

REG

4/2024 (7) NOVIEMBRE - DICIEMBRE

ISSN electrónico: 2697-0511

REVISTA DE ESTUDIOS GLOBALES

ANÁLISIS HISTÓRICO Y CAMBIO SOCIAL

SUMARIO

PRESENTACIÓN

HÉCTOR HERNÁN DÍAZ GUEVARA Y CARMEN M ^a CERDÁ MONDÉJAR	La historia se repite dos veces. Tragedia y farsa en la política contemporánea: el caso de la Guerra Fría	7
JUAN ÁLVAREZ GARCÍA CANO	Recursos estratégicos y asistencia económica en el umbral de la Guerra Fría. El Plan Marshall y La Economic Cooperation Administration en la agenda geopolítica de la seguridad estadounidense	15
CARLOS ALBERTO MARTÍNEZ HERNÁNDEZ	Protesta y Sobrevive. La censura de libros como práctica cotidiana en las bibliotecas estadounidenses durante la Guerra Fría: 1960-1969	61
JOSÉ CARLOS CARDOZA PORTILLO	La Voz de La Liberación en Guatemala y Radio Swan en las Islas del Cisne: los proyectos de propaganda de la CIA en Centroamérica	97
NANCY JANET TEJEDA RUIZ	Hacia una historia conectada y comparada de los partidos comunistas de México y España durante las décadas de los años setenta y ochenta	119
MANUEL NÚÑEZ	Independencia de las instituciones: Uno de los muchos legados de la Guerra Fría	135
GUILLERMO FERNANDO RODRÍGUEZ HERREJÓN	Investigación ¿Los videojuegos son políticos? Algunas reflexiones sobre la representación de la Guerra Fría en medios digitales	199
HÉCTOR HERNÁN DÍAZ GUEVARA	El fin del neoliberalismo y la génesis de una segunda Guerra Fría: una breve historia del papel de la nostalgia en la construcción de un nuevo orden mundial (2014-2024)	223

ESTUDIOS

FRED SPIER	The State of the World Today and considering its future viewed from a Global Historical Perspective	247
JOHN BROWN Y ATENEA JIMÉNEZ LEMON	El chavismo en crisis: Desafiando desde abajo el giro neoliberal-autoritario del PSUV en Venezuela	281
HUGO CELSO FELIPE MANSILLA	Las aporías de la razón contemporánea y la necesidad histórica de la democracia pluralista. El pensamiento crítico de la Escuela de Frankfurt en la era de su impugnación	313
PAUL PRESTON	Gran Bretaña y la Campaña Vasca de 1937: El Gobierno, la Armada Real, el Partido Laborista y la prensa	335
CARMEN M ^a CERDÁ MONDÉJAR	Medio rural y modernización educativa en la primera mitad del siglo XX: proyectos de Misiones Culturales en México y Misiones Pedagógicas en España	367

¿Los videojuegos son políticos? Algunas reflexiones sobre la representación de la Guerra Fría en medios digitales

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

El Colegio de Michoacán

México

Resumen: Los videojuegos son medios de entretenimiento masivo extremadamente exitosos, consumidos a escala global por millones de sujetos, pero también pueden considerarse como formas de comunicación, ya que a través de ellos las sociedades que los crean pueden transmitir cultura, representaciones y hasta ideología. El propósito de este trabajo es realizar algunas reflexiones sobre las narrativas de la Guerra Fría que han circulado en esos medios digitales, utilizando ejemplos desde la década de 1980 hasta la actualidad, y que siguen influyendo en las formas en las que imaginamos ese periodo tan convulso. Por medio de los ejemplos se verá cómo varios juegos contenían mensajes para reafirmar nacionalismos, visiones de buenos y malos, ventajas o desventajas de los diferentes bloques económicos e inclusive simulaban escenarios de guerra a gran escala, para colocar a los jugadores en el papel de patriotas. De este modo, los videojuegos se convertían en efectivos dispositivos de propaganda política. La metodología de trabajo se fundamenta en un análisis crítico del discurso para observar el contenido de las narrativas, sus intenciones, lo dicho y lo no dicho.

Palabras clave: Guerra Fría; Videojuegos; Política; Discursos; Narrativas.

Are video games political? Some reflections on the representation of the Cold War in digital media

Abstract: Video games are extremely successful means of mass entertainment, consumed on a global scale by millions of subjects, but they can also be considered as forms of communication, since through them the societies that create them can transmit culture, representations and even ideology. The purpose of this work is to make some reflections on the Cold War narratives that have circulated in these digital media, using examples from the 1980s to the present, and that continue to influence the ways in which we imagine that turbulent period. Through the examples, it will be seen how several games contained messages to reaffirm nationalism, visions of good and bad, advantages or disadvantages of the different economic blocks and even simulated large scale war scenarios, to place the players in the role of patriots; so, video games became effective political propaganda devices. The way of working will be through Critical Discourse Analysis, to observe the content of the narratives, their intentions, what is said and what is not said.

Keywords: Cold War; Video Games; Politics; Discourses; Narratives.

Introducción

En alguna ocasión, dando una charla para un foro estudiantil, me preguntaron si es que los videojuegos, al ser medios destinados al entretenimiento masivo, también podían contener elementos políticos, a lo que respondí, que no sólo pueden, sino que en sí mismos son políticos, ya que como todos los tipos de tecnología son productos creados por las sociedades en contextos espaciales y temporales específicos, por lo que dentro de ellos siempre se plasman múltiples intenciones, valores y significaciones. Al mismo tiempo, también podría considerarse que en el mundo globalizado han servido como un elemento de control y consumo geopolítico ya que están enmarcados en mercados internacionales enfocados al ocio y entretenimiento con miles de millones de consumidores y, además, desde hace al menos cinco décadas, uno de los temas más recurrentes para representar dentro de los videojuegos son los conflictos bélicos, como la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría, entre muchas otras cuestiones de representación sociocultural (Rodríguez Herrejón, 2022).

En ese sentido, el conflicto bélico, político y social denominado como Guerra Fría sigue impactando fuertemente hoy en día y desde varias perspectivas, ya que se hacen conmemoraciones y revaloraciones, frecuentemente dentro de la academia, pero también se perpetúan algunos discursos, críticas o representaciones del miedo o los nacionalismos que se manejaban en ese periodo, vistos como formas de propaganda o legitimación, entre otras cosas. Es por eso que, a grandes rasgos, podría considerarse que en muchos aspectos el mundo de hoy en día está volviendo a ser multipolar ya que, por ejemplo, las industrias creativas son cada vez más y más importantes al dibujar varios escenarios históricos que consumen millones de consumidores a escala global y presentar información que ellos consideran como cierta. Se puede apreciar así que distintos medios de dicha industria usan estratégicamente la historia para reproducir y circular unos tipos de discursos, que no son exclusivamente lúdicos, sino que constituyen nuevas formas de conflicto, una «guerra mundial» por los contenidos y la influencia cultural que generan por medio de lo que se ha llamado «Soft Power». Países como Estados Unidos, Rusia, China, India y muchos otros plasman constantemente mensajes a través de los medios de entretenimiento que sus industrias crean con la intención de influir culturalmente y construir nociones de mundo a grandes escalas (Martel, 2011).

