de cabotaje, lo que significaba el riesgo de captura antes del arribo al destino final. La zona del ya mítico desembarco del Granma fueron los manglares de la costa, el peor lugar para un desembarque, pues el lugar hizo extremadamente dificultosa la incursión del grupo hacia tierra, aunado al hecho de que la tropa estaba bastante desorientada, así como el peligro de la aviación enemiga sobrevolaba la zona. La situación no podía estar más al límite; este asalto fue uno de los momentos más críticos y tensos que experimentaron los combatientes en aquel momento. El escenario ideal para exponer al jugador a la primera misión del videojuego (Ver figura 4.2).

Pero, a pesar del tono épico con el cual el narrador cuenta la representación de los hechos, en términos procedimentales, la primera misión del juego es bastante plana. Hay que tener en cuenta que ésta es una misión introductoria, básicamente un tutorial de los comandos e interfaces que el jugador necesita aprender, o, mejor dicho, con los cuales necesita familiarizarse para desempeñar su partida de juego. El jugador dispone del avatar en la costa, justo antes de entrar en los manglares. Aunque se desplaza armado, el avatar no dispone de munición. Sin balas para defenderse o atacar, el jugador debe avanzar, pues hay un tiempo límite para cumplir con el objetivo de la misión, que simboliza el tiempo que tienen los

guerrilleros antes de ser detectados por el enemigo. El trayecto es lineal y el entorno gráfico pretende simular los manglares de una forma convincente, a pesar de no contar con la mejor tecnología o la suficiente técnica inmersiva para dicho propósito, pero la interacción que se tiene con éstos es bastante razonable.



Figura 4.2 Cinemática introductoria donde se muestra el desembarco del Granma.

Mientras el jugador se adentra en los manglares, es posible escuchar el zumbido de cientos de mosquitos y las hélices de un avión, si el jugador es curioso, también podrá verlo sobrevolar en el cielo del entorno gráfico. Además, se pueden ver a los compañeros revolucionarios avanzar con su armamento a cuestas, evitando así que sus instrumentos de guerra se mojen y atrofien. El objetivo de la misión es muy simple, se trata de recuperar la salud deteriorada y reunirse con los compañeros que han acopiado la munición en tierra firme. Así pues, el jugador sortea algunos cuantos obstáculos como saltar un tronco, eludir algo de vegetación, recuperar la salud dañada, reunirse con los compañeros, y con ello, acabar con el primer escenario del juego.

Luego de la misión del desembarco, el siguiente escenario sitúa al jugador en el “bautismo de fuego” de la tropa revolucionaria, es decir, el combate de Alegría de Pío. Se dice que después de tres días de intensa y dificultosa marcha por terrenos pantanosos, los combatientes llegaron a un monte poco denso que estaba rodeado por cultivos de caña. Dada la inexperiencia de los rebeldes, decidieron descansar en el lugar, pero fueron rápidamente

detectados por las fuerzas enemigas y atacados ferozmente. Tras un contundente ataque aéreo y una mortal reyerta entre rebeldes y soldados del ejército cubano, las fuerzas de la tropa de guerrilleros diezmaron de manera considerable sus fuerzas, al punto de la aniquilación. Así pues, el jugador deberá enfrentarse de manera virtual a dicha situación que se presenta como argumento para la partida del nivel.

El objetivo de la misión es prácticamente sobrevivir, repeler en medida de lo posible el ataque y retirarse a través del cañaveral. Curiosamente, de la misma forma en la que Alegría de Pío significó el “bautismo de fuego” para los combatientes revolucionarios, el jugador también tendrá aquí su “bautismo de fuego virtual”, pues será la primera vez que se maniebre y elimine a los enemigos del entorno gráfico. Finalmente, al superar las dificultades del escenario, el videojuego ofrece un intersticio en el que se presentan, con una muy austera animación, algunos datos sobre el acontecimiento. Por ejemplo, se menciona que de los 82 miembros de la tropa rebelde que desembarcó del Granma, sólo 12 rebeldes consiguieron reagruparse y continuar con el plan original del movimiento.

La tercera misión que ofrece el videojuego es el ataque al cuartel de La Plata. Luego de que el movimiento revolucionario consiguiera recuperarse del duro golpe de su primera derrota en Alegría de Pío, y una vez que reclutaron a ocho campesinos, recuperaron a seis de los compañeros del Granma y fueron reforzados por tres integrantes del Movimiento 26 de Julio provenientes de la ciudad de Manzanillo, el grupo rebelde preparó un ataque a un pequeño cuartel que estaba cerca del lugar donde acampaban. Se dice que el asalto a La Plata fue de gran valor estratégico para los guerrilleros, incluso a pesar de la poca envergadura que esta ofensiva tuvo desde el punto de vista militar, pues gracias a esta escaramuza se demostró que el movimiento revolucionario seguía en pie y luchando, lo que significó un duro golpe mediático contra la dictadura de Fulgencio Batista. En términos estratégicos, esta acometida también significó un importante aprovisionamiento de materiales y recursos, principalmente suministro de armas y municiones. La toma del cuartel de La Plata significó un modesto triunfo militar, pero una gran victoria propagandística, moral y anímica, así como una declaración de principios por parte del movimiento revolucionario.

En seguida, el jugador podrá continuar su partida en el cuarto escenario, donde se hace la representación de una de las batallas más recordadas de la Revolución cubana, una de las más importantes para la guerrilla, ya que prácticamente significó el inicio de la liberación de la Sierra Maestra, o bien, la toma del cuartel de El Uvero. Este combate encarnó una corona de laurel para la tropa revolucionaria, y marcó un antes y un después en la estrategia de la guerra de guerrillas en la sierra, consolidando la capacidad militar del movimiento. A raíz del éxito de

la toma del cuartel de La Plata, la tropa rebelde se vio reforzada con cincuenta nuevos miembros, lo que permitió preparar el asalto a una de las instalaciones militares más importantes. Hay que decir, de manera breve, que esta misión es bastante difícil de completar, de hecho, es la que más desafío representa al jugador.

Finalmente, la quinta misión corresponde al segundo combate de Pino del Agua. La representación de la batalla es, de hecho, la misión final del título. Lo cual tiene sentido, pues dicha batalla fue muy importante para el incipiente ejército revolucionario, ya que consiguió liberar a la Sierra Maestra y crear así el principal bastión rebelde de la isla. A partir de allí la Revolución se extendería a toda Cuba. A su vez, esta ofensiva significó el último combate en el que participaron juntos en la gresca los miembros fundadores del ejército revolucionario, es decir, Fidel Castro, el “Che” Guevara y Camilo Cienfuegos, entre otros.

Pino del Agua fue un pequeño pueblo que figuró como una de las últimas posiciones del ejército constitucional de Batista en la sierra. Desalojar a los soldados del pueblo significaba una victoria muy importante para el movimiento revolucionario. El combate, *grosso modo*, se desarrolló de la siguiente manera: mientras una escuadra, al mando de Camilo Cienfuegos, atacó las postas militares que estaban ubicadas en el pueblo, otras escuadras de combatientes tenían el objetivo de aplacar a los refuerzos que llegarían de las zonas aledañas. De hecho, la misión que el videojuego ofrece a los jugadores se desarrolla precisamente desde el punto de vista de la tropa que tenía que frenar a los refuerzos. Por tanto, se podría decir que esta última misión sólo es una representación parcial del segundo combate de Pino del Agua.

Ahora bien, una vez que el jugador consigue terminar la misión, la partida del juego acabará. La pantalla transmitirá un fondo negro donde se podrá leer con letras blancas la palabra: “Fin”, y justo después aparecerá entre paréntesis “(Primera Parte)”, revelando así que, de la misma manera que en *The Phantom Pain*, esta es una obra videolúdica inconclusa y que seguramente nunca será terminada. Todo parece indicar que *Gesta Final: Camino a la Victoria*, en realidad se trata de una demostración del videojuego, una primera parte de la representación de la Revolución cubana, concretamente de los principales combates que aseguraron al ejército revolucionario su posición estratégica en Sierra Maestra. Dicho de otra manera, este juego de video es tan sólo un fragmento de un proyecto de representación videolúdica que se concebía mucho más ambicioso, y que, eventualmente, relataría también la faceta urbana de las guerras de liberación de la isla.

A pesar de haber hecho una exhausta investigación en torno al tema, en realidad no se saben los motivos por los cuales este desarrollo videolúdico terminó por suspenderse. Quiero suponer que fueron las dificultades propias de cualquier producción artesanal, como la escasez

de recursos, la falta de viabilidad en el sostenimiento del equipo de trabajo, o, como la producción de este videojuego es bastante particular, probablemente por el designio de alguna autoridad gubernamental, lo que obstaculizó la representación de la segunda fase de la guerra de liberación del Movimiento 26 de Julio. Sin embargo, con el material que he descrito hasta ahora, es posible realizar un análisis como en los casos anteriores. Sin duda, acá se pueden identificar coyunturas, posibilidades, limitaciones y contrastes con respecto a la representación videolúdica en comparación con las demás producciones que he analizado ya. Por lo que, es momento de reflexionar con mayor detenimiento sobre lo que este videojuego ofrece al jugador, o, mejor dicho, a lo que lo ha expuesto. Se puede adelantar que, esta producción cubana, en definitiva, busca ser una representación oficial de la historia de la Revolución de la isla, pues cada misión diseñada para la experiencia videolúdica, representa visual, procedimental y discursivamente acontecimientos de una realidad, o, en otras palabras, la representación discursiva de una realidad con la cual, seguramente, el pueblo cubano está bastante familiarizado hasta la náusea.

La imagen revolucionaria

Lo primero a destacar en este apartado es que *Gesta Final* no responde a la imagen-exceso. Las imágenes que produce el videojuego son mucho más austeras que otros, sobre todo en contraparte a los títulos revisados anteriormente. De hecho, algunas de las imágenes que este juego de video produce son mucho más convencionales, o similares, a las que se podrían encontrar en el cine primitivo, el cine clásico o aquellos primeros videojuegos del siglo XX. Las imágenes de *Gesta Final* poseen un ritmo acompasado, una mayor rigidez de movimiento, un montaje yerto, pausado y tardo, y los entornos gráficos generan encuadres bastantes sobrios, con muy poca saturación de elementos. Por otra parte, la narrativa es casi abúlica, no hay una tensión nerviosa ni frenética en el modo de juego, ni un diseño de sonido excesivamente estridente, y a pesar de ser un juego de disparos en primera persona, no hay una exaltación de la ultraviolencia, y tampoco se verá ni una sola insinuación sexual a lo largo del título. En resumen, muchas características de la imagen-exceso brillan por su ausencia.

Otro rasgo característico a considerar, en relación con la imagen-exceso, es la duración de esta producción cubana, pues la imagen en este sentido tampoco es excesiva, de hecho, de los tres títulos que he analizado aquí, la imagen de este videojuego es la más breve. La duración del videojuego (aunque evidentemente puede variar dependiendo de las habilidades de los jugadores), podría concluirse en apenas media hora, incluso menos, si es que el jugador se lo

propusiera. Lo cual es una nimiedad comparada con las 7 horas que necesita *Black Ops*, o las 52 horas que *Metal Gear Solid V* requiere para consumir su duración.

Los enemigos a vencer tampoco son excesivos, por el contrario, son literalmente contados. Probablemente esto tenga mucho que ver con la intención de representar las primeras batallas del Movimiento 26 de Julio, que como se vio anteriormente, fueron bastante modestas, pues en ocasiones se trataron de combates que no superaron ni siquiera los cincuenta beligerantes en la gresca. Por otro lado, quiero insistir una vez más en lo siguiente: mientras que en los otros títulos analizados se suele jugar bastante con los elementos diegéticos y extradiegéticos, con la clara intención de producir una sensación indiferenciada entre lo que está fuera y dentro del juego, lo cual concede un efecto mucho más inmersivo en la experiencia videolúdica, *Gesta Final* deja muy claro cuáles son los elementos diegéticos y cuales los extradiegéticos del juego. Esto, de algún modo, obstaculiza la magnitud del efecto inmersivo en el sujeto de juego, inclusive a pesar de que se cuenta con una cámara que prioriza la perspectiva subjetiva de la primera persona, lo cual en los otros títulos contribuye mucho con el resultado inmersivo del juego de video.

Gesta Final tampoco posee muchas cinemáticas y las que presenta no son muy espectaculares que digamos, tampoco denotan un desbordamiento del virtuosismo técnico o tecnológico característico de los productos Triple-A. No hay diálogos, ni tampoco un gran diseño de sonido más allá del tipo ambiental, y que, por cierto, se siente bastante artificial para el oído humano. La única voz humana que se escucha en el juego será la del narrador, y, aunque ya dije algo al respecto, debo insistir en al aparato visual de esa secuencia cinemática.

Dicha secuencia se trata de una animación prerenderizada que muestra imágenes y algunos rótulos que sitúan la ubicación y la acción de la escena. Así, la cinemática ilustra el zarpe del Granma por la madrugada, el viaje del yate por el Golfo de México durante una tempestad, el descubrimiento del barco de cabotaje, y, por último, el desembarco del navío. Las imágenes de la cinemática se presentan con un filtro que busca simular la granulación de los filmes desgastados por el tiempo, pues son visibles las clásicas líneas y manchas del deterioro de la película que distorsionan la imagen. A pesar de que la imagen videolúdica de este título es transmitida en las actuales pantallas de computadora, las imágenes, al menos en esta cinemática en concreto, buscan emular la materialidad de otro medio. Lo que, a mi parecer, revela el aura histórica que se le quiere proporcionar a los hechos narrados, al menos desde su campo visual. Esta será la cinemática con las mayores complejidades visuales del juego como, por ejemplo, animaciones, audio con voz humana, musicalización, filtros, montajes y planos que, aunque muy rudimentarios, podrían considerarse cinematográficos ya que son bastante

templados, frugales y solemnes. En efecto, este juego de video en su apartado visual tiene el tono de una clase convencional de historia escolarizada.

