

Cibertexto como ideología y viceversa. Crítica ideológica de los videojuegos de Paradox desde un modelo cibertextual

Antonio Flores Ledesma^(*)

Resumen: La crítica ideológica es la herramienta básica para el análisis de la realidad social y la crítica del capitalismo desde el marxismo. En sus diversas formulaciones, ha sido capaz de ampliar su espectro de acción a los cada vez más nuevos fenómenos generados en el ámbito capitalista, especialmente en el entorno de la cultura y el arte. En el presente artículo pretendo seguir este trabajo de ampliación progresiva intentando dotar a la crítica ideológica de una gramática que sea capaz de incluir en su acción a los diversos fenómenos de la cibercultura, en concreto a los videojuegos. Para ello será necesario poner en relación la estructura ideológica con el cibertexto como uno de las formas básicas en las que se manifiesta la cibercultura, combinando las ideas de ideología como estructura cibertextual y el cibertexto como forma ideológica. El objetivo final es elaborar herramientas nuevas que permitan a la crítica ideológica actuar con toda su capacidad adaptada al contexto tecnológico de la sociedad capitalista actual; en este caso, aplicado a los videojuegos de estrategia histórica de Paradox.

Palabras clave: ideología - cibertexto - videojuegos - historia - crítica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 155]

^(*) Graduado en Filosofía por la Universidad de Sevilla, Máster en Filosofía Contemporánea y Doctor en Filosofía por la Universidad de Granada. Sus trabajos académicos se han centrado en la estética contemporánea, especialmente en la literatura y los videojuegos. Ha publicado un ensayo de crítica cultural de videojuegos desde el marxismo titulado *Marx juega* (Episkaia, 2022).

1. Introducción

La cibercultura es el ámbito que abarca todas aquellas expresiones culturales surgidas en entornos «cibernéticos», dentro de un contexto tecnológico o informático. La cibernética como disciplina incluye todo sistema de control y comunicación que sea susceptible de estudio comparativo, desde sistemas orgánicos a mecánicos. El hecho de ceñir la cibercultura al ámbito tecnológico-informático se debe a su génesis histórica y su contexto de actividad actual. Una de sus formas de expresión, o una forma de entender la expresión dentro de la cibercultura, es el «cibertexto», el cual incluye producciones de todo tipo. Los videojuegos solo son una forma concreta de cibercultura —y el cibertexto un modelo concreto de análisis— y, por lo tanto, ajustada a condiciones materiales concretas. En el contexto cultural contemporáneo, los videojuegos destacan como su expresión más fuerte y característica, y se han articulado como un elemento de análisis privilegiado del presente. Los videojuegos enlazan con *naturalidad* el entramado de la industria cultural tecnocapitalista con el desarrollo histórico de las formas artísticas en Occidente, lo que los hace inmanentes a la producción material y a la cultural al mismo tiempo.

En *Historia crítica de la teoría de la plusvalía*, Marx dice lo siguiente: «cuando se trata de examinar la conexión entre la producción intelectual y la producción material hay que tener cuidado, ante todo, de no concebir esta como una categoría general, sino bajo una forma histórica determinada y concreta» (1976, p. 86). Marx pone de relieve el aspecto histórico y social por el cual la relación entre el ser humano y la realidad se ha ido formando, y que es un aporte fundamental para entender la historia de las ideas y la estética. Es necesario adecuar el lenguaje y los distintos aspectos cognoscitivos, las herramientas que usamos para hacer crítica, al medio y la época en la que nos encontramos. Marx no conoció los videojuegos, pero su método puede incorporarlos al pensamiento. El presente trabajo pretende generar una gramática crítica en torno al cibertexto en general y al videojuego en particular que parta del marxismo, y que permita la inclusión en la crítica ideológica de los fenómenos cibertextuales.

