
Crítica interamericana a la idea de *imperio* desde una aproximación filosófica a los estudios del videojuego

InterAmerican critique to the idea of empire from a philosophical approach to the game studies

César Antonio Camacho Gámez

Estudiante del doctorado en Ciencias Sociales del Colegio de Jalisco

e-mail: xesaranto@gmail.com

ID ORCID: 0000-0002-4436-2404

Artículo recibido: 26/08/2023

Artículo aceptado: 05/11/2023

Resumen: El presente artículo analiza tres videojuegos –*Resident Evil 6*, *Dishonored* y *Max Payne 3*– desde una perspectiva interamericana como crítica a la genealogía imperial. En este sentido, es una aproximación a los estudios del videojuego desde la filosofía como una problematización leninista, y por lo tanto materialista, de la dicotomía de idea y concepto y el papel de las lúdicas digitales en la construcción de conocimiento. ¿Por qué tres videojuegos del capitalismo están de acuerdo con una hipótesis central del leninismo?

Palabras clave: Estudios del videojuego; Filosofía; leninismo; videojuegos.

Abstract: This article analyzes three videogames from an InterAmerican perspective as a critique of the imperial genealogy. In this sense, it is a philosophical approach around game studies as a Leninist problematization, and thus materialistic, on the dichotomy of idea and concept and the role of digital leisure in knowledge construction. Why does three videogames created from capitalism agree with a central hypothesis of leninism?

Keywords: Game studies; Philosophy; leninism; video games

Crítica interamericana a la idea de *imperio* desde una aproximación filosófica al estudio de tres videojuegos

El presente trabajo propone una crítica al imperialismo estadounidense desde productos de la industria del videojuego. Aborda la conceptualización del imperio a través de tres entregas del 2012: *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6*. Esto se realiza con un marco teórico-metodológico basado en cuestionamientos leninistas. Así, la dialéctica **idea** y **concepto** son problemas de la historia, y no de un sistema metafísico que varía según cada imperio. Porque en *El imperialismo, fase superior del capitalismo* (1975) Lenin parodia la esperanza industrial de superar históricamente la condición imperial. El extractivismo a lo largo del globo en la actualidad comprueba su teoría de que las dependencias económicas reproducirían opresiones imperiales sobre los pueblos. ¿Cómo esto puede ser representado en los videojuegos? ¿Cómo esta teoría leninista relaciona la filosofía con narrativas digitales? ¿Cómo vincular productos capitalistas de narrativas modernas con conocimientos marxistas

del siglo pasado? Para responder estas preguntas se argumenta la hipótesis de que los discursos de *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6* conceptualizan una crítica a la idea de imperio.

Sin lugar a dudas, la filosofía mucho se ha ocupado de la idea de imperio. En lo que respecta a esta investigación, el leninismo filosófico es una fuente crítica para aproximarse a la conceptualización en medios digitales. Se estudia una idea del imperialismo en Estados Unidos a través de los conceptos del *forastero*, el *vigilante* y el *virus* en los videojuegos *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6*, respectivamente. Porque no son pocos quienes han abordado este tema. Lara dice que “Bradbury denuncia esa función estadounidense manifiesta de mil maneras distintas en los dos últimos siglos, de McDonald’s a Hollywood, de Cuba a Vietnam e Irak” (25:40-51). Esta crítica al imperialismo estadounidense se vislumbra ya desde productos de su propia cultura como las *Crónicas marcianas* (1950), pero también tiene otras manifestaciones en el mundo. Las voces de resistencia se presentan desde múltiples formas culturales hasta violentas formas sociales como los movimientos armados. Hay denuncias periodísticas del *Legado de cenizas* (2006) sobre el intervencionismo del águila calva. Por lo que este trabajo se propone investigar este marco de pensamiento crítico en el discurso de tres videojuegos. Estos objetos, con sus lúdicas, con sus restricciones y contradicciones como productos de una industria transnacional, son a la vez un recorrido de donde se puede obtener una crítica anti-imperialista.

Este análisis se centra en la dimensión conceptual de tres videojuegos. El imperio como constante narrativa entre ellos permite desarrollarlo. Históricamente el imperio es la institución última de la fuerza. En la historia occidental son los auges y caídas imperiales con lo que muchos historiadores marcan paso del tiempo. Porque “La política colonial y el imperialismo existían ya antes de la fase actual del capitalismo y aun antes” (Lenin 51). Su giro en el marco teórico del platonismo permite revisar la conceptualización imperial a la luz de lúdicas de videojuegos. Porque al no usar un sistema metafísico como referencia, sino la historia misma, la idea de imperio permite enlazar cuestionamientos desde la antigüedad hasta la modernidad. Aunque la industrialización y el desarrollo de la banca hacen muy diferentes los imperios antiguos de los modernos, la explotación es una constante ante la que surge una crítica al imperialismo estadounidense en las Américas. Esta transición conceptual se puede analizar por medio de tres personajes-argumento. Un concepto de *forastero* en *Dishonored* comparte fronteras de significado con el *vigilante* en *Max Payne 3* y el *virus* en *Resident Evil 6*. Tal recorrido conceptual permite orientar la significación de la idea de imperio. Por tanto, se propone identificar el imperialismo como una enfermedad genética en los cuerpos nacionales de hoy en día a partir de estas tres narrativas digitales como el principal objetivo de este texto.

