

La Civilización de las Dos Historias: Un análisis de la serie de videojuegos Civilization desde el pensamiento bolivariano

Anibal José Ordaz Obando
CENDITEL
aordaz@cenditel.gob.ve

Recibido: 14-10-2015; Aceptado: 13-11-2015

Pág: 127 - 141

RESUMEN- Gracias a un componente interactivo y posibilidad de reproducir escenarios pasados, los videojuegos representan un innovador y exitoso instrumento para la enseñanza de la historia. Un juego en particular, *Sid Meier's Civilization* parece ser el más popular entre los profesores. Pero a pesar de las innegables ventajas instruccionales que ofrece, nos preguntamos, ¿qué tan honesto es el juego con el tratamiento que da a la historia? Un análisis a fondo del contenido histórico que se muestra en *Civilization* evidencia una marcada intencionalidad en sus decisiones creativas. El diseño de juego, diálogos y tratamiento gráfico parece apuntar hacia el realce de la cultura norteamericana y al posicionamiento de los Estados Unidos como ideal del desarrollo humano. Revisando el historial de ese país en cuanto a acciones expansionistas y actitud imperial, la producción de un juego como *Civilization* nos hace sospechar de la posición del mismo como elemento activo en procesos de dominación cultural avanzada.

En este sentido, este artículo pretende analizar los aspectos más resaltantes del juego, buscando claves de la posible intencionalidad de sus creadores. Así como también, a razón del libro Bolívar, Pensamiento Antiimperialista de Francisco Pividal, mostrar cómo la actual industria del entretenimiento en ocasiones es utilizada como recurso para mantener intereses imperialistas que han estado presentes en el accionar de los Estados Unidos desde sus primeros años. Finalmente revisaremos el concepto de Imperialismo Cultural y lo que pueden hacer los países progresistas para ofrecer resistencia.

Palabras Clave: Imperialismo cultural, Civilization, videojuegos, Pividal.

Introducción

Ocultos bajo el velo del entretenimiento, los videojuegos se han convertido en un espacio ideal para el estudio de la Historia de modo no sistemático. Desde la década de los 80, durante la época más productiva de la industria, numerosos desarrolladores vieron en la nueva tecnología un medio ideal para la recreación de eventos pasados y su estudio, de formas que los libros no permitían.

Cuenca (2007), en su estudio sobre el uso de los videojuegos en la enseñanza de la historia, muestra evidencias de cómo los mismos han permitido devolver a la historia el carácter de vivencia que la estructura formativa tradicional le arrebató.

Son numerosos los ejemplos de juegos que exitosamente han emprendido esta faceta. *Age of Empire* y sus diferentes secuelas, son uno de los más conocidos. En este juego, el usuario se encarna en la piel de diversos personajes de la historia universal y aprende (sin sentirlo como imposición), sobre cómo estos acontecimientos se relacionan y han ayudado a forjar la estructura del mundo actual.

Otro ejemplo, ampliamente conocido lo constituye la serie *Civilization, de Sid Meier*. Un juego en el que se estudia la historia de la civilización humana, desde los primeros colonos salidos de África hasta la fundación de monumentales ciudades repletas de personas. En *Civilization* observamos las maravillas de la que ha sido capaz la humanidad en ingeniería, ciencias y arquitectura. Pero también vemos una particular representación de los roles sociales. Numerosas masas de personas sistemáticamente identificadas según su nivel social (Trabajadores que cultivan el campo y construyen carreteras, contados en cientos y eliminados cuando es necesario con un clic; y reconocidos Ingenieros y Astronautas contados en unidad y debidamente identificados con sus nombres de pila) aparatos tecnológicos y armas, portaviones, misiles de crucero, tropas ataviadas de metal y pólvora así como bombas de destrucción masiva. Todo esto acompañado con una sobresaliente banda sonora y efectos gráficos de última generación.

Los videojuegos son un medio ideal para la enseñanza y el aprendizaje no sistemático de la historia. Pero ¿Cuál historia?

1. La historia de la humanidad según la óptica de una nación

En *Civilization*, se cuenta la historia de la humanidad desde la edad de bronce hasta la actualidad. Es un excelente recurso para conocer el devenir del ser humano y aunque fue creado como un producto comercial ha sido un recurso formativo en numerosos cursos de educación formal demostrando ser un instrumento de amplio valor educativo (Wainwright, 2014).