El motivo para centrarse en los trabajos de Paradox Development Studio, especialmente en recientemente salido al mercado *Victoria 3* (Paradox Interactive, 2022), responde a una continuidad con respecto a trabajos previos, en los cuales se ha explorado la lectura de la historia universal que hacen los videojuegos del género conocido como *grand strategy* (Flores Ledesma, 2018), y la forma en que estos videojuego desarrollan discursos ideológicos en torno de la historia y la forma en la que afectan a la conciencia (Flores Ledesma, 2022, pp. 65-93). Este trabajo pretende avanzar desde las mismas bases y profundizar en el desarrollo de la crítica ideológica: como se ha comentado, la crítica se hace sobre el presente y sus condiciones concretas, que atan a los productos culturales a un contexto, a un bagaje, a un espectro cultural e histórico concreto. Los videojuegos de Paradox, especialmente los de temática histórica, tienen la virtud de suponer una base firme sobre la cual trabajar desde la perspectiva de la crítica ideológica en un marco cibertextual: nos ofrecen *un mapa del pasado interpretado desde la mirada del presente*, y en cuyo espacio, a modo de *sandbox*, quien juega tiene la capacidad de moverse a su antojo pero *enmarcado*, actuando tanto de forma consciente como inconsciente con una carga política, social, e incluso moral, muy importante.

Para llevar a cabo esta tarea, se va a explorar la idea de la ideología como cibertexto y la forma en que se mira desde este marco la historia en el videojuego. Posteriormente se invertirá este marco, investigando el cibertexto como forma ideológica para profundizar en la idea del «cibertexto como ideología», a través de la problematización de la interactividad como forma y, en concreto, su manifestación en las mecánicas de los videojuegos. Finalmente, se presentará la posibilidad de construcción de modelos críticos en torno a lo expuesto a lo largo del texto. El objetivo final es introducir propiamente el concepto de ideología en el ámbito de los videojuegos, no como un elemento externo que se aplica aquí y allá por la crítica, sino como elemento constitutivo de la misma estructura del videojuego, para que así pase a formar parte del lenguaje de una posible filosofía del videojuego. Hay que tener en cuenta que esta perspectiva deja fuera de término otros acercamientos que ya se han realizado en términos ideológicos sobre el videojuego. Aquí la aproximación se va a realizar desde una perspectiva marcadamente marxista, trabajando su modelo de crítica ideológica de forma explícita. Sin embargo, desde la ludología ha habido aportes importantes que pueden resultar complementarios a la lectura que aquí se hace, que manifiestan una perspectiva más descriptiva o funcional a la realidad con la que se relacionan (donde aquí se busca una relación profunda con el entramado estructural de lo ideológico). Por ejemplo, en *Games of Empire*, Dyer-Witheford y De Peuter (2009), exploran la forma en la que el capitalismo se ve reflejado en el videojuego y actúa como propaganda; en *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Galloway (2006) habla especialmente de la fórmulas de representación y de abstracción del mundo real que hacen los videojuegos, ofreciendo para la acción de quien juega una forma preestablecida de entender el mundo; o Schleiner (2017) en *The Player's Power to Change the Game: Ludic Mutation*, describe fórmulas críticas activas de relacionarse con las mecánicas y el discurso del videojuego por parte de quien juega, generando un nuevo espacio crítico. Estos trabajos amplían desde la ludología las cuestiones que aquí se van a tratar.

2. La máscara ideológica

Suele considerarse que el concepto de «ideología» es de difícil definición. Los problemas surgen de la complejidad que implica el propio fenómeno ideológico, pero esto no hace más difícil su identificación. Lo que han hecho los estudios sobre la ideología es añadir *modalidades* a la forma ideológica, funcionando de manera más o menos autónoma para la crítica. Las bases propuestas por Marx han supuesto un sustento sólido, y el estudio de la ideología se ha vuelto más sofisticado a medida que se ha profundizado en el conocimiento de los diferentes sistemas económicos y sociales. Una primera definición marxiana es la conocida fórmula *sie wissen das nicht, aber sie tun es*, «no lo saben, pero lo hacen», de *El capital* (Marx, 2010, p. 91). Marx parte de la existencia de un conjunto más o menos homogéneo de ideas las cuales articulan el presente, que dependen de quienes tienen la capacidad de producir dichas ideas y desarrollarlas o mantenerlas como una concepción más o menos homogénea de la realidad. Se concibe que las ideas de la clase dominante