En el juego se podrán observar más cinemáticas que serán renderizadas, es decir, surgirán del motor gráfico del juego, lo que implica que derivan directamente del entorno gráfico, por lo que las secuencias animadas sólo contendrán los elementos que el motor del juego pueda proporcionar. Por ende, al contar con un motor de juego que parece rústico y pedestre, las animaciones allí se aprecian robóticas y artificiales, incluso podría decir que hasta resultan bastante chuscas por el extraño movimiento de las figuras, objetos y personajes en pantalla. Realizar este tipo de ejercicios visuales con ordenadores es bastante laborioso y complicado de hacer, sobre todo si no se cuenta con los medios de producción adecuados y la cultura de virtuosismo técnico y tecnológico para ello. Seguramente para paliar esas carencias y deficiencias, así como para economizar recursos y tiempo, los desarrolladores optaron por usar otros recursos visuales que no fueran precisamente cinemáticas o animadas. Así pues, el diseño videolúdico de *Gesta Final*, opta por una cultura visual más sobria —o básica— para completar la narración de la historia del videojuego, es decir, recurre a imágenes estáticas, estampas, ilustraciones, intertítulos y texto.

Uno de los ejemplos más claros de esta retórica visual que el juego produce, se puede encontrar en las pantallas de carga.¹²⁹ Por su naturaleza, las pantallas de carga como tal no son un elemento narrativo del videojuego, pero esto no quiere decir que no puedan ser usadas de manera retórica por el diseño videolúdico. Dado que la duración de esta imagen es variable, ya que depende del tiempo de los procesos computacionales, lo que se vierta allí podrá tener un cierto impacto visual en el jugador. En el caso de *Gesta Final*, en su pantalla de carga hay una imagen que parece tratar de convencer al jugador sobre un aspecto militar. La imagen citada consiste en un revólver con el mango adornado de una placa rojinegra donde posa una estrella dorada, el revólver descansa sobre una tela de color verde olivo, en la que también reposan tres balas, al parecer, del mismo calibre del arma. Estos colores (verde olivo, rojo y negro) fueron emblemáticos para la Revolución cubana, se veían tanto en los uniformes de los combatientes como en los brazaletes, banderas, escudos y demás indumentarias del ejército revolucionario. Hay que notar que estos colores fueron bastante replicados por muchos de los movimientos

¹²⁹ Para que el videojuego pueda cargar y procesar sus recursos (texturas, sonidos, música, etcétera) requiere tiempo. Durante el tiempo de carga de un videojuego, el administrador de recursos procesa ese capital informático, asigna un identificador único para acceder a ellos de manera rápida y los almacena en la memoria RAM del equipo de cómputo. Dependiendo de la agilidad del *software*, de la potencia del *hardware*, así como del tamaño de los recursos, el tiempo de carga durará más o menos tiempo y mientras esto sucede la pantalla de cada videojuego podrá mostrar alguna imagen que aligera o acompaña la espera del jugador.

rebeldes de América Latina. Por obvias razones, esta imagen, como pantalla de carga, será constantemente reiterada a lo largo del juego, ya que, cada vez que se avanza de un nivel a otro, la imagen custodia la espera del jugador mientras el videojuego procesa los recursos necesarios para los escenarios del siguiente nivel.

En definitiva, a sabiendas que dicha imagen es reiterada, los diseñadores parecen utilizarla para transmitir la glorificación de la lucha armada que emprendió el Movimiento 26 de Julio en la década de 1950, pues tanto la composición de la imagen como el simbolismo de la misma, sugieren una épica del momento, un peso de la historia, el valor de los combates de liberación, y que se podrán experimentar de manera virtual por los jugadores. Esta imagen es casi una figuración de la memoria cultural, como si fuera el aglutinante visual y procedimental del pasado, presente y futuro. No sólo se está glorificando el pasado, sino que parece querer convencer al jugador de su rol en la defensa de la revolución en el futuro, pues la imagen presentada es una muy sugestiva imagen premediatizadora de la lucha armada. Pero abordaré más adelante otras estampas similares.

La pantalla de carga establece una pauta visual para todo el videojuego, habrá ciertas variables en las demás imágenes del título, pero en realidad compartirán mucho de la propuesta visual que ésta inaugura. Por ejemplo, hay un formato de imagen que se muestra justo antes de empezar cada misión del juego, y cada una de estas imágenes establece una retórica visual que busca explicar al jugador, o hacerlo visualizar, la situación en la que estará en el siguiente nivel de juego. Las estampas son muy sencillas, en ellas el jugador podrá leer un diario que contiene los relatos de los acontecimientos. En la libreta donde se relatan los sucesos, se podrá leer un texto de tipo caligráfico que simula registrar la experiencia, no de los personajes, o los avatares, ni de los jugadores, sino de toda la tropa, es decir, la narración se hace siempre desde la primera persona del plural. De esta forma, la memoria de la tropa revolucionaria no sólo permanece inscrita en las corporalidades de los combatientes de carne y hueso, ni en la historia oral o escrita, sino que se vuelve extensiva al registro de las computadoras que procesan la información del juego, y por supuesto, a los jugadores mismos que se convertirán lúdicamente en virtuales miembros de la tropa revolucionaria. Todo esto, en una sola imagen.¹³⁰

Como dije, estas imágenes son variables a lo largo del juego. Mantendrán algunos elementos como la libreta y la tipografía, pero habrá otros que cambiarán. Por ejemplo, en la imagen correspondiente a la misión de Alegría de Pío, el diario descansa sobre un pastizal que

¹³⁰ En general, *Gesta Final* alegóricamente forja los participantes, es decir, hace que personajes, avatares y jugadores sean miembros de un grupo que actúa como unidad. Es una representación que articula combatientes, máquinas y jugadores para la conmemoración de un momento en particular.

tiene cañas de azúcar regadas y una Pistola Colt .45 sin el cargador en la empuñadura, ya que éste reposa con las balas sueltas por debajo de la libreta. En el texto donde se registra la experiencia, se lee la narración de los acontecimientos, sin embargo, cuando se afirma que la tropa ha sido atacada por sorpresa se advierte una abrupta interrupción en la escritura con un apresurado rayón, lo que representa la premura con la cual el escritor tuvo que dejar el lápiz para tomar el fusil (Ver figura 4.3). Se trata de pequeños detalles en la imagen que sugieren un tipo de acción lúdica, pues la imagen invita —o sugiere— a prepararse para la acción, ya que estas representaciones buscan situar al jugador para que su mirada este predispuesta a relacionar los elementos del siguiente escenario.



Figura 4.3 Imagen previa a las misiones. Su función es contextualizar los escenarios de juego.

Cada nivel cuenta con una imagen similar. Por ejemplo, en la misión del cuartel de La Plata, el diario reposa sobre una mesa de madera y, además del texto, se puede ver el dibujo del plan de asalto de la posta, también reposa una granada de mano y un Fusil Springfield con la munición recargada sobre la libreta (curiosamente, en ese ataque, los guerrilleros de carne y hueso consiguieron abastecerse con varios ejemplares de este fusil). En la imagen del siguiente nivel, el diario está recargado sobre una piedra que está el suelo, también se puede ver el dibujo del esquema de desmantelamiento de una “ametralladora” Thompson, y sobre el diario yace un escudo de tela rojinegro del Movimiento 26 de Julio, aparentemente de manufactura artesanal; resaltan, además, las piezas de una Thompson esparcidas por debajo de la libreta. Finalmente,

en la imagen correspondiente a la misión de Pino del Agua, el diario descansa sobre la tupida vegetación del suelo, hay un cuchillo encima de la libreta y una Colt .45 descargada se asoma por debajo, mientras que el cargador se recuesta sutilmente en las hojas de la libreta donde se ve el texto acompañado de un esquema del fuego y la maniobra de la misión.

Estas imágenes son un apoyo visual (y textual) para que el jugador de sentido a las acciones que deberá realizar en el juego. Aunque estáticas, estas imágenes son interactivas, ya que también tienen una duración variable, que no dependen sólo de los procesos informáticos y computacionales de la máquina, sino del jugador, quien es el que asume la potestad de ellas, dado que la permanencia de cada una de estas estampas dependerá completamente de su voluntad. Éstas duran lo que el jugador quiera; cuando éste haya extraído todo el sentido de ellas, podrá descartarlas e ingresar a los respectivos escenarios del juego.

Hay otro recurso visual que valdría el esfuerzo tratar, y que, de hecho, se parece mucho una especie de intertítulo. Se trata de una imagen textual que busca reforzar —por no decir reiterar— los alcances de cada misión completada. La imagen consiste en una secuencia animada muy sencilla. En un fondo negro, en el cual se aprecia el movimiento de humo blanco en la parte inferior, surge un texto que se desplaza de abajo hacia arriba con una cadencia moderada y que explica los resultados de cada combate, y/o la situación en la que se encuentra el movimiento revolucionario. Este texto suele contener errores ortográficos —cuestión que delata su carácter artesanal— y está musicalizado con una pieza añeja, bastante sintetizada que recuerda a la música de 8 bits de los videojuegos de 1980 (Ver figura 4.4).

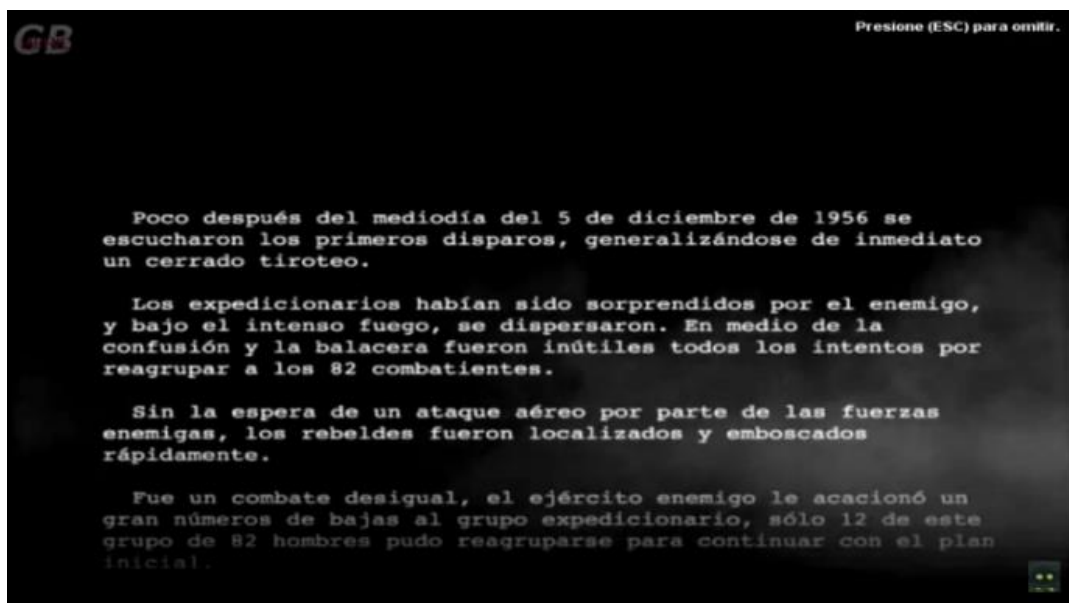


Figura 4.4 Intertítulo videolúdico. Tiene como función resumir los alcances de las misiones.

Ahora que se habla sobre lo artesanal del título, podría retomar las cinemáticas renderizadas de las que hablé hace poco para abonar a la cuestión. Debo decir que, al comparar el apartado visual de este título con el de los Triple-A, con los cuales, para bien o para mal, son contemporáneos a este trabajo videolúdico, es notable la abrumadora diferencia entre la técnica y tecnología de animación de la industria dominante y la de *Gesta Final*, ya que su aparato visual parece que estaría rezagado una década entera.

Por ejemplo, consideraré sólo un caso cinemático para ilustrar la cuestión. La secuencia introductoria del nivel de juego de *Alegría de Pío* muestra a los guerrilleros descansando en uno de los cañaverales. Los movimientos robóticos, tardos y torpes de los combatientes no permiten crear un efecto convincente de movilidad homínida y el movimiento de la cámara virtual adolece de artificialidad. A pesar de que se sabe, gracias al relato del diario, que los rebeldes están descansando, en realidad no lo parece, ya que lo mecánico del movimiento ocasiona un extrañamiento de la acción y la imagen. Además, el ritmo del plano-secuencia no permite explicar por sí mismo lo que está sucediendo, así que, en caso de que el jugador no haya prestado atención a las imágenes de apoyo previo que dan sentido a las situaciones y escenarios, no es tan fácil identificar a primera vista el contexto del entorno virtual, lo que dice mucho de la interdependencia que tienen las cinemáticas con el texto, las imágenes de apoyo y sobre todo con los intertítulos videolúdicos.

