

La campaña en favor de la guerra y su alianza con los videojuegos no es nueva. Pero no por eso deja de sorprender su curso: según un informe de la BBC, en plena carrera bélica el Pentágono encargó la creación de un planeta Tierra virtual en el que puedan simularse conflictos futuros. Ante esto, el presente artículo se plantea cuál será el sentido de semejante empresa, y reflexiona en torno al poder descomunal que experimentarán sus operarios.

LA ALDEA GLOBALIZADA POR LA USURA Y LAS ARMAS

En el 2000 Amnistía Internacional publicó el informe titular “Haz clic y tortura. Videojuegos, tortura y violación de los derechos humanos” dirigido a denunciar la presencia de ofertas para niños, niñas y jóvenes de entretenimientos destinados a tolerar y a practicar en el mundo virtual la tortura. Entre otros, el documento menciona: “El guardián de la mazmorra” (“Si has capturado y encarcelado al Señor del Territorio tienes la oportunidad de torturarlo...”, “A algunas criaturas, sobre todo a la Dama de la oscuridad, les proporciona gran placer ver cómo se lleva a cabo la tortura”), Kodelka, “Carmaggedon 2” (con consejos acerca de “cómo ser un eficaz asesino”).

La alianza entre videojuegos y la guerra en sus más sucias expresiones no es nada nueva. Ya lo sabía Ronald Reagan cuando en 1988 declaraba: “hace poco aprendí algo muy interesante sobre los videojuegos. Muchos niños y niñas han desarrollado una increíble coordinación entre la mano y el ojo jugando con estos juegos. La Fuerza Aérea cree que estos niños serán destacados artilleros que deberían volar en nuestros cazas.” (Citado por Craig Simpson, en la revista *Activismo no violento*).

Conocemos los escenarios de esas guerras virtuales: laberintos interminables, ciudades góticas, calles en el vértigo de la velocidad, edificios destinados a saltar en pedazos, selvas impenetrables agredidas por todo tipo de armas, montañas como puñales clavadas en los cielos, geografías siniestras o ambientes pastoriles de improviso invadidos por monstruos y proyectiles.

¿Alcanza todo esto para asegurar la continuidad del gigantesco negocio de los mercaderes de la violencia y de la muerte? No alcanza.

La BBC informó que el Pentágono ha encargado a la empresa de videojuegos *There* la creación de un planeta Tierra virtual “en la misma escala del que pisamos, con el fin de prepararse para conflictos futuros.” La primera versión será una realidad en septiembre. “La empresa *There* dijo que el ambicioso proyecto ayudará a los militares a simular conflictos que se cree serán focalizados, en vez de grandes operaciones militares.”

El propósito es duplicar la geografía del planeta de la manera más exacta posible con un objetivo fundamental: "el estudio de la interacción humana." Algo más: "El combate será parte del proyecto, pero también incluirá opciones para simular el trabajo de espionaje y reconocimiento, así como la forma de relacionarse con la población local." Están previstos programas para simular la reacción de una multitud o el movimiento de los vehículos.

Los responsables de este proyecto exhiben en Internet una página muy amigable (www.there.com): explore, juegue y entre a usted a un mundo pleno de sitios, recorridos, exhibiciones, conversaciones y mucho más. Se trata de productos trabajados en tres dimensiones, pleno de sorpresas y de apuestas a pasarla bien; no se infieren de las ofertas tendencias belicistas. Pero el dinero y la patria mandan, de modo que toda la tecnología se dirige ahora a crear una Tierra para ensayar combates.

La sensación de poder de quienes operen esa Tierra virtual será sin duda descomunal: ahora probemos una invasión por acá, ahora nos atacan por allá y nosotros nos defendemos así, ahora nuestros espías operan en este edificio, exactamente en éste; ahora dejaremos sin energía a estas cinco ciudades, ahora probamos nuestras bombas nucleares topo en aquellas montañas.

Nada más cercano a esa terrible imagen que la tan proclamada expresión "la aldea global". Nada más claro: globalización financiera y globalización bélica. El planeta todo como escenario, como teatro de operaciones de usura y de guerra. El planeta todo bajo la mirada del avaro y del halcón; ordenado desde esos sitios donde todo es racional.

No explican los gestores de esta empresa el alcance de su propósito fundamental: "el estudio de la interacción humana". ¿Alude la expresión a reacciones en medio de atentados, de bombardeos, de invasiones? ¿Tiene algo que ver con aquello de relacionarse con las "poblaciones locales"? Sospechamos con no poco fundamento que esa mirada planetaria busca ordenar por la violencia todo lo que se salga del proyecto de globalización financiera y bélica. Porque hay muchos que se salen del orden. Ya lo decía Fukuyama en *El fin de la historia y el último hombre*: "Un medio ambiente sano constituye un lujo que pueden permitirse mejor quienes disponen de riqueza y de dinamismo económico; los peores enemigos del medio ambiente, ya sea con los desperdicios tóxicos, ya con la deforestación de la selva tropical, son los países en desarrollo, que consideran que su pobreza no les permite ninguna opción sino la de explotar sus recursos naturales, o que carecen de la disciplina social necesaria para hacer respetar las leyes de protección del medio ambiente..." (Cito la edición de Planeta, p. 136).

También sobre una Tierra virtual pueden ensayarse efectos de deforestaciones, de catástrofes ecológicas, de maneras de situar, y sitiar, reservorios de agua dulce, de ver qué hacer con la población cuando resulte necesario dejar de lado todas las cortesías para dar paso al saqueo. Los enemigos no son sólo quienes

andan armados por el mundo, enemiga es la pobreza, es la indisciplina social para esa mirada empecinada en la cacería.

En esa Tierra virtual estaremos nosotros, hasta en sus más mínimos accidentes geográficos aparecerán nuestros cielos, nuestros mares, nuestros caminos. Cuando el planeta todo es definido como teatro de operaciones, nada queda lejos de la guerra ni de los guerreros.

Daniel Prieto Castillo
2003