

## Ciberguerra cultural: Los videojuegos

Por Javier Couso



Confieso. He matado, atropellado, traficado, robado coches. Me he enfrentado a la policía con armas de guerra. He bombardeado, manejado VANT (Vehículo Aéreo No Tripulado), cañoneado y usado napalm. Pero también he combatido con la resistencia vietnamita, con La Nueve en París y he

colocado la bandera roja en el Reichstag... y todo sin salir de casa, a través del ratón y el teclado o del mando de la videoconsola.

Sí, soy un jugón, desde que me alzaba de puntillas para llegar a los mandos de las famosas máquinas mata marcianos hasta que los ordenadores y las videoconsolas se abarataron y pudimos disfrutar en nuestras casas de las emociones virtuales sin gastarnos la paga de los domingos.

Por contra, no he cometido ninguno de esos actos delictivos, ni he participado en esas acciones heroicas contra el fascismo o el imperialismo, pero tampoco dejé de jugar al fútbolín o al escondite ni de devorar todos los libros que caían en mis manos.

En el debate sobre los videojuegos hay muchos mitos, montones de mentiras y un mar de prejuicios. No niego que haya aspectos negativos: pueden desvirtuar la realidad, crear adicción y hasta ser detonante de trastornos. Pero no más que muchas otras cosas. No más que el fútbol, las películas, los programas de realidad sensacionalista o, incluso, un cuchillo en manos de una persona con una enfermedad mental agresiva.

Reducir todo a pontificar desde la simplicidad lleva a prohibir la herramienta sin solucionar los problemas, que no son de la herramienta, sino de las personas. Y el mal uso de esta herramienta de realidad virtual, por ejemplo, en manos de los adolescentes manifiesta una negligente actuación por parte de sus educadores, incapaces de contener o de hacer entender la necesidad del control sobre las pulsiones humanas.

Pero lo que me preocupa sobremanera es el uso de estos juegos para la transmisión del pensamiento dominante, tanto del hedonista como del que difunde los valores de la mafia o del imperialismo estadounidense. Ideales en la órbita de un mundo capitalista que desde el neoliberalismo busca una remozada vuelta al antiguo feudalismo.

La mayoría de las veces creemos que el secuestro de la información, por parte de las transnacionales y el poder financiero, son lo que determina y mantiene la hegemonía de éstos. Yo no pienso así. Creo que la mayor parte del control proviene de lo que en el mundo anglosajón se llama “entertainment”, el ocio o entretenimiento. La poderosa industria cultural estadounidense perfeccionada en el marco de la guerra fría y que junto con la carrera de armamentos acabó siendo determinante para derrotar al campo socialista.

Me estoy refiriendo a la Industria Cultural con mayúsculas, esa que produce música, literatura, cine y televisión que, además de entretener, es capaz de crear modelos sociales para imitar y que se introducen hasta en nuestros sueños, en nuestros más íntimos anhelos.

A toda esa poderosa arma de crear modos de vida se suma la gigante industria de los videojuegos, tan grande e importante, que hoy mueve más dinero que el cine y la televisión juntas.

Tanto por negocio, como por penetración, supone una poderosa arma creada para modelar y persuadir, sobre todo cuando la mayoría de los destinatarios son personas jóvenes con la personalidad a medio construir.

Cuando nos detenemos en la temática de los juegos populares, vemos que algunos se centran en el puro pasar el tiempo, los más en asumir diferentes roles (cantante, jugador de fútbol, piloto, gangster, guerrero, habitante de mundos virtuales,...), unos pocos en la inteligencia o la cultura y a partir de la llegada de los sensores de movimiento, también en la práctica de la gimnasia o el deporte virtual. Pero donde se pone más énfasis a nivel ideológico es en los videojuegos de pura acción bélica, sea táctica, estratégica o solamente de “moverse y disparar”.

Los armazones sobre las que se construyen estas superproducciones virtuales, son tan actuales que llegan a basarse en los supuestos estratégicos que maneja el Pentágono y que por alguna razón se deciden a difundir, supongo que para testar.

Yo he jugado combatiendo con fuerzas especiales estadounidenses en un México desestabilizado por un “villano” que pretendía soberanía, en una Cuba “democrática” contra la amenaza de una vuelta al socialismo, contra la reconstrucción de los soviets en naciones de la extinta URSS, en Líbano y Palestina contra sus resistencias, en Asia contra lo que vendría a ser la Organización de Cooperación de Shanghai, en Venezuela contra el proyecto revolucionario o en un área no definida de Sudamérica contra la futura organización de defensa del ALBA.

No solo son, como decía antes, supuestos tácticos conocidos, son supuestos estratégicos a futuro que se hacen con la intención de que los jóvenes de hoy vayan asumiendo quienes son los “malos” y quienes los “buenos”. Por supuesto los “malos” somos quienes queremos un mundo multipolar donde naciones soberanas puedan hacer uso de sus recursos y/o los que creemos en un justo reparto de la riqueza y los “buenos” son los que restauran el orden contra los “locos populistas dictadores” que pretenden acabar con la “democracia”.

Me queda fuera de toda duda que esas ideas permanecen en el subconsciente y que son semillas que germinarán en el marco de las guerras democratizadoras, con el abono de los grandes medios de información y el aderezo del barniz humanitario de sus oenegés.

Por eso me extraña que en el ámbito de las naciones que pelean por su soberanía y la verdadera independencia, como las que integran el ALBA, no exista un proyecto que asuma los videojuegos como parte del contraataque cultural. Al contrario que la resistencia libanesa que, con sus precarios medios, creó un juego donde se asumía el rol de guerrillero antisionista, no entiendo como los jóvenes de la América Latina emergente no pueden jugar a defender Girón, emular a Bolívar en su batalla por la independencia, combatir a Batista en Sierra Maestra, pilotar un Mig-23 contra los racistas de Pretoria en Cuito Cuanavale, participar en la insurrección popular sandinista contra Somoza, resistir la invasión gringa en Dominicana o alzarse junto a Tupac Amaru contra el colonialismo.

Que se deje en manos de los enemigos estas poderosas herramientas de ocio, formación y propaganda es una absoluta irresponsabilidad producto de un puritanismo forjado en base a miopes prejuicios morales.

Publicado originalmente en Hablando República y analizado en el II Taller de Redes Sociales y Medios Alternativos  
<http://hablandorepublica.blogspot.com/2012/09/ciberguerra-cultural-los-videojuegos.html>