Es por ello que se analizan aquí los videojuegos como fuentes históricas, ya que, aunque son creados por sociedades específicas para divertirse, contienen siempre elementos propios de esas sociedades, como sus personajes, mitos, héroes, tramas, valores y símbolos. Todas las formas de juego contienen esos elementos culturales ya que el elemento lúdico sirve como forma de repro-

ducción o perpetuación de enseñanzas por medio de lo divertido y de la repetición (Caillois, 1986). Sin duda, la Guerra Fría ha sido uno de los tópicos con mayor presencia en ese tipo de medios, ya que desde la década de 1980 había juegos que contenían marcadas y variadas representaciones políticas y sociales sobre el conflicto, y eran usados para formar ideas de buenos y malos, de nosotros y los otros, de discursos de nacionalismos e inclusive contaban mensajes sutiles que referían a justificaciones sobre lo que ocurría, como la violencia o las intervenciones, o la necesidad de tener democracia y las desventajas del comunismo. Se puede apreciar que esos medios se han usado estratégicamente desde hace muchos años como mecanismo para ayudar a legitimar o deslegitimar varias cuestiones, desde la identidad hasta la violencia, y por ello merece la pena considerarlos como elementos de análisis para los historiadores. Por todo ello, el propósito de este trabajo es realizar una reflexión sobre el uso social que se le ha dado a los videojuegos como dispositivos para transmitir conocimientos históricos; se recurre a algunos ejemplos de juegos muy populares que retrataban el convulso periodo de la Guerra Fría y que eran consumidos por millones de sujetos y que en muchas ocasiones tomados como verdaderos creadores de opinión transmitían nociones sobre la guerra, sus actores y sus problemas. Sin embargo, debemos advertir desde ahora de los peligros en las lecturas de esos medios ya que, así como pueden contener historia también pueden contener ficción, y de hecho muchos lo hacen e incluso mezclan ambos elementos. Es en ese sentido que se puede apreciar el uso estratégico de los videojuegos para ayudar a circular intencionalidades, ideas y discursos reafirmando el objetivo al plantear una reflexión sobre el uso de los medios en general y como fuentes históricas que juegan con la ficción y la realidad (Rodríguez Herrejón, 2023).

Actualmente aún continúa una Guerra Fría en muchos sentidos, pues la extrema competencia económica, comercial y cultural en cuanto a bloques ideológicos que buscan hegemonía es visible. Por ejemplo, los rusos también producen videojuegos ambientados en el período de la Guerra Fría, considerándose como *buenos*, con ventajas de desarrollo tecnológico y otras cuestiones similares, para contraponerse a las visiones clásicas en occidente de industrias que venden juegos en donde se coloca a los soviéticos como enemigos o refieren a las renovaciones contra «el miedo rojo» planteando posibles escenarios de cómo enfrentarse a ello.

A propósito del relanzamiento del popular juego *Metal Gear Solid 3*, programado para 2024 (originalmente lanzado en 2004), podemos decir que las representaciones de la Guerra Fría siguen bastante vigentes en el imaginario, ya que es un título que ha generado mucha expectativa y preventas. Incluso

se puede ampliar el argumento al mencionar que lo mismo podría decirse para una enorme diversidad de literatura, cine y otros medios, que continúan usando frecuentes referencias al periodo.

El presente trabajo comenzará explorando algunas cuestiones fundamentales de la Guerra Fría para dilucidar sus significados, conflictos, actores, ideologías y temas, y posteriormente observar ejemplos de algunos juegos aparecidos desde la década de 1980 hasta la actualidad. Se trata de examinar qué tipos de discursos y mensajes contenían y qué representaciones generaban, específicamente se analizarán juegos como *Nato Commander* (1983), *Guerrilla War* (1987), *KGB* (1992), *Tropico* (2001), *Metal Gear Solid 3* (2004), *Call of Duty* (desde 2003) y *Atomic Hearts* (2023)¹, finalizando con la reflexión sobre el papel de este tipo de medios a la hora de crear imaginarios históricos, que siguen circulando y pueden llegar a crear tergiversaciones, pero cuya popularidad es tal que en muchos casos influyen en cómo se ve el pasado, el presente y el futuro de ese conflicto.

La metodología del estudio se fundamenta en un análisis crítico del discurso, en los mensajes contenidos y expresados a través de las acciones, los personajes, las imágenes y otros elementos dentro los videojuegos seleccionados. Por análisis del discurso nos referimos a que en todos los procesos de comunicación existen códigos que son transmitidos por medio de palabras, sonidos, símbolos, signos, imágenes y muchos otros elementos, que hacen que los mensajes tengan significación y que sean valiosos para distintos grupos sociales. Dichos códigos nunca son neutrales, ya que siempre se busca afirmar algo o negarlo, por lo que los discursos pueden servir como una estrategia efectiva de transmitir y consolidar hegemonía, para tener control y poder, o bien para resistirlo. En otras palabras, se trata del análisis de las relaciones sociales que son producidas por los procesos de comunicación y tiene que ver con las relaciones de poder, la sugestión y la manipulación, que se puede usar por medio de diversos dispositivos (videojuegos en nuestro caso) para reafirmar ideologías, nociones de mundo, modas y muchas otras cosas más. Para el proceso de análisis siempre es importante tener en consideración quién produce los mensajes, con qué intención, para qué público y en qué dispositivos, buscando e identificando temas y problemas recurrentes, códigos explícitos e implícitos y relaciones entre los distintos sujetos, con el objetivo de crear inter-

1 Con el fin de evitar cualquier tipo de problemática derivada de derechos de autor a nivel internacional, no se usarán imágenes ilustrativas de ningún juego en este trabajo, pero se invita a los lectores a buscar en cualquier navegador web algunos de los juegos citados que les resulten más llamativos.

pretaciones inteligibles de los propósitos y usos de esos mensajes (Fairclough, 2013).

Con ello no sólo se buscará hacer esa reflexión sobre los videojuegos y cómo contienen discursos históricos, sino que de manera más general, también se buscará reafirmar que nuestro deber como historiadores no es únicamente mirar al pasado en sí mismo, sino para ayudar a resolver complejos problemas sociales en el presente, para reconocernos en un proceso de construcción del tiempo, espacio y realidad. Vivimos en el presente, pero no podríamos entenderlo sin el pasado, y sin cuestionarnos sobre las formas en las que hemos llegado a donde estamos, cómo lo hemos hecho y qué productos y mensajes hemos consumido. Todo ello nos puede ayudar a crear prospectiva para el futuro y advertir que la historia sigue usándose de forma estratégica para una gran diversidad de propósitos (Cavieres, 2020).

La Guerra Fría: contexto y generalidades

Tras el fin de la Segunda Guerra Mundial se inició un periodo de rivalidad entre las dos superpotencias vencedoras, Estados Unidos y la Unión Soviética. Este período que se extendió por más de cuatro décadas (entre las de 1940-1990) involucró, de una u otra forma, a casi todos los Estados nacionales del planeta, que tenían que tomar bandos o alinearse en torno a macro políticas globales para sumarse a alguno de los dos bloques hegemónicos, el occidental o el oriental, los azules o los rojos. Ese conflicto se denominó como Guerra Fría. Uno de los primeros en referir el término fue el popular autor británico George Orwell, quien desde 1945 advertía del posible peligro de un mundo bipolar, donde potencias nucleares enfrentadas entre sí supusieran una amenaza para toda la humanidad. Dicha noción cobró mucha más fuerza tras un discurso pronunciado por un asesor de la presidencia de Estados Unidos en 1947, Bernard Mannes Baruch, quien entre otras cosas argumentaba que la naturaleza del conflicto no era meramente bélica y directa, sino ideológica y, al mismo tiempo, iba a ser una carrera por la ciencia, la tecnología y la libertad (Sanz Díaz y Sáenz Rotko, 2021).

Tras el desarrollo de la bomba atómica en la Unión Soviética en 1949, esos temores se incrementaron y se inició un proceso de intensa rivalidad geopolítica que condicionó la vida humana en múltiples formas, ya que prácticamente todos los aspectos sociales se veían tocados por el conflicto, desde lo económico, lo político, lo militar, lo ideológico y lo propagandístico. Los dos bloques comenzaron a configurarse por medio de alianzas estratégicas, atrayendo a diversas naciones dentro de sus esferas de influencia, desde la Unión Soviética promoviendo el comunismo y desde los Estados Unidos haciendo

lo mismo con el capitalismo liberal; países como China, Mongolia o Cuba se sumaron a los primeros y otros como Reino Unido y Francia a los segundos. El objetivo de ambos bandos era la imposición de sus idiosincrasias y modelos económicos y culturales; en otras palabras, el enfrentamiento entre el capitalismo y el comunismo, configurando un tablero mundial donde distintos actores adoptaban o repudiaban a uno de los bloques; e igualmente participaban aquellos que se mantenían neutrales (Lewis Gaddis, 2011).

