
“¡De eso se trata la Historia, Jack!” **Metal Gear Solid 2 y la Filosofía de la Historia**
“That’s what history is all about, Jack!” **Metal Gear Solid 2 and the Philosophy of History**

Kevin Erives Chaparro
Licenciatura en Historia, UACH
keverives@gmail.com

Artículo recibido: 06/08/2023

Artículo aceptado: 17/11/2023

“Construir el futuro y mantener el pasado con vida son la misma cosa”¹
Solid Snake.

Resumen: El presente artículo explora la manera en que el videojuego de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* plantea cuestionamientos válidos para la Filosofía de la Historia, preguntas que han sido respondidas, de manera indirecta desde luego, por diversos filósofos e historiadores. La principal interrogante sobre qué es la Historia, dónde reside el pasado y si este existe verdaderamente, supeditadas a la preocupación por la independencia de la realidad como ente objetivo, son el tema principal del presente ensayo. En el mencionado trabajo se realizará un recorrido por el contexto en el que la obra de *Metal Gear Solid 2* salió al mercado, es decir, en el año 2001, así como los dos principales textos que lo inspiraron (*1984* y *The Selfish Gene*), luego se comentará acerca de la visión positivista de la Historia propuesta por von Ranke y Comte, luego la versión marxista, para continuar con la Historia Cultural y acabar con el reto posmoderno.

Palabras Clave: Historia, Pasado, Filosofía de la Historia, Realidad.

Abstract: The following article explores the way in which the videogame *Metal gear Solid 2: Sons of Liberty* proposes a valid questioning regarding the Philosophy of History, questions which several philosophers and historians have addressed, in an indirect manner. The main inquiry about what History is, where does the past reside and if it truly exists, all of those are part of the bigger concern about whether reality, independently and objectively, exists are the main concerns for this essay. Said work will explore the context in which the videogame called *Metal Gear Solid 2* was released on the market, in the year 2001, as well as it will focus on the two main texts which inspired it (*1984* and *The Selfish Gene*), then it will ponder on the positivist vision of History, as proposed by von Ranke and Comte, then on the Marxist version, to carry on with the topic of History of Culture, and finally arriving to the postmodern challenge.

Keywords: History, Past, Philosophy of History, Reality.

Metal Gear Solid es una de las franquicias que más han contribuido a que el medio del videojuego sea considerado artístico, y por si esto fuese poco, es de las pocas obras sobre las cuales

1 La traducción es mía.

los académicos han dedicado artículos y capítulos de libros respecto a su profundidad narrativa y su impacto social, dentro y fuera de la comunidad de entusiastas de los videojuegos. Desde luego, más que los académicos, los críticos aficionados (por decir, *youtubers*) han revisado y analizado constantemente esta obra de Hideo Kojima, la divisiva obra de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, la cual es hoy en día galardonada como la más profética y revolucionaria de entre toda la franquicia por numerosos analistas, y su famosa cinemática, que consta solo de una conversación con rostros flotantes con un filtro verde de realidad virtual, ha sido llamada por muchos: “el momento más profundo de la historia de los videojuegos.”² Ahora bien, el sentido en el que este ensayo pretende realizar una aportación, es a través del enfoque que disertan dos fuerzas principales dentro del juego respecto al concepto de Historia (a saber, los antagonistas *Patriots* y *Solid Snake*, ambos en sus respectivos discursos finales), enfrentándolos estos primero con las ideas de George Orwell y Richard Dawkins, inspiraciones señaladas por el autor Kojima para su obra, así como con otros historiadores que incursionan en la teoría de la Historia, como Harari, Marx, Bloch, Foucault, Gilly, Sharpe, Burke, inclusive autores de Chihuahua como Trujillo y Tkocz³. De esta manera, será posible apreciar cómo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*⁴, lleva la narrativa del videojuego a otro nivel, pasando de presentar una historia a jugar con el concepto mismo de Historia, interpretándolo y reinterpretándolo.

El Contexto de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*

Probablemente el adjetivo que más se escuche junto a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* es el de “profético,” el segundo sería probablemente “posmoderno,” y es que en su autobiografía, *The Creative Gene* (clara referencia al trabajo de Dawkins) Hideo Kojima habla sobre las inspiraciones que tuvo para la construcción de su obra, y al hablar de *2001: A Space Odyssey*, comenta que él medía el futuro a través de fechas planteadas por obras que le inspiraron, primero fue 1984, por la famosa novela de George Orwell, luego 1997 por la película de *Escape From New York* de John Carpenter, y finalmente, 2001. 2001 es precisamente el año en que *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* fue lanzado, y al igual que sus inspiraciones, particularmente 1984, resultó ser, precisamente, altamente profético (Kojima 207, parte dos).

Sin duda, *MGS2* fue una obra decisiva que, pese a su éxito comercial, más no necesariamente

2 La expresión casi siempre está en inglés, la traducción es mía. En *Youtube*, por ejemplo, podemos encontrar un sinnúmero de “video ensayos” de creadores de contenido de la plataforma que, sostienen la afirmación de que *MGS2* es el “juego más profundo de la industria de los videojuegos. Desde luego, no se les puede considerar como académicos o críticos especializados, como lo sería IGN, pero sí consumidores que están por encima de la media al momento de analizar este producto. Ejemplos de esta naturaleza son los canales de *DayoScript*, *Garrus*, *Nachotaro*, *Super Bunnyhop*, *Futurasound Predictions*, *LogosSteve*, *Max Derrat*, entre muchos otros, estos dos últimos, por ejemplo, tienen videos cuyos títulos literalmente llaman a la conversación de las IA’s con el protagonista como el momento más profundo en la historia de los videojuegos.

