



## VIDEOJUEGOS, LA COLONIALIDAD Y OMISIÓN DEL SUBALTERNO

Carlos Andrés Ramírez González<sup>1</sup>

“el rasgo característico de tal escritura de la historia es su tendencia a asimilar sucesos en el pasado a un tema amplio omnímodo, negando con ello la conciencia que animaban las acciones de la gente que estaba haciendo esos momentos y la forma como esta gente entendía estas acciones”

Saurabh Dube

### Resumen:

En este texto quiero indagar por la influencia que ha tenido la subalternidad en el nuevo recurso de entretenimiento de los Videojuegos. Así, se pretende demostrar que estos modos virtuales de diversión son el reflejo del desarrollo postcolonial más usado en las más recientes épocas, es decir, como método de perpetuidad de unos mecanismos sociales y simbólicos que condicionan la realidad los países cuya historia fue influida por el colonialismo como característica histórica de la edad moderna. En consonancia con lo anterior, primero, se dilucidará cómo las teorías de Subalternidad y postcolonialidad son evidenciadas hoy en día, en el sentido y con el fin, de determinar qué papel tienen estas teorías respecto a los nuevos retos de la tecnología y el avance científico. Así mismo, más adelante, se pretende realizar un análisis desde los videojuegos puntualizando en algunos ejemplos esclarecedores del tema, para así demostrar cómo esta producción cultural es una manifestación exacta de aquello que es entendido desde las teorías propuestas.

### Palabras clave:

Poscolonialidad; subalternidad; producciones culturales; videojuegos.

---

<sup>1</sup> Estudiante de Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Sergio Arboleda, integrante del grupo de investigación LOIS, Asistente de investigación del proyecto Avatares investigativos y formativos de la Ciencia Política en Colombia: hacia una revisión de la disciplina en su periodo de consolidación, ponente en el Primer Simposio interno de Ciencia Política de la Universidad Sergio Arboleda.

## I.- INTRODUCCIÓN

La era actual sería totalmente incomprensible sin entender que existe un flujo y un desarrollo constante de la tecnología, de los medios de comunicación y, sobretodo, de los medios de entretenimiento. Como bien lo reseña Elena Rodríguez, refiriéndose a la influencia de los videojuegos:

“La utilización que los jóvenes hacen de los videojuegos y la incidencia que tiene este uso sobre su comportamiento constituye un fenómeno que, en ocasiones, cobra relevancia social, normalmente al hilo de acontecimientos que se relacionan, de manera estereotipada, con los aspectos más conflictivos de estos juegos electrónicos.” (Rodríguez, 2002, p. 1)

En ese sentido, el primer punto del cual toma partida este documento es el hecho de que en efecto los videojuegos tiene un poder de influencia sobre la mente, que, según Rodríguez, tiende a ser de las personas más jóvenes. Por lo mismo, lo que se quiere en este texto es indagar por la influencia que ha tenido la subalternidad en el nuevo recurso de entretenimiento de los Videojuegos. Así, se pretende demostrar que estos modos virtuales de diversión son el reflejo del desarrollo postcolonial más usado en las más recientes épocas, es decir, como método de perpetuidad de unos mecanismos sociales y simbólicos que condicionan la realidad los países cuya historia fue influida por el colonialismo como característica histórica de la edad moderna. En consonancia con lo anterior, primero, se dilucidará cómo las teorías de Subalternidad y postcolonialidad son evidenciadas hoy en día, en el sentido y con el fin, de determinar qué papel tienen estas teorías respecto a los nuevos retos de la tecnología y el avance científico. Así mismo, más adelante, se pretende realizar un análisis desde los videojuegos puntualizando en algunos ejemplos esclarecedores del tema, para así demostrar cómo esta producción cultural es una manifestación exacta de aquello que es entendido desde las teorías propuestas.

Ahora bien, respecto a la conceptualización dentro de la Subalternidad hay que denotar un punto claro. La Subalternidad empieza como corriente, exactamente, en la India y es a partir de allí que se empiezan a crear diferentes tradiciones de la misma teoría. Al respecto el manifiesto inaugural del Grupo Latinoamericano de Estudios Subalternos reconoce que: “El trabajo del Grupo de Estudios Subalternos, una organización interdisciplinaria de intelectuales sudasiáticos dirigida por Ranajit Guha, nos ha inspirado a fundar un proyecto similar dedicado al estudio subalterno en América Latina” (Castro-Gómez & Mendieta, 1998, p. 1).

En ese sentido, el trabajo aquí propuesto se desarrollará desde las dos dimensiones o tradiciones citadas: por un lado, se expondrán aquellos videojuegos que

evidencian una predisposición a subordinar espacios, tiempos y mentalidades orientales. La obra clásica de esta corriente (que se tocará a lo largo del texto) es *Orientalismo* de Edward W. Said en el que propone el debate histórico respecto a la interpretación académica de Oriente. Por otro lado, la tradición latinoamericana si bien es más reciente, también ha tenido un desarrollo bibliográfico importante, destacando textos fundamentales como los textos de *Subalternidad*, *Antagonismo*, *Autonomía*. *Marxismos y Subjetivación Política* de Massimo Modonesi. A partir de esto, es importante declarar las generalidades de los estudios subalternos. Saurabh Dube en su texto, *Sujetos Subalternos*, habla respecto al inicio de esta corriente en la India representado en las reuniones dirigidas por el ya nombrado Ranajit Guha:

“El propósito de estas discusiones en Sussex era llegar a un acuerdo sobre una nueva agenda para la historiografía de la India, una agenda que reconociera la centralidad de los grupos subordinados – protagonistas legítimos pero desheredados – en la hechura del pasado, y con ello corrigiera el desequilibrio elitista de gran parte de lo que se escribía al respecto. Así nació *Subaltern Studies*, un proyecto que hasta ahora ha visto la publicación de 10 volúmenes de ensayos, además de varios libros debidos a la pluma de miembros del grupo de base de este proyecto, que también forman parte de su impulso más amplio.” (Dube, 2001, p. 39).