Describiré brevemente la secuencia a la que hago alusión. En ella se ve a un grupo de guerrilleros sentados en el cañaveral, uno miembro de la tropa se acerca y entrega a cada uno de sus compañeros lo que podría ser alimentos, medicinas o tal vez municiones, no hay manera de saberlo. La imagen está acompañada por una sonorización ambiental que consiste en el canto de diversas aves, pero también por la interferencia de la fricción de la cabeza de la aguja del tocadiscos con el vinilo, produciendo un sonido similar al ruido blanco, detalle auditivo que también delata la producción artesanal y amateur del juego. Luego, con un paneo rápido de la cámara virtual, se divisa en el encuadre a los soldados enemigos que están apuntando a los rebeldes. Por más que la animación trata de transmitir la sensación de alarma y asombro, las limitaciones técnicas de la secuencia no consiguen producir el efecto deseado.

La mayoría de las cinemáticas consiguen un resultado similar. La imagen en ese tipo de secuencias es en sí misma tarda, sosegada, inorgánica, artificial, incluso en momentos bastante inerte y exánime. Por lo tanto, el efecto inmersivo se enrarece y produce sensaciones extrañas a la vista, sobre todo para la vista habituada al régimen visual del realismo videolúdico. En otras palabras, la naturaleza artesanal de estas imágenes provoca un relativo extrañamiento en la inmersión lúdica, lo que sin duda es una limitación, pero que, a mi juicio, también abre

posibilidades críticas. No obstante, pese al tipo de imagen artesanal, el videojuego no deja de ser desafiante, entretenido y hasta divertido; ya hablaré de eso en el siguiente apartado.

Por el momento, quiero precisar otra limitante en la inmersividad de las imágenes de *Gesta Final*, así como el uso que hace el título de la perspectiva en primera persona. Hay un factor significativo que, aunque sea sólo un detalle, restringe de manera muy importante la inmersión de esa modalidad visual, a saber, no es posible apuntar desde las mirillas de las armas. Tanto en *Black Ops* como en *Metal Gear Solid V* el jugador tiene, con un simple comando, la opción de ver en pantalla cómo se puede apuntar con la mirilla del arma, teniendo así mayor precisión en los disparos, y una mayor sensación de control del fuego del arma virtual. Esto, además, provoca el delirio de que, al tener mayor variabilidad en la perspectiva de primera persona, el campo visual del videojuego es mucho más versátil y simula de mejor manera el funcionamiento del cuerpo, los ojos y su campo visual. Asimismo, esto da la ilusión de que el jugador tiene mayor control sobre las acciones del avatar y, por tanto, una mayor agencia en el entorno gráfico. Empero, esta opción no está disponible aquí. El jugador casi siempre observa la perspectiva del disparo a la cadera y no desde la mirilla, lo que hace que pierda exactitud en el disparo de puntería con armas de asalto. Esta limitación parecerá somera, pero en realidad dificulta en muchos aspectos el compromiso visual del jugador.

Tal vez si *Gesta Final* hubiese sido desarrollado y lanzado al público en la década de 1990, sus imágenes hubieran provocado un potente efecto inmersivo, ya que, en ese momento, todavía no se había afianzado el régimen visual que proporcionan los videojuegos de disparos en primera persona, y que actualmente tutelan la mirada de muchos jugadores. No obstante, la publicación de este título fue en 2013, periodo en el que ya existía una gran cantidad de videojuegos que explotaron la perspectiva en primera persona desde la imagen-exceso, que, dicho sea de paso, prácticamente institucionalizaron detalles visuales como el disparo de puntería. En ese sentido, la imagen de *Gesta Final* se siente anacrónica y obsoleta, por no decir añeja y arcaica respecto a la tendencia del régimen visual hegemónico.

He hecho varios comentarios de lo vetusto que se siente el título. Tanto musicalmente, como en las técnicas narrativas (algunas prácticamente propias del cine mudo), el audio, la perspectiva en primera persona, el montaje, la animación, etcétera. Y es que todo parece haberse realizado con técnicas y tecnologías del siglo pasado, literalmente hablando. Lo anterior no demuestra que esto sea un juego de video artesanal como tal, pero sugiere un atraso considerable en las técnicas y tecnologías visuales del juego, lo que hace más fácil afirmar que su rezago industrial prefigura su lectura como un producto artesanal. Rezago que arrastra,

incluso a pesar de ser un videojuego, muy probablemente, financiado con el presupuesto del gobierno cubano.¹³¹

Pese a lo anterior, hay que insistir en que las imágenes de esta obra videolúdica son de bricolaje, esto es, de naturaleza artesanal neta. Esto se puede deber a la situación económica de Cuba, que, tras décadas de bloqueo económico, ha padecido serias dificultades para su crecimiento y desarrollo industrial de todo tipo, así pues, con alta probabilidad, los desarrolladores del juego de video no contaron con los recursos materiales ni humanos para producir una imagen videolúdica que se equiparara o igualara al influjo y atractivo de la imagen-exceso que consiguen las producciones más exitosas del mercado. O quizás se deba al hecho de que responden a otro esquema de producción videolúdica, uno muy poco explorado hasta ahora: un modo de producción estatal, a una industria estatal de videojuegos.

Esto remite una vez más a los requerimientos materiales de la producción de la imagen-exceso, pues para fabricarla se necesita de un esquema económico con marcadas relaciones sociales de producción capitalistas, exigencias que los modos artesanales de producción videolúdica, o más específicamente la industria nacional cubana, tal vez no puedan o desean satisfacer por obvias razones. Sea cual fuere el caso, *Gesta Final* es un videojuego artesanal con un apartado visual que está mucho más desarrollado en este ámbito que otros productos de bricolaje. Justo por esto el videojuego es muy interesante, pues la producción social de sus imágenes provoca un extrañamiento visual, que indirectamente ayuda a reflexionar sobre las condiciones de producción videolúdicas en general, en especial con el realismo visual y la calidad inmersiva que instituye la Triple-A. El título no es aburrido, pese a su extraño efecto de inmersión, tiene sus bemoles, e interesantes aportaciones para el estudio sobre las representaciones que estas tecnologías del juego pueden producir.

Por ejemplo, analizando las representaciones procedimentales del juego, que, en este caso, tratan de escenificar una representación discursiva de la lucha revolucionaria cubana, tal vez se podría dar cuenta de otros esquemas del sentido de la actividad bélica. Porque aquí cabe la pregunta: ¿este juego de video consigue otros tipos de representaciones bélicas que implicarían una resistencia a los criterios dominantes de las industriales videolúdicas integradas al mercado que legitiman discursos hegemónicos sobre la guerra y cómo debe hacerse? O, por el contrario: ¿este videojuego cubano, al valerse de las mismas formas de representación

¹³¹ Ya he sugerido en el apartado anterior que los recursos económicos fueron proporcionados por el Ministerio de la Informática y Las Comunicaciones, también dije que el Joven Club fue una iniciativa gestionada por el UJC e institucionalizada por el mismo Fidel Castro, que representa la figura ejecutiva del Estado cubano. Esto seguramente dice algo sobre el origen de los recursos con los cuales el videojuego fue diseñado.

videolúdicas, reproduce un discurso hegemónico similar al de los videojuegos de la industria videolúdica dominante? Voy a pensar un poco más sobre esta cuestión en el siguiente apartado.

Hacia la guerra de liberación

Las reglas del juego de *Gesta Final* son muy claras y bastante similares a las de la mayoría de juegos del género de disparos en primera persona. Por ejemplo, en el juego se cuenta con un indicador de salud y cuando éste llega a cero, se considera como la muerte del avatar y se pierde la partida del juego. Este indicador se representa con una barra de color verde olivo que es visible en la parte inferior izquierda de la pantalla. Este indicador de salud no se recupera de manera automática, sino que el jugador necesita buscar y coger botiquines médicos que, dependiendo de su aspecto, le permite recuperar cierta cantidad de salud. Además de la barra de salud, hay una barra de energía que representa la resistencia del avatar. Cuando esta barra llega a un valor de cero, el avatar no podrá correr, y el jugador tendrá que moverse más despacio haciéndose más vulnerable al ataque de los enemigos.¹³² A diferencia de la barra del indicador de salud, esta barra de energía sí se recupera automáticamente, siempre y cuando el jugador no la esté usando para correr.

Por otra parte, el jugador puede desplazarse a relativa voluntad por los escenarios diseñados para el juego, aunque hay que decir que su diseño es muy similar a los de *Black Ops*, es decir, son escenarios del tipo corredor, restringidos y limitados para la acción beligerante, muy diferentes a los de *The Phantom Pain* que son considerablemente amplios y extensos. Así pues, el jugador se ve constreñido por el espacio proporcionado por el juego.

De la misma manera que en otros juegos del estilo, la movilidad del avatar consiste en saltar, correr, disparar, recoger objetos, agacharse o tumbarse en el suelo para maniobrar en combate. Estos procesos no diseñan una experiencia de juego radicalmente distinta, aunque, considerando variables minúsculas en las reglas del juego —que, aunque sutiles, tienen considerables efectos en la experiencia lúdica—, se pueden notar algunas posibilidades procedurales de juego que también contribuyen a hacer otra representación de la guerra. Por ejemplo, uno de los efectos más sugestivos es la representación procedimental de una mayor

¹³² Una breve comparación, mientras que las barras de salud y resistencia son visibles como interfaces en *Gesta Final*, tanto en *Black Ops* como en *Metal Gear Solid V*, las barras de salud y resistencia no aparecen en pantalla, procedimentalmente existen, pero no se manifiestan visualmente con un indicador extradiegético. Por lo general, mientras menos interfaces haya en la pantalla de un videojuego, más potente se considera el efecto inmersivo del título. Usualmente, los títulos Triple-A apuestan por un diseño con pocas interfaces o lo más maquilladas posibles, para proyectar una mayor calidad inmersiva en la experiencia de juego.

vulnerabilidad para el avatar y el jugador. Dado que no se requiere de muchos disparos para perder la salud y, por antonomasia, la partida, el riesgo de una virtual muerte violenta para el jugador es mucho más cercana e indiscutible, o, al menos, categórica. Aquí el jugador no está en el papel de un supersoldado, sino de un guerrillero, a saber, hombres frágiles e inexpertos que tienen que buscar batallas pequeñas con las cuales puedan lidiar, pues su precariedad y vulnerabilidad los interpela.

En los procedimientos modelados por el juego, no hay supersoldados que soporten y resistan múltiples heridas de bala (que se alivian solas) y sigan luchando como si nada, por el contrario, el jugador recibe un daño considerable y con muy pocos disparos (dos o tres) pierde su vida virtual. Si se considera que, con muy pocos tiros, el indicador de salud pierde capacidad, el jugador ponderará cierta perspicacia para evadir el fuego enemigo, y el hecho de que el indicador de salud no se recupere automáticamente, implica una mayor dificultad, ya que el jugador se ve forzado a encontrar botiquines de primeros auxilios para recuperar salud y seguir combatiendo. Lo anterior hace que el juego sea mucho más desafiante, al mismo tiempo que realiza una mejor representación de lo que significa estar en combate. Obviamente, en una refriega con armas de fuego, si las balas impactan en el cuerpo se recibirá daño y se requiere atención médica, por tanto, la representación de *Gesta Final* sobre la lucha armada, considera más la vulnerabilidad y precariedad de la carne expuesta al combate.

Los enemigos a los que se enfrenta el jugador también son representados con otra lógica procedimental, pues éstos no atacarán en oleadas incansables, ni moviéndose de un lado a otro escupiendo ráfagas de fuego sin sentido. No, por el contrario, en cada escenario hay un número determinado de enemigos que mantienen su posta, por ende, el jugador tendrá que ir eliminando de forma estratégica a sus rivales para ganar terreno. Lo cual habla de lo distintivo que son los procedimientos que se modelan para la lucha, o más bien, la representación de la lucha. Las batallas que estos procedimientos admiten son más parecidos a una guerra de posiciones, o sea, el juego es casi una partida de ajedrez, lo cual difiere de las representaciones que se hacen en otros títulos del género, donde la pauta es disparar sin cesar, escupir ráfagas de munición de manera indiscriminada para generar una lluvia de bits en representación de proyectiles, y así aniquilar a los rivales con relativa facilidad (“*Kill 'Em All*”).

La cantidad de las provisiones también es otro factor procedimental que se podría valorar. En algunos juegos de video la munición de la que dispone el jugador es tremendamente basta, prácticamente inagotable, mientras que en *Gesta Final* esto no es así, la munición es más bien escasa y sólo es posible encontrarla en lugares específicos del escenario, y no siempre suele estar a la vista. Esto fomenta que el jugador gestione su capacidad de fuego de manera

más inteligente y sobria, que atesore su parque, ya que, si el jugador dispara ráfagas al aire o es incapaz de acertar al blanco, se quedará sin municiones, y así sin la posibilidad de combatir para quedar a total merced del enemigo. En cambio, en títulos como *Black Ops* o *Metal Gear Solid V*, el jugador puede recoger las municiones que han dejado los cadáveres de sus enemigos, y al tener una enorme cantidad y afluencia de rivales, las municiones fluirán despreocupadamente de manera constante.

Ahora bien, en batalla, el jugador podrá ver representaciones de otros miembros de la tropa. Estas representaciones no tienen movilidad, suelen estar apostadas en un lugar del escenario y simulan defender o atacar una posición.¹³³ Asimismo, parecen apoyar el fuego del jugador, pero en realidad sus disparos no tienen ningún efecto dentro del juego, es decir, no afectan al enemigo. La tropa que acompaña al jugador nunca profiere palabra alguna, sólo disparan mecánicamente, sin dar órdenes o sugerir acciones al jugador, lo que procedimentalmente da una sensación de ausencia de jerarquías. Si bien, en una ocasión el jugador puede leer sobre la orden de cumplir las órdenes del Estado Mayor de la Revolución, durante la partida no habrá ni una sola indicación, presión, apremio o influencia por aquellas representaciones de la tropa, lo que refuerza la ausencia de una cadena de mando, y da al jugador la sensación de estar en una lucha conjunta más que en una batalla asignada.