En este trabajo no abordaremos todos los detalles sobre el conflicto, aunque se hace necesario matizar algunos puntos principales para que se entienda cómo lo propagandístico pudo ayudar a transmitir ideología, cómo se construyeron diversas visiones de mundo y cómo se crearon las condiciones para una carrera tecnológica por medio de las industrias culturales a fines del siglo. Es por eso que se podría considerar que, si bien la Guerra Fría concluyó en algunos frentes, como el económico o de competencia de bloques bipolares, continuó en otros, como en la influencia cultural. Por lo tanto, se podría considerar que es un proceso inacabado, con un mundo que en la actualidad está cada vez más y más inmerso en competencias usando estrategias para influenciar a otros que no son necesariamente militares, incluyendo en ello la gamificación, ya que a través de videojuegos se pueden crear percepciones de procesos históricos (Torrecilla Hernández y Sánchez-Ibáñez, 2022).

Uno de los principales puntos que intensificaron el conflicto fue la creación de la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) en 1949, que era una alianza militar y estratégica para contrarrestar el poderío nuclear de la Unión Soviética y responder conjuntamente en caso de amenazas. Algunos de sus miembros fundadores fueron Estados Unidos, Bélgica, Canadá, Francia, Italia, Noruega, Portugal y Reino Unido y posteriormente se irían sumando otros. En respuesta, los países comunistas hicieron lo propio con la creación del Pacto de Varsovia en 1955, que incluía a la propia Unión Soviética, la República Popular de Albania, la República Democrática Alemana, la República Popular de Hungría y la República Popular de Polonia, entre otras. Con ello se estableció una dinámica de competencia bipolar y la creación de zonas de influencia, al tiempo que se inició el temor constante por ataques o represalias en amplios sectores de las poblaciones que vivían frecuentemente con miedo a una guerra nuclear de gran escala (Lewis Gaddis, 2005).

Si bien esa guerra apocalíptica nunca llegó eso no quiere decir que no existieron muchos momentos de tensión e incluso conflictos armados indirectos entre las superpotencias. Ejemplos muy claros fueron: el bloqueo de Berlín entre 1948-1949, la intervención de ambos bandos en la guerra civil china entre 1946-1949, la guerra de Corea entre 1950 y 1953 (cada bando apoyaba a una parte y la división de ese país persiste hasta la actualidad), la crisis del canal de Suez en 1956, la crisis de los misiles en Cuba de 1962 (considerado por

muchos el momentos más crítico del conflicto en tanto se estuvo muy cerca de una guerra nuclear a gran escala), la guerra de Vietnam entre 1955-1975, donde ambas superpotencias intervinieron, Estados Unidos directamente y la Unión Soviética de forma indirecta, y la guerra de Afganistán de 1979. Además, existieron numerosos problemas internos en los bloques, ya que la hegemonía dentro del comunismo pasó por momentos de crisis tras la ruptura de la relación Soviético-China a consecuencia del fallido intento de colocar misiles en Cuba por parte de los primeros. Lo mismo podría argumentarse de la OTAN que atravesó momentos críticos dentro de su estructura de funcionamiento, ya que varios países solicitaron más autonomía para su defensa, por lo que algunos, como Francia incluso llegaron a salir de la estructura militar de la organización (aunque luego volvería). Se trató pues de un periodo de guerra a pequeñas y medianas escalas, sin intervención directa de las superpotencias, pero siempre supervisando sus intereses, lo que justificaba el temor existente para tratar que el delicado equilibrio no se rompiera (Leffler, 2008).

Otro elemento fundamental para entender el conflicto fue el choque de ideologías, ya que ambas superpotencias buscaban influenciar fuertemente y de distintas maneras en sus respectivos bloques con el objetivo de «conquistar corazones y mentes» por medio de diversos discursos y soportes culturales, como fue la propaganda. Estados Unidos buscaba reproducir valores como el «american way of life». En otras palabras, la defensa de la democracia, la libertad, el capitalismo y sus ventajas, y lo hicieron a través de distintas estrategias como el cine o los cómics, donde se presentaban personajes que idealizaran esos valores. Por ejemplo, *Superman* o el *Capitán América*, presentados como emblemas de nacionalismo, de virtud, de honradez, de bondad y de libertad, siempre en contraposición a los «otros», a los comunistas, que buscaban acabar con los derechos de elegir, con las posesiones privadas, con el estilo de vida de confort y libertad y que prácticamente querían esclavizar a la población. En muchos sentidos se trató de una guerra psicológica para tratar de circular ideas sobre la supremacía norteamericana (Hormaechea Ocaña, 2020).

Por su parte, la Unión Soviética también trató de influir ideológicamente por medio de estrategias similares, como en la representación de sus «ciudadanos perfectos» a través del cine y de sus historietas, exaltando valores como lo comunal, la propiedad conjunta de los medios de producción, el rechazo a las clases sociales y la propiedad privada, y siempre enalteciendo al partido de Estado, que buscaba y quería lo mejor para toda la sociedad. Por ejemplo, se puede mencionar el caso de las películas *Vesna* (1947), *Devchata* (1961) y *Operatsiya Y i drugiye priklyucheniya Shurika* (1965), ya que en todas se

representaba a héroes que encarnaban esos valores y que no eran necesariamente soldados perfectos, sino ciudadanos comunes, patriotas que buscaban defender al partido, podían ser obreros, estudiantes o científicos, pero todos compartían una meta en común: el avance, progreso y mejora de la sociedad, incluso a costa de su propia vida. Una característica fundamental compartida por esas películas era que se hacía uso del humor, para aliviar tensiones y conflictos, al igual que se glorificaba al desarrollo tecnológico y, por supuesto, frecuentemente también se mostraba a los «otros», ahora los capitalistas, consumidos por su codicia, explotando a sus trabajadores y enajenados por sus intereses egoístas (Restrepo Ávila, 2021).

La batalla cultural e ideológica estuvo siempre presente desde ambos bandos, usando distintos elementos de propaganda que, a diferencia de la simple publicidad, cuya intención era exclusivamente de venta, buscaba crear ideas y valores por medio de mensajes explícitos e implícitos. Pero no fue sólo en los cómics o en el cine donde aparecieron ese tipo de discursos. También existían revistas, notas periodísticas, caricaturas, aparatos tecnológicos, medios televisivos y muchos otros ejemplos más, que buscaban exaltar sus propios valores y atacar o negar a los de los «otros», en lo que se podría considerar una guerra mediática, de ahí que se le denomine «fría», ya que no eran únicamente por las armas por lo que se podían conseguir victorias y crear amplias zonas de influencia.

En este conflicto la región de América Latina también estuvo muy inmersa en la bipolaridad, ya que países como Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, México y varios otros en Centroamérica, fueron escenarios constantes de competencia ideológica, económica y política entre las superpotencias que buscaban su entrada en sus zonas de influencia. Por ejemplo, durante la segunda mitad del siglo XX se produjeron de forma sistemática una serie de intervenciones por parte de Estados Unidos en diferentes países de la región, con el fin de evitar que adoptaran políticas comunistas o se alinearan directamente con sus adversarios; se valieron de estrategias tanto económicas como directamente militares, al apoyar insurrecciones y golpes de Estado para instaurar gobiernos afines al capitalismo. Aun así, muchos países latinoamericanos que simpatizaban con ideas de corte marxista, adoptaron políticas consideradas socialistas y por lo tanto peligrosas para el bloque de Estados Unidos, por ejemplo, fue el caso de Cuba que se convirtió en una especie de micropolo de izquierda en la región, respaldada por la Unión Soviética. Comenzó así una guerra entre bloques por ejercer influencia en el denominado como «Tercer Mundo» (Pettinà, 2018).