son las ideas dominantes de cada época; quien ejerce el poder material ejerce el poder espiritual. En este sentido, las clases subordinadas no tienen por qué ser conscientes de este entramado de ideas que articulan la conciencia. De aquí Marx pasa al entramado económico que condiciona materialmente las vidas humanas y la forma en que estas estructuras (tanto económicas como de otro tipo que las sustentan) *generan* ideología. La definición que más claramente señala al núcleo del fenómeno ideológico es la dada por Max Horkheimer: la ideología como el pensamiento ignorante de su contingencia, es decir, de su *condicionalidad* (1966, p. 15). A partir de aquí, se añaden capas de análisis de la realidad. Theodor W. Adorno precisa las palabras de Marx, para quien la ideología *bajo el capitalismo* es un estado de conciencia, y no de conocimiento, de las masas que se toma como realidad: «la ideología en sentido estricto se da donde rigen relaciones de poder no transparentes en sí mismas, mediatas» (1969, p. 193). Entre la «realidad» y lo «ideológico» existe una distancia, pero la ideología la borra y busca identificarse con la realidad. La ideología es, en palabras de Slavoj Žižek, «una mentira que se vive como verdad» (2010, p. 58). Para Adorno, la ideología se ha vuelto una pura apariencia que se articula como justificación, generada por condiciones de verdad, no de realidad; una verdad, además, de la cual sus participantes no tienen por qué ser conscientes de su participación. Sería lo que Galvano Della Volpe llama «hipótesis idealista»: «un cuerpo de ideas que aspiran a la universalidad y a la verdad más lata y abstracta pero que representa sólo —aunque inconsciente y dogmáticamente— intereses históricos parciales o de una determinada clase social» (1970, pp. 17-18). Esto pone en cuestión y amplía la versión marxiana de la ideología, donde la clase dominante no tiene por qué ser consciente de esa producción ideológica o es víctima de otras formas de su propia máscara.

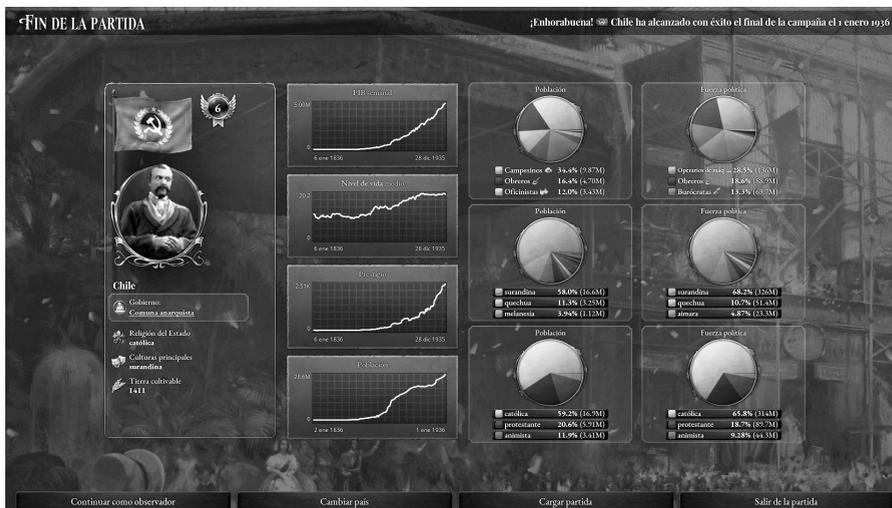


Figura 1. Gráficos de final de partida de la evolución económica y la fuerza política con Chile en *Victoria 3* (versión 1.1)