Así, desde lo planteado por Dube (que será ampliado más adelante), el sujeto subalterno original, se reconoce como aquél que ha sido subsumido por una dinámica histórica determinada. Por ende, una de las grandes motivaciones de los estudios subalternos, es reivindicar a los “protagonistas” clave dentro de determinado proceso histórico.

Así mismo, el texto de *Subalternidad e informacionalismo* de David Oviedo Silva esclarece la historia y desarrollo de las teorías en términos de estudio y evolución, haciendo alusión a la necesidad de unir el criticismo propio de los discursos marxistas y el rigor propio de la cientificidad moderna, por lo mismo, el autor alude al hecho de que: “La propuesta historiográfica de la *Subalternidad* representa uno de los esfuerzos más destacados por armonizar fundamentación empírica y desarrollo crítico.” (Oviedo Silva, 2006, p. 1).

Ahora bien, aclaradas las generalidades respecto a la *Subalternidad* (que serán mucho más desarrolladas en el primer apartado del texto) debe decirse que teniendo cuenta fines metodológicos y prácticos, se harán descripciones y relaciones entre la teoría de la *Subalternidad* y algunos videojuegos que se caracterizan por su alto grado de ventas y éxito en términos comerciales. Como se dijo, el uso de las dos tradiciones más grandes dentro del estudio de la *Subalternidad*, obliga a ejemplificar, así mismo, desde los dos campos. De tal manera que se tratarán seis videojuegos representativos que fueron escogidos por su popularidad y éxito a la hora de venderse (cosa importante para extender un

mensaje): *Assassins Creed, FIFA, Call Of Dutty, Devil May Cry y Age of Empires*. Al respecto, además, de los juegos descritos se hará uso de una base teórica fundamentada en el uso y efecto de los videojuegos.

Uno de los grandes teóricos del tema de videojuegos y fans es Henry Jenkins, que en su libro *Fans, Blogueros y Videojuegos* expone cómo muchos de estos contenidos culturales crean grupos y pensamientos determinados. Por otro lado, textos como el de *Videojuegos como Dispositivos Culturales* de Ana Sedeño resultan fundamentales en la medida que reconoce a los videojuegos como creadores de un imaginario que puede llegar a afectar el entorno y las acciones de los individuos:

“Como mecanismo o texto cultural, el videojuego tiene una compleja importancia social, por su naturaleza de medio masivo. Tanto es así que se está produciendo cierta inclinación a revisar las implicaciones cognitivas que conllevan el videojuego y el lenguaje multimedia para la teoría del conocimiento y la problemática educativa” (Ana Sedeño, 2010, p. 4)

Así mismo, el estudio de los videojuegos, claramente, se ha hecho más claro desde la pedagogía y desde las conductas infantiles y juveniles, por lo que habrá que lograr cierto grado de ajuste entre la teoría de la Subalternidad y la práctica de los dispositivos culturales conocidos como Videojuegos.

Así mismo, personalmente, debe decirse que la escritura de este texto pertenece a un activo fan de los videojuegos, esto es importante por dos puntos. Primero, porque mucha de la información que será citada respecto de los videojuegos son percepciones que se han tenido al jugarlos y al evidenciar muchos aspectos relevantes en estos. Y, segundo, porque la inclusión en este mundo, permite tener una perspectiva más amplia y precisa de lo que representan estos nuevos medios de producción cultural

## II.- LA ACTUALIDAD EN LAS TEORÍAS Y TRADICIONES DE LA SUBALTERNIDAD

El ya citado Saurabh Dube, hablando del sujeto subalterno habla de una singularidad y un propósito definido así: “la categoría de subalterno también contenía ya en sí la posibilidad de fundamentar análisis que profundizaban la articulación de principios diferentes, entrelazados, de división social y dominación cultural, incluyendo comunidad y clase, casta y raza, género y nación.” (Dube, 2001, p. 40). Así, el reconocimiento del sujeto subalterno se difunde por diferentes variables de estudio. En este punto, el mismo Dube pone de manifiesto un punto central citando al mismo Guha:

“Como es sabido, desde los años sesenta hemos presenciado el desarrollo de una tendencia mundial de la historiografía conocida como “historia del pueblo”, “historia desde abajo” e “historia desde abajo hacia arriba”. Este desarrollo, parte de la expansión más amplia de la historia social, se ha convertido en un paso historiográfico significativo en India sólo desde fines de los años setenta. En esto se puede atribuir un papel decisivo al trabajo de Subaltern Studies” (Dube, 2001, p. 42).

En ese sentido, es claro que la dimensión social e histórica es fundamental para el entendimiento y aplicación de las teorías sobre subalternidad. Es claro, hasta este punto, que existen dos puntos de necesaria puntualización: Primero, los estudios subalternos son de tradición proveniente de la historia de la India, por ende, tiene una clara influencia de la cultura y la historia oriental y, segundo, que es en la “historia social” (historia desde abajo) donde se reconoce cómo se subsume determinados actores históricos a la dinámica “elitista” de determinada época, es claro, como se ve, la influencia marxista<sup>2</sup> y de toda la filosofía que esta corriente de pensamiento conlleva.