El impacto de la Guerra Fría en América Latina no fue homogéneo, ya que ambas superpotencias tuvieron sus propios espacios dinámicos y constantes de influencia, siempre disputados y con presiones desestabilizadoras de índoles políticas, ideológicas y económicas. Algunos países adoptaron políticas desarrollistas, proteccionistas o bien librecambistas basadas en las exportaciones de materias primas. Empero, como Estados Unidos consideraba que la región estaba íntimamente ligada a su zona de influencia, por su situación geográfica, buscó constantemente crear estrategias para frenar el avance del comunismo. Esto se pudo apreciar con la formación de la Alianza para el Progreso, lanzada por la presidencia de John F. Kennedy que constituía un programa de ayuda económica para mejorar las condiciones de vida en la región y ampliar la producción agrícola, evitando su acercamiento al comunismo (Pettinà, 2018).

Sin embargo, los movimientos locales en pro del socialismo no pudieron ser frenados y así, múltiples movimientos guerrilleros se produjeron en la región entre las décadas de 1960 y 1970, por lo que Estados Unidos optó por otras opciones. Fundamentalmente se trató de una política de terror por parte de esa superpotencia, con distintos niveles de intensidad y desde México hasta el cono sur, fomentó la guerra sucia, la violencia y las dictaduras militares. Un claro ejemplo de ello fue su participación indirecta en el golpe de estado en Chile en 1973, donde apoyaron al ejército de ese país para derrocar al gobierno de izquierda de Salvador Allende y establecer un nuevo gobierno en favor de políticas de libre comercio; almergen, es importante señalar que no fue la única intervención de ese tipo en la región, hubo muchas más (Pettinà, 2018).

Por otro lado, el periodo de la Guerra Fría también supuso una carrera tecnológica, armamentística y científica, vista por ejemplo a través de la carrera espacial, que también servía como propaganda para mostrar la superioridad de alguno de los bandos en disputa. El convulso periodo terminó (aparentemente) con el resquebrajamiento de uno de los dos polos en contienda, el comunista, ya que la caída del muro de Berlín en 1989 anunció la crisis que sufría el bando soviético que acabó por disolverse en 1991. Sin embargo, más allá de desaparecer, el mundo bipolar se transformó en uno nuevo, lleno de dinámicas multipolares, ya que, si bien la hegemonía del bloque capitalista encabezado por Estados Unidos triunfó en muchos aspectos, no se acabaron otras ideologías. Países como China o Cuba se mantuvieron como esferas propias. El miedo a los «otros» no se eliminó completamente e incluso se podría considerar que hoy en día persiste fuertemente la competencia entre varias potencias por influenciar culturalmente en valores y políticas comerciales, sobre todo en regiones como América Latina, donde Estados Unidos, China y

otros, aún persiguen ejercer su hegemonía; es el resurgimiento de la Guerra Fría, o de que hubo varias, o de que más bien nunca se acabó, por eso vale la pena seguir pensando en ese periodo tan convulso y complejo (Díaz Guevara, 2023).

Ejemplos de videojuegos con temáticas de la Guerra Fría, representaciones y ficciones

Los videojuegos son productos socioculturales, es decir, son creados con fines específicos que superan el mero entretenimiento y reflejan varios aspectos de los entornos económicos, políticos y sociales de quienes los desarrollan. Además, pueden servir como vehículos altamente efectivos de transmisión de representaciones y significados ya que utilizan narrativas audiovisuales y personajes complejos para crear simulaciones, al igual que el cine, pero con la característica de que la interacción es mucho mayor, ya que se tiene el control total con lo sucedido en la pantalla. En otras palabras, los juegos digitales nunca han sido creados en un vacío, sin contactos con el mundo exterior, más bien se puede decir que están fuertemente cargados de cultura y en muchos casos tienen como inspiración escenarios históricos e incluso ideas políticas, de dominación y de género, entre muchas otras; la Guerra Fría constituye uno de esos fenómenos geopolíticos e históricos tan atractivos que ha sido representado durante décadas en videojuegos, siempre con diferentes y variadas intenciones, como reafirmar la identidad nacional o «marcar» a los buenos y malos de cada bando y sus respectivas ideologías (Pfister, 2022).

Un ejemplo muy notorio, aunque muchas veces pasado por alto, es un simple vistazo a los orígenes de la industria de videojuegos observando qué tipos de mecánicas o mensajes implícitos contenían. Algunas de sus representaciones más populares como *Pac-Man* (1980) creado por la empresa japonesa Namco y distribuido a gran escala por la compañía estadounidense Atari, trataba de ganar puntos mediante el consumo de elementos en la pantalla con el objetivo de tener las puntuaciones más elevadas y devorando el personaje protagonista a sus enemigos cuando llegaba el momento propicio. En contraposición *Tetris* (1984) desarrollado por Alekséi Pázhitnov de la Academia de Ciencias de la Unión Soviética, era un juego basado en tetrominós, figuras geométricas que iban apareciendo en la pantalla y mediante el manejo de estas debían acomodarse para avanzar y evitar perder, algo similar a un rompecabezas. Estos ejemplos muestran, consciente o inconscientemente, la postura de desarrollo de videojuegos entre ambos bloques e incluso sus elementos ideológicos fundamentales, ya que en *Pac-Man* el objetivo es el consumo y la obtención de más y más puntos, en un proceso de competencia intenso, con

colores llamativos y vibrantes como el amarillo, signos claros del capitalismo, mientras que en *Tetris* el objetivo es organizar las piezas por medio de la lógica, el orden y la destreza, con el fin de no perder contra uno mismo, y con un diseño de colores modestos en blanco y negro, que son algunos elementos del socialismo. Ambos juegos muestran así la contra postura de los elementos lúdicos como un reflejo de las sociedades que los crean (Rodríguez Herrejón, 2022).

Existen muchos otros ejemplos durante los primeros años de desarrollo de la industria de videojuego. Sin embargo, es lógico pensar que muchas de las representaciones del conflicto de la Guerra Fría que se hicieron por medio de juegos tenían que tener como eje central elementos bélicos o conflictos armados, ya que sí bien no se dio entre las grandes potencias de forma abierta, sí que se manifestó en muchos escenarios de forma indirecta. Además, los juegos podían servir como formas de imaginar qué hubiera pasado en guerras reales entre ambas potencias, o bien podían servir también para crear escenarios fantásticos con la intención de enaltecer discursos de variado tipo. Los juegos de guerra, o con mecánicas bélicas, son extremadamente populares debido a que pueden ser usados como elementos de circulación de ideas políticas, cumpliendo un papel similar, aunque por supuesto no igual, que los libros de texto con relatos históricos que muestran héroes nacionales, fechas y batallas importantes, ayudando a formar memoria histórica para el público consumidor, o al menos imaginación sobre los conflictos, con vencedores y villanos. Ayudan a formar identidades en el presente, pero al ser medios de entretenimiento no pueden ser tomados como totalmente reales, ya que de hecho, en muchos casos, son fabricaciones ficticias, aunque al ser tan ampliamente consumidos pueden resultar engañosos (Venegas Ramos, 2022).