Breve marco filosófico; leninismo, imperio y la dicotomía idea-concepto para una crítica interamericana sobre los videojuegos

Si la filosofía es el amor por el conocimiento, se pueden buscar qué saberes son atraídos por los

videojuegos. Más de alguna vez el miedo ha impedido a alguien acercarse a los videojuegos. La fobia, como oposición a la filia, es un rechazo categórico que se traduce como temor, repulsión, asco o repudio, y se ha aplicado a esta nueva manera de presentar discursos en la era digital. Sin embargo, las simulaciones virtuales tienen sus modos de atraer conocimientos. Porque “La cuestión ya no es qué lugar ocupan los (video)juegos en nuestra cultura; la cuestión es que nuestra cultura, en un sentido muy amplio, se ha vuelto lúdica” (Scolari 17). Entonces, una filosofía de (o en) los videojuegos funciona en tanto que gusto por el pensamiento evocado por sus narrativas. Esto quiere decir que en este tipo de discursos intermediáticos hay siempre conceptualizaciones de la cultura en proceso. Analizar videojuegos tiene su importancia. En la actualidad hay ya todo un torrente de teorías al respecto. Universidades de todo el mundo han desarrollado investigaciones en esta materia no sólo en el ámbito de su estudio técnico, que ha acompañado al videojuego desde sus inicios, sino las dimensiones sociales, culturales y humanas de su consumo general.

Las necesidades culturales han abierto a los videojuegos espacios académicos en diferentes ramas del saber. La filosofía no es ajena a este proceso y tiene una razón al contrastar esa búsqueda por una teoría general del videojuego. Aunque las disciplinas filosóficas, y otras, existen milenios antes que *Tennis for two* (Higginbotham 1958), desde sus particularidades pueden ayudar a explicar y describir estos discursos debido a su carácter intermediático. Porque el videojuego se compone de dimensiones estéticas que involucran literatura, pintura, música y naturalmente contenidos filosóficos. Ya que “la ciencia, incluida la filosofía, es por su naturaleza polémica, y no es posible separar lo polémico de lo agonal” (Huizinga 1933). Las agonalías refieren al culto al cuerpo en la antigüedad en las fiestas deportivas. Este carácter de disputa sofisticada que dibuja a la filosofía como un juego el autor lo investiga a lo largo de la historia en diferentes figuras del pensamiento occidental. No por nada su *Homo ludens* (1933) es base de una enorme cantidad de análisis y teorías sobre los videojuegos a pesar de su publicación anterior a ellos. Por lo tanto, la relación filosofía-juegos que propone Huizinga es un sustento común en la investigación en el área. Y esto también incluye a filosofías marxistas como el leninismo y discursos como los de *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6*.

La propuesta de la filosofía materialista de Lenin contra el idealismo es una crítica platónica. Sin duda este hecho se extiende por una gran cantidad de pensadores, pues es todo un debate que, al contrario de concluirse, revive con las épocas. Antes y después de Lenin el debate materialista-idealista es una fuerte discusión epistémica. Entrelazar las teorías actuales de los videojuegos para explicar un significado no es tarea fácil, por lo que el presente trabajo se enmarca o delimita en torno al giro que la crítica leninista supone a la dicotomía idea-objeto. En los diálogos platónicos se dice que: “...debemos aplicar íntegra esta alegoría a lo que anteriormente ha sido dicho, comparando la región que se manifiesta por medio de la vista con la morada-prisión, y la luz del fuego que hay en ella con el poder del sol; comparo, por otro lado, el ascenso y contemplación de las cosas de arriba con el camino del alma hacia el ámbito inteligible” (342). De esta famosa alegoría de la caverna de Platón

se discrimina lo visible o sensible por lo comprensible, constituyendo una jerarquía. Esta perspectiva sobrepone a la realidad una virtualidad, un conjunto de virtudes que deben elevar. El materialismo en este sentido es mundano, ve un más acá en lugar de un más allá. A lo largo de la historia diferentes imperios han impuesto sobre otros pueblos sus aspiraciones, logros y fracasos. Pero desde la perspectiva leninista las diferencias históricas cuentan menos que la constante de acumulación y explotación pues, si en lugar de buscar cielos ulteriores de entidades perfectas se ve la historia humana, con sus errores y fracasos, a lo mejor se pierde en elegancia, pero se gana en referencialidad.

El materialismo dialéctico hizo un giro histórico-filosófico al platonismo que resuelve el problema de los múltiples sistemas idealistas que han operado como base imperialista. Como ocurre con cualquier autor importante para el pensamiento humano, sus ideas van más allá de una persona. Esto lo ejemplifican igual Marx y Lenin que Platón y Schopenhauer. De este último, *El mundo como voluntad y representación* (1818) es una cumbre del idealismo alemán. Ahí se dice que: “Sobre las representaciones abstractas, los conceptos que se unen en juicios, el principio de razón rige de modo que cada uno de ellos recibe su valor, su validez, y toda su existencia, denominada aquí *verdad*, única y exclusivamente de la relación del juicio con algo exterior a él, su razón cognoscitiva, a la que ha de ser siempre remitido” (Schopenhauer, § 4).