Teniendo en cuenta lo anterior, puedo decir que el jugador tiene, en apariencia, un poco más de agencia que en otros juegos de video del estilo, ya que, al no recibir órdenes directas de algún miembro de la tropa, se puede explorar y planear las estrategias de juego como mejor convengan. Incluso se puede tomar el mayor tiempo posible para pensar con detenimiento la partida.¹³⁴ Si el jugador se parapeta bien y se mueve con sigilo, su partida de juego puede ser mucho más efectiva que corriendo ansiosamente por el escenario disparando a diestra y siniestra por el entorno gráfico. La ausencia de indicaciones diegéticas por parte del videojuego permite que el jugador desarrolle una partida propia, ya que puede identificar las posiciones enemigas y comprender de dónde viene el fuego contrario para de esa forma cubrirse, encontrar los espacios y los ritmos para moverse, hasta tener un mejor campo de tiro y atacar. Luego, puede ir eliminando a sus enemigos con cierta sapiencia, lo cual, dicho sea de paso, no es tan sencillo, pues eliminar a un combatiente rival requiere de al menos tres tiros, pero si se consigue, se puede seguir ocupando posiciones para flanquear o cercar al enemigo.

¹³³ El diseño de audio de estas batallas consiste sonidos de detonaciones de armas largas y cortas, así como balas surcando los cielos, impactando y rebotando por todos lados. Es, de hecho, un diseño de audio bastante artificial y repetitivo, un bucle sonoro homogéneo muy poco trabajado.

¹³⁴ Tal vez la única excepción sería la primera misión del juego, ya que el temporizador del nivel apresura las acciones del jugador para cumplir con los objetivos de la misma.

En este sentido, aunque hay algunas misiones que sólo se consiguen superar eliminando a todos los hostiles del escenario, el videojuego ciertamente no tiene una lógica de “*Kill 'Em All*”. Pese a que el enemigo siga siendo representado con algunos criterios propios del militamiento, como su representación aséptica,¹³⁵ el juego no demanda ni exige su aniquilación absoluta o apropiación. Esto se puede apreciar particularmente en dos misiones: en el ataque al cuartel de La Plata y en la misión de Alegría de Pío.

En el cuartel de La Plata, una vez cumplidos los objetivos de la misión, a saber, *i*) rendir el cuartel de La Plata, *ii*) eliminar las postas enemigas, *iii*) incendiar el almacén de coco, y *iv*) penetrar en el interior del cuartel, los jugadores verán cómo los compañeros de la tropa (uniformados de verde oliva) vigilan, apuntando con sus respectivas armas a los enemigos (uniformados de amarillo) que tienen sus manos levantadas para expresar su rendición incondicional (Ver figura 4.5). En total, se podrán ver a cinco enemigos capturados como prisioneros, uno de ellos herido, pero con vida. Los jugadores no podrán disparar a los soldados capturados, ya que los procedimientos del juego obligan a respetar sus vidas, e incluso, aunque el jugador decida disparar, las balas no tendrán efecto alguno sobre los prisioneros.¹³⁶



Figura 4.5 Prisioneros hechos en la toma del cuartel de La Plata. Sus vidas serán respetadas por los propios procedimientos del juego.

¹³⁵ Más adelante ahondaré si *Gesta Final* es un videojuego de militamiento o no.

¹³⁶ El hecho de que los procedimientos del juego protejan tan celosamente la vida de los soldados rivales dice mucho de la clase de representación que los diseñadores del juego hacen aquí. Más que diseñar una experiencia videolúdica, parece que quieren conseguir una representación de la lucha revolucionaria cubana con cierta fidelidad a su dimensión discursiva. En el asalto al cuartel de La Plata, la tropa guerrillera, efectivamente, salvaguardó la vida de los soldados enemigos capturados, y no sólo eso, sino que atendieron y curaron sus heridas. Este hecho ha sido representado en otros medios, sobre todo en el cine, y revela la importancia que el evento tiene para el discurso de la Revolución. Pero hay que decir que aquí, la agencia del jugador es sacrificada para hacer de la representación discursiva del movimiento guerrillero una remediación de la memoria, ya que, aparentemente, ese es el propósito del juego, es decir, que el jugador conozca e interiorice algunos rasgos de la memoria cultural del conflicto.

En Alegría de Pío, los objetivos son: *i)* detener el convoy del ejército, *ii)* tomar prisionero al oficial enemigo, *iii)* eliminar a todas las fuerzas, *iv)* conducir hasta el puesto de mando. La misión no se trata de un asesinato selectivo, no es una operación encubierta, se trata de una guerra de posiciones abierta que requiere ganar postas, no abatir objetivos de alto perfil, no se busca un baño de sangre, por el contrario, si para capturar una posición se puede evitar abatir objetivos, es mejor para la tropa guerrillera, pues al contar con recursos limitados, la guerrilla debe ser capaz de racionar munición y cuidar a sus combatientes lo mejor posible. Así pues, de regreso a la misión, el oficial que se debe capturar es beligerante y se encuentra en la retaguardia del convoy, sólo se rendirá hasta que todos sus soldados dejen de luchar, para ello tienen que ser abatidos. Una vez eliminados, el oficial depondrá las armas, será capturado, y en una cinemática será llevado en un vehículo (ver figura 4.6). Una vez más, el videojuego es muy claro con sus procesos, hay que capturar y no asesinar al oficial.



Figura 4.6 Un oficial del ejército de Batista rindiéndose, ya no es necesario luchar más. Si el jugador lo asesina, perderá la partida.

La forma en la que este videojuego representa la conflagración, tanto visual como procedimentalmente, difiere en algunos puntos respecto a los casos anteriores. Esto, de alguna manera lleva a la pregunta: *¿Gesta Final* es un videojuego de militamiento? Para empezar, un juego podría considerarse de militamiento cuando éste intenta mostrar lo atractivo y divertido que son las actividades y operaciones militares al público en general. Para alcanzar esto, esta forma de entretenimiento militar se vale principalmente de tres estrategias para conseguirlo.

La primera consiste en presentar la guerra lo más higiénica posible, mientras más diluida se presente o represente la violencia, más posibilidades hay de conseguir un producto atractivo para el público en general, o sea, los horrores de la guerra no son rentables sin su ablución. La segunda estrategia es el tecnofetichismo, pues, para que se pueda dar esa ilusoria asepsia bélica, se requiere de armamento y tecnologías que sean profilácticas, sobre todo armamento de precisión milimétrica que sea capaz de eliminar objetivos sin provocar daños colaterales (nadie quiere imágenes en la televisión de un niño inocente mutilado o con las vísceras de fuera por una bomba que no acertó en su blanco), por tanto, aquellas armas y tecnologías de punta que consiguen hacer una “guerra limpia”, son adoradas y fetichizadas en la cultura armamentística y en la cultura popular. Finalmente, la tercera estrategia consiste en desarrollar buenas relaciones públicas castrenses, es decir, se requieren de personajes carismáticos que sean considerados modelos a seguir, que se vean bien en pantalla para informar y convencer a la audiencia, con supuesta transparencia, que las acciones militares están bien encaminadas y que son legítimas ética y políticamente hablando.

Desde mi punto de vista, *Gesta Final* cumple con estos criterios. Por supuesto, la asepsia de la guerra está presente en este título, a pesar de su naturaleza artesanal y su distintiva retórica procedimental, por ende, se puede considerar como un videojuego de militamiento. En algunos videojuegos, la higiene se lleva al punto de máxima esterilización, pues en ciertos casos, no se suele representar ni una sola gota de sangre cuando los enemigos son abatidos, haciendo del tiro del jugador un disparo completamente limpio. Además, los cuerpos inertes del enemigo suelen desaparecer del entorno gráfico como por arte de magia, dejando así los escenarios de batalla completamente límpidos.

En *Gesta Final*, en cambio, aunque la sangre brota de los enemigos, lo sigue haciendo de manera diluida e higienizada, ya que su representación no es abundante, y, por lo tanto, no se derrama a raudales por el suelo, ni mancha groseramente el entorno gráfico del videojuego. La sangre surge, pero lo hace como un pequeño destello cuando se elimina al enemigo. Asimismo, aunque en este título los cuerpos abatidos no desaparecen del entorno gráfico y se les puede apreciar inertes en el suelo, lo hacen sin ensuciar con sus fluidos gráficos al ambiente, ni siquiera sus vestimentas o equipos se ensucian. También ayuda mucho que los cuerpos no sean mutilados, con sus miembros amputados o lacerados por el combate virtual.

Hay una última consideración que quiero dejar a mi lector sobre la asepsia bélica del título. El videojuego, construye una representación del enemigo como figuras homogéneas y anónimas de cuerpos uniformes, y esto responde a una representación desinfectada, pues se trata de actualizar al enemigo en pro de una guerra virtuosa que goza de amplia legitimidad

política, por lo que, se construye un “otro” hostil al que se le borra el rostro y el corazón para que su eliminación no signifique un problema moral. El enemigo es una “cosa”, un otro indefinido que se presenta como discrepante a los principios y valores de los protagonistas, es decir, bellacos que se deben reducir y vencer.¹³⁷ Los hostiles a la gesta final son declarados como un “otro” indefinido, una “cosa”, voces silenciadas que funcionan como accesorios de la historia y la memoria oficial. Así pues, este título cubano reproduce el tipo de representaciones esterilizadas que contribuyen a legitimar la lucha armada.

Ahora hay que identificar el posible rasgo tecnofetichista del título. Este concepto tiene mucho que ver con la adoración a las armas y las tecnologías de guerra que permiten una limpieza en las operaciones militares, pero también es posible comprenderlo como un sofisticado culto a las armas en general. Si bien, en *Gesta Final* no hay tecnologías armamentísticas de punta (pues el armamento utilizado en la Revolución Cubana y el representado en el juego datan de la Segunda Guerra Mundial), sí se puede ver un claro y denodado culto a las armas. La estimación textual, visual y procedimental que el título asigna a ciertas armas, por ejemplo, al Fusil Springfield, la Carabina M1 y el Subfusil Thompson, delata el peso histórico y el valor cultural que se les atribuye, pues reitera el fuerte vínculo que estas armas tuvieron con los valores y actores más populares del movimiento guerrillero.¹³⁸

Lo anterior, hace pensar en una peculiar forma de ética del tecnofetichismo, una variable, una derivación que resulta más modesta que su versión original. Seguramente en *Gesta Final* se expresa un tecnofetichismo simbólico y contextual, que, si bien, no concierne rotundamente a la higiene de la guerra en su sentido altamente tecnológico y literal, sí puede responder a la higiene bélica en su sentido moral, ya que la Revolución cubana es presentada aquí como una gesta que ostenta toda la legitimidad política y moral de un pueblo que va hacia la guerra de liberación, gente que está en camino a la victoria por la justicia social, y, en ese sentido, las armas aquí son el instrumento de una ética libertaria.

¹³⁷ “[A]rgumentamos que los juegos de guerra operan con mapeos ideológicos similares; por un lado, son vehículos que transmiten y difunden las ideologías dominantes de las potencias hegemónicas, y al hacerlo refuerzan estereotipos culturales preconcebidos sobre uno mismo y sobre el otro.” (Saber y Webber, 2016:77–93).

¹³⁸ El fusil de asalto Kalashnikov, conocido como AK-47 (en México llamado “cuerno de chivo”), podría ser otro símil de un arma con un cargado simbolismo cultural. Se ha llegado a considerar como uno de los fusiles de asalto más legendarios, veteranos, arquetípicos y conocidos del mundo. Durante el siglo XX fue ampliamente utilizado por la mayoría de las guerrillas alrededor del mundo por su eficiencia y bajo coste de fabricación. Incluso para algunos pueblos, este fusil es un símbolo de la lucha libertaria, como lo testimonia la bandera y el emblema nacional de la República de Mozambique donde figura simbolizando la determinación del pueblo mozambiqueño a defender su libertad. En este caso, se puede constatar como un arma puede llegar a tener el culto, en el que se vierte toda la carga política pero también ética y moral de un pueblo entero.

Gesta Final es la batalla por la liberación de una isla asolada por una cruenta e injusta dictadura. Los combatientes son actores que participan discursivamente en una lucha correcta y justa, y tienen en las armas un instrumento de guerra destinada a la liberación. Son el símbolo y el instrumento de un presupuesto político y moral, sin dichas armas, la sublevación no sería posible, por tanto, se les rinde el mismo culto que a los héroes de la revolución, pues permiten la higiene moral de la lucha armada, ya que la justifican, la ensalzan, la limpian. Entonces, el culto que el videojuego rinde a estas armas —recordar la imagen de la pantalla de carga, así como todas las estampas previas a cada nivel del juego en las que las armas son las principales protagonistas de la cultura visual—, bien podría pasar por una derivación del tecnofetichismo que es muy propio del militamiento.