Seguidamente referimos algunos ejemplos de videojuegos sobre la Guerra Fría con temáticas fundamentalmente bélicas, pero que al mismo tiempo contienen significaciones culturales, con el fin de mostrar cómo se usaban con propósitos discursivos para transmitir ideas y mensajes a favor o en contra de los dos bloques ideológicos, políticos y económicos. Un primer caso es el juego *Nato Commander* (1983) desarrollado por la empresa estadounidense MicroProse, donde el jugador simulaba ser el líder supremo de las fuerzas armadas de la OTAN mientras respondían a un ataque a gran escala de la Unión Soviética. Era un juego de estrategia donde se recreaban escenarios de batalla con el objetivo de infringir bajas en el bando contrario y frenar el avance enemigo; se podía ganar por la vía diplomática o por la fuerza. Se mostraban aquí mapas reales de la época, especialmente haciendo énfasis en la Alemania Occidental, ya que era donde se desencadenaba el conflicto y donde se tenía

que resistir, y además, se podían usar elementos reales de diferentes ejércitos, como el uso de fuerzas terrestres o incluso arsenales nucleares; el juego era de un solo jugador y siempre se controlaba a los aliados, con la computadora teniendo el control del bando enemigo (Schulzke, 2013).

Otro ejemplo es *Guerrilla War* (1987), desarrollado por la compañía japonesa SNK, pero lanzado de forma internacional en formato arcade. Este juego seguía las aventuras de dos comandantes rebeldes para asaltar una isla caribeña y liberarla del dominio de un brutal dictador. Es interesante resaltar la utilización de personajes históricos reales, ya que en la versión japonesa original los dos protagonistas eran nada más y nada menos que el Che Guevara y Fidel Castro, mostrando una representación de la lucha rebelde por la liberación cubana del yugo imperial capitalista. En las versiones internacionales los protagonistas no tenían nombre, pero las referencias eran bastante claras para reflejar el choque de los bloques en el escenario cubano. Se trataba de un juego de disparos, donde los jugadores tenían que derrotar hordas de enemigos e incluso intentar rescatar rehenes. Su popularidad no fue mucha en Occidente debido a que se consideraba que enaltecía un movimiento de rebeldía (Schulzke, 2013).

Otro caso interesante es el juego de computadora *KGB* (1992), desarrollado por la productora francesa Cyro y lanzado por la compañía británica Virgin Games. Ambientado en los días finales de la Unión Soviética, más específicamente en el verano de 1991, un capitán del Comité para la Seguridad del Estado debía infiltrarse en la organización para investigar su corrupción interna, salida a la luz por el asesinato de un alto oficial militar. El objetivo era evitar complotos *anti perestroika*, que supuestamente se estaban gestando dentro de la KGB y que tenían como meta final deponer al líder de la Unión Soviética, Mikhail Gorbachov. Era un juego de sigilo en tiempo real, en donde se tenían que resolver problemas contrarreloj para hallar a los culpables y traidores. Estaba fundamentado en el diálogo de texto, ya que por medio de interrogatorios y respuestas se podía obtener la victoria. El juego recibió críticas positivas por mostrar escenarios de tensión y hacer que los jugadores sintieran una atmósfera de aventura altamente inmersiva; además, dentro de la narrativa también aparecían miembros de la CIA, para añadir a los elementos de intriga y traición (Matthews, 1993).

En los ejemplos citados los mensajes eran claros: enaltecer representaciones sobre los buenos y los malos del conflicto geopolítico, exaltar nacionalismos y hasta defender posturas políticas, e incluso ideológicas ya que, por ejemplo, en *Nato Commander* al colocar a los jugadores en una posición defensiva sobre una especulativa invasión de la Unión Soviética se estaban generando

nociones sobre la identidad occidental y sobre esos «otros», los enemigos, que querían destruir los valores democráticos, por ello la defensa comenzaba en la Alemania Occidental. Muchos de los discursos de compañías de juegos estadounidenses iban enfocados en esos mismos sentidos, en crear representaciones de los villanos comunistas, presentándolos como represores, agresores y violentos que imponían su voluntad por la fuerza y limitaban la libertad. Al simular escenarios donde los jugadores se colocaban en el papel de los defensores, es enfatizaban valores como la democracia, convirtiendo así en el imaginario, la idea de que los buenos eran los occidentales y los comunistas los malos.

Lo mismo podría decirse para el caso de los juegos que favorecían perspectivas de la Unión Soviética, o de ideologías socialistas o reaccionarias. En *Guerrilla War* se simulaba ser un rebelde y romper con los imperialismos dictatoriales capitalistas, llegando tan lejos como representar personajes y lugares reales, sumamente controvertidos. En Occidente se tuvo que censurar por esos motivos, ya que se consideraba que ensalzaba valores incorrectos de insubordinación y que hasta se podría pensar que era una propaganda a favor del comunismo. Similar era el caso de *KGB*, ya que si bien dentro del juego se buscaba defender a la organización, también se hacía énfasis en su corrupción y en el hambre de poder de sus miembros dispuestos a cualquier tipo de traición para ganar, pintando imágenes negativas sobre los comunistas, como sujetos poco confiables.

Todo ello no era casualidad, ya que si observa a los productores de los ejemplos citados, todos eran occidentales o japoneses (pero durante la década de 1980 estos estaban dentro de la esfera de influencia capitalista), por lo que los discursos reafirmaban nociones de que los valores democráticos y la libertad eran lo más importante del mundo, lo que nos distinguía de los otros y había que defenderlos, incluso simulando conflictos. Implícitamente se podía ver el ataque, incluso en esos ejemplos de guerrillas o de la KGB, ya que se mostraban los desperfectos de sus actores, su corrupción y que estaban destinados a fracasar. Lo mismo podría decirse del público consumidor, ya que esos juegos eran pensados para circular internacionalmente, aunque iban enfocados a los occidentales o a sus esferas de influencia, convirtiéndose así en efectivos medios para transmitir esas ideas.

Explorando otros ejemplos, más contemporáneos, se podría mencionar el tremendamente popular juego *Trópico* (2001), desarrollado por la compañía estadounidense Pop Top Software y distribuido para computadores por la empresa española FX Interactive. Se trataba de un juego de estrategia, simulación y construcción, donde los jugadores se colocaban en el papel de un dictador

en una isla caribeña durante la época de la Guerra Fría. No se nombraba la isla y el objetivo era construir una dictadura perfecta por los medios que fuesen necesarios. Dentro del juego se podían elegir personajes reales para que los jugadores los encarnaran, como Fidel Castro, El Che Guevara, Juan Domingo Perón o Augusto Pinochet, entre otros, o bien se podía crear un avatar desde cero, con el nombre y aspecto del jugador. Pese a los anacronismos, ya que algunas de esas figuras históricas no gobernaron islas, el mensaje era claro, simular ser un dictador (Magnet, 2006). El objetivo central era colonizar una isla y mantenerse en el poder como dictador, usando diferentes estrategias, como la construcción de edificios, la emisión de edictos e incluso la represión, ya que a diferencia de otros juegos, se sabía el nombre de todos los habitantes de la isla y sus facciones políticas. Un elemento muy importante era que se tenía que elegir una ideología y esfera de influencia para poder mantener el poder de la dictadura. Se tenía que escoger entre capitalismo o comunismo (también había otras posturas, como el catolicismo o el militarismo), y los países con los que se podía interactuar fuera de la isla eran Estados Unidos o la Unión Soviética, dependiendo de la postura que se eligiese. Se podía perder si los habitantes ganaban rebeliones, si los militares daban un golpe de estado o si se caía en desgracia con alguna de las superpotencias, ya que podían invadir la isla. El juego fue tan popular que recibiría varias secuelas a lo largo de los años, variando poco en la forma de juego y objetivos, aunque sí en los escenarios, ya que la segunda parte se ambientaba en la Edad Media. La última entrega fue *Trópico 5* (2014), volvió a tener una atmósfera enfocada en la Guerra Fría (Magnet, 2006). En este ejemplo se pueden apreciar, de forma directa, las capacidades de simulación tan complejas que pueden llegar a tener los videojuegos, ya que situaba a los jugadores como actores represivos y violentos o bien como gobernantes justos y liberales, teniendo total libertad de elegir los medios por los cuales mantenerse en el poder. Al tiempo, se podía considerar que fue tan popular por estar ligado a la memoria reciente de las esferas de poder e influencia del mundo bipolar, ya que al ser creado en 2001 apenas había pasado una década de la caída de la Unión Soviética, y se le seguía usando como actor principal (y efectivo) en la narrativa lúdica para circular valores e ideas. Algunas controversias surgieron respecto al juego en los años previos a su estreno, ya que en ocasiones se argumentaba que podía servir como medio educativo, al simular construir y administrar una sociedad, aunque al tener tanta libertad de elección podrían llegar a escoger los valores equivocados, como el comunismo, y eso, representaría un peligro (Magnet, 2006).

