

El Pentágono adora los videojuegos de disparos en primera persona

LAURA BARTKOWIAK Y BRIAN J. SULLIVAN :: 29/11/2022

Los videojuegos son el medio de entretenimiento más popular del planeta, y una de las herramientas de propaganda más eficaces de la maquinaria bélica estadounidense

El 8 de julio de 2020, mientras millones de personas recurrían a los videojuegos para escapar de la monotonía del cierre de COVID-19, el equipo de deportes electrónicos del ejército estadounidense retransmitía Call of Duty: Warzone en Twitch. Un activista con sede en Washington, DC, se conectó al chat de la transmisión y preguntó: «¿Cuál es tu juego favorito de los EEUU? [sic]», seguido de un enlace a un artículo de Wikipedia sobre los crímenes de guerra de EEUU. Fue rápidamente expulsado del chat.

El episodio atrajo la cobertura nacional, incluso de la representante Alexandria Ocasio-Cortez (AOC), que presentó una legislación que impediría que los militares usaran Twitch para reclutar. La medida de AOC, en gran medida simbólica, no fue aprobada. Pero el incidente ayudó a destacar la estrecha relación de trabajo entre el ejército estadounidense y la industria de los videojuegos que ha existido durante décadas.

Mientras que Hollywood hace alarde de su relación con el ejército estadounidense, los estudios de videojuegos tienden a ser tímidos y prefieren guardar silencio sobre su colaboración con la mayor maquinaria bélica del mundo. Los diseñadores de juegos recurren a consultores militares para que les ayuden en el diseño de la historia y los niveles con el fin de dar a los juegos una sensación de «autenticidad», especialmente en el género de los shooters tácticos. Por su parte, los militares utilizan los juegos como herramienta de reclutamiento y propaganda. A veces esta propaganda es obvia. Más a menudo, es más insidiosa, como cuando los consultores ayudan a dar forma a la narrativa de juegos de gran éxito como Call of Duty.

Los grandes shooters en primera persona como Call of Duty, que se han convertido en sinónimo de juego, son extremadamente rentables. La propia serie Call of Duty cuenta con más de 30.000 millones de dólares de ingresos totales, y los distintos juegos de la marca Tom Clancy han vendido unos setenta y seis millones de copias. Por lo general, exaltan al soldado solitario, que resuelve los problemas del mundo con su rifle de asalto, y presentan incluso las actividades militares más sospechosas bajo una luz favorable. Con cientos de millones de jugadores en todo el mundo, son una publicidad constante del poderío militar estadounidense.

Socios en la propaganda

Desde los centros de investigación académica hasta el diseño de simulaciones de entrenamiento y juegos de guerra en la década de 1980, el ejército estadounidense ayudó a desarrollar los fundamentos de los juegos. Hoy en día, los militares ayudan activamente a dar forma al arte y al diseño de los juegos. Los videojuegos son un medio cada vez más

popular —los ingresos de la industria han crecido de forma constante durante una década, pero se dispararon un 23% en 2020 en comparación con 2019 y es probable que alcancen los 222.000 millones de dólares solo en 2022— y los militares quieren asegurarse de que su representación en ellos sea positiva.

Este deseo llevó al lanzamiento de la serie America's Army en 2002, un shooter free-to-play que buscaba capitalizar la popularidad del género de los shooters militares. El juego, lanzado al principio de la llamada «guerra contra el terrorismo», era una pieza de propaganda directa diseñada para reclutar jugadores para alistarse en el ejército estadounidense. Cuando finalmente se cerró en mayo de 2022, había alcanzado una cifra estimada de veinte millones de jugadores.

Sin embargo, en todos los aspectos, la serie palidecía en comparación con sus inspiraciones, Call of Duty y Battlefield. Estos dos gigantes del mundo del entretenimiento comercial cuentan historias sobre conflictos armados que se centran en el valor y el heroísmo. Call of Duty: Black Ops Cold War llegó a incluir a Ronald Reagan, presentándolo como un tirador directo dispuesto a saltarse las normas del derecho internacional al servicio de «los hombres y mujeres libres del mundo». Una entrega anterior de la serie enviaba a los jugadores a misiones encubiertas en América Latina y contaba con el asesoramiento del coronel Oliver North, una figura clave en la sórdida participación de EEUU en Nicaragua en la década de 1980.

El próximo shooter Six Days in Fallujah pretende ser más sensible a las realidades de la guerra. Ambientado en la segunda batalla de Faluya, el juego es una narración dramática del conflicto más sangriento de la invasión estadounidense de Irak y, en cierto modo, un típico shooter militar. Al igual que Call of Duty, equipa al jugador con armas realistas y le pide que avance en las misiones abriéndose paso a tiros por un campo de batalla virtual.