Parte del atractivo universal que tienen los juegos de *Civilization* es la posibilidad de elegir la

civilización con la que quieres embarcarte en el camino de la historia. Estas civilizaciones incluyen, entre otros a los: Romanos, Chinos, Alemanes, Zulúes y algo que el juego llama: Americanos. Pero es curioso observar que esta aparente diversidad termina por estandarizarse una vez se avanza en el juego.

A pesar de lo diferenciadas que son estas culturas al inicio de sus procesos civilizatorios, una vez se avanza hacia los primeros años del siglo XIX se puede ver cómo las particularidades de cada una se hacen menos evidentes y llegado el siglo XX es difícil diferenciar una civilización de otra más allá de su nombre y el rostro de sus líderes más conocidos.

Alguien podría argumentar que esta evolución es reflejo de lo que ha sucedido en la realidad, donde el proceso de globalización ha apuntado hacia la estandarización de las sociedades, pero cuando se hace una observación más detallada al trabajo gráfico y argumental que emplea *Civilization* es difícil dejar de notar que, no solo todas las civilizaciones terminan pareciéndose unas a otras en la etapa final del juego, sino que todas acaban por asemejarse en imagen y actuación a los Estados Unidos de América.

Pobłocki (2002) hace notar en particular el modo cómo se organizan los avances tecnológicos en el juego. Y al respecto dice lo siguiente:

Está historia no está supeditada de ninguna manera, pero es la historia de Occidente. La Civilopedia (nomenclatura que refuerza las ocultas aspiraciones pedagógicas del juego) explica, por ejemplo, que la filosofía (que es uno de los mayores descubrimientos que conduce a los dos modelos económicos más avanzados, democracia (en *Civilization I*) y república (en *Civilization III*) fue inventada por los griegos. De hecho, el árbol de tecnología está estructurado con relación a las edades Antigua, Medieval, Industrial y Moderna; todas ellas representando la historia europea y norteamericana. Para ilustrar esto, en *Civilization I* el alfabeto se representa con un ícono con letras romanas, y la descripción que se da del mismo muestra exclusivamente el origen del alfabeto Occidental. La medicina en todas las versiones es atribuida a la filosofía griega e Hipócrates. Pero, talvez, el ejemplo más contundente lo constituye la descripción que se hace en *Civilization I* sobre la pólvora: “Mosqueteros y Cañones (...) contribuyeron a derrotar las continuas invasiones de bárbaros asiáticos”. Algunas de estas representaciones etnocéntricas, mostradas de un modo aparentemente errático y develando la falta de investigación seria detrás de los conceptos del juego, son eliminados en versiones posteriores; sin cambiar, no obstante, el hecho de que los Estados Unidos es visto como el heredero definitivo de todos los avances humanos y es elevado a la posición del estado más perfecto y civilizado de todos. (Pobłocki, 2002, pag 166. Traducción propia)

Estas particularidades crean suspicacia sobre la intención de los desarrolladores al momento de crear el juego. Así como también en la visión que manejan sobre ese país del norte. Como lo

señala Poblócki, lo que parece entenderse del modo como se presenta la historia en *Civilization*, es que la historia de la humanidad es la historia de los Estados Unidos y que la existencia de todas las mencionadas culturas anteriores permitió al ser humano alcanzar el pináculo de su evolución social, representado en el modo de vida norteamericano.

Estas particularidades crean suspicacia sobre la intención de los desarrolladores al momento de crear el juego. Así como también en la visión que manejan sobre ese país del norte. Lo que parece entenderse del modo como se presenta la historia en *Civilization*, es que la historia de la humanidad es la historia de los Estados Unidos y que la existencia de todas las mencionadas culturas anteriores permitió al ser humano alcanzar el pináculo de su evolución social, representado en el modo de vida norteamericano.

¿Pero qué podría llevar a un estudio a crear un juego donde se posicione la imagen de una nación por encima de otras? ¿Es esto casual o responde a una elección consciente? Para responder estas preguntas propongo a reflexión un concepto relativamente reciente en la discusión política. Un término que intenta arrojar luces sobre la concepción que en la actualidad se tiene sobre la figura de imperio.

2. Buscando la Victoria Cultural

La noción de imperio, elemento clave en el diseño de juego de *Civilization*, es antigua. Corresponde, según Ortiz (2002) a un tipo de organización social que se extiende sobre una amplia región geográfica. Se refiere a aquellas naciones que han logrado amasar un poder político y militar suficiente como para subyugar a otras sociedades y someterlas a su control. Una característica fundamental de los imperios es la rápida propagación de sus modos culturales en los nuevos territorios. Así pues, vemos como el imperio Romano sentó las bases de la estructura social europea, estandarizando su estilo de gobierno y organización social en espacios antes gobernados por sociedades diversas.