A partir de estos planteamientos principales, Dube plantea un punto fundamental que será de utilidad para el desarrollo del presente texto. Este autor reconoce una característica fundamental del trabajo respecto a los sujetos subalternos: “Una tendencia persistente, compartida por los historiadores, ha sido ver a los grupos subordinados – las mujeres, grupos étnicos, trabajadores – como objetos privados de conciencia y como víctimas pasivas de la historia.” (Dube, 2001, p. 44) a este punto del papel de los subalternos el autor añade: “Como corolario, las rebeliones y revueltas de grupos subordinados se explican como reacciones directas, ciegas, a presiones económicas. Las “masas” se parecen a un volcán: permanecen pasivas, dormidas, hasta que se levantan como “multitud” cuando los fuegos del estómago empiezan a quemar.” (2001, p. 44). En ese sentido, se reconoce, por un lado, los sujetos subalternos como creaciones históricas y sociales con roles determinados, que los privan de una actuación determinada en el desarrollo de diversas tendencias históricas. Además, el agregado que hace Dube respecto a la actuación de dichos sujetos, reconoce su capacidad de “masa” para actuar, pero su incapacidad para entenderse a sí mismo como sujetos subalternos hace de la historia una de tipo unidireccional. Es aquí donde adquiere sentido todo este entramado teórico, en la medida que se busca reconocer y reivindicar el papel de dichos sujetos en las construcciones socio-históricas.

Dube, por ende, nos da una visión panorámica de las teorías subalternas (al menos en los primeros capítulos) sin embargo, hay que decir que aunque los estudios subalternos son de tradición oriental (y sólo la división occidente-oriente resulta en

---

<sup>2</sup> Véase el capítulo escrito y editado por Juan Carlos Rico, donde se reconocen los puntos de toque y de tradiciones similares entre el marxismo y las teorías subalternas

una dinámica de subordinación de tipo diferencial) el mismo Dube trabaja todo un capítulo respecto al colonialismo y a occidente, es en esta diada en la que se enlaza la tradición oriental y la tradición que, resulta a simple vista, como la más reciente: la tradición de estudios subalternos Latinoamericanos.

El Manifiesto inaugural del Grupo Latinoamericano de Estudios Subalternos, publicado originalmente en 1995, resulta en la concreción de un proceso teórico que se había venido consolidando en las diferentes academias latinoamericanas e, incluso, en la academia norteamericana. Al respecto Herrera Montero sintetiza:

“La constitución, a inicios de los años 90, del Latin American Subaltern Studies Group, conformado por académicos latinoamericanos y estadounidenses al interior la academia estadounidense, señala un posible inicio oficial del proceso de diálogo entre algunos latinoamericanistas y la tendencia de los Estudios Subalternos, originada en la India e Inglaterra.” (Herrera Montero, 2009, p. 1)

La creación de esta nueva corriente resulta fundamental, en la medida que se entiende como occidental al pensamiento latinoamericano, es aquí donde las teorías pensadas en Inglaterra pero con base neta en la India cobran importancia en un conjunto de países con una tradición colonial de varios siglos, y que ahora se debaten respecto a un entorno social y político bastante particular. El Manifiesto Inaugural (del cual ya se hizo referencia) refiere en uno de sus primeros apartados: “la redefinición de las esferas política y cultural en América Latina durante los años recientes ha llevado a varios intelectuales de la región a revisar algunas epistemologías previamente establecidas en las Ciencias Sociales y las humanidades” (Castro-Gómez & Mendieta, 1998, p. 1) así, la democratización de América Latina trae unos nuevos espacios de debate y nuevos procesos pluralistas, más adelante el texto agrega: “la tendencia general hacia la democratización otorga prioridad a una reconceptualización del pluralismo y de las condiciones de subalternidad al interior de las sociedades plurales” (Castro-Gómez & Mendieta, 1998, p. 1). Es a partir, a modo de conclusión inicial, de un hecho netamente político, que se crea el espacio para una “germinación” de los estudios subalternos. El ya citado Herrera Montero plantea en su texto algunas especificidades de la corriente de las teorías de subalternidad respecto al caso latinoamericano, si bien esta es heredera de la tradición de la India (como ya se dejó de manifiesto) hay ciertas particularidades de tipo teórico:

“La categoría de lo subalterno permite, entonces, agrupar teóricamente, pero sin fundirlos y manteniendo su especificidad, a muy diversos actores sociales actuando en el lado “débil” o “marginado” de la ecuación, en las no menos diversas líneas de enfrentamiento social. En un subcontinente como América Latina la

plasticidad de este concepto, simultáneamente riguroso y maleable, ya es por sí sola merecedora de atención y reflexión” (Herrera Montero, 2009, p. 2)

Al respecto, el autor declara que en el caso Latinoamericano el sujeto subalterno es mucho más amplio, pues se pueden incluir categorías mucho más grandes como el del campesino o el del trabajador. Por ende, siguiendo la citada “plasticidad” del concepto para el caso latinoamericano, se encuentra que el sujeto subalterno para el estudio de la “historia social” Latinoamericana debe ser más amplio y, por ende, debe pasar por un proceso de estudio mucho más complejizado y multidimensional.

Por otro lado, debe hacerse énfasis en la calidad colonial y postcolonial en la cual se identifica a Latinoamérica como conjunto tanto territorial como cultural. Si bien son tipos de estudios bastante diferentes (existe una concepción diferente de lo extra y lo intra nacional) concuerdan en el hecho de que existen sujetos subordinados, en este caso, territorios que se salen de las concepciones por un lado eurocéntricas (razón y ciencia) y, mucho más recientemente, de las concepciones y construcciones culturales norteamericanas.

“Esta concepción de la modernidad europea, y luego occidental, como racionalidad y edad adulta, condenó sin más a numerosas culturas, sociedades e historias no-occidentales, a ser vistas como irracionales y atascadas en una minoría de edad que, a diferencia de la biológica y la legal –ámbitos semánticos subyacentes a la metáfora kantiana–, lejos de superarse, en muchos casos se agrava con el transcurso del tiempo.” (Herrera Montero, 2009, p. 3)

Esta acepción resulta fundamental puesto que es precisamente en el ámbito de esta “modernidad europea” donde se generan los nuevos medios de dominio tecnológico. Una tesis del profesor Edward Said dicta que “Desde el comienzo del siglo XIX y hasta el final de la Segunda Guerra Mundial, Francia y Gran Bretaña dominaron Oriente y el orientalismo {interpretación de los que oriente, pero desde los académicos; desde la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos ha dominado Oriente y se relaciona con él del mismo modo que Francia y Gran Bretaña lo hicieron en otra época” (Said, 1997, p. 23).