En otros aspectos, el juego es una excepción que ha suscitado fuertes críticas y oposición. Fallujah, después de todo, fue el lugar de la batalla más mortífera de la invasión de Irak. Se calcula que murieron mil trescientos soldados de ambos bandos y ochocientos civiles en el fuego cruzado. Las fuerzas estadounidenses utilizaron municiones de fósforo blanco durante la batalla, un arma incendiaria que quema la carne humana hasta los huesos. El lugar de tales atrocidades se convirtió entonces en el escenario de un shooter en primera persona, un género poco conocido por su sutileza.

Los desarrolladores de los shooters militares afirman que su arte es un equilibrio entre la ficción y la autenticidad. Los desarrolladores y editores también están aterrorizados por las malas relaciones públicas e insisten en que sus juegos son apolíticos. Cuando se le pidió que explicara la relación de su empresa con Oliver North, Mark Lamia, jefe del desarrollador de Call of Duty, Treyarch, dijo: «No estamos tratando de hacer una declaración política con nuestro juego. Intentamos hacer una obra de arte y entretenimiento... que nos hayamos reunido con él mientras creamos nuestra ficción es totalmente apropiado».

En una línea similar, Peter Tamte, director general de la empresa que está detrás de Six Days in Fallujah, dijo a Polygon que el juego trata de la empatía y la comprensión. «No intentamos hacer un comentario político sobre si la guerra en sí fue una buena o mala idea», dijo. «Se trata realmente de ayudar a los jugadores a entender la complejidad del combate

urbano. Se trata de las experiencias de ese individuo que ahora está allí debido a las decisiones políticas».

La guerra puede ser divertida

Hay razones para ser escépticos cuando los desarrolladores afirman que sus juegos son apolíticos. De hecho, la propia estructura de los shooters tácticos modernos, en los que el jugador avanza por el juego adentrándose en territorio hostil y abatiendo enemigos (a menudo marrones), sirve para normalizar el orden mundial imperialista.

Como explica Jamie Woodcock en *Marx at the Arcade*, los shooters de temática militar «se experimentan a través de la perspectiva en primera persona, lo que permite a los jugadores ‘ver’ la guerra, no sólo a través de ojos virtuales, sino también, en su mayoría, desde la perspectiva del imperialismo estadounidense». Aunque los jugadores pueden codificar y descodificar estas experiencias de diferentes maneras, «a todos se les pide de algún modo que reflexionen y actúen sobre la ideología del conflicto militar y el imperialismo».

Un juego bien diseñado proyecta esa ideología de forma favorable y divertida. La política de un juego no necesita ser explícita para ser eficaz. Los juegos de estilo militar ayudan a crear un sentido común en torno al uso de la fuerza por parte del Estado. Los jugadores ejercen un control casi total sobre la forma en que el protagonista se mueve por el mundo virtual, y las consecuencias del fracaso son limitadas y de corta duración. El medio ofrece a los jugadores una fantasía de acción militar idealizada, cimentando ciertas actitudes sobre cómo una potencia imperial moderna lleva a cabo la guerra, al tiempo que oscurece el horror y la devastación del mundo real que lo acompaña.

El equipo y las tácticas realistas que aparecen en franquicias como *Call of Duty* pretenden facilitar la inmersión en el juego. En una de las últimas entregas, los desarrolladores emplearon una sofisticada tecnología de escaneado en 3D para convertir los objetos del mundo real en copias digitales. Los desarrolladores recurrieron a la experiencia de antiguos Navy SEALs para garantizar la máxima precisión. El resultado, *Call of Duty: Modern Warfare*, supuso un notable logro técnico y un nuevo nivel de sofisticada propaganda militar en forma de videojuego.

Esto no quiere decir que los juegos no sean divertidos. En el mejor de los casos, los juegos de *Call of Duty* tienen una mecánica de juego ajustada que recompensa la habilidad. Identificar y eliminar rápidamente a los enemigos, desplazarse a lugares estratégicos del mapa y conseguir nuevas habilidades y armas es una maravilla. Como argumenta Woodcock, «este poderoso bucle de retroalimentación ha atraído a enormes audiencias a los juegos FPS. Es una experiencia que rara vez se encuentra en otras formas de cultura contemporánea». El argumento y la política de un juego importan menos en el juego multijugador, que suele ser mucho más popular que la campaña para un solo jugador.

Pero independientemente de la política de los desarrolladores, los juegos sobre la guerra plantean inevitablemente cuestiones políticas. Al igual que las películas y los libros antes que ellos, los videojuegos se han convertido en un importante medio a través del cual millones de personas experimentan la creación de mitos y la memoria colectiva. Dos

décadas después de las invasiones de EEUU en Afganistán e Irak, los creadores de videojuegos están, intencionadamente o no, contando también una historia sobre cómo la sociedad estadounidense debe recordar esas guerras y los motivos que la llevaron a ellas.