Sin embargo, hablar hoy en día de imperio parece una tarea algo más complicada. Luego de la segunda Guerra Mundial y el término de la Guerra Fría, la división política del planeta evolucionó de un modo tal que parece no permitir mayor expansión; al menos sin que se cometan atropellos irreparables contra el planeta, así como la posibilidad de relaciones futuras entre los países. El aparato belicista que han desarrollado las naciones simplemente es demasiado poderoso para que alguna se atreva a iniciar un enfrentamiento directo con otra de igual tamaño.

Pero, ¿quiere decir que en la actualidad se respetan las fronteras, la diversidad cultural y el derecho de hombres y mujeres a ser autónomos en su territorio? Lamentablemente, no.

La realidad política actual ha permitido que las naciones más poderosas desarrollen nuevas estrategias de dominación que van más allá del enfrentamiento directo. La semilla del imperialismo que dominó Europa y Asia siglos atrás, sigue viva hoy día, si bien oculta tras un velo de entretenimiento multimedial.

Según Ortiz, estas nuevas estrategias basadas en los medios forman parte del llamado Imperialismo Cultural. Un concepto que el autor define como la conquista de territorio foráneo por medio del posicionamiento de ideas e íconos de la nación invasora. Es una invasión que se da más desde lo sensorial que desde lo físico. Tradicionalmente, Hollywood ha sido señalado como el mayor instrumento de posicionamiento cultural del que disponen los estadounidenses. Y el éxito de sus esfuerzos está ampliamente documentado.

En 2004, el Instituto Francés para la Opinión Pública reveló un estudio comparativo sobre la percepción que los ciudadanos franceses tienen sobre el papel de los Estados Unidos en la resolución de la Segunda Guerra Mundial durante un período de 50 años.

Según el estudio, en 1945 el 57 % de los franceses creía que Alemania había sido derrotada por la unión soviética, mientras que el 20 % señalaba a los Estados Unidos como responsables. Esta visión cambió significativamente para el año 1994 cuando el 25 % seguía señalando a los soviéticos como responsables de la derrota Alemana, mientras el 49 % ahora apuntaba hacia los Estados Unidos como héroes. El último reporte del estudio en 2004, señala que solo el 20 % de los franceses reconoce el papel de los soviéticos en el fin de la guerra y el 58 % le atribuye este logro a los norteamericanos.

Si acompañamos este estudio por el realizado por el mismo instituto donde se puede ver que la influencia del cine estadounidense en la nación francesa es del 47 % podemos intuir que la proliferación de entregas cinematográficas donde se presenta erróneamente el carácter heroico de los estadounidenses en el final de la guerra, tuvo una clara influencia en el cambio de percepción que los franceses demostraron sobre el tema. Esto entendiendo que la mayoría de los entrevistados en 2004 no habían nacido cuando los eventos históricos ocurrieron, de modo que su mayor referente lo constituyen las producciones audiovisuales de amplia difusión en el país.

Francia, vale mencionar, es uno de los países con menos penetración de películas de Hollywood.

En virtud de esta realidad, cabe preguntarse ¿por qué un país como los Estados Unidos estaría interesado en manipular la realidad histórica para distorsionar la percepción que el mundo tiene sobre su accionar?

Para entenderlo, es necesario remontarnos al pasado, como lo hacen los jugadores de *Civilization*, pero no a la edad de bronce. Nos basta con visitar el siglo XVIII, cuando las colonias británicas en América estaban en declive y la nación más poderosa de la actualidad comenzaba a fundar sus bases.

3. Años de Imperio

Desde el momento de su nacimiento, los Estados Unidos de América se han perfilado como una nación con una clara intención imperialista. En 1783, las 13 colonias inglesas de Norteamérica lograron independizarse de la metrópolis y fundar una nueva nación. Y a partir de entonces se inició una cruzada por la expansión del territorio apoyada solo por su propia idea de superioridad. Pividal (2006) nos comparte una cita de Henry Clay, jefe de la cámara de Representantes:

Deberíamos convertirnos en el centro de un sistema que constituye el foco de reunión de la sabiduría humana contra el despotismo del Viejo Mundo... Seamos real y verdaderamente americanos y situémonos a la cabeza del sistema americano.