Este argumento es claro, no es ningún tipo de coincidencia que las grandes corporaciones tecnológicas sean norteamericanas (Apple, Microsoft) y que estas logren imponer sus estrategias de mercado y de control cultural de manera clara. Así mismo, la creación de los grandes videojuegos (con mayor venta) son de tradición norteamericana, solo seguidos por los videojuegos menos exitosos de tradición oriental, sobretodo, desde Japón y Corea. En ese sentido, desde la tradición colonial se puede ver a los videojuegos como una nueva forma de

dominación encaminada a controlar y exportar algunas condiciones culturales de tipo holístico. Como se verá en el siguiente apartado, y esto desde la tradición de las teorías subalternas, en muchos de estos videojuegos lo que se hace es dar una determinada acción o sujeto de la historia, mientras que se deja de lado la inclusión y participación del subalterno en determinados relatos. Como se ve, la necesidad de indagar por “una historia desde abajo” debe reflejarse en lo imperativos culturales que hoy día dominan al mundo.

### III.- VIDEOJUEGOS, UNA NUEVA TECNOLOGÍA DEL CONTROL

Las últimas tendencias de la Sociología han tenido la necesidad de entender al hombre respecto a un mundo con nuevas tecnologías, nuevas formas de comunicarse y, por supuesto, nuevas formas de entrenamiento de masas. Los Videojuegos han sido extensamente analizados desde la afectación al comportamiento juvenil e infantil desde las diferentes etapas sensoriales como bien lo identifica el texto “Jóvenes y Videojuegos” texto coordinado por la profesora española Elena Rodríguez : “El juego, además de haber sido ampliamente estudiado por el papel fundamental que representa en el desarrollo del niño, cumple funciones diferentes y adquiere significados diversos para cada persona según el período evolutivo en el que se halle.”(Rodríguez, 2002, p. 8). En ese sentido, el estudio de los videojuegos deviene en un estudio mucho más sociológico y psicológico y, sin embargo, los estudios de tipo cultural y antropológico no han sido profundizados, sobretodo, desde el uso de teorías como el Postcolonialismo y las teorías sobre la subalternidad.

Al respecto, es necesario citar un texto central que reconoce los videojuegos como un dispositivo cultural de adaptación:

“como juegos, son un acto creativo, ficticio y experimental para los niños que significa seguir reglas que reflejan los valores de la sociedad y sus diferentes organizaciones e instituciones, de manera explícita o implícita. Los estudios antropológicos sobre juegos han demostrado que los juegos socializan a los niños de acuerdo a los requerimientos y capacidades de adaptación necesaria en una sociedad particular” (Ana Sedeño, 2010, p. 2)

En ese sentido, los videojuegos se convierten en los modificadores por excelencia (al menos en la época actual) de la conducta natural. Así, los videojuegos permiten integrar ciertos parámetros sociales tanto en el pensamiento como en las acciones de los individuos. Como se vio en el anterior apartado, el control de estas tecnologías se encuentra en algunas manos determinadas, por ende, esos valores que se representan en los grandes efectos y las intrincadas historias de los videojuegos pueden ser manejadas y manipuladas para dejar determinado mensaje. Al respecto Sedeño agrega: “Todo artefacto cultural encarna un particular

sistema simbólico, el uso del cual implica una suerte o rango de competencias, que definen la gestión y transformación de la información en nuestras sociedades.” (2010, p. 3). En ese sentido, el uso de determinados simbolismos y de determinados discursos resulta y se concluye en “una gestión y transformación” de los que vivimos, en pocas palabras, resulta en la inclusión de unas determinadas dinámicas y enfoques de ver y entender el entorno social. Más adelante en su texto, Sedeño referencia la evolución de los videojuegos, empezando con una primera etapa de los juegos “Arcade” que están “basados en un modelo conductista, a una segunda basados en la percepción, en la reflexión del usuario”. Una segunda etapa influye más en los mecanismos sensoriales haciendo del juego uno en el que el usuario pueda interferir y manejar la realidad de los mismos.

Así mismo, el profesor Henry Jenkins es reconocido como uno de los más grandes sociólogos respecto al tema de las culturas y el mundo de los Fans. En su libro Fans, Blogueros y Videojuegos parte de un punto esencial en el entendimiento del mundo globalizado de la actualidad: “Esta capacidad para transformar la reacción personal en interacción social, la cultura del espectáculo en cultura participativa, es una de las características centrales del mundo de los fans” (Jenkins, 2006, p. 54) es en este punto donde también se evidencia la tesis de Sedeño en la medida que en las culturas juveniles y sus formas de entrenamiento ahora son de tipo participativo y no sólo de tipo usuario-elemento. Esta nueva concepción de la sociedad invita a que los valores puestos en dichos “mecanismos culturales” sean mucho más fáciles de asimilar pues lo que se busca no es simplemente mostrar el mensaje, sino hacer partícipe al usuario de un rol definido dentro del mismo sistema comunicativo.