3 Esta autora es originaria de Poznan, Polonia, pero se haya radicando en la Ciudad de Chihuahua desde hace más de una década, y forma parte del cuerpo académico de la Universidad Autónoma de Chihuahua.

4 A partir de ahora *MGS2*.

crítico, dividió a su fanaticada, lo anterior es vocalizado por Patrick Redding de *Ubisoft*, quien afirma que: “Al final, los fanáticos leales de *MGS* que tienen una alta tolerancia a las tramas y temas idiosincráticos de Hideo Kojima, se molestaron por cómo la historia se manifestaba constantemente interrumpiendo el tiempo de juego”⁵ (Redding en Higgin, 253). Hideo Kojima autosaboteó directamente su obra, por lo que, como afirma *Super Bunnyhop* en su vídeo sobre *MGS2*, no es de sorprenderse que *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* sea un juego mucho más tradicional (2013), con reveses y *plot twists* mucho más convencionales, aun rompiendo la cuarta pared, sí, pero de una manera más caricaturesca y menos convulsa, menos “autoconsciente,” como sería el caso de *MGS3*, precuela de toda la franquicia en general. Tanner Higgin afirma que: “El juego es significativo y notable precisamente porque el jugador es deliberadamente colocado dentro de un nexo de frustración (...) El jugador debe de sentirse confundido y frustrado por la presentación de la narrativa”⁶ (Higgin, p. 253). Hasta ahora se habían presentado obras que buscaban mezclar una narrativa interesante, coherente y comprensiva, con un modo de juego entretenido que luchase con las disonancias ludonarrativas, *MGS2* buscaba hacer lo opuesto, y este acto fue completamente intencional.

A finales de los años 1990, diversos videojuegos habían llevado la narrativa al medio para finales del siglo XX, como la franquicia *The Legend of Zelda*, e inclusive para 1998 la entrega *Ocarina of Time* había planteado una trama que hasta el día de hoy no ha encontrado parangón, el mismo año surgió *Metal Gear Solid*, o incluso *Silent Hill* en 1999, que presentó una narrativa no lineal propia del mundo del horror, inspirada en diversos autores del género, entre los que destacó Stephen King. No obstante, el original *Metal Gear Solid* es un juego que muchos consideran el primer paso que trajo la comparación del cine con el videojuego, pues Kojima mismo ha afirmado en múltiples ocasiones haber tenido la aspiración de convertirse en director de cine, y quien ha citado a *Escape From New York*, como ya se mencionó, de John Carpenter como su principal inspiración para la saga de Solid Snake (Kojima, 2021). Pero es en su secuela directa, *Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty*, donde Kojima alcanza el cénit de sus dotes narrativos, según se defenderá en este artículo, lo cual ha sido aclamado por la crítica y los consumidores en general, de igual manera, el mismo año de 2001, la propia compañía de Konami, claramente mucho antes de haber dado fin a las franquicias de *Metal Gear Solid* y *Silent Hill* que tanto renombre le produjeron en su tiempo, lanzó a la venta *Silent Hill*, otra secuela que vino a romper con convencionalismos narrativos, al presentarnos una obra con un sistema de “Invisible Agency,” tal como lo explora Sercan Şengün (2013).

En cualquier caso, el tema central de la obra *MGS2*, según ha dicho Kojima en numerosas ocasiones, son los memes, es decir, las ideas. Dicho concepto lo toma de Richard Dawkins, quien consideraba que la información cultural, en contraposición con la biológica, se transmite a través de las ideas, o memes justamente como los llamó él, para compararlos con los genes, de

5 La traducción es mía.

6 La traducción es mía.

lo cual hablaremos más adelante⁷ (Kojima, p. 8. Dawkins, pp. 169-179). Para 2001, el internet era un nuevo producto que se sentía novedoso, aunque existía ya desde hacía una década, y es que el cambio profundo que ha realizado en nuestras vidas en la actualidad no se había visto tan avasallador en 2001 realidad que en la actualidad luce tan distinta⁸, especialmente desde la pandemia de 2020-2023 por Covid-19. En 2001 aún se solían usar cintas de VHS para ver películas, el CD era aún la forma más novedosa de consumir música, no existían las redes sociales, y muchos aún carecían de computadoras o de esa famosa tecnología llamada internet, lo común era visitar los llamados “cibers” o “ciber-cafés.” Kojima sabía que el internet no solo cambiaría profundamente el panorama tecnológico, sino el social, pero también estaba consciente de que, pese a que el año de 2001 parecía ser el que definitivamente marcaba el paso hacia el futuro, debía de crear una obra que tomase lugar en un año más avanzado, pues aún faltaba tiempo para que la era digital terminara de arraigarse irremediabilmente en nuestro mundo.

Asimismo, Kojima reflexiona que cada historia que esté atada a una fecha, siendo esta, desde luego, planteada en el futuro, está destinada a volverse obsoleta (Kojima 207, parte dos), aun así, como la franquicia de MGS⁹ posee grandes elementos de Ciencia Ficción, la fecha elegida por el creador del videojuego para que tome lugar la acción es 2009. MGS2 ha sido referido en numerosas ocasiones como una obra posmoderna, particularmente desde quienes lo analizan desde ensayos publicados, precisamente, en internet, en blogs y vídeos de *Youtube*, la fuente más académica que hace referencia a este como tal es el capítulo de libro “‘Turn the Game Console Off Right Now!’: War, Subjectivity, and Control in Metal Gear,” dentro de la obra *Joystick Soldiers, The Politics of Play in Military Video Games* (Higgin 253; cap. 14). Aunque en la obra autobiográfica ya referida de *The Creative Gene*, Kojima no hace referencia en una sola ocasión a dicha corriente filosófica, se analizará como tal a la obra a lo largo de este texto, ya que autores, como el ya mencionado Higgin da por hecho esto.