Finalmente, el videojuego es, en sí mismo, un producto de las relaciones públicas de lo que fue y es el ejército rebelde, pues la forma de presentar a la audiencia, especialmente a la cubana, la legitimidad política de las acciones militares que emprendió el Movimiento 26 de Julio liderado por Fidel Castro es abierta. El juego de video cumple una clara función: informar a los jugadores con absoluta “transparencia” sobre las primeras acciones militares que emprendió el ejército rebelde en Sierra Maestra, mostrar esas operaciones militares como bien encaminadas y políticamente legítimas. Curiosamente, precisamente los perfiles de los avatares son quienes mejor personalizan o figuran esa función comunicativa, ya que son los rostros conocidos de gente admirada —personalidades carismáticas y populares como la de Camilo, el “Che” o Fidel—, quienes dan la cara por las acciones de la tropa ante el público.¹³⁹ Teniendo en cuenta estos tres rasgos del título y su relación con los tropos del militamiento, me atrevo afirmar que efectivamente este título puede ser considerado como un videojuego más de militamiento.

Ahora bien, *Gesta Final*, como medio, cumple con la función de aproximar la memoria cultural de una revolución a un público joven. Construir y transmitir una memoria sobre las gestas revolucionarias que llevaron a la isla a un nuevo régimen social. Nótese que aquí estoy, de nuevo, hablando de la intermediatización de la memoria cultural, un rasgo que ahora puedo proponer abiertamente como una de las características más indiscutibles del videojuego de militamiento en general, ya que en esta representación videolúdica, como en las otras que he abordado antes, se refrendan procesos de premediatización y remediatización.

¹³⁹ “A principios del siglo XXI, el Pentágono había colonizado el campo [televisivo], extendiendo su asistencia de relaciones públicas a una variedad de programas. A las redes también les fue bien en estos acuerdos. Cuando llegó la invasión televisada de Irak en 2003, todas las plantillas necesarias para la ‘guerra de los reality shows’ estaban listas para ser movilizadas por el nuevo sistema integrado de informes, que a su vez estaba inspirado en un reality show” (Stahl, 2010:73).

Existen numerosas producciones de libros, novelas, crónicas, curadurías, acervos fotográficos, programas de televisión, películas de ficción, documentales, etcétera, sobre la Revolución cubana. *Gesta Final* es tan sólo otra forma de representar en un nuevo medio las gestas revolucionarias de un movimiento guerrillero polémico, incómodo y temerario. El videojuego busca amasar una memoria cultural que aporte sentido y cohesión, en este caso, a una isla, y lo hace apelando directamente a su población más joven. Dicho de otra forma, este videojuego forma parte de un marco mediático que busca estabilizar el sentido común de un enorme colectivo social para preparar a sus jugadores a continuar con la revolución. Tener en cuenta que, para mantener y dar continuidad a un colectivo, se requiere de homogeneizar la memoria y crear así cierta unidad, tanto de ideas y pensamientos como de recuerdos y prácticas. Es en la memoria colectiva donde los grupos sociales construyen su historia, o, mejor dicho, el modo en el que ciertos grupos sociales recuerdan un pasado compartido para afianzar un sentido de unificación, continuidad y coherencia cultural.

En el caso de este título, se está ante una de las nuevas formas de configuración de la memoria oficial. Se han repetido innumerables veces en otros medios los hechos que se pueden jugar en este videojuego cubano. Todas sus representaciones visuales y procedimentales tienen como propósito reeditar lo que, probablemente, los libros oficiales de la historia de Cuba han transmitido a generaciones y generaciones de niños. El videojuego, aunque artesanal, fue creado por una estructura estatal y partidaria, por lo que se podría sugerir que es un fenómeno de memoria cultural duro, en el que un Estado-nación busca reconstruir los sucesos que le otorguen autoridad histórica y política. Si esto tiene sentido para alguno de nuestros lectores, puedo ir más allá y afirmar que este videojuego tiene un uso político evidente, concreto y obvio, a saber, configurar una política de la memoria que contribuya con la institución de una memoria cultural hegemónica que logre dar conexión y continuidad a una forma compartida de ver y estar en el mundo.

Gesta Final es todo lo anterior, pero también es una lucha política por la representación, este título también puede ser comprendido como la respuesta directa de Cuba a *Black Ops* y su “Operación 40”. Incluso los medios de la isla afirmaron que el lanzamiento del juego estadounidense fue una nueva operación del país contra Cuba.¹⁴⁰ *Call of Duty: Black Ops* fue lanzado en 2010 y *Gesta Final: Camino a la Victoria* vio la luz tan sólo tres años después, por

¹⁴⁰ La primera referencia se trata de la nota de un medio cubano, que es bastante categórica condenando la representación de los asesinatos selectivos del título, ver: <http://www.cubadebate.cu/noticias/2010/11/09/nueva-operacion-contr-cuba-eeuu-lanza-videojuego-cuyo-objetivo-es-asesinar-a-fidel/> La segunda es de un medio español que habla sobre la nota cubana, ver: <https://www.elmundo.es/america/2010/11/11/cuba/1289430814.html>

lo que se puede inferir que esta es la respuesta política del país caribeño a la representación discursiva que hizo una compleja industria cultural y militar estadounidense, que también busca construir una memoria cultural hegemónica y dar continuidad así a una forma de estar en el mundo que pueda perpetuarse en el tiempo, con la isla como su “otro” hostil.¹⁴¹ En ese sentido, *Gesta Final* podría ser un ejemplo de resistencia videolúdica.

En síntesis, este videojuego es un ejemplo más de remediatización y premediatización, que pretende entablar una propuesta lúdica que invoque las hazañas de una revolución asediada por la economía política actual. Esto se hace a través de la representación videolúdica de los supuestos hechos históricos de la primera etapa del movimiento revolucionario, en la que un puñado de hombres, mediante una guerra de guerrillas, dirigió una coyuntura especial hacia la guerra de liberación. Mediante el juego, el título busca contrarrestar la visión hegemónica de una potencia del norte global que quiere instaurarse en los nuevos medios del siglo XXI. La producción artesanal del juego, con todo y la injerencia de una hipotética industria nacional, estatal y partidaria, podría considerarse, respecto a la industria hegemónica del videojuego, como una alternativa de producción social de videojuegos y al mismo tiempo como una forma subalterna de producción videolúdica que tiene su propia perspectiva de lo que es el juego visual como tecnología y medio, y aunque “rezagada”, añeja, obsoleta y arcaica no deja de ser propia de un contexto caribeño, una región que merece su propia representación en un medio como éste y que, tal vez, podría ser arrancado de las lógicas de la hipermodernidad.

Black Ops también es un ejemplo de intermediatización que configura sus propias políticas de la memoria. En general, toda la franquicia de *Call of Duty* hace una representación videolúdica que articula un marco mediático en el cual se afirma, pero también denuncia, sin ninguna clase de tapujos, las constantes amenazas, sean reales o no, a las que Occidente/Estados Unidos se encuentra expuesto de manera perpetua, es decir, la base discursiva que ha hecho de la “Guerra contra el Terror” su principal tropo de securidización de los Estados Unidos (lo que ha legitimado muchas de las acciones políticas, económicas, comerciales y bélicas, como asesinatos selectivos, apoyo a golpes de Estado, intervenciones militares, etcétera). Esta política de la memoria, que los videojuegos de la serie *Call of Duty* construyen y reconstruyen constantemente, hacen representaciones de los grupos a los que se

¹⁴¹ “Esto crea un marco dentro del cual Oriente Medio sigue siendo un espacio en el que EE. UU., puede luchar sin cesar en su (necesaria) “Guerra contra el terrorismo”. Está en el interés de los Estados Unidos que esta guerra nunca termine, de la misma manera, escribe Höglund, que, en 1984 de Orwell, está en el interés de los gobiernos que ciertas guerras nunca terminen, porque ‘no sólo una guerra perpetua alimenta la industria (de guerra) de una nación indefinidamente, [pero] también le permite a la nación asediada creer que el Otro hostil (pero nunca finalmente definido) está siendo contenido perpetuamente.’” (Saber y Webber, 2016:77–93)

enfrentan (nazis, soviéticos, árabes y algunos pueblos subalternos) que responden más a los sesgos, por no decir a las conveniencias de ciertas clases sociales y de su visión del mundo, que a los “hechos reales” o, más precisamente, a las expresiones de las voces subalternas de ese mundo.

Las representaciones videolúdicas estadounidenses que tienen una proyección y dimensión política obvia son cada vez más desafiadas por los grupos a los que se suele representar como los “otros” indefinidos, los “otros” salvajes, los “otros” enemigos, o sea, los rivales u obstáculos a vencer que los videojuegos del norte global fijan, representan y figuran para la experiencia lúdica, y lo hacen, ya sea modificando los videojuegos hechos por esas mismas industrias culturales o fabricando los suyos propios, como es el caso de *Gesta Final* y *Cuba*. Las posiciones subalternas desafían cada vez más los discursos hegemónicos que aparecen en estos nuevos medios, protestan ante las visiones que buscan instalarse en el sentido común como los supuestos verdaderos del funcionamiento actual del mundo, negocian, discuten y se resisten al discurso de las industrias culturales del norte global que estipulan quiénes son los buenos y quiénes los malos, qué es lo correcto y lo incorrecto, quiénes son los civilizados y quiénes son los salvajes, a quiénes hay que hacerles la guerra.

Así pues, los juegos de video son y serán una parte muy importante de nuestra cultura, pues tienen una capacidad impresionante de expresión y representación, de hecho, quizás sea una nueva forma poética de expresión mediática. Entonces, cuando los juegos de video son creados directamente por grupos subalternos que están buscando contrarrestar las representaciones hegemónicas que se hacen de ellos, estas expresiones culturales videolúdicas también podrían significar la apertura de espacios de resistencia política. Dicho de otro modo, cuando los juegos de video son creados por diversos grupos subalternos, que articulan diversas formas de fabricación o producción, podríamos atestiguar formas alternativas de industria videolúdica a las que hoy son dominantes en la actual economía política. Y aquella visión del mundo, aquel discurso del mundo, aquella forma de estar en el mundo, ya no sería una construcción unitaria hecha por un único sujeto político, en este caso, un sujeto del norte global que vive una posición marcadamente neoliberal, sino que también incluiría a las voces polifónicas de la gente de un mundo convulso y precario que alberga la mayor diversidad de formas de vida que conocemos hasta el momento.

Reflexiones finales

Ha llegado el momento de redondear, en medida de lo posible, todo lo dicho en este escrito. Como mencioné en la introducción, cada capítulo pretende tener una relativa autonomía y una cierta unidad, por lo que, de cierta manera, cada capítulo arroja ya sus propias conclusiones, muchas de ellas sugeridas en el propio cuerpo del texto, pero que, en definitiva, el lector podrá ultimar y consumir según su propio criterio. Por tanto, lo que haré aquí, es tratar de dar algunas respuestas provisionales a las preguntas que he planteado lo largo de los análisis previos. Principalmente quisiera atender aquellas cuestiones concernientes a los posibles usos políticos de los videojuegos y a sus articulaciones con la industria militar.

Es patente que estos tres títulos videolúdicos comparten características de militamiento, independientemente del contexto y el modo de producción. Y seguramente la similitud discursiva más estrecha y evidente la tengan *Black Ops* y *The Phantom Pain*, en tanto que la recursividad de sus representaciones sobre las relaciones de fuerzas hegemónicas es muy compatible con los modelos y las lógicas neoliberales que las producen. Si acaso, hay una marcada diferencia en el tono y en el aspecto del neoliberalismo a representar, ya sea en el tropo de securidización como es el caso de *Black Ops* o en la economía de guerra como sucede en *The Phantom Pain*. Ambas representaciones videolúdicas muestran aspectos operantes de la actual economía política, esto es, su excepcionalidad y voracidad. Dicho sin rodeos, estas dos experiencias videolúdicas sobre la guerra representan rasgos procedimentales propios del capitalismo tardío.

Gesta Final: Camino a la victoria, por otro lado, no comparte plenariamente este tono o enfoque, puesto que es un videojuego que representa la gesta de un grupo rebelde que luchó contra un poder militar que defendía intereses capitalistas de la época, por lo que, en dicho título, se podría entrever una pequeña y breve divergencia a la representación videolúdica que se hace sobre la guerra, aunado al hecho de que, en varios sentidos, es una producción videolúdica realizada en el contexto de un mundo globalizado, pero hecha por una posición relativamente subalterna a dicho orden.

De cualquier modo, hay algo que comparten estos tres títulos videolúdicos, esto es, su uso político más elemental y evidente, a saber, su carácter propagandístico. En efecto, la gran mayoría de los videojuegos de militamiento tienen una marcada dosis de propaganda. Si bien, el caso de *Gesta Final* podría considerarse como el caso más indiscutible y obvio de propaganda de Estado, no hay que dejar desapercibido que tanto *Call Of Duty: Black Ops* como

Metal Gear Solid V, de alguna manera, también los son. En ambos títulos se encuentran diversas formas discursivas, visuales, narrativas y procedimentales afines a la propaganda del modelo neoliberal. Este tipo de propaganda es mucho más difusa que la propaganda de Estado, ya que es consistente con la enajenación del trabajo y el fetichismo de la mercancía que produce la cosificación de nuestro tiempo, es decir, es una forma de propaganda líquida que fluye de acuerdo al paradigma de nuestro tiempo, o sea, el consumo. Estos títulos no se sienten completamente como propaganda porque se articulan con la publicidad y están insertos en la lógica del fetichismo de la mercancía, en suma, son mostrados como inofensivos objetos de consumo más, pero en el fondo siguen siendo una forma de propaganda persuasiva, dirigida, masiva, simplificada, planificada y administrada para permear en la cultura de masas los intereses particulares de la clase política y social en el poder. A diferencia de la propaganda de Estado, la propaganda neoliberal es directamente solventada por nuestro propio consumo. ¿Cómo podría parecer propaganda algo que nosotros mismos deseamos denodadamente?