Para aquel entonces, España mantenía su dominio sobre los territorios sudamericanos, pero esto no impidió que el nuevo país del norte iniciara su transitar por la historia, anexionándose paulatinamente el resto de territorios del norte, mientras mantenían un bajo perfil en cuanto a sus relaciones con la potencia europea. En todo momento, dejando entre ver su intención de labrarse un nombre propio en la compleja red de poder que regía los destinos del planeta.

Curiosamente, el mismo año de la unión de las 13 colonias como un solo estado, nació en Venezuela quien se convertiría en uno de los mayores denunciadores de sus intenciones imperiales. Simón Bolívar lideró la lucha independentista en América Latina cuando los Estados Unidos eran ya una potencia respetada en el mundo, sobretodo como comerciantes (de armas, entre otras cosas). Durante la lucha emancipadora del sur, la actitud de los Estados Unidos fue de aparente neutralidad.

Los Estados Unidos se encuentran en paz con España y no pueden, con ocasión de la lucha que ésta mantiene con sus diferentes posesiones, dar ningún paso que comprometa su neutralidad(...). James Monroe 29 de octubre de 1812

Sin embargo, mientras se desarrollaba la guerra desigual entre la potencia española y las fuerzas sublevadas de Suramérica, el gobierno de los Estados Unidos mantenía relaciones comerciales con España, suministrándole armas y navíos que el reino utilizaba contra los revolucionarios venezolanos.

En una carta fechada en 2 de octubre de 1817, el mismo Monroe, refiriéndose a la lucha emancipadora del sur expresó:

El conflicto no presenta el aspecto de una rebelión o insurrección, sino más bien el de una guerra civil entre partidos o bandos cuyas fuerzas están equilibradas y que son mirados sin preferencia...

Restándole importancia a un conflicto que no distaba mucho del que protagonizaran ellos mismos apenas 40 años atrás. La posición de los Estados Unidos durante la lucha latinoamericana fue de aparente cautela. Esperarían a que los conflictos entre España y sus colonias se estabilizaran y en

caso de que las colonias lograran independizarse, entonces ellos los reconocerían y estarían listos para iniciar relaciones comerciales con las nuevas naciones.

Pero lo que realmente pretendían se dejó ver años más tarde, cuando las colonias españolas en América eran ya naciones independientes.

En 1821, culminada la guerra independentista, el Libertador Simón Bolívar logra hacer realidad el sueño de Miranda de fundar un país compuesto por la mayoría de las antiguas colonias españolas. Colombia, abarcaba un territorio de más de 2.500.000 kilómetros y componía las naciones de Colombia, Ecuador, Perú, Panamá, Bolivia y Venezuela.

Hoy en día podemos imaginar las repercusiones que tendría para el equilibrio de poder en el hemisferio el surgimiento de una nación con tales dimensiones y resulta igual de factible pensar lo inapropiado que esto resultaba para la naciente potencia del norte.

Estados Unidos se perfilaba por aquel entonces como un poder económico emergente. No solo comerciaban con España, sino también con Brasil, Argentina, Reino Unido, entre otros. Su actitud hacia la nueva nación sudamericana era de idas y venidas. A simple vista, se mantenían atentos ante el rumbo que tomarían los acontecimientos, preparados para comerciar con quien fuere el líder definitivo del sur. Pero como revelan las numerosas cartas de la época, su verdadera actitud era de temor.

Los Estados Unidos de América habían manifestado en numerosas ocasiones su convencimiento de que los únicos preparados para regir los destinos de toda la América eran ellos. Y tan pronto se hubo concretado la independencia del sur, sus garras estuvieron listas para atacar. Los nuevos países recién liberados sufrían del cansancio típico que genera una situación de guerra. Con la derrota de España, surgen nuevos liderazgos individuales en el continente, cada uno apuntando a adueñarse de su cuota de poder. En medio de este clima, era evidente que la ayuda de una potencia extranjera resultaría atractiva. Sobre todo para los sectores que no mantenían una sólida visión emancipadora.

Francisco de Paula Santander uno de los líderes colombianos de mayor reconocimiento. Vicepresidente de la Gran Colombia y apasionado admirador de los Estados Unidos. Durante los primeros años de Colombia, Bolívar debió partir a Perú para aportar en la liberación de aquel país, dejando a Santander como presidente encargado y con claras instrucciones de no invitar a los Estados Unidos al congreso de Panamá. Ignorando la orden de Bolívar, Santander pasa una invitación a los estadounidenses y estos a su vez dejan rodar escritos sobre su intención para el congreso. Como lo recoge Pividal en el libro *Bolívar: Pensamiento Precursor del Antiimperialismo*, la intención de la nación del norte era posicionarse como líderes del Congreso y regir los destinos de los nuevos estados. Pero esto no lo hacía con una abierta actitud dominadora, sino que lo asumían como el modo ideal. La única opción posible y la de mayor lógica. Para estadounidenses como John Quincy Adams el resto de los países americanos debían ser parte de Estados Unidos pues no tenían los medios para

governarse a sí mismos y de forma natural debían gravitar hacia ellos y formar parte de la unión.