En cualquier caso, MGS2 se presenta en un mundo donde el discurso de la posverdad está cada vez más presente, y este juega con ese concepto de todas las maneras posibles, entre ellas, aplicando las ya clásicas de ruptura de la cuarta pared, que tanto revuelo habían causado con la entrega anterior, acá vuelven con el emblemático “Turn the Console Off Right Now” que da título al artículo previamente citado, entre muchos otros que aparecen especialmente en el clímax del juego, añadiendo a la naturaleza vesánica del juego. Todo acerca del videojuego concurre en torno a la confusión e

7 En inglés, la pronunciación entre gen y meme cambia solo por una letra y suena muy similar (*meme and gene*).

8 Para dar una perspectiva de este salto que se dio en la primera década del siglo XXI, diez años después se estrenaría la famosa serie *Black Mirror*, cuya popularidad radica en su encarnizada crítica al uso humano de las tecnologías actuales, y futuras, tal como hizo *MGS2*, con la diferencia de que *Black Mirror* fue más aclamada en el sentido “tecnófobo,” por llamarlo de alguna manera, aunque su creador Charlie Brooker no considera que sea tal, a diferencia de *MGS2*, que se sentía mucho más adelantada a su época, y fue célebre por cuestiones técnicas más que por su narrativa distópica y potencialmente “tecnófoba.” Quizá la diferencia hayan sido estos 10 años entre 2001 y 2011, en que el consumo de estas tecnologías de punta y su integración en la vida cotidiana de vertiginoso y sencillamente avasallador.

9 Metal Gear Solid, como ya se comentó, refiriéndose a la franquicia como tal, no a la primera entrega.

incluso el surrealismo, todo salvo el primer segmento de unos 20 minutos, en el que controlamos al protagonista de la entrega anterior, al varonil, experimentado y musculoso Solid Snake, pero cuando esta secuencia termina, el juego “vuelve a comenzar,” como una suerte de parodia de la entrega anterior (del primer MGS), y el protagonista es otro, un hombre rubio, que el público ha catalogado de “afeminado,” y lo que es más importante, se trata de un aparente novato que obtuvo su entrenamiento a través de programas de realidad virtual, “a virtual grunt of the digital age” (Kojima, 2001) según lo llama Solid Snake al enterarse de que carecía de experiencia en el campo de batalla *real*¹⁰.

Pocos medios tienen la libertad de los videojuegos para jugar con la percepción del consumidor de la pieza de arte, la idea de la irrupción de la cuarta pared proviene, desde luego, del teatro, cuando los actores se dirigían al público, rompiendo una cuarta pared simbólica que separa al público del escenario, o en otros casos más desarrollados, el actor o actriz interactúa directamente con el público. Con la llegada del cine, y la parcial sustitución de este por encima del teatro, esa clase de interacción se hubo de limitar al primer tipo, los actores ya no podían interactuar con la audiencia de manera directa, solo dirigirse a esta a través de una pantalla. No obstante, los videojuegos, a través de los controles o mandos mediante los cuales interactuamos con lo que aparece en pantalla, se pudo lograr un nuevo estilo de ruptura de la cuarta pared, lo cual ha sido explorado y explotado a lo largo de la franquicia MGS de maneras sumamente memorables; ya sea forzando al jugador a cambiar el mando de puerto (MGS1¹¹), mostrándole pantallas de *Game Over* cuando la partida aún continúa (MGS2), así como permitirle modificar el reloj interno de la consola para matar de vejez a un veterano francotirador (MGS3).

En este sentido, el videojuego toma la delantera frente a la película, pues estos elementos son lo suficientemente inmersivos como para paliar las críticas siempre existentes, de que MGS se trata más de una “película” que de un videojuego, debido a las largas cinemáticas¹². Al respecto, Higgin apunta lo siguiente: “Uno de los más grandes malentendidos acerca de la serie de *Metal Gear Solid* es que la visión de Hideo Kojima envidia e imita el cine cuando, de hecho, explota y resalta exhaustivamente el medio del videojuego”¹³ (Higgin 252; cap. 14). Así como el autor más adelante cuestiona, la falta de jugabilidad no es un problema inintencionado del juego, sino el punto en sí mismo, pues busca generar frustración y desconcierto, y este lo logra con creces. Pero la esencia de MGS2, al menos para propósitos de este artículo, se halla en su escritura, más allá de su ludonarrativa¹⁴, sobre todo por el discurso que introduce en el clímax y desenlace de este.

10 Conforme avance el juego, se llegará a dudar si siquiera los acontecimientos del mismo sucedieron factualmente, esto al menos era la intención de Hideo Kojima, hasta que Konami lo forzó a crear *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, que se convirtió en la continuación de MGS2, canonizando todos los eventos ocurridos en el mismo juego de 2001.

11 Se le llamara MGS1 al primer juego de la franquicia para confundirlo con la franquicia en sí.

12 Solamente las cinemáticas de MGS2 duran 5 horas y 20 minutos y pueden ser consultadas en Youtube prácticamente como una película independiente del videojuego.