Por otro lado, una de las series más famosas en la industria de los videojuegos es la de *Metal Gear* (1987-2015), con importantes ventas a nivel mundial,

unos 50 millones de unidades aproximadamente. Se ha caracterizado por su alto nivel de narrativa; varias de sus entregas, al menos cuatro, están ambientadas en la época de la Guerra Fría, utilizando la ficción, pero enmarcada en escenarios históricos reales. La principal mecánica del juego es el sigilo y la infiltración, ya que se coloca a los jugadores en el papel de *Snake*, nombre clave de un agente especialista en misiones de espionaje y tácticas militares; vale la pena decir que a lo largo de la saga son varios los personajes que adoptan el nombre clave, pero lo destacable es que los jugadores pueden encarnar a un súper espía y soldado experto, decidiendo cómo resolver las situaciones dentro de los juegos, sin ser detectados o por el uso abierto de la fuerza. Todos los juegos de la saga están íntimamente conectados en su narrativa y todos fueron desarrollados por la compañía japonesa Konami, y dirigidos por el reconocido Hideo Kojima, quien en varias ocasiones ha sido llamado «el Spielberg» del mundo de los videojuegos por el alto nivel cinematográfico que logra realizar en sus creaciones (García Moreno, 2017).

Uno de los juegos de mayor relevancia es *Metal Gear Solid 3* (2004), ambientado en 1964 durante la presidencia del estadounidense Lyndon B. Johnson y Nikita Krushev como primer secretario de la Unión Soviética. El jugador encarna a Naked Snake, agente especial de una facción secreta de la CIA, que tiene la misión de infiltrarse en territorio soviético para tratar de detener a un grupo terrorista dentro de la propia unión que estaba desarrollando una nueva arma nuclear con intenciones de amenazar a todo el mundo (incluso a su propio país). La trama estaba llena de intriga y traición, ya que la mentora del personaje principal se nos presentaba en un inicio como una traidora a Estados Unidos, pero al final es revelado que siempre trabajó como agente doble y su misión era lograr ganarse la confianza del coronel Yevgeny Borisovitch Volgin, líder de los terroristas, sacrificándose en el proceso para dar credibilidad a toda la operación, razón por la que Snake quedó resentido con el gobierno de Estados Unidos, ya que usaban a sus agentes como piezas sin valor dentro de sus juegos mundiales por el poder. Al final del juego se logra una delicada paz, ya que se destruye el arma nuclear y ambos gobiernos llegan al pacto de ocultar todo lo ocurrido (García Moreno, 2017). En una de las secuelas del juego, *Metal Gear Solid Peace Walker* (2010), el mismo Snake adquirió el nombre de Big Boss y fundó su propia organización, militares sin fronteras, para servir como mercenarios, pero con la intención interna de proteger al mundo de las amenazas nucleares tanto de estadounidenses como de soviéticos, ya que en realidad ambos bandos tenían intereses egoístas. Ese juego se ambientaba en 1974, específicamente en la revolución nicaragüense del Frente Sandinista de Liberación Nacional, donde el protagonista tenía la misión de detener a un

grupo terrorista, integrado por rebeldes de la CIA que habían construido una nueva arma nuclear como disuasivo para tratar de controlar a su propio gobierno y a los soviéticos; el juego está lleno de traiciones complejas e inesperadas que agregan suspenso a la trama, como el de la doble agente Paz Ortega. El problema se resuelve tras destruir el arma nuclear y llegar a un acuerdo con las superpotencias para que ninguna atacara la zona; este juego en particular representaba el interés de los bloques por tener influencia en Centroamérica durante ese periodo (García Moreno, 2017).

Otros juegos de la saga como *Metal Gear Solid V Ground Zeroes* (2014) y *Metal Gear Solid V The Phantom Pain* (2015), también estaban ambientados en ese periodo, específicamente el primero representaba el escenario de Guantánamo (Cuba), donde Big Boss tenía que rescatar a sus aliados de una prisión de la CIA, y el segundo retrataba los eventos de la invasión de la Unión Soviética a Afganistán en 1979 que se prolongó hasta 1984, momento en el que se logra destruir otra arma nuclear que amenazaba la paz internacional. A lo largo de esta popular saga se representaban varios momentos históricos importantes de la Guerra Fría, ya que en sus narrativas se mencionaban el asesinato de Kennedy, las pruebas atómicas de ambos bandos y las intervenciones militares en otros países por la lucha de influencia; además, uno de los aspectos que destacaban era el uso de nombres de personajes reales, encubriendo situaciones ficticias que ocurrían en los juegos. El desarrollador, Hideo Kojima llegó a declarar que sus juegos eran para concienciar sobre la amenaza nuclear que se vivió en la vida real, con tres elementos importantes: el mensaje antinuclear, la actitud en contra de la guerra y el énfasis en la dimensión humana de los conflictos, ya que muchas muertes se produjeron por el juego de ajedrez mundial de dos superpotencias (Peñate Domínguez, 2016).

La saga presentaba varios discursos interesantes sobre la Guerra Fría pues mostraba la crueldad de los conflictos bélicos y cómo los inocentes son los que más sufren. Por medio del uso de sus personajes y su intrincada historia se creaban simpatías sobre un bando u otro, especialmente defendiendo ideas de libertad, pero sin tratar de defender que el fin justifica los medios, ya que la CIA podía ser igual de malvada que la KGB. Las tramas iban acompañadas de traición, suspense y hasta romance, pero de forma implícita se hacía alusión constante a elementos como el honor, el patriotismo, la bondad humana o la manipulación, que servían como formas de dar justificación a las motivaciones de las personas. Por ejemplo, los patriotas no creían que estuvieran haciendo nada malo, aunque en muchas ocasiones se mostraba que sí lo hacían, al reprimir o matar. Recordando que siempre debemos observar desde dónde se producen los discursos es interesante notar que fue Konami, una compañía

japonesa, la responsable de esos juegos. Y es que Japón ha sido el único país en la historia que en realidad ha sido atacado con armas nucleares, por lo que los mensajes de miedo sobre esas armas son muy importantes, mostrando a los videojuegos como un eficaz vehículo para transmitir mensajes.

Otra popular saga de videojuegos es la de *Call of Duty* (2003-2023), de la empresa estadounidense Activision, famosa por ser un simulador de disparos en primera persona y ambientada en diferentes épocas históricas, como la Primera y Segunda Guerra Mundial. Usando personajes ficticios como protagonistas pero apegándose de manera lo más cercana a la realidad, al menos en cuanto a escenario, fechas, armamentos y uniformes. También la saga ha tenido algunos juegos enfocados en la Guerra Fría, un ejemplo es *Call of Duty Black Ops* (2010), ambientado directamente en el conflicto, donde se ponía a los jugadores en el papel del agente de la CIA y veterano de Vietnam Alex Mason, quien era torturado por personajes misteriosos (que al final del juego resultan ser miembros de la propia CIA). Por medio de retrospectivas, el jugador va reviviendo momentos de la vida de Mason, como su participación en la invasión de Bahía de Cochinos en Cuba durante 1962, donde también se representa un intento de asesinato contra Fidel Castro, que él mismo trataba de llevar a cabo y de manera exitosa, lo que resultó muy controvertido pues al final fue capturado por aliados soviéticos (Flores Betancourt, 2022). Posteriormente Mason es enviado a una prisión en la ciudad de Vorkuta, cercana al círculo polar Ártico, por órdenes del presidente Kennedy, para tratar de asesinar a Nikita Dragovich, un agente renegado de la Unión Soviética que conspiraba para lanzar un ataque sobre Estados Unidos usando una nueva arma de tipo cohete, con el objetivo de iniciar la Tercera Guerra Mundial. Esa trama especulativa reforzaba algunas de las cuestiones culturales sobre el miedo soviético y sus intenciones de llevar al mundo a una guerra atómica, pero con el valiente héroe norteamericano capaz de dismantelar sus perversas intenciones, y siempre mostrando valentía y patriotismo. Para dar un giro a la trama se revela a los jugadores que la única razón por la que Mason asesinó a Dragovich fue debido a que tuvo un lavado de cerebro tras su captura en Cuba para actuar como agente durmiente de los comunistas, con instrucciones de matar a al propio Kennedy, aunque logró resistirse. El protagonista aparece en otros momentos importantes del conflicto, como en Afganistán, Vietnam y Nicaragua; al final del juego y tras su tortura en la CIA, lograría redimirse cumpliendo varias misiones especiales y probando que era un auténtico patriota (Flores Betancourt, 2022).