La ideología es la mediación simbólica entre el sujeto y el mundo, el conjunto de proposiciones que dan sentido y organizan el mundo que nos rodea. Pero como mediación actúa desde la alienación de sus receptores, es decir, desde el ocultamiento de los mecanismos que articulan la imagen del mundo. Este ocultamiento no es necesariamente «malvado», generado por unos pocos que se benefician del estado ideológico de la realidad, pero favorece un estado de cosas en cuya estructura el discurso justifica un determinado funcionamiento social que oprime a unos en favor de otros. Esta fantasmagoría alienante conforma lo que se ha dado en llamar «falsa conciencia», aunque resulta más bien una limitación estructural heterónoma o una clausura ideológica, como sugiere Fredric Jameson: los sujetos afectados por la clausura ideológica no saben que lo están, y en eso consiste la alienación (2013, p. 366). La ideología, por lo tanto, se puede definir como representación inmediata bajo unas condiciones de verdad concretas de un estado de cosas que se entiende homogéneo, cerrado, y sin fisuras. Es decir, la ideología es un mapa de información que se superpone a la *realidad* organizándola, explicándola, dándole sentido. En este sentido, la ideología se conforma como una *realidad virtual* que se superpone a la *realidad* combinando sus elementos.

El modelo de *representación* de la ideología que más se ajusta a esta idea de realidad virtual es la de Terry Eagleton, para quien la ideología «es un *texto*, enteramente tejido con un material de diferentes filamentos conceptuales» (1997, p. 19). El texto es más que signos sobre un papel; son capas de significado que van de la recepción inmediata de lo visible a la composición invisible de lo «supuesto», lo «indecible» o lo histórico. La ideología es una maraña de significados, símbolos, acciones, de historia articulada, que como texto se puede leer, se puede descifrar, interpretar, que se puede desmenuzar para encontrar elementos ocultos que fuerzan la realidad sin ser percibido o reconstruir, para generar una imagen del mundo al que pertenece. Si el texto permite una crítica y una interpretación capaz de sacar a la luz las mediaciones históricas, sociales, políticas, etc., que no son perceptibles a simple vista, la ideología como texto permite jugar con sus contradicciones y las contradicciones del sistema que apoya usando sus propios mecanismos. Hacer una crítica a la ideología es una tarea de precisión necesaria para desvelar los mecanismos de la opresión presente, y el cibertexto, como forma textual avanzada, puede ser una herramienta muy satisfactoria para esta tarea.

3. Ideología como cibertexto

Espen Aarseth, en su obra *Cybertext* (1997), trata el concepto de «cibertexto» como una *perspectiva* sobre la textualidad más que una categoría; lo que busca es un modelo de análisis de cierto tipo de textos que escapan a la crítica tradicional, en concreto para describir lo que llama «*communicational strategies of dynamics texts*» (1997, p. 5). Para discriminar estos textos acuña el término «ergódico» (*ergodic*), que se refiere a aquellos textos cuya lectura requiere un *esfuerzo no trivial*: los textos ergódicos son aquellos que implican activamente a quien lee, conlleva responsabilidades «extranoemáticas», es decir,

van más allá de la pasividad del acto de leer, donde la audiencia no tiene una participación activa en el interior de la obra, caracterizado como acto no-ergódico. Para Aarseth, cibertexto es un texto ergódico por el cual quien lee se tiene que desenvolver, requiere del usuario implicación material que involucra al lector en el sistema y de hecho el sistema se desarrolla a través de su implicación: «The effort and energy demanded by the cyber-text of its reader raise the stakes of interpretation to those intervention» (1997, p. 4). El cibertexto modifica la posición tradicional del usuario frente al texto (que tiene detrás al autor) y crea un sistema entre todos los componentes de la comunicación en la «máquina textual». Es decir, que el lector/usuario del cibertexto no está *seguro* en su singladura por el texto, superando la idea tradicional de «lector». En el cibertexto no hay «espectador», hay «agentes». Es un concepto que se puede extender más allá de la literatura, y el cibertexto adquiere una amplitud que permite hablar de videojuegos como de otros sistemas «textuales» en los cuales las personas participan. Dentro de la teoría de Aarseth esto está presente, pero queda un poco difuso.