13 La traducción es mía.

14 Este término suele usarse anticipado por la palabra “disonancia,” que hace referencia a cuando el *gameplay*

Otros análisis que se han realizado de MGS2, tanto académicos como amateurs, se han enfocado en la engañosa técnica mercadotécnica que promocionó a la obra, así como la yuxtaposición entre la narrativa y la jugabilidad, y en general la compleja trama y dinámica de la obra, que parodia a su antecesora en más de un sentido. El hecho de que controlemos a Raiden, y no al idealizado veterano e hiper masculinizado Solid Snake, inspirado en la figura de Kurt Russell, contrario a la expectativa popular, en una travesía similar a la del primer juego, pero con un protagonista más inexperto, y que parece solo tener entrenamiento virtual, como si de un videojuego bélico se tratase, ya habla mucho de la naturaleza engañosa de la promoción de esta costosísima y altamente esperada entrega. Por no mencionar las gráficas y físicas consideradas de último nivel para 2001, frente a una narrativa que nos invita a cuestionarnos todo lo que vemos a nuestro alrededor, como si todo lo que percibimos pudiese ser falso. Encima, después de controlar a Snake por escasos 20 minutos, el juego se vuelve una versión más sosa y tediosa de su antecesora, en un acto deliberado por sabotearse a sí misma, y mostrarnos que Raiden es claramente inferior a Snake, y que no estamos ante una historia donde nos sentiremos cómodos con nuestra figura de un hombre de la guerra sumamente macho y experimentado, sino que se trata de una obra que nos recordará, a través de la ruptura de la cuarta pared, que no somos más que personas extasiadas por una fantasía que nos tomamos quizá demasiado en serio: “No te preocupes, es un juego, es un juego como siempre” pone Kojima en “boca” de una inteligencia artificial que se dirige al protagonista, o más bien al jugador. Empero, es en el punto álgido de la misma obra, en que mediante el diálogo, y no la violencia (que también está presente), donde el juego muestra sus cuestionamientos filosóficos más profundos.

Ahora bien, ¿de dónde proviene el subtítulo de esta obra? ¿Quiénes son esos hijos de la libertad? El nombre es evocado una sola vez en todo el juego, por Solidus Snake, ex presidente de los Estados Unidos, padre adoptivo de Raiden, así como asesino de sus padres biológicos, hermano de Solid Snake, y por tanto, también clon de Big Boss, pero sobre todo, quien está a cargo de la banda de mercenarios conocida como Dead Cell, así como socio de Revolver Ocelot, también conocido como Shalashaska¹⁵, o Liquid Ocelot¹⁶, por lo que funge como principal antagonista práctico de la trama¹⁷. En cualquier caso, ¿qué quiso decir Solidus cuando afirmó que él triunfaría sobre los Patriots y que se convertirían en los hijos de la libertad? La referencia que

es distinto al mensaje que se quiere entregar, como por ejemplo, cuando en *GTA IV* Niko siente culpa por quienes asesina durante las cinemáticas, pero luego el jugador empieza a atropellar y matar a diestra y siniestra durante el *gameplay*. No obstante, en este caso el autor hace referencia no a la disonancia, sino al mensaje que Kojima transmite con su frustrante, confuso y muchas veces pasivo estilo de juego.

15 Al ser de origen soviético, esta es la manera en que se le conocía en su natal Rusia.

16 Esto debido a que su brazo era el de Liquid Snake, del juego anterior, y de esta manera controla a Revolver Ocelot, o al menos así es como se le ha conocido entre algunos fans, pero en el juego jamás es llamado de esta manera, ya que el control de Liquid es algo que se revela en el último acto del juego.

17 Práctico porque el auténtico antagonista son los *Patriots*, pero dado que el protagonista, Raiden, ha estado trabajando para ellos sin darse cuenta, y cuando se percata se ve coaccionado a matar a Solidus para sobrevivir, y mantener al bebé de Olga Gurlukovich con vida. De esta manera, Kojima muestra una subversión de la trama que pocas veces ha visto paralelo, pues, en más de un sentido, en esta obra ganan los “malos,” ¡y el jugador es quien mata por ellos!

él hace, al hablar sobre el anhelo original del sueño americano, y cómo este se vio corrompido por la manipulación de los Patriots sobre la sociedad estadounidense, y cómo estos, en su afán de controlar y dominar, habían desprovisto a los individuos, pero más concretamente a él y a sus hermanos clonados, de derechos básicos, principios sobre los cuales la nación estadounidense se había formado, como los derechos civiles, las oportunidades, entre otras. Es por esto que hace referencia al grupo de revolucionarios o de opositores (según se le quiera ver) al régimen británico sobre las trece colonias, por lo que para Solidus representa lo que pudo haber sido la nación de los Estados Unidos de América, de no verse corrompida por el yugo de los más poderosos¹⁸.

Snake o los Patriots, ¿qué es realmente la Historia?

La pregunta sobre qué es la Historia ha preocupado a filósofos, historiadores y toda clase de pensadores a lo largo de la Historia misma, y las respuestas sobre qué significa esta palabra han variado increíblemente a lo largo del tiempo, y su convención ha cambiado significativamente desde el período clásico en la Antigua Grecia con Heródoto, Tucídides o Tácito, hasta el actual denominado reto posmoderno. Desde luego, el estudio formal de la Historia requiere de una metodología, de una técnica, tal como explican Izabela Tkocz y Jesús Trujillo en su artículo “Historia y sus métodos; el problema de la metodología en la investigación histórica,” donde afirman lo siguiente:

La tarea del historiador es estudiar el pasado del ser humano como individuo y como parte de la sociedad. Por lo tanto, es todavía más importante el uso de la metodología o metodologías adecuadas al tema y tipo de investigación. Hay también diferentes tipos de historia: cultural, social, económica, militar, del arte, de la educación, de la propaganda, política, medieval, entre otras. A lo largo de la historia, los modelos de investigación histórica cambiaron. Siempre ocurrió que uno se hacía más importante que otro, sin que ninguno se desvaneciera por completo (pp. 120-121).