Por lo tanto el idealismo es una eterna remisión, el problema, y la diferencia entre todos los sistemas idealistas, es el lugar a que se remite, pues, entre tantas teologías, reinos ultraterrenos, metafísicas abstracas y realidades últimas, ¿cuál de todas las verdades es esa *verdad*?. El giro materialista pone la historia por destino para remitir. Sin ningún *topus uranus* o libro de leyes, se apunta al devenir histórico, esto es, el tiempo inscribiéndose en la materia. Porque: “lo que el ojo, el oído, la mano sienten no es intuición, son meros datos, sólo cuando el entendimiento pasa del efecto a la causa aparece el mundo como intuición extendida en el espacio, cambiante en la forma y permanente en la materia a lo largo del tiempo” (§ 3).

Si bien Schopenhauer coincide con Platón en mucho, en su visión del idealismo hay una dialéctica con el mundo y su representación que dan cuenta del lugar sensorial de este proceso y, aunque lo reduzca a meros datos, no son ya la mentira cavernosa de Platón. En el leninismo, ya es completo el paso que va desde el punto de remisión del pensamiento que lleva de la verdad intangible a la materia sensible de la naturaleza y las ciudades. Esa permanencia en el tiempo de la que habla Schopenhauer es una extensión que permite hablar de intensidades constantes que ocupan el espaciotiempo. En cuanto a la intensión imperial, los estudios son numerosos y cruzan todos los lenguajes. En esta investigación se propone el estudio de cómo la idea de imperio se extiende en discursos de videojuegos.

La teoría leninista no sólo se opone al imperialismo. También es un pronunciamiento materialista frente al idealismo. Aunque su postura tiene un profundo arraigo en su contexto, también funciona en una dimensión meramente filosófica que permite asociar la teoría del pensador ruso con nuevas formas de narrar historias a un siglo de distancia. En *Materialismo y empirio-criticismo* Lenin

abre su discurso con diez preguntas. Entre otras, cuestiona si “¿Admite el disertante que en la base de la teoría del conocimiento del materialismo dialéctico está la admisión del mundo exterior y el reflejo de este último en el cerebro humano?” (1). Esta cita dibuja la postura filosófica de Lenin a la vez que obliga a relacionar la dicotomía de idea-objeto con los videojuegos. Que para que haya filosofía, pensamiento, se requiere un cuerpo humano que exista en un mundo, es otra forma de decir que no hay movimiento sin materia ni viceversa. ¿Entonces que le ocurre a la idea trascendental que afecta los conceptos que conforman el mundo? Pues que la naturaleza de esas ideas no rompe el plano de la realidad, sino que conforman los discursos emanados de movimientos. Por lo que los videojuegos no se analizan en tanto que si son verdaderos o reales –que claramente son representaciones como todas las artes– sino por los movimientos conceptuales que generan en la idea de imperio.

Si bien el marxismo-leninista fue una doctrina ampliamente difundida tras las guerras mundiales, el mismo Lenin se percibía como materialista dialéctico. Analizar videojuegos con esta clave, permite desplazar la crítica de una polarización política y encontrar la postura comunista en productos capitalistas. La literatura europea tiene muchísimos ejemplos de la explotación proletaria, la huérfana de Bovary, la familia Twist, las almas de Gogol, todas son ficciones sobre una realidad opresiva. El mundo industrial se reflejaba tanto en novelas como en la filosofía de Marx. Por lo que ficciones contemporáneas comparten esa capacidad de reflejo de los procesos históricos. Lo agonal que desarrolla Huizinga, no sólo se presenta entonces en una confrontación lúdica de las representaciones. Esto permite describir este campo de batalla en narraciones digitales a la vez que detecta las estrategias de juego con que se representan. Así que el marco teórico del imperialismo según Lenin encuadra un recorrido por lo agonal en tres entregas de videojuegos. Esto demuestra la continuidad de discursos de ficción con realidades históricas concretas, pues sin ser equivalentes se comunican, entre otras maneras, filosóficamente. Pues son pensamientos que han circulado en esferas políticas e históricas y que se transmiten a las narrativas digitales.

La lectura de la Contrarreforma en *Dishonored*

Dishonored es un juego de sigilo desarrollado por Arkane Studios y publicado por Bethesda Softworks. Fue dirigido por Harvey Smith y fue ampliamente recibido y hasta premiado. Posee la poética de diversas formas de jugar. La trama depende en gran medida del modo con que el jugador se mueve en la ficticia ciudad de Dunwall. El protagonista de la historia es Corvo Attano. Es un miembro especial de la guardia de élite de la emperatriz, a quien matan en un complot y secuestran a su hija culpando a este personaje, con lo que comienza la historia por recuperar su honor. La industrialización del mundo representado es un entrelazamiento de la caza de ballenas y la tecnología eléctrica. El juego se divide en misiones con objetivos subalternos donde la principal diferencia radica entre ser una sombra asesina o ingeniosa. A través de las muertes en el juego se puede hundir la realidad en una plaga o restituir la estabilidad social. A lo largo de la historia uno decide si enfrentarse a policías, religiosos, pobladores, pandilleros e incluso brujas.