La propaganda quiere convencer, es una estrategia comunicacional del ámbito político, social, cultural, religioso o comercial utilizada para influir en las creencias, opiniones, actitudes, ideas y hasta en la conducta de las personas. Pero, de nuevo, busca convencer a las personas y, dada la interconectividad de nuestros días, a mi juicio carece de un carácter fuerte de subjetivación política, debido a la gran cantidad de información a la que se tiene acceso gracias a la sociedad digital, ya que es muy difícil que no exista alguna clase de contraste de datos que cualquier tipo de propaganda ofrezca para sus propósitos de comunicación, de tal manera que esta interconectividad y contrastación de datos resta bastante de su influjo y fuerza política, de hecho, su impacto de subjetivación en nuestros días podría considerarse como relativamente menor. Pese a ello, los videojuegos son utilizados como instrumento político por varios gobiernos, incluso, aunque su dimensión propagandística tenga un impacto menor para la subjetivación política de los jugadores, el medio videolúdico es amplia y recurrentemente utilizado como propaganda de Estado. Ejemplos alrededor del mundo hay muchos, por mencionar algunos: *America's Army* (Estados Unidos, 2002); *Special Force* (Líbano, 2003); *Resistance War Online* (China, 2007); *The Glorious Resolve: Journey to Peace* (Pakistan, 2011); *Glorious Mission* (China, 2011); *Fighting in Gulf of Aden* (Irán, 2012); *Syrian Warfare* (Rusia, 2017), entre otros.

Esto es así por otra característica propia del medio videolúdico que tiene gran alcance en el reparto de lo sensible y que señalaré en breve. Antes, hay que insistir que no sólo los proyectos videolúdicos de Estado tienen una obvia dimensión propagandística, por el contrario, a pesar de las diferencias visuales, narrativas y procedimentales, pese a sus respectivos

contextos de producción o sus respectivas posiciones en el ámbito videolúdico global, también se puede identificar un claro uso propagandístico en los videojuegos más comerciales, como es el caso de las franquicias de *Call of Duty* o *Metal Gear Solid*. Empero, es importante señalar que la eficacia de los videojuegos en términos de subjetivación política no se limita solamente a su dimensión propagandística, sino que existe otra característica común que es sumamente efectiva para moldear la experiencia de los jugadores y que al mismo tiempo sirve como instrumento propio del militamiento, a saber, la intermediatización de la memoria cultural. Justo en este rubro es donde se puede identificar el mayor uso político de esta clase de videojuegos, puesto que la memoria cultural sí tiene un peso mucho más significativo para el reparto de lo sensible y la subjetividad política de las personas.

A diferencia de la propaganda, la memoria no trata de convencer a las personas, sino que las configura, las hace, las conforma. A partir de ella se pueden moldear los sentidos, los afectos, la reflexividad, la conciencia histórica, las narrativas, las identidades, los significados y hasta el territorio. La memoria tiene la potencia suficiente para configurar una experiencia sensorial que intervenga en las relaciones sociales de las personas, y, por tanto, en las posibles acciones políticas. Tener presente que somos recuerdos, remembranza, evocación, no sólo de manera individualizada sino colectivamente somos lo que recordamos, o sea, somos capaces de compartir e intercambiar recuerdos y memorias. En el caso de los videojuegos que tratamos aquí, y en general en todos los videojuegos de militamiento, precisamente se pone en juego una configuración de memoria cultural. Ya sean Estados o corporaciones transnacionales, mediante el ensamble de industrias culturales y militares, se trabaja para poner en juego un marco referencial que configure e instale en la memoria cultural de las personas el consentimiento pertinente a las instituciones políticas y económicas que rigen nuestros respectivos contextos y nuestro particular periodo histórico.

El uso mediático de la memoria cultural tiene un mayor impacto en la política que la propaganda, porque consigue un consenso mucho más estable y esto es así porque alcanza a penetrar en lo más profundo de la constitución de los sujetos, y en varios casos alcanza a homogeneizar identidades, discursos y narrativas y, con ello, las posibles acciones políticas de las personas. De hecho, a través de la memoria cultural surgen políticas concretas de la memoria, la representación y hasta políticas públicas, lo cual también puede tener implicaciones de subalternización, seguridización y reproducción de la actual economía política. Por poner un caso, la culturalista visual Irit Rogoff observa cómo los monumentos de memoria al holocausto han fijado y congelado una manera particular de recordar dicho acontecimiento, creando así un cierre histórico que cuaja a los protagonistas en víctimas y

victimarios, creando una estructura binaria que aprisiona a ciertos sujetos en una identidad política determinada —inclusive si las condiciones de existencia ya han sido superadas o modificadas desde hace tiempo—. Es decir, a través de esta forma de memoria objetivada es posible configurar una identidad política que en cierto contexto puede volverse una identidad política privilegiada, negando o subalternizando otro tipo de eventos de la excepcionalidad del horror político (Rogoff, 2002:33).

En mi opinión, el uso que se le da a la memoria en este tipo de monumentos, no sólo permite ese cierre histórico que plantea Rogoff, sino que con ello permite políticas de representación que amparan la subalternización y fomentan estrategias de securidización. Sería interesante, por ejemplo, correlacionar cómo la memoria ha sido utilizada a través de estos monumentos al holocausto para generar un consenso generalizado a la ocupación de Palestina, financiar la industria militar israelí (una de las mayores del mundo) y obligar a casi todos los ciudadanos de Israel, hombres y mujeres por igual, a cumplir con el servicio militar para “luchar contra todas las formas de terrorismo que amenazan la vida”. Por favor, no hay que dejar desapercibida la condición biopolítica de lo anterior.

Ahora bien, he visto cómo los títulos videolúdicos explorados a lo largo del escrito aluden a la memoria de algunos eventos, creando narrativas de ciertos acontecimientos, formulando discursos sobre coyunturas históricas, etcétera, es decir, se está jugueteando con una memoria objetivada en imágenes y procesos con la cual muchos jugadores articularán su evocación de los hechos que, en gran medida, han definido nuestro periodo histórico. Dicho sea de paso, estas representaciones videolúdicas probablemente serán la única experiencia sensorial con la que algunos sujetos construirán su memoria de ciertos aspectos del mundo. Por ejemplo, jugar exclusivamente *Call of Duty: Black Ops* aumentará las probabilidades de relegar a Cuba como una isla asociada al terrorismo, o sea, un lugar en el caribe que siempre representará una amenaza a la seguridad nacional de Estados Unidos, a pesar de que contextualmente se trata de un país que tiene muchas dificultades para el desarrollo de todo tipo de industria, ya que prácticamente se trata de una isla separada del resto del mundo. O, por el contrario, jugar exclusivamente *Gesta Final: Camino hacia la victoria* aumentará las probabilidades de comprender el régimen de la isla como el fruto emancipatorio de un grupo rebelde que combatió contra una terrible dictadura, tratando de crear así un cierre histórico que no ayuda a comprender del todo las condiciones reales de existencia de los actuales protagonistas del lugar.

Este uso intermediatizado de la memoria cultural en videojuegos debería ocupar más atención y seguimiento por parte de todos, ya que la premediatización presente en los

videojuegos de militamiento es, hasta cierto punto, neurálgica, casi una antesala de ciertos movimientos y acontecimientos geopolíticos, ya que prácticamente preparan los escenarios y el terreno para el consentimiento de las posibles acciones políticas de algunos actores. Por ejemplo, en *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022) se apuesta narrativamente por una historia que justifica la intervención militar anglófona en territorio mexicano, ya que el videojuego presenta a soldados estadounidenses y británicos asociados a la CIA que combaten directamente contra un cartel de drogas mexicano. El Cartel de las Almas, según la narrativa del juego, apoya al comandante de las Fuerzas Quds de Irán, Hassan Syani, quien también ha conseguido el apoyo de un grupo terrorista conocido como Al-Qatala, con quienes planea realizar una operación de terrorismo en la ciudad de Chicago en represalia por el asesinato del anterior comandante de las Fuerzas Quds, el General Ghorbrani. La mayoría de estos personajes y grupos son ficticios, pero hacen claras alusiones a grupos de diversos contextos actuales, de tal modo que Al-Qatala hace referencia a Al-Qaeda, el Cartel de las Almas a los carteles de droga mexicanos en general y el personaje del General Ghorbrani tiene una enorme similitud en apariencia y rasgos físicos con quien fuera el verdadero comandante de las Fuerzas Quds en vida, a saber, el general Qasem Soleimani, militar iraní que fuera asesinado en 2020 por órdenes de la administración del presidente Donald Trump.

De hecho, la misión introductoria de este título consiste precisamente en asesinar al General Ghorbrani, y, de hecho, la representación videolúdica del atentado recuerda mucho, en algunos aspectos, al asesinato selectivo del comandante Soleimani. ¿A qué les suena esto? En efecto, a la primera misión de *Black Ops*, donde también se representa el asesinato selectivo de un personaje clave, lo cual habla mucho de la recursividad de ciertas representaciones videolúdicas, así como su compatibilidad con los rasgos de repetición monótona de los productos de la Industria Cultural. Pero lo más interesante es cómo este videojuego pretende asociar a los carteles de droga mexicanos con los grupos terroristas y fuerzas armadas de países que han mostrado una clara oposición a los intereses estadounidenses. Así pues, como se aprecia, la representación que hace *Modern Warfare II* sigue replicando el tropo de seguridización como lo hicieron sus antecesores, y continúa justificando la intervención militar como la única política exterior posible de las potencias anglosajonas. Sea como fuere, lo verdaderamente importante aquí es que este tipo de narrativas y representaciones tienen un peso mayúsculo para la memoria cultural, dado que son ejercicios de remediatización y premediatización de la memoria, ejercicios que se vuelven lúdicos y preparan a las personas a comprender ciertos contextos políticos, sociales, culturales y comerciales acorde a los intereses de las actuales clases hegemónicas de la angloesfera.

No es para nada fortuito que *Modern Warfare II* trate de conformar en la memoria cultural una anuencia de las posibles amenazas a Estados Unidos, a saber, Rusia, Irán, grupos terroristas y carteles mexicanos. Tampoco lo es el hecho de que, justo dos años después de la salida del título, algunos políticos estadounidenses comenzaran a realizar declaraciones sobre la posibilidad de incluir a los carteles de droga mexicanos en la categoría de terroristas, a su vez, acusando a México de ser el mayor productor de fentanilo y la principal causa de la crisis de salud que sufre la población estadounidense por el consumo de dicha sustancia, y que incluso hablen sobre catalogar el daño de este particular narcótico como si se tratara de un arma de destrucción masiva. ¿Recuerdan los lectores cómo estas categorías fueron utilizadas anteriormente en el discurso estadounidense para instrumentalizar sus estrategias de seguridad a principios del tercer milenio?, ¿recuerdan Irak y sus supuestas armas de destrucción masiva de las que nunca se aportó una verdadera evidencia de su existencia?, ¿recuerdan la fallida intervención a Afganistán so pretexto de combatir el terrorismo? No es para nada accidental que estas categorías sean utilizadas constantemente por ciertos políticos estadounidenses y que tengan una correlación con cada título de *Call of Duty*, como se puede apreciar en el caso de *Modern Warfare II* y su narrativa que trata de asociar a los carteles de droga mexicanos con el terrorismo. Tampoco es casual que sus representaciones videolúdicas sean misiones de intervenciones militares, y no deberíamos desestimar la influencia que estas representaciones pueden llegar a tener en la subjetividad política de los videojugadores.

El insistente tópico de seguridad que tiene la serie de *Call of Duty* no es ocasional, no es un mero accidente, no es una extraña contingencia, responde a una planificación propia de la Industria Cultural, la Industria Militar y varias agencias gubernamentales de Estados Unidos. Varias de estas agencias como el Ejército de E.E.U.U., la CIA, DARPA o el Pentágono, buscan en los creativos de la industria de videojuegos sus nuevos *Think Tanks* para vislumbrar, o crear, las posibles amenazas, sean reales o no, a los Estados Unidos. Probablemente el caso más sonado sea el de Dave Anthony, quien fuera el principal guionista y director de la saga de *Call of Duty: Black Ops*, pues terminaría asesorando y trabajando directamente para el Atlantic Council, el Pentágono y la CIA. Por cierto, Atlantic Council es la institución central que administra la mayor alianza militar del mundo y su principal labor es diseñar estrategias de coordinación militar para la alianza del Atlántico. Dicha organización es financiada por las principales industrias militares de occidente, la OTAN y el gobierno de E.E.U.U. La labor de Anthony, en sus propias palabras, consiste en: “[...] aconsejar ideas innovadoras sobre la naturaleza de las amenazas futuras y proponer soluciones proactivas para mitigarlas”. Aunque no sólo asesora sobre las posibles amenazas que podrán encarar la OTAN

y Estados Unidos en un futuro, sino que también realiza tareas de marketing para generar un consenso favorable a las acciones impopulares de estas organizaciones. Importante resaltar que estas dos funciones que desempeña Anthony para el Atlantic Council pueden verse perfectamente plasmadas en todos y cada uno de los títulos que ha trabajado para la saga de *Call of Duty*, practicante son productos afines a la OTAN.