Jenkins, más adelante en su texto, agrega cómo deben ser entendidos los significados que estos videojuegos:

“Los significados se generan mediante un proceso activo de interpretación, reflejan nuestra implicación consciente; pueden expresarse en palabras, y examinarse críticamente. Nuevos significados cobran forma entorno a aquello que ya sabemos y pensamos, y, por consiguiente, cada jugador saldrá del juego con una experiencia e interpretación diferentes” (Jenkins, 2006, p. 253)

A partir de esta acepción, es necesario hacer dos críticas al respecto del planteamiento del profesor Jenkins. Por un lado, el autor presupone que los jugadores entran a la interfaz del videojuego sin ninguna presunción o valores definidos. Por ejemplo, es claro que los jugadores entraran en contacto con el juego presuponiendo cosas como “Oriente es bárbaro<sup>3</sup>”, “América Latina es violenta e

---

<sup>3</sup> Véase la obra *Orientalismo* de Edward Said donde se identifica cómo Oriente ha sido interpretado y “creado” desde Occidente y sus académicos. Además, debe hacerse énfasis en que Occidente resulta grande en el imaginario, mientras Oriente sea vendido como algo pequeño y sin grandeza propia.

inestable” o “¿qué importancia tienen los campesinos, los trabajadores o demás actores en un juego de acción y violencia tecnológica?”. Estas presunciones sólo son reforzadas por muchos videojuegos, por ende, los resultados y expectativas frente a una situación planteada en el videojuego si puede determinar determinadas concepciones generales. La segunda crítica va al tema de que el autor presume la creación de nuevos significados, mucho más amplios y extensos. Sin embargo, se sigue viendo cómo las temáticas más exitosas en videojuegos siguen siendo la violencia, las armas, la crudeza y frialdad de la muerte, en ese sentido, es claro que la rentabilidad de los significados ya propuestos no serán abandonados por los principales diseñadores, básicamente los significados no son tan diversos como presupone el profesor Jenkins.

El siguiente punto a tratar en este texto es evidenciar lo que ya en la teoría se ha venido tratando. Se trabajarán, ahora, muchos videojuegos (con pequeñas reseñas y acepciones de los mismos) para demostrar cómo debe entenderse la teoría tratada con la realidad de este nuevo “mecanismo cultural”.

### **Assassins Creed (Ubisoft)**

Este videojuego (que ya alcanza la tercera entrega) es uno de los más reconocidos hoy por hoy. Incluso, hace poco el jefe creativo del videojuego, Alex Hutchinson, declaró para la revista Meristation:

*"Assassin's Creed 1 fue la historia de Altair. Ezio ha ido y venido. Puedes comprometerte con estas historias de forma individual sin tener que comprender necesariamente la de Desmond. Pero sí, eventualmente tendremos que terminar la suya".(Cesar Otero, 2012)*

Este videojuego, creado y desarrollado por la empresa francesa Ubisoft (es necesario recordar las tesis de Montero y Said), maneja, como dice la entrevista, varios actores dentro de sus entregas. Básicamente el juego nace en un universo de retroceso histórico donde en la primera entrega (donde se concentrará el análisis) se lleva a cabo en plena época de la Cruzadas en tres ciudades centrales, al respecto una reseña del conocido portal Gamespot resulta claro:

*"As assassin extraordinaire Altair, you'll explore three major cities of the Holy Land in the 12th century: Jerusalem, Damascus, and Acre. Each city is beautifully rendered from top to bottom and features meticulously crafted towers that reach for the sky, bustling market squares, and quiet corners where citizen's converse and drunks lie in wait to accost you." (Kevin Van Ord, 2008)*

Hasta aquí la historia no parecería nada fuera de lo común. Sin embargo, hay dos puntos que deben ser referenciados. Primero, el protagonista del juego es

Desmond un hombre de esta época, sin embargo, es convocado por una gran empresa para probar una tecnología conocida como el "Animus". Se entiende que Desmond, en vidas anteriores, ha sido parte de una logia de asesinos bastante antigua. Por lo mismo, el propósito de la compañía es escudriñar en los recuerdos de Desmond para lograr sacar algún tipo de beneficio. Como bien lo pone de manifiesto la reseña de Van Ord, es Altair el personaje que fue Desmond en esta época. Un segundo punto, es lo importante que resultan grupos como los templarios y la iglesia (cristiana occidental, por supuesto) dentro de la historia y desarrollo de la trama.

Lo que nos muestra este videojuego es claro, existe una gran división de Occidente con Oriente, y aunque el asesino busca asesinar a un caballero templario, es evidente que su misión va en contra de los valores orientales. Los musulmanes no son reseñados en el videojuego, sino de manera somera y para identificarlos con los conflictos existentes. Además de esto, el hecho de que sea una corporación la que maneje y pueda recrear estos hechos lleva de inmediato a pensar en lo relativo y maleable del concepto de oriente, y que la superioridad tecnológica<sup>4</sup> puede llevar a interpretar y reconocer "qué es oriente".

Finalmente, hay que decir que el videojuego es una clara representación del papel decreciente de las mujeres como actor fundamental durante la época de las cruzadas (un papel muy parecido al ejercido durante las Guerras Mundiales) el papel de las mujeres en la construcción histórica es ignorado y sólo se asume la vida del personaje desde la perspectiva masculina.

### **Age of Empires (Microsoft)**

Este es, tal vez, una de las franquicias de entretenimiento, en términos de videojuegos, más grandes y exitosas del mundo. Este videojuego, desarrollado por la empresa norteamericana Microsoft, es un juego de estrategia basado en la lucha de pueblos y civilizaciones con diferentes estilos tecnológicos y unidades de batalla. Al respecto, Liam McDonald escribe en la reseña hecha para el ya citado portal Gamespot:

"Age of Empires places you on a map in an unexplored world, provides a few starting units, and lets you begin building an empire. Each game unfolds the same way. You begin with a town center and some villagers. The villagers are the basic laborers, and the town center enables you to build more of them and expand your settlement." (Liam McDonald, 1997)

Este juego, además, ha tenido bastantes entregas todas referidas a periodos históricos diversos. La primera entrega del juego es más bien básica, se ubica en los