El forastero es un personaje enigmático en el que se centra la atención de esta parte del análisis. Él es la voz que guía el juego, que cuestiona, que da poderes y habilidades y a quien la población del videojuego reza. Tiene una marca que imprime en el protagonista del juego y que se encontrará en diversos personajes. Se le encuentra en un plano denominado *Vacío* y da poderes de teletransportación vectorial, invocación de ratas, posesión de cuerpo, entre otros. Al acabar un tutorial sobre la magia afirma que “El uso que des a lo que te ofrezco depende de ti, así como dependió de quienes te precedieron” (§ 2). Así como él lo confirma desde un inicio todos los personajes están relacionados con esta misteriosa presencia. Daud, el asesino de la emperatriz, los hermanos Pendleton, políticos corruptos, Sokolov, genio científico, Lord Regente, quien planeó el complot y dirige la ciudad, y hasta la vagabunda doña Andrajos llevan su marca. Tal como se le presenta él es origen y causa, efecto y finalidad de todo lo que ocurre, aunque sólo sea un observador. Se trata de un diablo/dios que confunde los opuestos otorgando poder. Este personaje es de algún modo la voz del mundo representado, donde se inscribe una crítica al imperio británico.

La peste negra, la revolución industrial, el sectarismo eclesiástico y el terror de estado son una síntesis de siglos representada en la simulación de un espacio. En *Dishonored* no se juega a la representación de todos estos procesos históricos sino que se trata de fundir todo eso en un eterno simbólico. Este periodo histórico es estudiado por Heinrich Lutz en su libro *Reforma y Contrarreforma, Europa en 1520 y 1648* (2009). Ahí se señala que “Para valorar los posteriores desarrollos económicos específicamente centroeuropeos y su conexión causal con el giro particularista de la constitución imperial, resulta importante referirse a 1648”, (89). La Paz de Westfalia calmó la política exterior de los imperios, pero al interior la población estaba ampliamente dañada por plagas, la persecución de brujería y la hambruna. *Dishonored* entrelaza todo este periodo con las posteriores revolución industrial y época victoriana en Inglaterra. No se trata de un juego histórico pues no se juega a desarrollar o vencer el anglicanismo o el imperio británico. Sin embargo, el mundo simulado es una crítica por medio del espacio representado. En un personaje enigmático como el Forastero se opone un imperialismo que es común a la Reforma y la Contrarreforma a la vez.

¿En quién recaen las culpas del imperio en *Dishonored*? Lo agonal lleva a través de la sociedad de Dunwall en una competencia en donde siempre hay un camino no letal. ¿Es la institución monárquica corrupta por la ambición que desata un poder absoluto, los sacrificios en nombre de avances científicos, un pleito religioso entre monjes y brujas, o es la culpa de este Forastero que como dios/demonio da poderes para que todo ese mundo sea posible? Estos poderes son también las lúdicas narrativas, y donde se inscribe una crítica a la idea de imperio. “La reforma católica desemboca en la Contrarreforma, en el sentido de la utilización de las ‘fuerzas religiosas y los medios de poder ya existentes para hacer frente a la innovación’ (H. Jedin)” (Lutz 55). Entonces la Contrarreforma española es una respuesta al anglicanismo industrial renovando la idea de imperio. Pero ese eterno simbólico que es el espacio en *Dishonored* cuestiona esta oposición

histórica agonalmente, pues dependiendo del esfuerzo del jugador se puede mejorar o no la situación del universo ficticio, pero la crítica en cualquier desenlace es clara. En el mundo del juego el imperio crece con base a la industria ballenera, pues la fuente principal de grasa es una especie de crítica petrolera. Recorrer la ciudad de Dunwall es un reconocimiento de lo que jugar con fuerzas que se desconocen provoca. En el juego no hay un solo gato y abundan las ratas. La ofensa a los mares a través de la caza indiscriminada de ballenas y la polución fabril llevan a la putrefacción del agua, así como la repartición inequitativa de la riqueza divide a la población al grado de crear una clase alta resguardada tras la tecnología y otra clase de enfermos infecciosos.

Se tiene un mundo donde las máquinas productoras son los sujetos del discurso proletariado donde los cuerpos humanos son objetos reemplazables. Esto recuerda a la Rusia zarista en que se levantó la revolución bolchevique. La Contrarreforma auguraba un mundo así. A lo mejor porque el imperio español tenía la experiencia de lo que provocó en sus virreinos. Lo interesante es que el videojuego comparte esta crítica al imperio. *Dishonored* comparte la crítica de Lenin que aseguraba que la industria no superaría históricamente al imperialismo. En la vida real la restitución del imperio no excluía la continuidad de la muerte. Sin embargo, el juego, a través de sus representaciones, atrae un torrente de conocimientos históricos y filosóficos. Tal atracción por el saber pone valores en juego en medio de las lúdicas y la destreza para sortear desafíos. El *forastero* es un personaje extranjero, con el poder en sus manos para transformar el mundo en miseria a través de un pacto mercantil, y lleva al punto de contacto conceptual con el siguiente juego en el análisis.