Los Estados Unidos de América han esgrimido esta noción de expansión desde el inicio y parece que en su accionar se ve reflejado su convencimiento de que el modo de vida norteamericano es el ideal y promoverlo hacia el resto del mundo es su deber.

La rápida acción de Bolívar en aquel entonces impidió que la traición de Santander se consumara, pero las divisiones en Colombia eran profundas y la codicia de sus líderes atizada por la siempre presente sombra del norte, terminó por derrumbar el proyecto. Estados Unidos se consolidó como la nación más poderosa del hemisferio y sus esperanzas expansionistas se concretaron, si bien no en el terreno político, sí en el terreno cultural.

4. El juego de la guerra

Más de doscientos años después de la disolución de la Colombia originaria y la consolidación de los Estados Unidos como potencia americana, la actitud política del país sigue proyectando su visión prepotente y expansionista. Como hemos mencionado, en la actualidad las guerras no se libran en terreno abierto y los países latinoamericanos, separados luego de la independencia, no gozan de la fuerza suficiente como para hacer frente a la actitud imperial de su vecino como la tendrían de haberse consolidado el sueño unificador de Simón Bolívar.

Bajo este escenario, y siendo los Estados Unidos un estado que esconde su accionar tras un velo de fingida neutralidad y buenas intenciones, vemos con mayor claridad como Hollywood se convirtió en su mayor instrumento de posicionamiento cultural.

Pero en un mundo en constante evolución, gracias a las luchas que han mantenido algunos países que se empeñan en denunciar y ofrecer resistencia ante la avanzada imperial, la careta de inofensivo entretenimiento que ostentó Hollywood durante varias décadas ha comenzado a desvanecerse. Hoy en día es reconocida la participación del Pentágono como financista y asesor en la mayoría de películas estadounidenses y algunos autores han documentado ejemplos concretos de esta colaboración. En este sentido, parecía necesario que el estado norteamericano apuntara sus esfuerzos hacia un nuevo instrumento de propaganda. Y parecen haberlo encontrado en los videojuegos

El debate sobre qué se entiende por videojuegos sigue abierto entre los teóricos. Existen concepciones diferentes según el enfoque que se elija. Desde la Narratología son entendidos como nuevas formas narrativas, la Ludología los considera meros juegos ofrecidos en un medio digital y la ficción interactiva los define como medios complejos de ficción con énfasis en la participación del usuario. Tavinor (2009), realiza una interesante disertación con relación a la carencia de una definición precisa para los videojuegos, pero también se atreve a señalar una que parece la más

acertada en términos prácticos y que utilizare en este escrito solamente con propósitos igualmente prácticos, aunque haciendo la salvedad de que estamos dejando fuera todo un mundo de significados que han sido y son enmarcados con frecuencia dentro de la palabra.

Dice Tavinor:

X es un videojuego si es un artefacto en un medio visual digital, está pensado como objeto de entretenimiento y está creado para proveer ese entretenimiento a través de al menos uno de los siguientes modos: regla y jugabilidad objetiva o ficción interactiva.

En este sentido, *Super Mario Bros* es un videojuego, pero *Pearl Harbor The Day of Infamy* también. Ambos productos son presentados en un medio digital y ambos están pensados como objetos de entretenimiento. ¿Cierto?

Tomando en cuenta el contexto histórico que hemos comentado anteriormente y el hecho de que *Pearl Harbor The Day of Infamy* fue desarrollado en los Estados Unidos podemos afirmar con cierta propiedad que no. Partimos del hecho de que nada dentro de la producción creativa del ser humano puede ser entendido como neutral, cualquier producto tiene una intencionalidad, sea esta producto del mismo autor o forzada por los financistas.