---

<sup>4</sup> Véase el argumento de la modernidad y el iluminismo citado en este mismo texto

inicios de la historia humana donde se debe luchar por conseguir recursos, asegurar el territorio e ir explorando nuevas tecnologías. Sin embargo, este juego no escapa al influjo de los valores a poner en circulación. Los aldeanos son esenciales en el juego (Liam McDonald, 1997) sin embargo, en este punto debe decirse que, al menos en su primera entrega, no hay figuras femeninas en el juego, todos los aldeanos y guerreros son hombres. No hay niños, ni ancianos (a excepción de los sacerdotes) todo gira en torno a un prototipo de hombre, evidentemente se descarta de entrada a los ya mencionados sujetos subalternos. En las siguientes entregas del juego, *Age of Empires II* y su expansión *The Conquerors*, el argumento es mucho más complejo, la historia se sitúa en la época del descubrimiento<sup>5</sup> y se representan, por un lado, las culturas autóctonas americanas (en realidad solo a los aztecas si se siguen las variables culturales) y, por otro lado, en estas entregas si son incluidas las mujeres aunque solo en el papel de trabajadoras y habitantes, no como guerreras o milicianas. Al respecto de esta entrega hay que decir tres cosas: primera, que en términos de culturas, las occidentales son bastante predominantes mientras que la posibilidad de escoger una civilización oriental es más escasa. Segundo, en términos artísticos, sobre todo desde la arquitectura, el juego no representa cambios radicales entre civilizaciones a excepción de las culturas americanas (Greg Kasavin, 1999). Y, tercero, es evidente, sobretodo en el modo campaña, cómo la dominación de la parte europea frente a las culturas americana. Se pinta a las sociedades autóctonas como más atrasadas, sin mucho avances en ninguna materia.

Las siguientes entregas, *Age of Mythology* y *Age of Empires III*, tienen algunas peculiaridades. El primer juego citado es una puesta en realidad de la mitología, sin embargo, sólo se tiene en cuenta la mitología occidental (griega, egipcia y nórdica). Por otro lado, esta entrega representa un conjunto de creencias occidentales que se reflejan en los monumentos, las estatuas y las formas de rezar y hacer llamados a los dioses. En ese sentido, también debe destacarse (en general en todo el juego) la ausencia de actores centrales como las prostitutas, los bandidos<sup>6</sup> y los vagabundos. La última entrega de este juego, *Age of Empires III* rompe con la tradición y se incluye en los mundos de Norteamérica y de la China dinástica, este cambio de viraje, aún así, representa un esfuerzo por sólo tratar de acercarse a lo desconocido (aunque en el caso norteamericano, como se vio, la temática es diferente) y no como una representación autónoma y clara.

### **Call of Duty, Modern Warfare 3 (Activision)**

---

<sup>5</sup> El descubrimiento es entendido como el comienzo de la modernidad europea. La colonización y la explotación de estos periodos alargaron y profundizaron la “superioridad” de Europa frente al mundo. La historia colonial de América, por ende, constituye un punto fundamental en el eurocentrismo y en la difusión de valores específicos

<sup>6</sup> Véase la obra de Eric Hobsbawm “Bandidos” donde se reivindica la importancia de estos en muchos de los aspectos de la historia mundial.

En este videojuego nos encontramos con dos cosas claras: primero, es tal vez uno de los Shooters<sup>7</sup> más jugados y requeridos para los jóvenes y amantes del género. Segundo, este tipo de juegos representa la transición (antes descrita) del dominio europeo hacia un dominio estadounidense.

El juego lleva al usuario a un universo de armamento de punta, sangre y justicia en la medida de que las bajas enemigas sean mayores. No existe una linealidad en las batallas que acontecen las diferentes entregas, pero lo que sí resulta claro es la cotidianidad (al menos para los medios) de muchas de las misiones a realizar: incursiones a Medio Oriente, detener a un grupo de rusos terroristas, controlar las favelas brasileñas y la inclusión de alguna suerte de escenario apocalíptico en las grandes ciudades del mundo.

“Like previous Call of Duty campaigns, the one in Modern Warfare 3 is a globe-hopping affair that puts you in the boots of a few different soldiers. One thread follows Soap and Price on the hunt for Makarov.... Others take you to major metropolitan areas like New York City, London, and Paris, where full-blown battles are being waged.” (Chris Watters, 2012).

Hay que destacar, por tanto, varias cosas en este videojuego. Primero, es claro que las mujeres tienen un papel no reconocido y subordinado todo el juego el soldado es hombre y las mujeres que ocasionalmente aparecen son o víctimas de la devastación o compañeras secundarias de enfrentamiento. Además, la ya reseñada misión de las favelas de Brasil es muy dicente. En este escenario, se pierde la visión medianamente ordenada y “moderna” de las otras misiones, se muestran calles sin ningún tipo de proceso industrial, con animales y jaulas en las calles, casas mal arregladas y sólo una constante, individuos armados hasta los dientes. Cualquier jugador imaginaría que, en general, Brasil y Latinoamérica es literalmente está escena desastrosa, sin lugar a duda este escenario es una construcción subjetiva de lo que se quiere interpretar o mostrar, en este caso.

Finalmente, hay que reseñar ese afán del videojuego por mostrar innovaciones tecnológicas muy claras (el nombre no es casualidad). El ya reseñado proyecto occidental de modernidad es evidenciado en este videojuego; existen misiles teledirigidos, armas con zoom muy avanzado, visibilidad térmica, sistemas de comunicación y transporte avanzados e incluso presentaciones y videos de buena calidad animada. Evidentemente, esta necesidad de mostrar la superioridad norteamericana (Activision es una empresa Estadounidense) se manifiesta mostrando su efectividad frente a situaciones lejanas y desconocidas como oriente y Latinoamérica.