El desarrollo de una perspectiva cibertextual no se limita a los nuevos textos originados en el contexto de los medios digitales; esta sería una limitación arbitraria y ahistórica. Sin embargo, es en los productos culturales de los medios digitales actuales donde más satisfactorio resulta el uso de la idea de cibertexto. Esta incide especialmente en el texto «espaciodinámico», que involucra *cálculo* para la producción del texto, de procesos *artificiales* —no directamente dependiente de objetos/mecanismos creados para tal fin—, que generan el mundo del cibertexto (Aarseth, 1997, p. 75). Lo fundamental del concepto de cibertexto se centra «on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange» (Aarseth, 1997, p. 1), lo que pone también la atención en el lector, que en su relación/involucración con el texto se transforma en otra cosa. De esta forma, para Aarseth, quien lee un cibertexto es algo más que un receptor pasivo: «The cyber-text reader *is* a player, a gambler; the cyber-text *is* a game-world or world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery» (1997, p. 4). El texto se abre a la tercera y a la cuarta dimensión, porque aunque siga siendo dependiente en muchos casos de la bidimensionalidad del papel o del texto sobre una pantalla —como las novelas *choose your own adventure*—, el desdoblamiento que se permite conceptual y *materialmente* en el seno de la máquina textual habilita la articulación del texto *de otra forma*. El «hiperenlace» pone a disposición de la linealidad de la experiencia subjetiva la discontinuidad y transversalidad del texto; el «ciberenlace» permite no solo traer al frente cualquier parte del texto sino bucear en sus mismas entrañas para encontrarlo. Lo decisivo es que, a medida que se manipula el texto engendrando configuraciones y experiencias diferentes del mismo, el texto se ve modificado generando en cada manipulación una obra diferente, de la cual el sujeto forma parte (pues su acceso e intervención son siempre únicos).

Aarseth da una vuelta de tuerca a la teoría de las artes de Gotthold Ephraim Lessing. Para Lessing, las artes plásticas —pintura, escultura, arquitectura— son las artes del *espacio*, pues representan cuerpos visibles que ocupan un lugar unos junto a otros repartidos en un espacio; por el contrario, las artes poéticas o literarias —que incluirían, *sui generis*, a

la música—, representan los *cuerpos* que se suceden unos a otros, a través de las acciones, por lo que se las considera artes del *tiempo* (1985, p. 149). Aarseth, como se ha señalado, señala especialmente el carácter «espaciodinámico» del cibertexto, que viene a subvertir las categorías de Lessing: el cibertexto coloca las acciones que se suceden en el espacio, no en el tiempo; o, mejor dicho, el tiempo está incluido en la sucesión de acciones en el espacio. La plástica estática de la pintura se convierte en plástica en movimiento al aunar espacio y tiempo en el proceso. El cibertexto es la *forma* textual de una serie de información por la cual el lector está *obligado* a moverse a través de esas estructuras topológicas, que no son más que representaciones espaciadinámicas de ese texto al cual se puede reducir pero que no tiene sentido si no es en la forma ergódica de lectura. El lector solo puede moverse por ese texto aceptando las normas de lectura que el cibertexto impone, pero con la libertad de que no es el tiempo, la linealidad que el texto no-ergódico prescribe, lo que rige el movimiento, sino el espacio, lo que hace que el desarrollo de la lectura tome cada vez rutas diferentes (dependiendo, no obstante, de la permisividad del cibertexto).