Otro juego de la saga, *Call of Duty Cold War* (2020), volvía a retomar al personaje de Alex Mason en compañía de otros agentes especiales de la CIA, quie-

nes debían resolver una situación de rehenes en Irán bajo órdenes de Ronald Reagan; a su equipo se sumó el agente Adler de la organización de inteligencia británica MI6. En este caso la trama se complejiza y tienen que ir a Berlín oriental, atravesando el muro, para detener a un terrorista de nombre Anton Volkov y salvar al mundo de otro atentado que iniciaría una guerra mundial. Ese tipo de juegos enfocados en lo militar y basados en sucesos reales mezclados con ficción, son un recurrente para contar historias. En este caso se puede apreciar que las intenciones de la compañía estadounidense eran claras, retratar a su gobierno, sus políticas y sus ideales como algo bueno, mostrando a los comunistas como enemigos despiadados y justificando intervenir en distintos escenarios en pro de la libertad. No es de extrañar que varias compañías de videojuegos, como la propia Activision, tengan convenios formales con el gobierno de Estados Unidos para usar logos oficiales en uniformes o modelos de armas totalmente reales (Gutiérrez López, 2023).

Pero no todos los videojuegos estaban hechos con la intención de enaltecer los valores occidentales ya que también existieron ejemplos que representaban las virtudes del bloque socialista. Uno de ellos puede ser el caso de *Strider* (1989), desarrollado por la compañía japonesa Capcom, un juego de acción y plataformas en donde se proyectaba un futuro (2048) comunista para toda Eurasia. En el juego se mostraban estrellas soviéticas y otros signos «rojos», con soldados mejorados por medios mecánicos y usando armas atómicas, convirtiéndolos en ciborgs y con el objetivo de derrotar a un dictador que quería hacerse con el control del Estado, que debía ser una utopía para todos. Otro caso puede ser el de *S. D. I.* (1986), desarrollado por Cinemaware y SEGA, en un escenario en donde la Guerra Fría no terminó en 1991, ya que ambas potencias lograron mantenerse a flote e incluso llevaron el conflicto al espacio, al construir armas que orbitaban la tierra. Los jugadores tomaban el control de un comandante de un satélite soviético con la intención de mantener el orden y la paz; se hacían referencias constantes a la supremacía del socialismo y se mostraban signos como la hoz y el martillo, entre otros (Seiwald y Wade, 2023).

Un ejemplo final y, bastante más reciente, puede ser el juego *Atomic Heart* (2023), desarrollado por el estudio Mundfish en Chipre, que presenta una versión alternativa del año 1955 y coloca a los jugadores en el rol de un mayor de la Unión Soviética, Sergey Nechaev. La trama tiene que ver con una tecnología que se salió de control, una inteligencia artificial que los científicos de una instalación secreta lograron desarrollar como un medio por el cual los humanos ya no tuvieran que hacer trabajos manuales y estar conectados con máquinas todo el tiempo; como todo terminó saliendo mal el mayor soviético tuvo que

intervenir y lograr contener la amenaza tomando el control de todo, lo cual se puede lograr con éxito. Mostrando un ejemplo de la percepción de avance tecnológico que la Unión Soviética tenía y, al mismo tiempo, matizando sus elevados valores morales para salvar al mundo.

En resumen, debemos entender y analizar los videojuegos no sólo como objetos de entretenimiento, sino como medios multifacéticos que pueden contener y circular cultura/ideología de manera muy eficiente al ser consumidos por millones de personas.

Comentarios finales

En este trabajo se han mostrado algunos ejemplos de cómo los videojuegos pueden contener y circular cultura de forma sumamente eficaz, ya que al ser altamente interactivos e inmersivos pueden transmitir mensajes en formas muy amplias. El propósito más específico era reflexionar sobre las formas en que pueden ser medios políticos, ya que muchas de sus historias y narrativas siempre contenían varios signos y valores de las sociedades que los creaban, para servir como dispositivos de masas. Eso nos recuerda las propuestas de Thompson (2002), acerca de que los medios masivos de comunicación son herramientas útiles para reproducir ideología. Esa noción incluye un sistema de creencias, con ideas y acciones, que contiene interrelaciones de poder y puede servir para crear certezas o perpetuar prácticas o modelos políticos, relacionados con la identidad, sobre todo con la compartida, como los nacionalismos, y puede ser usada además como discurso para incluir o excluir.

En ese sentido, los videojuegos citados arriba pueden ayudarnos a observar que efectivamente esos medios de entretenimiento no solamente funcionaban para divertir, sino que contenían nociones culturales, políticas e ideológicas. Los que se crearon en la década de 1980 y 1990 mostraban narrativas sobre la Guerra Fría enalteciendo posturas a favor o en contra de alguno de los dos bloques ideológicos, como los que se hacían desde Estados Unidos y simulaban escenarios de guerra contra la Unión Soviética, defendiendo valores como la democracia y la libertad, siempre exaltando a sus héroes, como verdaderos patriotas, con la idea de reforzar nacionalismos, y mostrando a los «otros» como los villanos, que querían apoderarse del mundo o iniciar una Tercera Guerra Mundial. Igualmente existían juegos producidos fuera de Occidente y que glorificaban la disciplina y el desarrollo tecnológico del bloque soviético, mostrando imágenes de un futuro donde todo estaba perfectamente organizado gracias a su superioridad técnica y humana.

Algunos de los juegos más contemporáneos aparecidos tras la caída del bloque soviético, nos ayudan a observar algunas de las principales narrativas

de la Guerra Fría que se mantienen circulando hasta el día de hoy. Retratando al periodo como un conflicto global entre dos superpotencias por el poder y la influencia económica y política, siempre con componentes militares, con intervenciones y con violencia, además del tremendo miedo de la amenaza atómica. Algunos como los *Metal Gear Solid*, son buen ejemplo de ello, ya que mediante sus narrativas complejas mostraban cómo ambos bloques peleaban por el control y la hegemonía, sin importarles los daños colaterales que ocasionaran, y usando los sistemas atómicos como disuasivos que podían caer en manos terroristas y ser un peligro para todos, por la irresponsabilidad de esas superpotencias o por llevar los nacionalismos al extremo. En contraste, los *Call of Duty* más bien difundían y, siguen haciéndolo, ideas sobre la superioridad de los valores occidentales, mostrando vencedores y perdedores en el conflicto, y perpetuando en el imaginario nociones de patriotismo y defensa de la libertad, de lo correcto y lo incorrecto de ese periodo; es por ello que muchos de esos juegos de guerra tienen licencias oficiales del gobierno de Estados Unidos para usar indumentaria y armamentos reales, por lo que podría considerarse que los juegos (bélicos) son un dispositivo versátil para seguir reproduciendo discursos nacionalistas e incluso para facilitar los reclutamientos, entre otras cosas.