### **FIFA (EA Sports, Electronic Arts)**

---

<sup>7</sup> Término designado para los juegos de “gatillo” o de uso y manipulación de armas.

Este juego deviene en uno de los más emblemáticos del deporte más famoso del mundo. Cada una de sus entregas resulta en mejoras más técnicas y físicas que de contenido, por lo que puede tratarse al juego con una relativa generalidad. El juego es sencillo, es una inmersión rápida a lo que es el mundo del fútbol incluyendo opciones como la de jugar como un solo jugador en primera persona o como técnico manejando y llevando los hilos del equipo. En este juego se recrean muchas de las ligas nacionales más importantes y, en las últimas ediciones al menos, se ha incluido también la posibilidad de jugar con equipos nacionales. Este juego se ha caracterizado por ser uno de los que más se acercado a la realidad en sus actuaciones y animaciones, por lo mismo es uno de los grandes pioneros de la industria de los videojuegos.(Mark Walton, 2011).

Sin embargo, en este videojuego también existen unos puntos que resultan dicientes por sí solos. Si bien el videojuego resulta de la necesidad de unir las más grandes ligas y a los mejores jugadores del mundo, es clara su omisión a ligas de orientes (crecientes como la China y la Coreana) y de las ligas latinoamericanas que algunas son, sin duda, de las mejores del mundo. Es claramente visible que la liga polaca (incluida en el juego) no es mucho mejor (o si al caso mejor) que ligas como la chilena (totalmente excluida) o la argentina (parcialmente excluida). Lo reseñado anteriormente, sin duda, resulta en una exclusión objetiva, no hay razón aparente para dejar de lado determinadas ligas o equipos nacionales que resultan claves en el fútbol mundial. Por otro lado, no hay ningún tipo de mención o participación de las ligas femeninas en el juego. Se acalla que hoy por hoy existe una organización mayor y mejor definida de los torneos y ligas femeninos. Esta exclusión tanto de algunos territorios y de algunos “sujetos subalternos” resulta fundamental por dos puntos claros: primero, este juego puede ser considerado como uno de los mecanismos culturales más fuertes porque, por un lado, es uno de los más vendidos (se vendieron 4.5 millones de copias en apenas los primeros 6 días luego del lanzamiento del más reciente FIFA 13 y así rompió todos los records de ventas) (Castrillón, 2012) por lo que lo convierte en un difusor de valores de alto impacto y de larga data. Segundo, al ser tan marcada la exclusión que se hace dentro del videojuego, esta subsunción de sujetos y lugares trasciende el videojuego e implanta la idea de que, en realidad, el fútbol es eurocéntrico y el resto o carece de calidad o no es lo suficientemente bueno para verlo (en ambos casos).

### **Devil May Cry (Capcom)**

Este videojuego podría llamarse como el “diferente” respecto a los otros videojuegos tratados. A diferencia del resto, este es desarrollado por una empresa japonesa (de lo que podría considerarse como oriente) y no una europea o norteamericana. El juego es bastante complejo de entender como lo reseña el reconocido portal Game Revolution:

“Our hero, Dante, is one such demon. His father was even a particularly important and powerful demon. After a couple grammar and spelling errors, the game opens to discover Dante, a freelance undercover mercenary, relaxing at the "Devil May Cry" detective agency. A scantily clad woman shows up in order to stick an electrified sword through his chest. It seems this sort of thing happens to Dante all the time, because he shrugs it off and throws a motorcycle at her.”(Game Revolution, 2001)

Dante, el protagonista del juego, sin duda alguna no es parecido a los demás personajes reseñados. Este personaje está inspirado en el reconocido Anime, referencia de la cultura asiática sobretodo de países como China y Japón. Además, hay que decir que las animaciones en general tienen toques sutiles que las diferencian de los demás juegos trabajados. Así mismo, muchos de los enemigos que Dante tiene que enfrentar son más de la mitología y rasgos literarios “orientales”. Sin embargo, a pesar de tener un estilo tan diferente, existen muchas otros puntos que demuestran que incluso este famoso videojuego también ha recaído en la necesidad de convertirse en un mecanismo cultural de control y de influencia de valores. Primero, es necesario destaca la relación del nombre del protagonista (Dante) con el tema de los demonios, hay que recordar la famosa obra de Dante Alighieri “La Divina Comedia” donde la exploración de un infierno resulta en encontrar monstruosidades y males incontenibles, este libro es una obra cumbre de la literatura universal, pero, sin duda, es una obra más de creación occidental. Un segundo punto a tratar, resulta en los detalles artísticos; los escenarios están recreados en amplios e imponentes estructuras, la mayoría de ellas tienen parecido a iglesias católicas y tienen un fuerte contenido de góticas (tendencia europea), por ende, este resulta en un personaje de identificación más con la cultura de oriente, en un escenario que tiene varios rasgos de los valores occidentales.

Finalmente, hay que decir que el “héroe” de este videojuego mezcla el misticismo de poderes sin comprensión racional, con la tecnología producto de un proceso de raciocinio ya descrito. Este intento de mezcla se puede evidenciar muy claramente por el dominio de valores que ha tenido Estados Unidos frente a Japón. Desde la Segunda Guerra Mundial, esta isla ha sido sujeto y compañero estratégico de Estados Unidos en la región, por supuesto, los valores que se consideran necesarios para comunicar, no son la excepción.