Si, como se comentaba más arriba, el *texto* es una forma de *leer* la ideología, el *cibertexto* es una forma en la que *se vive* la ideología. La ideología —como realidad virtual que se superpone a la realidad física— es un cibertexto, pues da reglas para moverse por un mundo en el que se está inmerso, lo organiza y compromete vitalmente porque no se puede decidir dejar de *leerla* y cambiar de modo de vida: las reglas solo se rompen aplicando nuevas reglas que crean un nuevo cibertexto, un nuevo conjunto de ideas que puedan articular una forma de conciencia, una forma de comprensión que organice los elementos de la realidad y provea de herramientas para moverse por ese espacio. Al concebir la ideología como cibertexto, sistemas complejos compuestos de reglas propias que regulan su universo de discurso, como los videojuegos, se pueden configurar como soportes de simulación ideológica. Esto permite el ejercicio de su crítica y transformación, porque el cibertexto está comprometido por contradicciones inmanentes debido a su carácter material —como producciones humanas— del mismo modo que la ideología incurre en contradicciones que se esfuerza en ocultar para aparentar homogeneidad o justificación.

El problema a la hora de hacer análisis y crítica de la ideología es que se vive inmerso en ella. La ideología como máscara impide ver sus bordes, y normalmente las contradicciones se resuelven reconduciendo el problema hacia otro lugar (como al racismo, el clasismo, etc.), que se conciben como «problemas visibles» (porque sus contradicciones han hecho saltar los goznes de la justificación). El arte —incluyendo los videojuegos—, desde la perspectiva de Adorno, es un elemento social y está impregnado de ideología, pero al mismo tiempo funciona en una esfera diferente al dominio ideológico, del mercantilismo y la cosificación capitalista. El arte es ideológico, y forma parte del entramado de dominio y sometimiento de las masas, pero, para Adorno, se encuentra a la suficiente distancia de la inmersión ideológica por reunir objetos que pueden mostrar la ideología desde fuera, la máscara desnuda. Es el efecto refractario del arte que nos muestra una imagen igual pero diferente de nuestra realidad, lo que genera una doble distancia, entre el sujeto con la conciencia deformada inmerso en el caldo ideológico del presente (el sujeto como *objeto* de la realidad), y el sujeto dividido que contempla el «otro mundo posible» del arte (el sujeto como *sujeto* de la realidad). El arte es capaz de hacer ver la imagen deformada del

mundo de la ideología. Y es en los videojuegos como forma artística cibertextual donde se puede simular el ardid ideológico con cierta fidelidad, con sus procesos y dinámicas, y la participación en el mismo, porque hace partícipe de una forma que simula la forma de la conciencia deformada sin identificarse con ella e implica a través del esfuerzo ergódico el *vivir* su mundo.

La idea de «ideología como cibertexto» remite a la configuración de lo ideológico como un espacio cuatridimensional que es susceptible de ser representado ya no como superestructura semiautónoma que se desarrolla en un espectro diferenciado meramente verbal. La ideología como cibertexto es la comprensión del modo de integración de las ideas, las justificaciones, la razón, el saber y el no-saber, en la *realidad fáctica* humana, no como dimensión separada, sino como dimensión integrada. El videojuego es el medio más avanzado en esta representación. En el contexto tecnológico actual donde la innovación por la innovación hace que el mercado se vea saturado de productos tecnológicos que llevan a sus últimas consecuencias la voracidad capitalista, el videojuego puede recrear esa articulación cibertextual de la ideología, un texto basado en procesos, articulado por procesos, reconstruyendo la realidad de forma que sea accesible, rehabilitando elementos olvidados, reconociendo capas perdidas y, al hacer eso, obliga a tomar conciencia de la articulación, de la estructura, de los *procesos* y la *interacción*, o lo que es lo mismo, fuerza a tomar conciencia de la ideología (aunque no se sea consciente de ello).