Ahora bien, no solamente los creativos de la industria videolúdica terminan trabajando directamente para este tipo de instituciones y agencias, sino que también los altos mandos de estas instituciones y agencias gubernamentales terminan trabajando directamente para la industria de los videojuegos. Los principales casos curiosamente están en Activision Blizzard, distribuidora y dueña de la serie de *Call of Duty*, pues en esa corporación han desfilado figuras como Brian Bulatao, ex director de operaciones de la CIA durante la administración Trump; Frances Townsend, jefa de inteligencia de la Guardia Costera y adjunta de contraterrorismo en la Secretaría de Estado durante la administración Bush; Grant Dixon, abogado asociado durante la administración Bush, vicepresidente y secretario general de Boeing Defence, Space & Security, que, dicho sea de paso, es una de las principales industrias militares del mundo. Esta articulación entre Estado, industrias militares e industrias culturales, no sólo es un ensamble político, sino también comercial, financiero y sobre todo económico. El enlace es más profundo de lo que suponía en un principio y no sólo implica un grupo de personas rotando en ciertas posiciones, sino creando un sólido entramado para sostener uno de los principales aparatos de la actual economía política, a saber, su economía de guerra.

Si esta última afirmación parece algo exagerada, hay que tener en cuenta que muchas de las armas modeladas gráficamente que aparecen en los videojuegos de militamiento, como un Barret calibre 50, una escopeta Lockwood 300, o un rifle de asalto M4, tienen licencias que son propiedad privada de las industrias militares, por lo que, para salir como imágenes en cualquier videojuego, el estudio desarrollador tiene que obtener, pagar y mantener las licencias para ello. Dicho esto, puedo dar cuenta de cómo la industria del videojuego estaría financiando directamente a las industrias militares, es decir, con cada Blackbird Lockheed SR-71, con cada Boeing AH-64 Apache, o cada Merkava Mk 4M apareciendo en un videojuego de militamiento, se estaría pagando a los fabricantes de armas por sus productos, aunque estos fueran tan sólo imágenes procesuales o virtuales artefactos de destrucción, meros procedimientos visuales de entretenimiento. En definitiva, puedo decir que el consumo de esta clase de videojuegos estaría aportando dividendos, beneficios y utilidades a las industrias militares. Un videojugador estaría, sin saberlo, consumiendo los productos de las industrias militares simplemente sujetando el mando de la consola y operando virtualmente alguna de estas armas, lo que permite

la articulación de industrias militares con industrias culturales en un circuito de consumo y producción de recreo.

Y no sólo las armas, pues en este entramado de licencias también se incluye la imagen del ejército de los Estados Unidos. Para que el modelado de un soldado del ejército estadounidense pueda ser utilizado en un videojuego, el estudio además de obtener la licencia para ello, tiene que contar con la aprobación del uso de la imagen por parte de la institución castrense estadounidense, lo que lleva a una colaboración estrecha entre la institución y el estudio desarrollador para la conformación de la narrativa, el discurso y la representación videolúdica en general. Algo que, por cierto, siempre ha sucedido con la cinematografía hollywoodense, ya que los soldados al aportar sus servicios de adiestramiento, al mismo tiempo obtienen el espacio para que sus oficiales y altos mandos puedan incidir en las narrativas y el discurso del cine bélico (Stahl, 2009: 85).

En síntesis, queda constancia de lo estrecha que puede ser la juntura entre Industria Cultural e Industria Militar en los videojuegos de militamiento. Este ensamble busca establecer una hegemonía política, militar, cultural y económica de las potencias anglosajonas a través del medio videolúdico, primero como una forma de propaganda y, segundo, como una forma de guerra cognitiva en la memoria cultural. *Call of Duty* es un proyecto videolúdico que busca contribuir con esa hegemonía y lo hace a través de sus narrativas, discursos, representaciones, pero también a través de las asociaciones y relaciones que establecen productores, creativos y ejecutivos de las industrias militares y culturales. Relaciones que son consentidas por la mayoría de los videojugadores e, incluso, por algunos competidores como Konami y su saga de *Metal Gear Solid*, que a pesar de tener ciertas particularidades que insinúan una cierta negociación o resistencia a dicha hegemonía, no dejan de admitirla y reproducirla con sus criterios de militamiento. Con ello, contribuyen a la configuración de una memoria cultural que silencia voces subalternas, y defiende una forma de organizar el trabajo, que al parecer es lo que termina por estar de fondo en todo este drama.

A pesar de que existan experiencias videolúdicas, como podría ser el caso de *Gesta Final*, que busca activamente hacer frente a la guerra cognitiva que ha declarado la actual hegemonía videolúdica, no se consigue evitar, suspender o apaciguar la reproducción de los principales tópicos del militamiento, por lo que tampoco se consigue desestabilizar contundentemente la supremacía de la Triple-A, pues sigue definiendo, con todos sus atributos, la experiencia sensorial y lúdica que los videojugadores tienen con una subjetividad política direccionada por las trazas militares de la angloesfera, es decir, la asepsia de la guerra y el tecnofetichismo, que son, al fin y al cabo, resultado del fetichismo de la mercancía.

Visto así, sería oportuno retomar la asociación entre violencia y videojuego que se discute hasta nuestros días, puesto que una tecnología del juego inmersa en semejantes relaciones sociales de producción no permite ignorar la cuestión. En mi opinión, no es que los videojuegos produzcan violencia de forma abstracta o que sus representaciones gráficas de violencia incentiven actitudes y comportamientos violentos en los jugadores simplemente por sus disposiciones lúdicas, más bien, en ciertos contextos, los videojuegos representan y reproducen una violencia que existe como base en el capitalismo tardío. Los videojuegos no son necesariamente violentos, sino que, de acuerdo a ciertas articulaciones, son un medio que expresa un tipo de violencia que puede ser consustancial al modo de producción que los fabrica, es decir, son casi un epifenómeno de las relaciones sociales de producción imperantes en un determinado periodo histórico. En el caso de los videojuegos de militamiento más populares, claramente existe una intrincada red que articula a ciertos sectores de la industria y el poder político para producir títulos que repercutan en las narrativas, en la memoria cultural y en la subjetividad política de los jugadores.

Esta influencia no se circunscribe sólo a que un videojugador quiera sentir la experiencia viva de arrojar una granada activa después de observar a su avatar hacerlo en pantalla, sino más bien de mantener una estructura política que determine a quiénes hay que escuchar, explotar, mirar, silenciar, obliterar, pero sobre todas las cosas, a quiénes hay que proteger y a quiénes hay que matar. El videojuego no es un fenómeno aislado, sino que está inserto en un contexto y, dependiendo de éste, habrán diferentes discursos, representaciones visuales y procedimentales tratando de explorar ciertas configuraciones políticas. El videojuego por sí solo no tiene la capacidad de incidir en los comportamientos, actitudes y proceder de los sujetos, sino que, como unidad de articulación de un contexto, depende de todo el entramado social para tener un rotundo efecto. Si un sujeto decide enlistarse al ejército después de jugar un videojuego de militamiento, o incluso ser directamente alentado a ello como lo hace el título de *America's Army*, eso es así porque hay un cúmulo de relaciones sociales que lo hacen posible.

Los videojuegos de militamiento son tan sólo un engrane más en la maquinaria del capitalismo tardío, y no la causa en sí de la violencia, pues la violencia la genera la maquinaria completa y no los engranes. En otras palabras, tenemos los videojuegos que nuestros modelos económicos y políticos permiten, si hay violencia en ellos es porque replican la violencia que los produce. Lo verdaderamente interesante sería, más bien, aprovechar la capacidad de representación que tiene el videojuego para ensayar, simular o explorar otras posibles formas de política y organización del trabajo. Porque ese es el meollo del asunto: en la estructura de

esa violencia y sus representaciones videolúdicas, está, como ya dije, la organización del trabajo. Por eso no sorprende que los trabajadores de la industria de los videojuegos cada día estén más dispuestos a conformar gremios y sindicatos para defenderse de la precarización y explotación laboral a las que las grandes corporaciones del videojuego los someten, como lo demuestra la *Game Workers Unite*. Y es que, a pesar de que la hegemonía se diferencia de la dominancia en el uso explícito del régimen de la violencia, no quiere decir que la hegemonía no sea sostenida por distintos tipos de violencia que matizan y diversifican el monopolio de ésta para imponer implícitamente las condiciones y pautas que una determinada clase social traza para organizar el trabajo.

Hablando de trabajo, y para concluir con este escrito, sólo resta enunciar la intención de esta investigación en el campo de las humanidades, a saber, la emancipación. Entiendo este concepto como las acciones que permiten a un individuo o grupo acceder a un mayor grado de autonomía para eliminar la sujeción a alguna autoridad. Para mí, algunos de los problemas actuales que restringen sobremanera el desarrollo libre de ciertos individuos o grupos humanos, son consecuencia de las relaciones de explotación y dominación de nuestro modo de producción, es decir, de nuestra forma de organizar el trabajo. Problemas como la desigualdad, la discriminación, la miseria, la iniquidad, la racialización, la precariedad, etcétera, hacen derivar otros tantos problemas políticos y sociales que obstaculizan las diversas formas de vida que alberga nuestro planeta. Vivimos en un mundo muy problemático en el que las complicaciones para la vida parecen multiplicarse exponencialmente, probablemente, y no exagero, estamos al borde de la extinción como especie, pues el Capitaloceno está a punto de consumir el ecocidio más espantoso de la historia del planeta, así como los conflictos de las potencias imperialistas que nos acercan cada vez más al holocausto nuclear. Si esto no se concibe como un grave problema que se deba resolver ahora, tal vez sea gracias al delirio del consumo y su ajetreado ritmo de vida.

Y es que para resolver las problemáticas que nos asedian, quizá hay que ser capaces de distinguir, de entre toda la producción cultural de los pueblos del mundo —y no la de un solo continente como el eurocentrismo quiere hacer creer—, qué saberes, qué conceptos, qué teorías, qué tipo de arte o qué tipo de ciencia puede ayudar a solucionar los problemas en los que nos hemos metido. Así pues, la labor del humanista es escarbar en la historia, revisar en la filosofía y encontrar en la literatura las aportaciones, sugerencias o herramientas que podrían contribuir a disipar los inconvenientes que asedian a individuos, grupos, comunidades, sociedades, así como las relaciones de dominación que se experimentan y hacen palidecer el ánimo de la gente. El saber y el conocimiento no deberían ser instrumentos para la acumulación del capital, ya sea

simbólico, social, cultural o económico de algunos cuantos explotadores, sino que convendrían como una conciencia de emancipación y al servicio de una nueva organización del trabajo.

No hay neutralidad en las universidades, ni en el saber institucionalizado, ni en el conocimiento que se produce hoy día. Ya la Teoría Crítica había denunciado los intereses de clase que la Teoría Tradicional oculta en su eufemismo de “neutralidad” científica. Las sociedades neoliberales fomentan que ciertos grupos e individuos persigan sus propios intereses a costa del bienestar de las demás formas de vida. Mientras algunos se apropian de la cultura, el saber y el conocimiento para perpetuar y dar continuidad a su posición explotadora, otros pretenden distribuir los saberes y los conocimientos para abolir las relaciones de explotación y dominación. Por supuesto, lo anterior no se reduce a una lógica binaria de explotados contra explotadores, seguramente existen intersecciones, pero lo cierto es que, lo que para algunos representa y se experimentan como serios problemas para la supervivencia, para otros se tratan de situaciones ignotas, experiencias restringidas por su posición de clase privilegiada.

Entonces, la relevancia del humanista parece residir en la selección de materiales, como aquellos que parezcan más pertinentes para comprender y resolver los problemas actuales. En esta revisión de materiales, el humanista también suele comparar obras e identifica oportunidades que permitan atenuar o mitigar las brechas y entablar vínculos que permitan aunar esfuerzos para diagnosticar de mejor manera las problemáticas socioculturales. Dado que tengo una formación en humanidades, he tratado de cumplir con esas funciones a lo largo de mi reflexión. Para establecer vínculos, es menester una mirada inter y transdisciplinaria, lo que exige una gran capacidad de escucha, así como también afinidades afectivas, emocionales y políticas. Porque la labor del humanista es muy similar a la de los emisarios y diplomáticos, sólo que, en vez de conciliar entre naciones, se concilia entre disciplinas, de tal forma que los tejidos e hilos conductivos entre ciencias, artes, pedagogías, epistemologías, saberes, etcétera, consigan entrelazar comunidades y grupos que contribuyan con mayores capacidades de gestión y operación.

Para concebir los problemas actuales, que algunos tienen que ver con la producción cada vez más masiva de complejos procesos de articulación de tecnologías de información digital, literatura, cine, juego, etc., como es el caso de los videojuegos, hay que saber cómo enfrentarse a ellos, hay que ser capaces de tener la mirada aguda para acortar las brechas entre aquellos saberes que permitan pensar este tipo de tecnologías del juego y sus efectos más insospechados en las sociedades. Así, con tratamiento crítico y un poco de suerte, se podría amasar nuevos saberes que permitan aplicarlos a este “objeto de estudio” y concebir mejor

todas las contradicciones internas que palpitan en el mismo, pero, sobre todo, identificar los intereses que operan detrás de ellos.

Así pues, aquí trate de juzgar la contemporaneidad que me tocó vivir. Concretamente con un “objeto cultural” de nuestra época que es ampliamente utilizado por una abrumadora cantidad de personas, y que seguramente será todavía más influyente para las generaciones venideras, ya que, estoy convencido de que muchas de las experiencias de la memoria cultural serán construidas a través de los juegos de video. Es probable que el sentido del mundo que muchos desarrollarán esté directamente proporcionado por estas tecnologías del juego. En este sentido, tal vez la labor del humanista, en este punto, justamente será la de seleccionar o recomendar qué juegos vale el esfuerzo jugar y re-jugar, que juegos verdaderamente liberan los impulsos y cuales son para el disciplinamiento de un orden económico concreto.