En el caso que nos compete en este escrito, la serie de juegos *Civilization*, se nos presenta como un curioso (y a tiempos peligroso) ejemplo de como esa intencionalidad se refleja en el resultado final. Los Estados Unidos de América han imbuido su actitud y accionar imperialista en las producciones cinematográficas que exportan al mundo sin reparos. Pero ahora que la industria de los videojuegos ha crecido lo suficiente como para abarcar conceptos estéticos y narrativos que rivalizan aquellos de la industria del cine, el ojo del imperio apunta hacia ellos. Y lo hace con la plena conciencia de que los videojuegos no solo ocupan las virtudes sensoriales de las películas sino que van más allá, siendo, nos atrevemos a afirmar, incluso más envolventes por su componente interactivo.

En la serie *Civilization* de Sid Meier, se juega a ser el líder de una civilización. Cuando el jugador inicia una nueva partida se le concede el control de dos unidades: Un Colono y un Soldado. Con ellos, se entiende, es suficiente para iniciar. El colono tiene la tarea de fundar un asentamiento y el soldado la labor de explorar el territorio y proteger a su gente. A partir de allí, el jugador puede hacer uso de toda una gama de herramientas y artilugios estratégicos para hacer crecer su asentamiento. Fundar nuevas ciudades, aumentar la población, establecer relaciones con otros pueblos y, si así lo decide, ir a la guerra con ellos.

Sobre la serie *Civilization* podríamos señalar numerosas críticas. Desde el evidente tratamiento clasista que se da a obreros y profesionales hasta el exacerbado valor que se otorga a la confrontación bélica. Pero lo que nos ocupa en este caso y lo que nos hemos propuesto analizar es el modo como evolucionan las distintas civilizaciones a lo largo del juego.

Desde el momento en que inicia la partida es fascinante ver representadas en el juego las particularidades de las diferentes culturas del mundo. Como latinoamericanos no podemos dejar de sentir regocijo al observar a un guerrero jaguar derrotar un asentamiento bárbaro en el bosque o la primera vez que nos acercamos a territorio Inca y Pachacuti sale a recibirnos con buenos deseos y un ligero tono de advertencia.

Sin embargo, a medida que avanzan los turnos y nuestra civilización atraviesa cada una de las edades que el juego ofrece, vemos como las características particulares de cada civilización parecen diluirse y el rumbo que toman tanto Mayas, Aztecas, Rusos o Egipcios es similar al recorrido histórico que en la realidad realizaran las culturas occidentales. Para cuando se entra al siglo XX, es prácticamente imposible diferenciar una cultura de otra. Los guerreros samurái que representaban a Japón han quedado en desuso y han sido reemplazados por soldados vestidos de verde con aspecto de marines. Los edificios para todas las civilizaciones son iguales, los trabajadores que construyen carreteras o atienden las grajas visten el atuendo característico de los trabajadores estadounidenses en la década del 30 y el mapa de tecnologías que van desbloqueando nuestros científicos se unifica y parece representar el camino de adelantos científicos que el país del norte a develado a lo largo de los años.

Quizás esta tendencia hacia la estandarización se intensifica con las Maravillas. En *Civilization*, el jugador tiene la opción de construir edificios únicos que ofrecen bonificaciones especiales. Estas construcciones están basadas en monumentos reales, desde la pirámide de Giza hasta los Jardines Colgantes. Estas maravillas, aunque representan a multitud de culturas, están abiertas para que cualquier jugador las construya. Debido a esto, alguien que haya elegido jugar con la civilización Americana, puede perfectamente construir Machu Picchu en su territorio.

Cuando se analiza el historial expansionista de los Estados Unidos y las estrategias de posicionamiento mediático que han empleado a través del cine; estas elecciones artísticas que se observan en *Civilization* no pueden más que crear suspicacia. Porque, sin duda, es importante resaltar que cada detalle que se muestra en el juego, cada elección, cada elemento gráfico o de diseño es producto de un concienzudo acuerdo entre los desarrolladores. Firaxis, el estudio encargado de producir el juego y Sid Meier, director creativo del mismo, mantienen abiertos lazos con representantes de la armada de los Estados Unidos. John Wilbur Stealey Sr. Teniente Coronel retirado de la fuerza aérea norteamericana fue cofundador del estudio que dio nacimiento al juego y es acreditado como cocreador de la primera entrega de la serie.

Ciertamente, el empeño que se muestra en *Civilization* por promover una idea de cultura global unificada bajo el modo y estilo de vida norteamericano, puede pasar desapercibido para la mayoría de los usuarios. Y aunque este hecho es lo que lo convierte en un elemento eficaz en el marco de la dominación cultural, existen otros elementos presentes en el juego que dejan ver de un modo menos discreto, la evidente influencia de un pensamiento netamente norteamericano.