Tal vez sea cierto que *Six Days in Fallujah* está diseñado para ayudar a los jugadores a empatizar con los soldados representados en el juego. Pero la empatía siempre tiene una dimensión política. ¿Qué significa empatizar con el bando invasor de una guerra iniciada con falsos pretextos? ¿Y qué dice de nuestra preocupación por las mayores víctimas de la guerra, el pueblo iraquí?

Otro juego de guerra es posible

No hay nada inherentemente malo en explorar la guerra en un videojuego, ni todos los juegos de guerra son necesariamente propagandísticos. *This War of Mine*, del desarrollador independiente polaco 11 Bit Studios, utiliza brillantemente la mecánica de los juegos de supervivencia para describir la vida de los civiles atrapados en medio de una guerra urbana. *Bury Me, My Love* es un juego para móviles que pone a los jugadores en la piel de los refugiados que escapan de Siria mientras intentan mantener el contacto con los seres queridos que han dejado atrás.

El propio género de los shooters militares puede utilizarse para explorar las realidades más oscuras de la guerra y subvertir el mensaje pro-militar implícito en gran parte del género. En 2012, el estudio de desarrollo alemán Yager y el editor 2K lanzaron *Spec Ops: The Line*. A primera vista, el juego es similar a otros shooters en primera persona. Los jugadores asumen el papel del capitán Walker, un protagonista que lidera un equipo de élite de las fuerzas de operaciones especiales estadounidenses en una misión de rescate y reconocimiento en una Dubai postapocalíptica. La misión, sin embargo, toma un giro oscuro cuando Walker se adentra en la ciudad, matando a la mayoría de las personas con las que se encuentra el equipo, incluidos los civiles. A medida que desciende hacia la locura, el juego se vuelve frenético y alucinante.

Spec Ops: The Line fue pionero en el uso de la mecánica del juego y la narrativa para presentar una crítica convincente del propio género de los shooters militares. Inspirado en la clásica película antibélica *Apocalypse Now*, el juego explora los efectos psicológicos muy reales de la guerra en los que matan, y lo que significa que los videojuegos ofrezcan simulaciones superficiales de esta violencia. El juego rompe regularmente la cuarta pared, haciendo al jugador preguntas provocadoras como: «¿Te sientes ya un héroe?».

A pesar del supuesto realismo de los juegos de disparos militares, su exploración de la guerra es incompleta e inauténtica. Se centran obsesivamente en replicar las herramientas y tácticas de la guerra sin molestarse en reflexionar sobre el «por qué», o sobre cómo la guerra puede cambiar a alguien para peor. Compárese con el enfoque del guionista principal de *Spec Ops*, Walt Williams, que fue testigo de cómo la guerra cambió a sus amigos y familiares en el ejército: «Al verlos regresar y ver las pequeñas diferencias entre ellos, jugar a los shooters militares siempre me ha parecido un poco fuera de lugar, porque no era una representación de lo que la gente que conozco pasó realmente».

Al margen del diseño y la estética del juego, el papel de los militares también puede ser

contestado de forma material. Los sindicatos están ganando por fin un terreno en la industria de los videojuegos, lo que da a los trabajadores más influencia para oponerse a prácticas y relaciones objetables. Los trabajadores tecnológicos de Google organizaron una huelga en 2018 para protestar por la participación del gigante tecnológico en un programa de inteligencia artificial del Pentágono. Un año antes, los trabajadores de Facebook, Intel y Google se unieron a una manifestación frente a la empresa de análisis de datos Palantir, en protesta por la asociación de la compañía con la oficina de Inmigración y Aduanas de la era de Donald Trump. No hay ninguna razón por la que los trabajadores de los videojuegos no puedan seguir su ejemplo, interrumpiendo o limitando el papel que los militares desempeñan en la industria.

Con los videojuegos más populares que nunca, la actual asociación entre los militares y los estudios de juegos debería atraer la atención de cualquier persona preocupada por la creciente militarización del mundo. Afortunadamente, la implicación militar no mancha indeleblemente a los juegos como un medio reaccionario. No es de extrañar que, en una sociedad dominada por el complejo militar-industrial, los militares desempeñen un papel excesivo en la estructuración de los juegos. Que las cosas sigan así dependerá de las personas cuyo trabajo hace posible los juegos, y de los millones de jugadores cuyo dinero mantiene la producción.

Jacobin

<https://www.lahaine.org/mundo.php/el-pentagono-adora-los-videojuegos>