Mi proyecto de investigación trato de cumplir con las disposiciones que he comentado antes. El estudio de los juegos de video debe ser aplicado siempre de manera crítica, ya que el punto es sugerir posibles vías de emancipación, tanto en su producción como en su consumo. A su vez, trate de divulgar ciertos saberes que permitan articular un campo de estudio para contribuir con el tratamiento de un producto cultural que hoy tiene el mismo peso como la literatura y el cine lo tuvieron en sus respectivos periodos históricos. Es momento de dejar de subestimar los juegos de video, y jugarlos en serio. Las instituciones académicas no deben relegar el desarrollo y producción videolúdica, casi de manera exclusiva, al sector industrial privado, ya que es el sector con mayores sesgos e intereses privados que obstaculizan la experiencia del juego como experiencia transformadora. Los videojuegos hechos por las elites deberían pronto ser superados, dicho sector socializa los riesgos de sus producciones industriales, pero privatizan las ganancias deberían ser expropiados de una producción cultural tan novedosa y potente como la del videojuego. El ámbito académico debería volcarse a la producción de videojuegos, explorar sus disposiciones y alcances culturales hasta convertirse en el principal productor y fabricante de experiencias videolúdicas, por supuesto, siempre y cuando se hable de un tipo de academia abierta, gratuita, autónoma y pública, completamente depurada de los sesgos neoliberales y sus vínculos con empresas privadas. Este último enunciado, sería, pues, la premisa final de este trabajo.

Bibliografía

- Adorno, Theodor. *Dialéctica Negativa*. Madrid: Taurus. 1975.
- Adorno, Theodor. *La ideología como lenguaje*. Madrid: Taurus, 1997.
- Adorno, Theodor. *Minima Moralia: reflexiones desde la vida dañada*. Madrid: Akal, 2004.
- Anderson, Craig y Catherine Ford. "Affect of the Game Player Short-Term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games". *Personality and Social Psychology Bulletin* 12 (1986): 390-402. 10.1177/0146167286124002
- Arnau, Roberto. "Videojuegos y subversión estético-política: el diseño lúdico como motor del proceso hermenéutico". En *Videojuegos y Cultura Visual*, editado por F. J. Marzal y E. Saéz, 135-156. España: SLCS, La Laguna y Creative Commons, 2013.
- Auza Garrido, María. *Ficciones y realidades de los estudios culturales*. Manuscrito no publicado. (s/c). (s/f). [En línea]: <https://www.flacsoandes.edu.ec/agora/ficciones-y-realidades-de-los-estudios-culturales> [Fecha de consulta: 16/03/2022].
- Bandura, A. "Social cognitive theory of mass communication". En *Media effects: Advances in theory and research*, editado por J. Bryant y D. Zillmann, 61-90. Estados Unidos: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 2001.
- Benjamin, Walter. *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. Madrid: Taurus. 2001.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca, 2003.
- Benjamin, Walter. *Autor como reproductor*. México: Ítaca, 2004.
- Briceño Linares, Ybélice. "La escuela de Frankfurt y el concepto de industria cultural. Herramientas y claves de lectura". *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales* 3, 2010: 55-71.
- Bogost, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2010.
- Bourdieu, Pierre. *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus, 1998.
- Burawoy, Michael. "La dominación cultural, un encuentro entre Gramsci y Bourdieu". *Gazeta de Antropología* 30, 2014. <http://hdl.handle.net/10481/31815>
- Cabañes, Euridice y Nestor Jaimen. "Videojuegos para la participación ciudadana". *Cuaderno* 98, 2021: 151 - 161.
- Carbajal, Adrián. "El décimo arte ¿cómo se hace un videojuego?". *Popular Mechanics* 56, 2003.

- Carnagey N. L. y C. A. Anderson. "The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior". *Psychol Sci.* 11, 2005: 882-889. 10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x.
- Carpenter, Marc James. "Replaying Colonialism: Indigenous National Sovereignty and Its Limits in Strategic Videogames". *The American Indian Quarterly* 1, 2021: 33-55. muse.jhu.edu/article/776046.
- Clausewitz, Karl. *De la guerra*. México: Colofón, 2006.
- Conde, Emilio. "La industria militar y sus funciones anticíclica y de desarrollo regional". *Cuadernos de estrategia*, 75, 1995: 55-80.
- Connell, Raewyn. *Masculinidades*. México: UNAM, 2015.
- Corona, Antonio. *Identidad-agencia-espacio. El videojuego desde los Estudios Culturales*. México: Fontamara, 2018.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Daviault, Christine y Gareth Schott. "Looking beyond representation. Situating the significance of gender portrayal within game play". En *The Routledge Companion to Media and Gender*, editado por Cynthia Carter. Nueva York: Routledge, 2014.
- Deleuze, Gilles. *La imagen–movimiento: estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós, 1984.
- Deleuze, Gilles. *La imagen–tiempo: estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, 1987.
- Erll, Astrid. "Cultural Memory Studies: An Introduction" en *Cultural Memory Studies. An international and interdisciplinary handbook*. Editado por Erll, Astrid y Ansgar Nünning, Berlin, New York: De Gruyter, 2008: 1-13.
- Fernando-Gómez, José. "El videojuego: del simulacro a la imagen-pensamiento". *Cuestiones de filosofía* 17, 2015: 239-257.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI Editores, 2009.
- Foucault, Michel. *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets, 2004.
- Galloway, Alexander. *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press, 2006.
- Gansler, J. S. *The Defense Industry*. Massachusetts: Mit Press, 1986.

- García Canclini, Néstor. “Cultura y organización popular Gramsci con Bourdieu”. *Cuadernos Políticos* 38, 1984: 75-82.
- García Canclini, Néstor. “Las industrias Culturales y el desarrollo de los países americanos”. *Revista Interamericana de Bibliografía*, 2002: 1-18.
- García Canclini, Néstor. *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa, 2004.
- García, Ruth. *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego*. Tesis Doctoral. Departamento de Arte. Universidad de Castilla, 2019.
- García, Shaila. “This is living: las promesas genealógicas en la retórica publicitaria de PlayStation”. En *Videojuegos y Cultura Visual*, editado por F. J. Marzal y E. Saéz, 101-120. España: SLCS, La Laguna y Creative Commons, 2013.
- Gee, James. P. *Lo que nos Enseñan los Videojuegos sobre el Aprendizaje y el Alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe, 2004.
- Giménez Montiel, Gilberto. *Teoría y análisis de la cultura*. México: CONACULTA, 2005.
- Gramsci, Antonio. *Los intelectuales y la organización de la cultura*. Buenos Aires: Libros de la Araucaria, 2018.
- Grossberg, Lawrence. “Los estudios culturales como contextualismo radical, Intervenciones”. *Estudios Culturales* 3, 2016: 33-44. [En línea]: https://intervencioneseecc.files.wordpress.com/2017/01/n3_art02_grossberg.pdf
- Guasch, Ana. “Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión”. *Arte e Investigación* V, 2003: 8-16.
- Hall, Stuart. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage Publications, 1997.
- Hall, Stuart. “Through the Prism of an Intellectual Life”. En *Culture, Politics, Race and Diaspora*, editado por Brian Meek, 269-291. Jamaica: Ian Randle Publishers, Kingston, 2007.
- Hall, Stuart. *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Colombia: Envion Editores, 2010.
- Hammar, Lundedal Emil. “Manufacturing Consent in Video Games—The Hegemonic Memory Politics of *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015)”. En *Nordlit* 42, 2019: 279-300. [En línea]: <https://doi.org/10.7557/13.5016>.
- Hidalgo, Paula. *Videojuegos, un arte para la historia del arte*. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada, 2011.
- Horkheimer, Max y Theodor Adorno. *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta, 1998.

- Horkheimer, Max, *Teoría crítica y teoría tradicional*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1980.
- Keogh, Brendan. “Between Triple-A, indie, casual, and DIY: Sites of tension in the videogames cultural industries”. *The Routledge Companion to the Cultural Industries*, editado por Kate Oakley. Nueva York: Routledge, 2015.
- Kerr, Aphra. “The Culture of Gamework”. En *Managing Media Work*, editado por Mark Deuze. Estados Unidos: Universidad de Indiana, 2011.
- Levis, Diego. *Los Videojuegos, un Fenómeno de Masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós. 1997.
- Lipovetsky, Gilles y Sébastien Charles. *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama, 2006.
- Lipovetsky, G. y J. Serroy. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- López, Cristian. “El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los *serious games*”. En *Apertura 1*, 2016: 136-151.
- López, Francisco. “*Serious Games*. Historias del Campo de Batalla. *Serious Games*. A Tale of Battlefield”. *Videojuegos y Cultura Visual*, editado por F. J. Marzal y E. Saéz, 197-213. España: SLCS, La Laguna y Creative Commons, 2013.
- Luengo, David. *El videojuego, como creación artística*. Tesis de maestría. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2013.
- Malone, Thomas. “What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games”. *Pipeline 6*, 1981.
- Malone, T. y Lepper. “Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning”. *Aptitude, Learning, and Instruction Volume 3: Conative and Affective Process Analyses*, editado por R. Snow y M. J. Farr, 223-253. Nueva Jersey: Hillsdale, 1987.
- Mantello, Peter. “Military Shooter Video Games and the Ontopolitics of Derivative Wars and Arms Culture”. *The American journal of economics and sociology* 76, 2017: 483-521.
- Marcuse, Herbert. *El hombre unidimensional*. Buenos Aires: Planeta-Agostini, 2002.
- Martí, Carlos. “La industria de defensa: principales características y eficiencia de un sector estratégico”. *Economía industrial*, 388, 2013: 169-182.
- Mattelart, Armand. *La cultura como empresa multinacional*. México: Ediciones Era, 1976.

- Marzal Felici, Javier y Emilio Saéz Soro, eds. *Videojuegos y Cultura Visual*. España: SLCS, La Laguna y Creative Commons, 2013.
- Millán, Margara. "Teora crtica y reflexin de la cultura", en *RMCP* 122, 1986.
- Miller, Toby. "Gaming for beginners". *Games and Culture* 1, 2006.
- Miller, Toby. "La nueva derecha de los estudios culturales -las industrias creativas". *Tabula Rasa. Bogot - Colombia* 15, 2011: 115-135.
- Miller, Toby. "Poltica cultural/industrias creativas". *Cuadernos de Literatura* 32, 2012: 19-40.
- Mirzoeff, Nicholas. *Una introduccin a la Cultura Visual*. Barcelona: Paids. 2003.
- Mirzoeff, Nicholas. *Cmo ver el mundo. Una nueva introduccin a la cultura visual*. Barcelona: Paids. 2016.
- Navarrete, M., S. Ossa, G. Rosas y R. Yepes. "Completando el contextualismo radical". *Tabula Rasa* 37, 2021: 257-281. <https://doi.org/10.25058/20112742.n37.12>
- Palao J. A. y S. Garca. "Lo nuevo y los mtodos: las ciencias de la comunicacin ante el desafo de los videojuegos". En *Videojuegos y Cultura Visual*, editado por F. J. Marzal y E. Saez, 23-40. Espaa: SLCS, La Laguna y Creative Commons, 2013.
- F. I. Revuelta y J. Guerra. "Qu aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador". *RED, Revista de Educacin a Distancia* 33, 2012: <http://www.um.es/ead/red/33>
- Rogoff, Irit. "Studying Visual Culture". En *The Visual Culture Reader*, editado por Nicholas Mirzoeff, 24-36. Londres: Routledge, 2002.
- Rojas-Redondo, C. y P. Lara-Barranco. "Simulacro y juego. La imagen-exceso cinematogrfica como reflejo de una sociedad hiperreal". *Fotocinema* 22, 2021: 447-473.
- Revuelta, F. I. y J. Guerra. Qu aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educacin a Distancia* 33, 2012. <http://www.um.es/ead/red/33>.
- Saber, Dima y Nick Webber. "'This is our Call of Duty': hegemony, history and resistant videogames in the Middle East". *Media, Culture & Society*, 39, 2016. 10.1177/0163443716672297.
- Santos, H. Saldanha, M. Pinto y P. D. Ferreira. "'Videojogos do Oprimido': Contributos para o desenvolvimento de um framework freiriano". *Educao, Sociedade & Culturas* 54, 2019: 175-195.
- Sartori, Giovanni. *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Mxico: Taurus. 2006.

- Seydel, Ute. "La constitución De La Memoria Cultural", en *Acta Poética*, vol. 35, n.º 2, julio de 2014: doi:10.19130/iifl.ap.2014.2.451.
- Seydel, Ute. "La memoria cultural, su dinamismo y sus conflictos", en *Alternativas* vol. 9, 2018:1-31.
- Sherry, J. L. "The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis". *Human Communication Research* 27, 2001: 409–431. <https://doi.org/10.1093/hcr/27.3.409>
- Stahl, Roger. *Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture*. Nueva York: Routledg, 2009.
- Tamayo Acevedo, M. I. La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* 19, 2013: 29-46. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31629858003>.
- Texier, Jacques. *Gramsci, teórico de las superestructuras*. México: Ediciones de Cultura Popular, 1976.
- Todd, T. *Defence Industries a Global Perspective*. Londres: Routledge, 1988.
- Zyda, Michael. "From visual simulation to virtual reality to games". En *Computer* 38, 2005: 25-32.