Desde luego, no se espera que Kojima haya esgrimido una metodología propia de la historiografía al momento de presentar sus argumentos a través de los Patriots y Solid Snake, pero sí es posible relacionar sus ideas con las expuestas por estos pensadores y sus corrientes a lo largo de la concepción histórica del pasado a través del devenir de la humanidad.

En cualquier caso, cuando Marc Bloch se enfrentó ante tan titánica cuestión, inició su obra con la siguiente anécdota: “‘Papá, explícame para qué sirve la historia.’ Así interrogaba, hace algunos años,

¹⁸ Aunque, profundizando más en ello, para el historiador estadounidense de corte marxista, Howard Zinn, los Sons of Liberty eran, más que nada, miembros de la clase alta y media que buscaban defender o alcanzar más privilegios con un régimen autónomo, que continuara con la exclusión de mujeres, pueblos originarios, o afrodescendientes (Zinn pp. 50-51, 1980). La crítica al sueño americano es un tema que cada vez parece ser más vigente, como hemos podido verlo en entregas como *Red Dead Redemption 2* o en *Grand Theft Auto IV*, y pareciera que MGS2 seguirá una corriente únicamente política e ideológica, muy al estilo de sus otras entregas, especialmente en la famosa Tanker Mission, en la que es introducido Sergei Gurlukovich, cuyas motivaciones subyacen en su deseo por restaurar, en pleno año 2007, la antigua gloria de la Unión Soviética a través de un Metal Gear. No obstante, tan pronto lo asesina Revolver Ocelot, nos damos cuenta que esta historia de Kojima se alejará un tanto de la clásica trama de James Bond enfocada en la Guerra Fría, aunque desde luego la retomaría, porque esa resulta ser la matriz de su obra más aclamada, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, siguiente juego de la serie en salir al mercado, pero el primero cronológicamente.

un muchachito allegado mío a su padre que era historiador. Me gustaría poder decir que este libro es mi respuesta” (Bloch p. 41, 1993) así inicia *Apología de la Historia o el Oficio de Historiador* de Marc Bloch, una de las obras más influyentes del terreno de la Teoría o Filosofía de la Historia.¹⁹

Es tanto el eco que ha realizado esa inocente pregunta y la obra de Bloch que varias décadas más tarde, ahora en México y no en Francia, se publicó la obra *Historia, ¿para qué?* en coautoría con varios historiadores de peso del México de la segunda mitad del siglo XX, como Carlos Pereyra, quien comenta que: “como lo vio acertadamente Marc Bloch, con tal pregunta [historia, ¿para qué?] se abre el asunto de la legitimidad de ese saber” (Pereyra p. 11, 1980), luego el autor cita el mismo pasaje de Bloch que ya fue citado aquí. De manera que, como menciona Pereyra, un punto fundamental de la Historia es la legitimidad de su conocimiento, a saber, la apropiación del pasado, lo cual recuerda a la famosa frase de George Orwell plasmada en *1984*, “quien controla el presente, controla el pasado, quien controla el pasado, controla el futuro,” es decir, la legitimidad del conocimiento histórico otorga un poder que influye en el comportamiento de las personas, en sus identidades, pero también reafirma la existencia de los pueblos y de los individuos.

Cuando los Patriots dicen que buscan conservar la Historia y no dejarla a merced de la naturaleza, estos reconocen la legitimidad y la importancia de esta, pero tal como nos avisa más temprano en el juego Emma Emmerich, los Patriots buscan controlar la información de manera absoluta, de forma tal que, en un sentido orwelliano²⁰, estos controlen el futuro de las personas. ¿Es válida la manera en que los Patriots buscan decidir qué información es guardada para las futuras generaciones y qué no? El pensamiento de Karl Marx y Friedrich Engels es relevante aquí, pues son los autores del materialismo histórico, el cual planeta la tesis de que: “Toda la historia de la sociedad humana, hasta la actualidad, es una historia de lucha de clases” (Marx y Engels, p. 1, 1848). Lo que los pensadores alemanes quieren decir, al menos a propósito de la Filosofía de la Historia (que se ve mejor desarrollada en *El Capital*, 1867), radica en que esta ha sido escrita por los opresores, y la vida, la historia de los oprimidos, ha sido ignorada. Es por este motivo, que los historiadores de la escuela neomarxista británica de la segunda mitad del siglo XX, ha hecho especial énfasis en la Historia social, la historia de los oprimidos olvidados por tantos siglos, siendo un gran ejemplo la propuesta de “historia desde abajo” de E. P. Thompson. En otras latitudes, como Argentina, de donde es originario Adolfo Gilly²¹, y México donde vino a radicar la mayor

19 La obra fue publicada de manera póstuma por su hijo Étienne Bloch, ya que su padre murió asesinado por los alemanes en su natal Francia, a quienes combatía, en 1944.