Figura 2. Información sobre la Economía Planificada como sistema económico en *Victoria 3* (versión 1.2)¹

4. Interactividad: cibertexto como forma ideológica

La ideología como forma de la conciencia se adecua a la idea de cibertexto como texto espaciodinámico que requiere del esfuerzo del lector para avanzar sobre él. El videojuego, como obra cibertextual, es una herramienta capaz de representar el estado actual de cosas al mismo tiempo que supone una brecha que admite discursos alternativos dentro —o a partir de— las propias contradicciones del entramado cultural capitalista. Sin embargo, esta posibilidad no cancela la realidad de que los videojuegos, así como otros productos culturales, están atravesados de manera inconsciente o inintencional precisamente por esa ideología del mundo al que pertenecen, la cual reproducen bajo esas mismas condiciones. Se vuelve al «ellos no lo saben, pero lo hacen». La inmediatez ideológica es develada: el reconocimiento de la mediación, de la articulación profunda, ayuda a la crítica y, desde ahí, a la emancipación, es decir, la liberación del dominio ideológico a través del reconocimiento y la crítica. Pero que el videojuego pueda ser un fulcro privilegiado para la crítica no elimina el hecho de estar atravesado permanentemente por la ideología, y su manifestación es ideológica hasta la última letra de su código.

En *Persuasive Games*, Ian Bogost se interesa por el modo en que los videojuegos pueden *persuadir* a los usuarios de cosas externas al medio, especialmente en el ámbito de la política y el consumo. Bogost desarrolla el concepto de «retórica procedimental» (*procedural rhetoric*). La idea es que la «persuasión» de la retórica, en un sentido amplio, tiene lugar también de forma particular a través de los procesos computacionales (*procedurality*); se trata de la persuasión a través de la comprensión de procesos y de la interacción del usuario con ellos. El resultado es el uso de los procesos como «espacios de persuasión», en lugar de en los resultados finales que, se supone, son los que dan plenitud al acto retórico. Bogost encuentra que la «argumentación», su forma, es el centro de la persuasión. Las ciencias de la computación permiten la apertura de esos procesos y su manipulación material, donde existe una expresión y una representación procedural que puede emular procesos inherentes a la experiencia humana, como dice Bogost: «the construction and interpretation of a symbolic system that governs human thought or action» (2007, p. 5). Sin embargo, esta representación no debe ser confundida con una «experiencia real»; Bogost tiene claro que existe una diferencia entre la «experiencia real» y la «representación procedimental». Esto remite directamente a la idea de ideología como articulación virtual que se impone a la conciencia y a la realidad, como una acción ordenadora perversa de la realidad. La ideología actúa como *clausura* de la conciencia; sin embargo, es difícil decidir si, una vez superada esa clausura, se dará una experiencia *verdadera*. La «experiencia real» de Bogost se encuentra igual de condicionada y limitada que la representación procedimental, sin embargo se puede aducir que en su «experiencia real» las relaciones son transparentes y no han sido mediatizadas como en la representación procedimental. La ideología actúa de forma similar: la máscara ideológica oculta sus medios; la crítica ideológica no pretende estar menos limitada o condicionada, pero manifiesta una transparencia y conciencia de su contingencia que el «discurso ideológico» no tiene.

Lo interesante de la argumentación de Bogost es que las condiciones para una retórica procedimental exitosa se encuentran en la relación con los procesos, en la *forma* en que se da, lo cual remite a la idea de «interactividad». Para Bogost no es una cualidad necesaria de la retórica procedimental —en el contexto general de los medios digitales—, pero en el caso de los videojuegos es el concepto que articula la forma de la relación entre el usuario y el medio. La interactividad es un concepto vago; parece simplemente implicar que el usuario pueda «interactuar» con lo que sea. En este sentido lato, el mundo físico ya es *interactivo*, porque permite la relación. Sin embargo, en el contexto de la digitalidad, existe una distancia entre el medio —el producto tecnológico— y el usuario con el que interactúa habilitada por el soporte material. Se *decide* interactuar con el medio digital; con el mundo físico *no podemos no* interactuar (aunque aquí lo que existe es meramente una gradación de lo que se entiende como todo y como parte). En el contexto de los medios digitales se entiende la interactividad como «agencia»: la relación entre lo procedimental, la «participatoriedad» de un ambiente generado a través de las reglas preestablecidas y la capacidad de participación activa del usuario en el sistema con la posibilidad de modificarlo (Bogost, 2007, pp. 41-42). La interactividad surge como la exploración en un espacio de posibilidad que el sistema nos ofrece creado por los propios procesos internos; es decir, como forma de relación.

