Crecimos con un séptimo arte totalmente dominado desde Hollywood, manejado como propaganda desde hace generaciones. No nos sorprenden las películas americanas que banalizan y normalizan la intervención y la violencia imperialista y al servicio del gran capital. Sin embargo estamos asistiendo a un auge en la carga ideológica en los videojuegos, cada vez más anticomunistas e imperialistas.

Podemos empezar por la saga *Trópico*, que hace una caricatura (pretendidamente humorística) de Cuba en la que un todopoderoso "Presidente" maneja a su antojo la corrupta y militarizada isla. El jugador debe complacer constantemente los deseos de la caprichosa URSS, en caso contrario, el Ejército Rojo invade la isla y el juego acaba.

Otro juego, *Ghost Recon: Island Thunder*, nos sitúa cuando Fidel Castro muere y el país se prepara para la contrarrevolución con el apoyo de las Naciones Unidas y hay un grupo de rebeldes (partidarios de Fidel) que no están dispuestos a permitirlo.

Siguiendo con Cuba no podemos olvidar el episodio de *Call of Duty: Black Ops* en que se nos envía a matar a Fidel tras un ficticio asalto exitoso a Bahía Cochinos. Pero ahí no acaba todo, cuando llegamos a su habitación, Fidel está con una prostituta a la que usa como escudo humano para que reciba las balas. Cuando por fin le acertamos se pone en marcha una secuencia idealizada de la muerte de Fidel mostrando la bala a cámara lenta penetrando en su cráneo.

En *World in Conflict* y *Freedom Fighters* presenciamos un argumento casi calcado: A finales de los 80 la URSS conquista Europa súbitamente y se lanza al ataque de EEUU, a la que debemos defender heroicamente. El argumento de los
*C&C:Red Alert*
es similar: La Alemania nazi nunca existe y a principios de los 50 la URSS se lanza a por el control de Europa casi llevándonos a pensar "al menos el Tercer Reich frenó un poco a los comunistas". Nuestra misión como parte de los aliados es vencer a los soviéticos y establecer un gobierno títere nombrando a Aleksander Romanov (descendiente ficticio del Zar Nicolás II) como Secretario General del Partid Comunista de la Unión Soviética.

El gran capital se pone de nuevo de parte de la reacción en la delirante trama de *Sniper Elite* (1 y 2), protagonizado por un agente americano enviado por la OSS (antecesora de la CIA) al

Berlín de 1945, pero sorprendentemente no es para luchar contra el ejército nazi sino que su misión es infiltrarse en el mismo para combatir a los soviéticos y retrasar su entrada a la capital, de modo que los EEUU pudieran llegar antes.

Otros juegos que podemos considerar antisoviéticos serían *Papers Please*, *1953: KGB Unleashed* , *You are empty* y *Cold War* . Todos transmiten una imagen sombría, monótona y represiva de la vida en la URSS.

En *Nuclear Strike*, "Kym", el líder norcoreano, invita a todos los líderes mundiales a una conferencia por la paz mundial con la intención de secuestrarlos. Nuestra misión es infiltrarnos con el helicóptero y rescatarlos. El Estadio Primero de Mayo explota súbitamente cuando nos retiramos una vez rescatados los diplomáticos internacionales. Corea del Norte acusa a las fuerzas americanas en el sur como responsables de la explosión, lo que provoca el reinicio de la guerra, en la que apoyamos a la "United States Forces Korea", claro.

Siguiendo con Corea llegamos a *Homefront*. Tras la llegada al poder de Kim Jong Un, Corea se reunifica bajo el ideario Juche. La "Gran República de Corea" ataca y ocupa Japón y posteriormente EEUU. El juego se ambienta en 2027 como miembro de la resistencia norteamericana tras 2 años del ataque y la ocupación bastante asentada.

Merece una mención especial *Company of Heroes 2*, de la conocida saga de juegos de estrategia de la Segunda Guerra Mundial. En la campaña se muestra al ejército soviético como una horda de salvajes (y cobardes a la vez) sin ninguna preparación y sin apenas material que se enfrenta al enemigo por simple miedo a retroceder, ya que detrás de cada línea de ataque hay ametralladoras listas para disparar a los que retrocedan y a las órdenes de malvados comisarios políticos. Se dejó de distribuir este verano en Rusia tras las fuertes críticas (y la recogida de 20.000 firmas) por ser considerado una ofensa que perpetúa mitos de la propaganda nazi. Además, sirvió para que la oligarquía rusa comprendiera el componente político de estas producciones y decidiera designar al Ministerio de Cultura como encargado de realizar "videojuegos históricos que enaltecieran el patriotismo". El primer título verá la luz en 2014 y glorificará episodios protagonizados por la aviación zarista en la Primera Guerra Mundial.

Pero quizá el caso más sonado de videojuegos como propaganda institucionalizada fueron los *America's Army*, producidos directamente por el ejército estadounidense y descargables gratuitamente en su web. Lanzados desde 2002 para atraer a los jóvenes de entre 16 y 24 años a alistarse, consiste en un simulador de la vida de un recluta desde que entra a la oficina de reclutamiento hasta que es enviado a misiones de combate (en Oriente Medio, claro), pasando por todas las pruebas, incluyendo pistas americanas, campos de tiro y hasta lecciones de teoría y tests multirespuesta. Y todo aderezado con links que constantemente te dirigen a la web del ejército.

Estas artimañas se tradujeron en un aumento en los jóvenes que se alistaban equivalente al resto de métodos de propaganda combinados. *America's Army* se convirtió en los 33 millones de dólares mejor invertidos en décadas por el ejército estadounidense: El 30% de los usuarios admitió tener una mejor imagen de sus fuerzas armadas y el 20% de los nuevos reclutas es jugador habitual.

China, como punta de lanza del futuro "Bloque B" del imperialismo respondió con *The Glorious Mission*. Casi un calco de *America's Army*, cuenta con 300 millones de jugadores a los que pretende acercar a la vida militar. Recientemente se ha añadido la opción de luchar contra Japón en la disputa por las islas Diaoyu.

Y es que no hay neutralidad en este asunto. Al igual que con las películas, los grandes estudios de videojuegos, como empresas privadas que son, se han situado de lado del gran capital y es tarea de los comunistas, en estos días en que se venderán millones de copias, señalar estos videojuegos como meras herramientas de adoctrinamiento anticomunista o de los distintos imperialismos.