20 La obra de George Orwell ha sido marginada de la academia desde siempre, de hecho, su contemporáneo, paisano y camarada socialista, Eric Hobsbawm, relata esta situación en su texto: “Intellectuals and the Spanish Civil War” (1973), Kojima, al no ser un académico, referencia la obra de Orwell sin el pudor o temor que la academia impone, pues Orwell es una ventana muy popular para conocer, de manera sencilla, profundas ideas de la filosofía que preocuparon a autores como Marx, Trotsky o incluso Hitler, a quienes Orwell sin duda leyó. De hecho, *1984* es una obra que, sin declararse posmoderna, comparte muchas características con las obras que serán categorizadas de esa manera después de esta, como el propio *MGS2*

21 Lamentablemente, este importantísimo historiador falleció el 4 de julio de este año, por lo que este artículo, ya que, si bien no era jugador de videojuegos, sí que amaba la cultura y aconsejaba a sus alumnos a leer siempre no-

parte de su vida, se comentaría que la Historia solo puede tener dos funciones, como seguidor de Marx, Engels y de Trotsky, Gilly afirmaría que esta es preservar el poder o luchar contra él (pp. 197-225, 1980). Sin duda los Patriots buscan manipular la Historia en aras de detentar el poder, muy al estilo del INGSOC en la novela de Orwell, y como Emma Emmerich anuncia al momento de explicar el proyecto de censura digital que pretenden llevar a cabo, bajo el nombre de GW (George Washington): “Creen que su rol pasará de dominante a dominado” (Kojima, 2001).

Ahora bien, esto sería propiamente ante lo que se opondrían los Patriots, pues ellos buscan ser los encargados de decidir qué vale la pena ser transmitido a las nuevas generaciones y qué no, pues cuando esto es afirmado por Raiden, Rosemary, portavoz de los mencionados Patriots, simplemente esquiva el comentario al confundir a Raiden recordándole que esto no es algo que se le ocurriera a él, sino a Solid Snake, lo cual genera confusión emocional en él, pero no contraargumenta. ¡Muy por el contrario! Cuando Raiden cuestiona a los Patriots al preguntarles si lo que buscan es controlar el pensamiento y el comportamiento humano, estos simplemente responden que eso es exactamente lo que buscan, y que esa es su responsabilidad como gobernadores de los humanos. Desde luego, Marx y Engels estarían de acuerdo en que la clase dominante buscaría controlar la historia y el pensamiento de sus oprimidos, pero la pretensión aparentemente benevolente de estos, expresada por la supuesta preocupación de los Patriots porque la sociedad colapse, no con un *bang*, pero con un gemido (cita que toman del poeta T. S. Elliot), suena más a la postura de Michel Foucault, quien en obras de gran trascendencia como *Historia Locura en la Época Clásica* (1964), *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la Prisión* (1975) o *Historia de la Sexualidad* (1976), quien considera que el poder se oculta, pues solamente cuando no es evidente puede verdaderamente funcionar (Foucault, 1976), muy al estilo que describe Byung Chul-Han, y su concepto de la autoexplotación, principalmente explorado en su obra *La Sociedad del Cansancio* (2010).

Se podría afirmar que la rigurosidad con la que los Patriots buscan justificar su concepción de la Historia, al igual que lo hace O’Brien en 1984, correspondería a la *corriente* historiográfica²² del denominado como positivismo, acuñado por el filósofo francés Augusto Comte, pero cuyo principal expositor en la Historia fue Leopold von Ranke, o como en este contexto se le conoce, historicismo. De hecho, la génesis de la Historia como disciplina profesional se dio, precisamente, en este tenor, a principios del siglo XIX (Iggers p. 49, 2012), y más allá de los pormenores técnicos que la llamada corriente rankeana estipulan, la parte más importante es la completa supremacía del documento como evidencia absoluta para confirmar la Historia. A saber, solo lo que existe como registro puede formar parte de la Historia, por lo que cuando O’Brien o Winston Smith queman un papel en el agujero de la memoria, lo que sea que esté escrito en él, o lo que haya atestiguado dicho documento, dejará velas para entender la Historia.

22 La historiografía es una rama de la disciplina histórica que estudia los distintos tipos que existen de esta, así como las discusiones que se generan entre los distintos discursos históricos en torno a un tema en concreto, en palabras de la Mtra. Alicia de los Ríos: “La historiografía es la historia de la Historia,” es decir, la manera en que se ha entendido ciertos sucesos y procesos históricos, así como a sus historiadores.

de ser verdad, pues no habrá forma de comprobarlo, como si no hubiese existido. Si los Patriots logran manipular el flujo digital de información, en un mundo donde el control sobre los medios impresos ya no es suficiente, ellos podrán controlar los medios oficiales, y, por lo que intuimos en su discurso, deshacerse de lo que en términos actuales podría denominarse como “contenido basura.” Toda esa información basura preservada en toda su trivialidad como la llaman ellos.

Asimismo, según el historiador Yuval Noah Harari, la humanidad es la única especie en el planeta que posee una Historia²³, pues en el momento en que esta creó culturas, la evolución del *homo sapiens* pasó de la biología a la Historia (Harari, 2014, 11). Justamente la frontera entre genética y cultura es la que MGS2 traza con su antecesora, asimismo, las inteligencias artificiales con las que Raiden se comunica, que hasta hacía unos momentos atrás eran su coronel y su novia, que se había visto involucrada en la misión como apoyo, sostienen que:

Hay cosas que la información genética no cubre, (...) Las memorias humanas, las ideas. Cultura, Historia. Los genes no contienen registro alguno de la Historia humana. ¿No es algo que debería de heredarse a futuras generaciones? ¿Debería esa información dejarse a la merced de la naturaleza? Siempre hemos mantenido registros de nuestras vidas. A través de palabras, fotografías, símbolos... Desde las tabletas hasta los libros... Pero no toda la información fue heredada a las futuras generaciones. Un pequeño porcentaje del todo fue seleccionado y procesado, luego pasado hacia las futuras generaciones. No muy diferente a los genes realmente. De eso se trata la Historia, Jack. (Kojima, 2001).