5. Bolívar en *Civilization*. Un ingenuo soñador “español”

Como mencionamos anteriormente, el bolivarianismo como figura política era la única fuerza opuesta al panamericanismo a principios del siglo XIX, la visión impulsada por los Estados Unidos que veía a la América unida bajo su liderazgo. Un continente de naciones gravitando en torno a un centro común norteamericano. Bolívar presintió los planes imperiales de los norteamericanos y propuso estrategias de unión latinoamericana que apuntaban a la conformación de una nueva nación surgida de las colonias que compartían un mismo origen, un mismo idioma y una misma religión. Bolívar veía sentido en respetar las individualidades de cada región, si bien uniéndolas en una confederación. Esta unión estaba basada en el respeto y la igualdad.

Parece evidente que esta forma de ver el mundo era contraria a los intereses norteamericanos. Y una vez derrotada la avanzada bolivariana, los estadounidenses tuvieron vía libre para penetrar Latinoamérica y fabricar una mitología que borrara cualquier rastro de ideas opuestas.

La imagen de Bolívar que se presenta en los juegos de *Civilization* es contraria a lo que fue la figura histórica real. Desde el apartado gráfico, a Bolívar se le representa con un atuendo característico español. Barba y bigote similar al que utilizaban los conquistadores. El acento es también español y su interés, según muestran los diálogos, es el de colonizar nuevas tierras.

Cabe preguntarse la razón detrás de esta burda representación. Puede simplemente ser el resultado de una pobre investigación por parte de los creativos en Firaxis, pero si se toma en cuenta el record positivo que en cuanto a veracidad histórica mantienen los juegos de *Civilization* esta posibilidad es poco probable. Otra posibilidad es que esa sea la visión de Bolívar que maneja un sector de la población estadounidense. Y si esto es así, cabe preguntarse ¿por qué?.

La respuesta, a nuestro parecer, puede encontrarse analizando el historial de la relación entre Estados Unidos y Bolívar. Ningún otro líder latinoamericano se enfrentó tan dura y abiertamente al imperio. Ningún otro líder logró detener sus ansias expansionistas. Analizando los documentos de la época es posible visualizar un escenario donde la figura de Bolívar representaba una piedra en el zapato para sus planes. Y observado lo que sucedió una vez Bolívar desapareció del escenario histórico, cobra sentido el hecho de que los estadounidenses quisieran crear una imagen errada del libertador entre la generación actual. *Civilization* puede ser solo un ejemplo, quizás una muestra de las concepciones erradas que se manejan en Norteamérica, pero quizás no. Ya hemos hablado del poder que ostentan los videojuegos como instrumentos de dominación cultural. Ningún otro medio une las características multimediales del cine con la interactividad y la posibilidad de hacer sentir al jugador que está viviendo la historia como participante y no como espectador. Tomando en cuenta estos hechos crea suspicacia que un videojuego reconocido mundialmente por su fidelidad histórica, se equivoque justo en el modo como representa a Bolívar. Habiendo ganado reputación en relación a su minucioso estudio de la historia, los creativos en Firaxis se aseguran que un jugador de cualquier nación vea esta imagen alterada de Bolívar y la acepte como verdadera. Ese mismo jugador compartirá su impresión con amigos y familiares, y cuando estamos hablando de juegos que cuentan

con millones de usuarios a nivel mundial, podemos ver que el efecto no es nada desdeñable.

Crear una historia a su conveniencia es una de las principales estrategias que utilizan los nuevos imperios para la colonización cultural. Pero en Firaxis no lo hicieron solo con Bolívar. En realidad, toda la historia de la humanidad parece destinada a permitir la aparición de la nación más poderosa. América (como se empeñan en llamarla, a pesar de que la nación conocida como Estados Unidos representa solo un porcentaje del territorio americano y de que su condición los ubica lejos de lo que refiere el concepto de civilización). América, palabra que escuchamos a diario y que, no por casualidad, nos llega acompañada de una bandera con barras y estrellas. Ese mismo efecto causa la imagen de Bolívar como un vil conquistador español. Un soñador que por falta de experiencia y estudio fracasó en su objetivo. Nada más alejado de la realidad.

Conclusiones

La historia de los vencedores no es nuestra historia

De este modo, el imperialismo cultural se nos presenta como una metodología tan o más peligrosa que la confrontación bélica directa. Naciones como los Estados Unidos se valen de una industria que han ayudado a crecer, para inocular sus valores y rasgos culturales en territorios de todo el mundo sin violar físicamente su soberanía.