La bestia anda suelta, vigilantismo en Brasil a través de *Max Payne 3*

La historia de Max Payne es la de un detective inmerso en la violencia y el alcoholismo. Es la tercera entrega de una saga de historias de corte policiaco. En el primer videojuego es un agente de la D.E.A. que su familia es asesinada por adictos a una droga sintética. En el segundo, como investigador se ve enredado en una disputa de mafias rusas. En la tercera parte, distribuida por Rockstar Games en 2012, el protagonista sirve de guardaespaldas junto con Raul Passos a la familia Branco, acaudalados brasileños. Una narrativa de secuestros, armas, analgésicos y tráfico ilegal envuelve al jugador. La traición forma parte fundamental de las vueltas de tuerca en este relato, propio de una novela negra. No se sabe para quién se trabaja hasta muy avanzado el juego. Los lazos internos entre los personajes van revelando lados y aristas de la sociedad representada como en los juegos anteriores. No es sólo la denuncia de un gobierno corrupto sino mostrar la degradación social que conlleva la corrupción. El juego tuvo una recepción muy especial al incluir en una producción de gran magnitud un escenario latinoamericano.

Max Payne 3 es una crítica al paramilitarismo en Latinoamérica y los nexos de corrupción con los gobiernos locales. La propuesta es interesante y explora una temática difícil. El tráfico ilegal de órganos sobresale entre los problemas de armas y drogas en las favelas brasileñas. En *Max Payne 3* un autosequestro para el financiamiento de estos fines termina revelando toda una

red de ilegalidad. El tema no es nuevo, “El temor al rapto de personas, preferentemente niños o doncellas, para fines perversos es algo muy arraigado en todas las culturas (...), en todas las mitologías, desde las sagas escandinavas a los ogros o criaturas similares, pasando por las leyendas precolombinas”, (Matesanz 1994). Pero no por eso deja de ser una realidad dolorosa en la que año con año sufren muchas familias. El texto del nefrólogo español alude a un problema postcolonial, de países desarrollados explotando la idea del subdesarrollo, detrás de una red global que se esconde entre rumores y ficciones, y también en vacíos legales. Sin embargo, el rol de Estados Unidos tiene un grave problema de representación. No es en vano, jugar al vigilante solitario le exime de responsabilidades al país norteamericano en el nivel de las representaciones. Así funciona la propaganda.

Criticar el tráfico de órganos desde un país que también los compra es una posición muy cómoda para los desarrolladores. El tráfico siempre conlleva dos canales. El rol de Max Payne en el videojuego es casi mesiánico. Esto puede quedar más claro con una comparación a una famosa película brasileña. Cuando en *Ciudad de dios* le dicen a Daditos “Exu-la-bestia es la luz que te guía, que te trajo aquí, ¿para qué quedarte en la Ciudad de Dios, donde Dios te ha olvidado?” (44.40-7), lo convierten en Zé Pequeno. A pesar de la referencia yoruba africana, en la película este personaje tiene más la caracterización de un brujo occidental. Además de ser un problema de discursos entre culturas, también es un problema social pues crear a un demonio significa crear la necesidad de salvarlo. Y esto adquiere una significación mesiánica en *Max Payne 3* en lo que aparentemente es sólo un *easter egg*. Si durante el juego uno se queda viendo los comerciales televisivos, se puede ver una telenovela donde nace un bebé diabólico. Esta figuración de un mundo otro, latinoamericano, como condenado, y que necesita ser bendecido, es una construcción que reproduce *colonialidad*. Representar los efectos de los problemas sin atender las causas, no genera sujetos de conocimiento sino objetos de un discurso. El mesianismo de *Max Payne* entonces se refleja en estas identidades condenadas, no propias.

Las milicias brasileñas y las AUC (Autodefensas Unidas en Colombia) tienen muchas cosas en común. Una de ellas es que el paramilitarismo no ha acabado con el problema del narcotráfico, se lo ha apropiado. Otra de ellas es que lucran con la muerte de sus poblaciones rindiendo la plusvalía de cadáveres a intereses de industrias armamentísticas extranjeras. No son pocos los autores que comparan a los paramilitares como una versión de élite de un linchamiento. En un artículo de El País dice que “En Estados Unidos, los *vigilantes* (con la palabra española: apareció hace siglo y medio en el Sur para perseguir negros y abolicionistas, y la empleó precisamente William Lynch) dan origen a la nueva idea del *vigilantismo*, o filosofía de esta actitud.” Max Payne es el símbolo perfecto del vigilante. Es el encargado de llevar la ley y el orden. El problema radica en que el desorden se origina en políticas de exclusión. Y en que son la otra cara de la moneda en el tráfico de armas, drogas y vidas humanas. Estados Unidos en su rol de *world police* se vuelve el *world criminal*.