La rigurosidad positivista y jerárquica de Leopold von Ranke va de acuerdo con esta visión, tal como es posible entrever en su *magnum opus*, titulada *Historia de los Papas en la Época Moderna* (1874), la cual es considerada como un pilar fundamental de la Historia como ciencia social, según el fundador del positivismo, Augusto Comte. Desde luego, es muy poco probable que Hideo Kojima haya leído a estos y otros historiadores decimonónicos y del siglo XX, pero parecería que la imagen de la Historia como la narrativa de los grandes acontecimientos, de los reyes, emperadores y presidentes, a saber, de los poderosos, está muy implantada en la concepción colectiva de lo que significa la Historia, pese al esfuerzo de los neomarxistas por cambiar esta visión.

En cuanto al neomarxismo británico, en su discurso final, Solid Snake plantea una postura semejante a lo que el siglo pasado se conoció como “el giro cultural,” adscrita a la escuela neomarxista, que se adscribió a la filosofía de la “Historia desde Abajo,” de la cual Peter Burke es uno de sus principales expositores:

Podemos dejar tras de nosotros mucho más que solo AND, a través del habla, música, literature y películas, lo que hemos visto, escuchado, sentido; ira, alegría y tristeza, estas son las cosas que pasará al future (...) Debemos pasar la antorcha, y dejar que nuestros niños leer nuestra triste y caótica historia bajo su propia luz.

23 Historia con “H”, como la diferencia Hegel de las historias comunes, haciendo referencia a la disciplina histórica, en inglés la diferencia es más fácil de percibir, pues Historia sería history, e historia sería story.

Tenemos toda la magia de la era digital para hacer eso (...) Tenemos la responsabilidad de dejar cuanto rastro de la vida nos sea posible. Construir el future y mantener el pasado con vida son la misma cosa²⁴ (Kojima, 2001).

Ahora bien, lo comentado por Snake, su discurso de mantener la memoria viva, dirigida al jugador, es decir, al ciudadano común y corriente, no a un rey, presidente, papa o comandante, lo cual recuerda al pasaje que Jim Sharpe trae a colación en su ensayo, donde menciona que las cartas que le escribía un soldado a su esposa durante las Guerras Napoleónicas podían ser empleadas como fuente para entender la Batalla de Waterloo, vista desde los mismos que lucharon la contienda (Sharpe p. 38-39, 1993). Por otra parte, el fragmento de “a través del habla, música, literatura y películas,” sin duda evoca al estudio de la Historia Cultural e Historia del Arte, que encuentran en la música, la literatura, las películas, e incluso los videojuegos mismos como una fuente primaria para el estudio de las sociedades.

Metal Gear Solid 2 como una Obra Posmoderna y Revisionista

Se ha guardado la corriente historiográfica que podría ser considerada como más importante en este contexto, para el final, desde luego, el posmodernismo. ¿Qué quiere decir Kojima cuando se refiere a *MGS2* como una obra posmoderna? ¿A qué se refieren académicos y críticos al calificarla en este sentido? Como muchísimos otros conceptos, el posmodernismo se ha caricaturizado, si al marxismo se le ha reducido como una sociedad donde todos ganen el mismo salario (clásica concepción reduccionista y absurda del comunismo), al posmodernismo se le suele relegar a una suerte de adjetivo similar a los “surreal,” a saber, se suele creer que lo posmoderno es todo aquello que se enfrente a la noción de lo real. Esta es quizá la razón por la que exista este acuerdo en considerar a *MGS2* como una obra posmoderna, no obstante, ¿Concordará su concepción de la Historia con lo estipulado por dicha corriente historiográfica?

Nuevamente, Izabela Tkocz y Jesús Trujillo resultan de ayuda para analizar este movimiento historiográfico, pues afirman lo siguiente:

El investigador debería también tomar en cuenta las discusiones del concepto de posmodernidad y las críticas que se hacen a la historia como la verdad de nuestro pasado. Los principales autores posmodernos como Nietzsche, Wittgenstein o Derrida consideran que la verdad es un producto de nuestro discurso, por lo tanto, es relativa y depende de la posición de quién la anuncia (2018, pp. 117-118).

El historiador Hayden White, desde luego, también toma esta postura, principalmente en su obra *Metahistoria: La Imaginación Histórica en la Europa del Siglo XIX* (1992), y para él, lo que suele llamarse como posmoderno en la historiografía es una superación de los metarrelatos, como lo fueron el marxismo (la lucha de clases como motor de la historia) o la idea de que el curso de

24 La traducción es mía.

la Historia es regido por naciones e imperios. Asimismo, White repara en que la manera en que se entiende la Historia tiene que ver tanto con su representación lingüística (nuevamente, algo que señaló Orwell en *1984* de una manera mucho más escueta), específicamente en la retórica, pues él, a pesar de considerarse más allá de los metarrelatos, propone que todo análisis histórico cae en al menos cuatro categorías de figuras retóricas, siendo estas la ironía, la metonimia, sinécdoque y metáfora. Dicho de manera simple, y si acaso exagerada, para Hayden White, el valor histórico de una novela, como por ejemplo, *¡Vámonos con Pancho Villa!* Y la biografía de Friedrich Katz del mismo personaje, guardan una similitud de valor como fuente histórica, pues a final de cuentas, la Historia es una ficción que es aceptada, ya sea por el poder, la academia o los pueblos (1992).