#### IV.- CONCLUSIONES GENERALES Y BREVES

A partir del desarrollo teórico de la India (y concretado en Inglaterra) se crea una escuela teórica encaminada (como se vio con Dube) a la reivindicación de aquellos discursos excluidos de los relatos y realidades históricas. A partir de este punto, se creo, también, un grupo en Latinoamérica que incluyó en esos relatos excluidos,

muchos sujetos nuevos y típicos de una región occidental, con muchos rasgos diferenciados. Así mismo, la corriente de estudios postcoloniales logró, también, sembrar varios “frutos” teóricos en la medida que se reconocían rezagos y concepciones que seguían determinando los valores de determinadas regiones o lugares geográficos. En ese sentido, la concepción que se tiene de los Estudios Orientales (como se trabajó desde Said) reconoce un cierto tipo de necesidad de reconocer al “otro” y al “desconocido” desde concepciones académicas de tipo occidental. Es decir, la creación de oriente y del llamado “tercer mundo” (haciendo referencia un conocido texto del profesor Arturo Escobar) se realiza mientras existan centros de conocimiento, de dominación y de transferencia de valores que creen los mecanismos culturales precisos para difundir y hacer concreto un mensaje.

En ese sentido, los videojuegos resultan uno de estos mecanismos, donde lo que se quiere es llegar a difundir unos valores determinados y convenientes. Desde videojuegos como *Assassins Creed* y *Age of Empires* se pudo evidenciar cómo los diferentes “sujetos subalternos”, como las mujeres, los ancianos, los campesinos y los trabajadores, perdían capacidad y ejercicio dentro de los diferentes relatos y construcciones sociales e históricas. Además, en estos videojuegos se reconoció la necesidad de manifestar un control sobre los pueblos bárbaros y de diferenciarlos al punto de reconocerlos o no como civilizaciones o como seres pensantes y capaces de desarrollar medios alternativos de desarrollo (la idea de desarrollo se banalizó al punto de reseñarse como meramente occidental). En juegos como *FIFA* y *Call Of Duty* se vio cómo muchos de los valores a transmitir resultan en una total repulsión y exclusión tanto de sujetos, fundamentales y omitidos de la creación histórica, como de territorios históricamente subordinados en función de un colonialismo con nuevas características inmateriales. Es así como el videojuego *Devil May Cry*, heredero y creado por otro tipo de empresas y tradiciones culturales, resulta determinante. A pesar de reconocerse como con un videojuego con algunos rasgos distintivos, cae también en la categoría de mecanismo occidental, por lo que puede concluirse que lo que han logrado muchas de las dinámicas de dominación es mezclar y hacer difusos las mismas creaciones orientales y con discursos subalternos definidos.

Finalmente, resulta necesario dar dos conclusiones muy generales y a la vez clave para leer el texto. Primera, durante todo el texto las variables de los Estudios Subalternos y las Teorías Postcoloniales fueron absolutamente transversales. En el estudio directo de los videojuegos se evidenció cómo en estos mecanismos de reproducción cultural ambas tradiciones tenían tanto cabida como coherencia teórica. Sin embargo, es necesario aclarar (para futuros trabajos) que ambas corrientes trabajan variables y conceptos diferentes y que, por ende, no puede confundirse una corriente con la otra. La segunda conclusión es clara, la creación de mecanismos culturales de difusión masiva (como los videojuegos) está creando una brecha mucho más grande entre lo que se considera como occidental y lo que

se considera como oriental. Las preguntas a partir de estas conclusiones (que se hacen con la única finalidad de inspirar nuevas iniciativas) puede ser ¿cómo y por qué debe cerrarse esta brecha? ¿están todos los lugares geográficos incluidos, qué pasa con el caso de África? Estas preguntas deberían llevar a esclarecer los papeles históricos y, más importante, a determinar cómo los individuos y los lugares geográficos (en tanto Estados y grupos sociales) deben entenderse a si mismos y a las acciones a las cuales no fueron inscritos.

## Bibliografía

Ana Sedeño. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Revista Comunicar*.

Castrillón, M. (2012). FIFA 13 suma realismo y rompe récords. *Diario La Nación*. Argentina. Retrieved from <http://www.lanacion.com.ar/1516678-fifa-13-suma-realismo-y-rompe-records>

Castro-Gómez, S., & Mendieta, E. (1998). Teorías en debate, "Teorías sin disciplina." Grupo Latinoamericano de Estudios Subalternos.

Cesar Otero. (2012). Ubisoft: "La historia de Desmond necesita terminar." *Meristation*, 1.

Chris Watters. (2012). Call of Duty: Modern Warfare 3 Review. Gamespot.

Dube, S. (2001). *Sujetos Subalternos*. México D.F. El colegio de México.

Game Revolution. (2001). Devil May Cry Review. *Gamerevolution.com*. Retrieved from <http://www.gamerevolution.com/review/devil-may-cry>

Greg Kasavin. (1999). Age of Empires II: The Age of Kings Review. Gamespot. Retrieved from <http://www.gamespot.com/age-of-empires-ii-the-age-of-kings/reviews/age-of-empires-ii-the-age-of-kings-review-2537995/>

Herrera Montero, B. (2009). Estudios Subalternos en América Latina. *Revista Diálogos*.

Jenkins, H. (2006). *Fans, Blogueros y Videojuegos*. Barcelona: Editorial Paidós.

Kevin Van Ord. (2008). Assassin's Creed: Director's Cut Edition Review. Gamespot. Retrieved from <http://www.gamespot.com/assassins-creed-directors-cut-edition/reviews/assassins-creed-review-6188960/>

Liam McDonald. (1997). Age of Empires Review. Gamespot. Retrieved from <http://www.gamespot.com/age-of-empires/reviews/age-of-empires-review-2537895/>

Mark Walton. (2011). FIFA Soccer 12 Review. Gamespot. Retrieved from <http://www.gamespot.com/fifa-soccer-12/reviews/fifa-12-review-6338993/>

Oviedo Silva, D. (2006). Subalternidad e informacionalismo: proyecciones en teoría de la historia desde sociedades periféricas. *Historia Actual Online*.

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y Videojuegos* (Primera Edición.). Madrid, España: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.

Said, E. (1997). *Orientalismo* (Segunda edición.). España: De Bolsillo.