Breaking Bad es otro producto mediático donde el águila calva debe apoderarse de los medios de producción del narcotráfico. Sí, es una tragedia y Walter White falla. Sin embargo,

el sistema que postula la serie es aquel organizado por la D.E.A. con origen en la dictadura de Pinochet. El propósito del texto no es denunciar otra vez el *Legado de cenizas* (Weiner 2007), sino hallar su dimensión en el ámbito de los videojuegos. Y en Max Payne 3 se refleja el vigilantismo estadounidense en Latinoamérica como una heredad colonizante. Si bien también es colonizante culpar al colonizador de todos los problemas no se puede obviar la imposición de este tipo de lecturas. Estados Unidos no inventó la intervención política. El problema va más atrás en el tiempo y no es el único. Sin embargo, el vigilantismo, pretender ser el ojo en el cielo que lleve civilización a lugares bárbaros, es una enfermedad hereditaria en la genética de los imperios. Ambos juegos coinciden en el borde del brujo mercader de poderes, el imperio como el tráfico de armas, y se llega al punto donde tal práctica se puede identificar como un padecimiento. *Resident Evil* conceptualiza este problema en términos virales, y en la propia residencia imperial.

Apocalipsis zombie o las revelaciones según Ada Wong en *Resident Evil 6*

Resident Evil 6 es una interesante culminación que vincula las últimas generaciones de consolas. El primer capítulo de esta historia se publicó en 1996 por CAPCOM. El sentido que genera esta entrega arrastra significados desde una amplia gama transmediática pero, en especial, en el género de los videojuegos. Originalmente llamada *Biohazard* en Japón esta saga es uno de los contenidos más prolíferos en la corta historia de los videojuegos. La página de internet *Vandal* cuenta un total de sesenta y siete títulos en esta franquicia desde sus inicios. Los primeros tres juegos parten de un evento nuclear en Raccoon City, tratando de explicar por qué Estados Unidos bombardearía nuclearmente su propio territorio. La razón es el brote de un virus que convierte a la población en seres inconscientes dispuestos a una violencia irracional. Miembros de la policía se involucran con un equipo de seguridad especial llamado S.T.A.R.S. abriéndose paso entre zombies. A lo largo de los juegos se descubre el origen de la infección vinculando al líder de esta misma organización, Albert Wesker, a beneficio de una farmacéutica de nombre *Umbrella*.

Ya desde su primera aparición en la segunda entrega Ada Wong ha sido un personaje enigmático. Suponiéndose que muere sorprende verla en la cuarta parte de la saga. Su historia, desbloqueable al finalizar una vez la partida, se vuelve una extensión que aclara los hechos. Este cuarto juego, ubicado en España, comienza la idea de diferentes infecciones a lo largo del planeta y Ada juega un papel doble al ayudar a Leon en su misión de rescatar a la hija del presidente y a obtener el virus para la empresa farmacéutica que se creía desaparecida. En la escena final, Sadler, el villano dice “El agente norteamericano que salva el día es un cliché que sólo pasa en sus propias películas” (§ 5.4). Burlándose de este cliché se hace una crítica que sólo se entiende desde las partes en que se juega con Ada. Pues mientras el agente ingenuo salva el mundo, la empresa farmacéutica *Umbrella* aprovecha la expedición para hacerse con muestras de nuevos patógenos. Esto vuelve a ocurrir en el quinto episodio, sólo que en África. Por lo que el “horror de la vida real de la armamentística biológica ha sido la fuerza dirigente de la franquicia de *Resident Evil* desde su

nacimiento” (Pell Jones 16). En ese sentido la narrativa se vuelve una crítica a la experimentación médica y a la explotación farmacéutica que concentra el poder en armamento biológico. Y el papel de Ada Wong es fundamental para entender esta crítica fuera del vigilantismo a lo Max Payne. Porque si uno sólo juega con personajes como Leon o Chris, el mesianismo y las narrativas del salvador blanco inundan el videojuego. El papel de Ada no es sólo el del agente secreto, sino el vector de los secretos.

En *Resident Evil 6* la obediencia de Leon se quiebra y es el inicio del juego. El primer zombie que hay que matar es el del presidente de los Estados Unidos. De nueva cuenta, Ada juega un papel revelador en la historia, pues tres diferentes líneas de juego la acusan de llevar a todo el mundo la infección de un nuevo virus elaborado a partir de todos los anteriores. Las múltiples historias que se cruzan en puntos permiten una jugabilidad que no había tenido ninguna otra entrega y da acceso a distintos finales no por las decisiones del jugador sino de acuerdo a diferentes tramas. El slogan del videojuego era “Chaos goes global”, y refiere a las múltiples localidades en que la historia toma su trama. Estados Unidos, Europa del Este, China, son algunos de los lugares recurrentes. Ada escapa de una cápsula submarina en medio del océano y debe ir por todos los lugares. Un clon suyo está siendo usado para dirigir una infección a escala global. Aunque Wesker no aparezca en esta historia se escala el origen de *Umbrella* desde un programa farmacéutico ilegal del gobierno estadounidense a la locura de una familia aislada, tal como ya se había planteado en el antártico con *Code Veronica* (2001) y coincidiendo con la crítica marxista-leninista a la burguesía.