Desde el punto de vista de Solid Snake, la literatura, las películas y la música son fuentes históricas válidas para preservar el pasado, no solo esto va acorde con la Historia Cultural, como ya se mencionó, sino que es una manera posmoderna de entender el legado histórico. Ahora bien, ¿de dónde proviene el término de posmoderno? La modernidad, etapa inaugurada tras la Revolución Francesa, que prometía un triunfo de la razón por encima de la fe, fue el contexto histórico en el que, la misma Historia como ciencia social, aparentemente capaz de ser sometida al método científico según el positivismo, por tanto, la posmodernidad sería lo que vendría como contraposición a esta idea, en términos hegelianos, si la modernidad exponía la tesis de que era posible crear un relato coherente e infalible sobre el pasado, y teorías sobre el comportamiento histórico humano, entonces la antítesis sería la negación de esta posibilidad, y la demostración de que diversos puntos de vista e ideologías obnubilan la capacidad de alcanzar una visión objetiva; como síntesis, obtenemos lo que Georg Iggers llama “el reto posmoderno.”

No obstante, tal como Jean- François Lyotard opina, es tal el estado de “relajación” académico en el que nos encontramos, en el que las obras de artes están siendo estudiadas de manera más acuciosa (1987), por lo que, en ese sentido, la Historia desde abajo y su giro cultural, se entrecruza de alguna forma con la posmodernidad. Los Patriots, a través de las inteligencias artificiales que ellos controlan, hablan muy confiadamente de la idea de que: “todo puede ser cuantificado hoy en día,”²⁵ convencidos de que la ciencia que les dio origen también conducirá a la humanidad por el camino más correcto, noción ante la cual precisamente el posmodernismo se enfrenta, al considerar que las ciencias, en este caso la Historia, están muy lejanas de alcanzar un conocimiento objetivo. Al hacer de los Patriots los villanos, Kojima parece presentar una crítica contra esta forma rígida de pensamiento, justificando así la naturaleza posmoderna de la obra.

Por último, merece la pena repasar el revisionismo histórico que parece estar haciendo Solid Snake, al criticar, de manera indirecta, todo lo que hubo afirmado la Inteligencia Artificial en su discusión contra Raiden, a este punto no debe de sorprender que él sepa lo que dijeron aún cuando no fue quien lo escuchó, ya que realmente el mensaje

25 La traducción es mía.

está dirigido al consumidor ya casi de manera directa. La idea de “Revisionismo Histórico” no implica otra cosa más que una crítica a las fuentes y la manera de interpretación de estas que ofrecen los Patriots, desde otras metodologías, aunque no lo afirme de manera explícita.

Conclusiones

Como se ha expuesto, la visión de Kojima respecto a la Historia es más compleja de lo que se ha dado crédito hasta la fecha, pues ha sido significativo el enfoque que se le ha dado respecto a su visión en cuanto a la infodemia, al internet, al comportamiento social, y poco a lo que Kojima entiende por la Historia, y cómo esta se ve representada en su obra. No son pocos los videojuegos que emplean ambientación histórica, o incorporan procesos de esta naturaleza en su trama, un ejemplo del primer tipo sería sin duda, la saga *Red Dead Redemption*, donde una historia original ocurre en el viejo oeste e incluso involucra elementos de la Revolución Mexicana, y menciones a la Guerra Civil Estadounidense, del segundo caso, *Assasin’s Creed* es particularmente célebre por sus numerosas entregas que involucran grandes procesos como la Revolución Americana, el Renacimiento o los atracos vikingos. No obstante, lo <<realmente>> originalmente en este sentido con MGS2, a diferencia de su secuela MGS3, que también involucra temáticas históricas ambientadas en la Guerra Fría y con serios cuestionamientos sobre la forma en que la Historia es escrita, pero con tonos menos superficiales.

Es por este motivo que la profundidad filosófica que Kojima introduce en su concepción de la Historia en MGS2, que como notamos, contiene elementos de varias corrientes teóricas, de manera tal que, como consideración final, es posible dilucidar que la visión de los Patriots es una más cercana al positivismo, y la de Solid Snake es más posmoderna, más revisionista si se quiere, después de todo, él es quien afirma que: “No existe tal cosa en el mundo como la realidad absoluta, la mayoría de lo que la gente llama real, es de hecho una ficción”²⁶ (Kojima, 2001).

Referencias

- Bloch, M. (1993). *Apología para la Historia o el Oficio de Historiador*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Chul-Han, B. (2010). *La Sociedad del Cansancio*.
- Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Foucault, M. (1971). *Historia de la Sexualidad, dos tomos*.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la Prisión*. Ciudad de México.
- Foucault, M. (s.f.). *Historia de la Locura en la Época Clásica, dos tomos*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Gilly, A. (1980). La Historia como Crítica o como Discurso del Poder. En C. Pereyra, *Historia, ¿para qué?* (págs. 195-226). Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores.
- Harari, Y. N. (2014). *De Animales a Dioses, Breve Historia de la Humanidad*. Ciudad de México: DEBATE.
- Higgin, T. (2010). “Turn the Game Console Off Right Now,” War, Subjectivity, and Control in Metal Gear Solid 2. En N. B. Payne, *Joystick Soldiers, the Politics of Play in Military Video Games* (págs. 252-271). Nueva York: Taylor & Francis.
- Hobsbawm, E. (1973). *Intellectuals and the Spanish Civil War*.
- Iggers, G. (2012). *La Historiografía del Siglo XX, Desde la Objetividad Científica al Desafío Posmoderno*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Kojima, H. (2021). *The Creative Gene*. San Francisco: VIZ Media.
- Lyotard, J.-F. (1987). *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa.
- Orwell, G. (1949). *1984*. Nueva York: Signet Classic.
- Trujillo, I. T. (2018). Historia y sus métodos. El problema de la metodología en la investigación histórica. *Debates por la Historia*, 117-139.
- White, H. (1992). *Metahistoria, la Imaginación Histórica de la Europa del Siglo XIX*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Zinn, H. (1998). *A People's History of the United States, 1492 - Present*. Nueva York.