La historia que nos cuentan los norteamericanos a través de juegos como *Civilization*, series de televisión como las producidas por The History Channel y las tradicionales películas de Hollywood, es una historia altamente manipulada a su conveniencia.

Estas producciones, al tiempo que se venden como meros instrumentos de entretenimiento (en ocasiones dirigidas a un público infantil), son pensadas y distribuidas con la intención de sembrar en la población una idea positiva del modo de vida norteamericano y desestimar o satanizar a sus enemigos.

La nación rusa ha sido víctima histórica de los ataques mediáticos de los Estados Unidos. El resultado del trabajo realizado por el Instituto Francés para la Opinión Pública así lo demuestra. Pero más recientemente el ataque ha ido dirigido en gran medida hacia los procesos de integración latinoamericana. Países como Venezuela y Cuba son objetivos habituales. Como se pudo comprobar en 2008, con el lanzamiento del juego *Mercenaries 2: World in Flames*, donde se le asignaba al jugador la misión de infiltrarse en territorio venezolano y colocar un explosivo en el Complejo Refinador Amuay o el popular juego móvil *Jungle Heat* (alrededor de 50 millones de descargas a nivel mundial) donde el usuario tiene la tarea explícita de:

“...liberar las riquezas autóctonas, quitarlas de las manos de los crueles saqueadores y apropiarte de ellas! Los tesoros de la jungla estarán sanos y salvos en tus almacenes.”

La historia, como asegura el popular dicho, la cuentan los vencedores, y si asumimos la división de la Colombia primigenia como la derrota del bolivarianismo, tendríamos que asumir a los Estados Unidos como vencedores. En este sentido, la construcción de una industria del entretenimiento masiva y que (continuando las prácticas que aplicaban doscientos años atrás) oculta sus verdaderas intenciones tras una máscara de neutralidad, pondría a los países que intentan visualizar un mundo distinto, en una situación de clara desventaja.

Sin embargo consideramos que el primer paso para resistir la investida es hacernos conscientes de la existencia del enemigo. Luchar desde la sombra de un coloso no es tarea fácil, visto que en ocasiones no nos percatamos de que la amenaza existe, pero las recientes medidas que han tomado los países para frenar la avanzada del mercado de entretenimiento estadounidense es claro indicativo de que lo estamos entendiendo. Francia y España son un ejemplo de naciones soberanas que han puesto freno a la penetración de películas norteamericanas, estableciendo reglamentos para la promoción de la producción local. En Latinoamérica se ha observado un crecimiento notable en la industria del cine y pronunciamientos oficiales como los realizados por el gobierno de Venezuela con relación al mencionado videojuego *Mercenaries 2*, son valiosos en el proceso de crear conciencia entre la población.

La creación de contenido propio también representa una vía para la resistencia. El desarrollo de videojuegos tanto con fines educativos como para resaltar valores culturales de nuestros países representa una manera activa de hacer visible su valor como instrumentos formativos. A medida que aumentemos nuestro empeño a este respecto y nos libremos de la idea de que “Es solo un juego” estaremos un paso más cerca de abandonar nuestra condición de consumidores ingenuos y de rendir tributo al esfuerzo de Bolívar haciendo frente a la avanzada imperial una vez más.

“Si la historia debe servir para algo, ese algo debe ser enseñarnos como resolver nuestros problemas del presente sin cometer los errores del pasado.”

Bibliografía

- [1] CUENCA, J. (2007), *Los videojuegos en la enseñanza de la Historia*.(Versión completa en línea) Ponencia presentada en el Seminario Internacional Taula d'Història, Barcelona, España. Disponible: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/videojuego%20en%20la%20ens.pdf>(Consulta: 2015, julio 04)
- [2] WAINWRIGHT, M. (2014), Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, Vol. 40, N. 4, 579-612.
- [3] ORTIZ, R. (2002), Comunicación, Cultura y Globalización. *Revisando la noción de Imperialismo cultural*, Centro Editorial Javeriano. Novena edición. 46-62. Bogotá.
- [4] TAVINOR, G. (2009), *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.
- [5] PIVIDAL, F. (2006), *Bolívar. Pensamiento precursor del antiimperialismo*. Caracas: Ediciones de la Presidencia de la República.
- [6] POBŁOCKI, K. (2002), BECOMING-STATE THE BIO-CULTURAL IMPERIALISM OF SID MEIER'S CIVILIZATION. *Focaal - European Journal of Anthropology* no. 39, 2002: pp. 163-177