Jugar con Ada Wong en *Resident Evil 6* no sólo aclara la trama. Además, limpia su nombre. Pero, más importante que eso, le da un sentido a la infección en una clara referencia a la globalización. Ada siempre escribe sobre el borrador del agente norteamericano salvando al mundo y su papel como agente secreto es extender la lectura del videojuego, para quien esté dispuesto a jugar más horas, de ahí lo agonal de su personaje. Al final del juego, al destruir la base de información de *Umbrella*, ella dice “We’re beyond humanity” (§ 4.5.5) mientras lanza una ráfaga de ametralladora. Esta escena no es sólo su venganza por usurpar su cuerpo y su genética. Es la toma de posición de una larguísima saga respecto al discurso de enfermedad y la industria farmacéutica dimensionado a la ingeniería biológica y los alcances de la tecnología en el mundo globalizado. El no poderse colocar en la posición de humanidad es el reconocimiento de la enfermedad. Habla no sólo por el imperio estadounidense sino por la globalidad imperial. Su enunciado es el padecimiento del caos.

Sin los modos de juego desbloqueables de Ada Wong *Resident Evil* tendría el mismo problema que *Max Payne*. Ella es el reconocimiento de la enfermedad imperial, del empalme de las figuras virus e imperio. Porque si el juego sólo fueran las historias de Chris Redfield o Leon Scott Kennedy se tendría la misma lectura del vigilante. Sería sólo propaganda imperialista quejándose de problemas reales como el paramilitarismo, la industria armamentística o los excesos de la industria farmacéutica causados por los mismos gobiernos que representan. Pero jugar con Ada Wong es escribir sobre el borrador del salvador del mundo. Ella es la crítica a la democracia estadounidense siendo devorada

por monopolios. Una ingeniería genética que descompone con los compuestos que produce, una experimentación que se traduce en dominación, son las figuras que el videojuego presenta. Pero la globalidad de la sexta entrega plantea un problema mayor, y es el imperialismo transnacional. O, incluso, el imperialismo intranacional presente ya sea en hecho o en potencia, en los pueblos del mundo. Ahí es donde el concepto de imperio tiene la resonancia de un virus global. No se presenta el apocalipsis zombie como el fin del mundo por un colapso de la humanidad. Más bien, como las revelaciones de las consecuencias últimas de la idea del imperio desplegándose a lo largo del tiempo.

Conclusiones

El presente análisis demuestra una crítica a la idea de imperio en términos leninistas a través de tres videojuegos. De una industria ballenera, a una industria armamentística y terminando con la industria farmacéutica, se genera una conceptualización interesante para la investigación. El análisis a los conceptos de forastero en *Dishonored*, vigilante en *Max Payne 3* y virus en *Resident Evil 6* permiten una interpretación sobre la noción de imperio. Hay empalmes significativos en estas lúdicas digitales que desplazan conceptualmente una figuración imperial. En cada juego hay un personaje-argumento que canaliza los revestimientos de este significado. En tales figuras visibles se inscribe lo inteligible que distingue lo aparente de los entes en la cognición del jugador. Entonces la referencia a la constante histórica en los videojuegos se vuelve perceptible a través de conceptos en forma de personas dramáticas que operan en el mundo posible de cada representación. *Dishonored* presenta el imperio como un poder de carácter mercantil y ajeno como la labor de un forastero. *Max Payne 3* manifiesta el imperio como la estulticia norteamericana y su destructiva influencia en Latinoamérica en su rol de vigilante. *Resident Evil 6* desarrolla el imperialismo norteamericano en la suplantación de monopolios industriales y su capacidad expansiva a través de la globalización como un virus.

El empalme conceptual en los tres videojuegos analizadas redirige la idea del imperio. Por un lado, los auges y fracasos imperiales dividen los capítulos en la historia. La caída de Constantinopla en 1453 es un referente para historiadores para marcar el fin de la Edad Media mientras que otros lo sitúan con la invención de América en 1492. Sea el fin del poder otrora romano o el ascenso del colonialismo español, los imperios se presentan como los puntos de la causalidad histórica. Lenin ironizaba la teoría económica diciendo que

Resulta que el reparto territorial del mundo, terminado precisamente en la época del capital financiero y que es la base de lo peculiar de las formas actuales de rivalidad entre los más grandes Estados capitalistas, es compatible con una política no imperialista (p. 56).

Su ironía es una crítica a la esperanza de que las nuevas naciones que surgieron en el siglo XIX destituirían la dominación burguesa colonial. La implantación de una línea de poder sobre un territorio bajo la lectura de rivalidad entre otro poder se presentaba como

motor del capitalismo y perpetuación de la dominación colonial estructurando la sociedad de manera similar bajo nuevas formas económicas. El imperio es una figura política que ocurre cuando un sólo poder produce la ruptura de la armonía de la producción y consumo. Esto produce el fenómeno del colonialismo. Para Lenin el problema del nuevo imperialismo ocurría en que ese monopolio del poder se volvía un parásito del estado a través de sistemas financieros transnacionales que, fomentando una supuesta rivalidad, enriquecía a una oligarquía.