Los videojuegos sobre la Guerra Fría se han vendido y se siguen vendiendo en grandes cantidades que llegan a millones de consumidores, por lo que su influencia es extremadamente amplia desde hace ya varias décadas. No es de extrañar que se usen como propaganda ideológica a favor o en contra de alguno de los bandos dentro del conflicto para justiciar el pasado o para seguir defendiendo ideas y posiciones, ya que como todos los medios de comunicación y tecnología pueden ser usados con distintas agendas políticas; por ejemplo, se sigue mostrando a la OTAN o a la CIA como los buenos y a la KGB como los malos, y son efectivos simuladores para hacer que los consumidores no sólo reproduzcan esas ideas, sino que se metan en el papel de soldados (Seiwald, 2021). Sin embargo, es importante recordar que el principal propósito de los videojuegos es entretener y por ello no deben ser tomados como elementos educativos ya que pueden generar ideas erróneas del pasado, siendo dispositivos ideológicos creados con distintas intencionalidades y discursos; existen juegos educativos creados por expertos, pero los ejemplos comerciales que se han usado aquí más bien muestran varias de esas agendas y representaciones que mezclan verdad y ficción con fines utilitarios (Rodríguez Herrejón, 2023).

Sin duda la Guerra Fría sigue estando presente en el imaginario popular, en buena medida gracias a esos medios y a otros como el cine. Incluso, hay quienes argumentan que el conflicto no ha acabado, sino que se transformó y

sigue vivo en la actualidad. Se mantiene una guerra geopolítica por los medios y la influencia, pero ya no sólo con dos polos ideológicos, sino con varios; todos quieren ser el centro y usar Soft Power para circular su cultura y hacerla hegemónica. En el caso de la industria cinematográfica Estados Unidos ahora compite fuertemente contra la India, China, Japón, Francia y muchos otros, o en la parte televisiva se puede observar que se han construido nuevos sectores de influencia, como Televisa en México, que actúa sobre el resto de América Latina, o el caso de Corea y sus K-Dramas, que ahora son exportados a todas partes del mundo (Martel, 2011). Lo mismo sucede con los videojuegos, ya que dentro de su industria han dejado de ser protagonistas únicamente estadounidenses, japoneses o europeos, y hoy en día se producen en muchos más escenarios como en diversos países de América Latina, Rusia y China. Un ejemplo del último es el famoso *Genshin Impact* (2020), que transmite varias nociones sobre la cultura china y al ser de acceso gratuito, tiene decenas de millones de consumidores e influencia en todo el mundo.

La Guerra Fría y sus narrativas siguen vigentes hasta la actualidad y efectivamente en muchos sentidos el conflicto se ha transformado, ahora dirigido a lo cultural aprovechando los medios de comunicación masiva y desde varias esferas multipolares.

En resumen, con esta breve reflexión no se buscaba agotar la temática, más bien el objetivo era seguir colocando en la mira de los historiadores a los videojuegos como herramientas valiosas de análisis que representan el pasado con varios fines y perspectivas. Como productos sociales los videojuegos contienen cultura, ideología y política, transmitiéndola de forma muy efectiva al ser consumidos a escala global. La invitación del estudio es pues a seguir ampliando las investigaciones en ciencias sociales y humanidades sobre el impacto de los videojuegos en la historia ya que son fuentes valiosas con muchas posibilidades de lecturas.

Referencias

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Cavieres, E. (2020). *Octubre 2019. Contextos y responsabilidades políticas y sociales*. Valparaíso: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- Díaz Guevara, H. H. (2023). Más allá de la Guerra Fría: cambios y continuidades en la disputa ideológica y tecnológica por el tercer mundo entre Estados Unidos y China. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 68(248). <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2023.248.78078>
- Fairclough, N. (2013). Critical discourse analysis. En J. P. Gee & M. Handford (eds.), *The routledge handbook of discourse analysis* (pp. 9-34). Reino Unido: Routledge.
- Flores Betancourt, M. A. (2022). *Cold War Pop, Call of Duty Black Ops. Representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine, construcciones de la Guerra Fría en la Cultura Mediática*. [Tesis de Doctorado en Historia]. Universidad de Antioquia.
- García Moreno, R. (2017). *La historia a través de los videojuegos. La Guerra fría en la saga Metal Gear*. [Tesis de Máster en Comunicación]. Universidad de Valladolid.
- Gutiérrez López, M. Á. (2023). Escenarios del bien y el mal: ideología, moral y violencia en el mundo de los videojuegos. *ISTOR. Revista de Historia Internacional*, 93, 13-32. <http://ecos.cide.edu/istor-93-historia-y-videojuegos/>
- Hormaechea Ocaña, A. (2020). El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960). *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 5-14. <http://dx.doi.org/10.5209/hics.69221>
- Leffler, M. P. (2008). *La guerra después de la guerra. Estados Unidos, la Unión Soviética y la Guerra Fría*. Barcelona: Crítica.
- Lewis Gaddis, J. (2005). *El paisaje de la historia. Cómo los historiadores representan el pasado*. Barcelona: Anagrama.
- Lewis Gaddis, J. (2011). *Nueva historia de la Guerra Fría*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Magnet, S. (2006). Playing at Colonization. Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic. *Journal of Communication Inquiry*, 30(2), 142-162. <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. España: Taurus.
- Matthews, R. (1993). Virgin's New Graphic Adventure, KGB. *Computer Gaming World*, 103, 88-89.
- Peñate Domínguez, F. (2016). Luchamos porque somos necesarios. La franquicia Metal Gear y la privatización de las fuerzas armadas. En J. F. Jiménez Alcázar, I. Mugueta Moreno & G. F. Rodríguez (eds.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (49-68). España: Ministerio de Economía y Competitividad.

- Pettinà, V. (2018). *Historia mínima de la Guerra Fría en América Latina*. México: El Colegio de México.
- Pfister, E. (2022). Know your history! The Cold War in video games and its function. *Tiempo Devorado, Revista de Historia Actual*, 7(1), 11-32. <https://ddd.uab.cat/record/258772>
- Restrepo Ávila, J. M. (2021). *El héroe en el cine soviético: análisis de las producciones cinematográficas como propaganda en la Guerra Fría*. [Tesis en Comunicación]. Universidad de Antioquia.
- Rodríguez Herrejón, G. F. (2022). *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*. Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Rodríguez Herrejón, G. F. (2023). Imaginación histórica y videojuegos: miradas a la época medieval desde las industrias creativas. *ISTOR. Revista de Historia Internacional*, 93, 63-88. <http://ecos.cide.edu/istor-93-historia-y-videojuegos/>
- Sanz Díaz, C. y Sáenz Rotko, J. M. (2021). *La Guerra Fría. Una historia inacabada*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Schulzke, M. (2013). Refighting the Cold War: video games and speculative history. En M. W. Kapell y A. B. R. Elliot (eds.), *Playing with the past. Digital games and the simulation of history* (261-266). Estados Unidos: Bloomsbury Academic.
- Seiwald, R. (21 de enero de 2021). *Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games*. Paidia, <https://paidia.de/down-with-the-commies-anti-communist-propaganda-in-american-cold-war-video-games/>
- Seiwald, R. y Wade, A. (2023). The Cold War will not take place: the Cold War in non-Western videogames. *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), 53-68. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071521>
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna. Teoría Crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Torrecilla Hernández J. R. y Sánchez-Ibáñez, R. (2022). Gamificación y competencias de pensamiento histórico. Percepciones del alumnado tras la implementación de una unidad didáctica para enseñar la Guerra Fría en Bachillerato. *CLIO. History and history teaching*, 48, 106-144. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022487287
- Venegas Ramos, A. (2022). *La Segunda Guerra Mundial y el videojuego*. Cáceres: Universidad de Extremadura.