Suena extraña la comparación de la teoría anti imperial de Lenin con una serie de videojuegos capitalistas. Pero la atracción de conocimientos generada a partir de los juegos anteriores permite remontar discusiones filosóficas, históricas, sociales y estéticas. Los estudios de videojuegos son válidos tanto como una herramienta metadiscursiva para reescribir propuestas en los videojuegos como para comprobar las dimensiones epistémicas que estos proponen. Lo contrario sería como creer que las formas de pensamiento materialistas no tienen nada que estudiar de las escuelas idealistas o, en otras palabras, una exclusión de las manifestaciones del pensamiento. Sin ser discursos leninistas una lectura crítica de los tres videojuegos analizados comparte con el ideólogo soviético la visión sobre apoderamiento de la industria y su relación con el imperialismo. La manera en que se relacionan los conceptos del forastero, el vigilante y el virus proponen una configuración del imperio como la alienación del cuerpo nacional o una nación enferma. Tal enfermedad se manifiesta como una herencia genética en la genealogía del poder. De creer que alguien puede ser menos, a la justificación de esa jerarquía por la enfermedad, y la falta de reconocimiento de esa enfermedad en el cuerpo propio, hay una crítica al imperialismo estadounidense en su heredad con el británico a través de *Dishonored*, en sus prácticas de cooperación Norte-Sur por medio de *Max Payne 3* y en el dibujo de sí mismo y la globalidad con *Resident Evil 6*. La filosofía, o el conocimiento atraído, en estos videojuegos cancela ese delirio platónico de una clase natural de dirigentes que se encontraría en los filósofos, y revitaliza la idea democrática de gobierno. Democracia se pretende clásicamente como el gobierno del pueblo, pero también significa el gobierno de cualquiera, y no de una clase exclusiva, de una nacionalidad, de un poder adquisitivo, de una esencia perpetua o de un gen replicante. En pocas palabras, la democracia es un canto a la diversidad en las políticas públicas, como los videojuegos son un canto a la diversidad en las formas de narrar. Ya que los desarrolladores de estas entregas tienen una realidad muy distinta a la del héroe de la revolución bolchevique, pero todos coinciden en que cualquier monopolio, en cuanto se le permita, canibalizará al Estado.

Referencias

- Anónimo. *El vigilantismo*. Periódico *El País*: España, edición impresa del 17 de febrero de 1985.
- Aristófanes. *Las nubes*. 423 A. C. <https://www.cch.unam.mx/bibliotecadigital/libros/Aristofanes/Las%20nubes.pdf> último acceso en 10 de febrero de 2019.
- Higginbotham, William. *Tennis for two*. Estados Unidos 1958.
- Katouh, Hiroki. *Resident Evil: Code Veronica*. CAPCOM: Japón 2000.
- Lenin, Vladimir. *El imperialismo, fase superior del capitalismo*. Fundación Federico Engels: España 1975 https://www.fundacionfedericoengels.net/images/PDF/lenin_imperialismo.pdf último acceso en 10 de febrero 2019.
- Lenin, Vladimir. *Materialismo y empirio-criticismo*. Ed. Akal: España 1909 <https://www.marxists.org/espanol/lenin/obras/1908/mye/index.htm> último acceso en 10 de febrero 2019.
- Lutz, Heinrich. *Reforma y Contrarreforma, Europa en 1520 y 1648*. Alianza Editorial: Madrid 2009. Traducción de Antonio Saez-Arance.
- Houser, Dan. *Max Payne 3*. Rockstar Vancouver: Canadá 2012.
- Matesanz, R. *Tráfico de órganos: hechos, ficciones y rumores*. Revista Nefrología: España 2017 (1994) <https://www.revistanefrologia.com> último acceso en 10 de febrero 2019.
- Meirelles, Fernando y Lunda, Kátia. *Ciudad de Dios*. Brasil 2002.
- Mikami, Shinji. *Resident Evil 4*. CAPCOM: Japón 2005.
- Pell Jones, Tanya Carinae “From Necromancy to the Necrotrophic: Resident Evil’s Influence on the Zombie Origin Shift from Supernatural to Science” en *Unraveling Resident Evil. Essays on the Complex Universe of the Games and Films*. McFarland & Company, Inc: North Carolina 2014.
- Platón. *Diálogos IV La República*. Editorial Gredos: Madrid 1988. Traducción por Conrado Eggers Lan.
- Sasaki, Eiichiro. *Resident Evil 6*. CAPCOM: Japón 2012.
- Schopenhauer, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*. Alemania 1818. Traducción de Pilar López de Santa María.
- Scolari, Carlos A. *Homo videoludens 2.0, de Pac-Man a la gamificación*. Colección Transmedia XXI: Universidad de Barcelona 2013.
- Smith, Harvey. *Dishonored*. Arkante Studios: Francia 2012.
- Weiner, Tim. *Legado de cenizas: historia de la CIA*. DEBATE: Barcelona 2008.