Hasta aquí la interactividad se articula como pura forma. Marie-Laure Ryan refina el concepto al oponer dos parejas de elementos de la forma en que se involucra (*involvement*) al usuario en el medio: por un lado la participación interna/externa y por otro la participación exploratoria/ontológica (2004, p. 339). La primera dicotomía se refiere al modo en que el usuario se proyecta en el medio: la participación *interna* sería como *miembro* del «mundo virtual», como integrante del mundo; la participación *externa* la proyección sería exterior al mundo. La segunda dicotomía se refiere a la *participación* del usuario dentro del medio: en el modo *exploratorio* los usuarios no tendrían ninguna responsabilidad sobre el mundo y serían libres de moverse sin resistencias; en el *ontológico* las acciones y decisiones del usuario afectan al mundo. Estos cuatro elementos combinados proporcionan un marco más concreto para el análisis de la interactividad. Ryan proporciona un cuadro para el análisis del modo en que la interactividad se materializa, es decir, un modelo de estudio del modo de relación del usuario con el medio procedimental. En el caso de los videojuegos, este esquema resulta muy satisfactorio: en *The Forest* (Endnight Games Ltd., 2018) la interactividad es interna y ontológica; en *Black & White* (Lionhead Studios, 2001), externa y ontológica; en *Proteus* (Twisted Tree Games, 2013), interna y exploratoria. La interactividad se articula como una base del estudio de los videojuegos, algo que se encuentra específicamente en la propuesta de Ryan. La interactividad se materializa en su concreción en las distintas mecánicas y dinámicas del videojuego, que son las que regulan el modo concreto de relación.



Figura 3. Información sobre la República de Consejos como principio gubernamental en Victoria 3 (versión 1.2)

Los videojuegos «persuasivos» de Bogost hacen uso de unas formas ideológicas de manipulación a través de la interactividad, de los modos concretos de relación regulados por el sistema sobre el usuario. El cibertexto reproduce a través de su forma el entramado ideológico de aquellos que imponen las reglas al sistema, lo que funda al mismo tiempo una imagen refractada de la sociedad en la que ha sido creada (en nuestro caso, la realidad capitalista). La interactividad es una forma de relación ideológica concreta del cibertexto que ahonda más en la analogía entre ideología y cibertexto y, al mismo tiempo, es capaz de representar en su concreción el modo en que la ideología se manifiesta y nos movemos inconscientes por ella: la persuasión como una serie de mecánicas y acciones reguladas de forma externa interiorizadas con las que actuamos y sin las cuales no sabríamos actuar en la sociedad, en nuestro caso. Porque la *libertad exploratoria* que se supone que el medio digital pone a disposición de los usuarios es una forma perversa de libertad, pues esconde una estructura preestablecida que limita las posibilidades a aquello designado como posible por el código —una «libertad dirigida» (Navarro Remesal, 2016)—, producido por unos desarrolladores portadores de una ideología concreta que la transmiten a su obra consciente o inconscientemente, pero que condiciona no solo el contenido de la interacción sino la forma misma de la interacción, que es lo que une el contenido ideológico de la justificación de las contradicciones immanentes del sistema con el propio sistema contradictorio en el cual el ser humano se mueve.

5. Intervenir la historia a través del cibertexto ideológico

Ahora se está en posición de trasladar el modelo desarrollado a una experiencia videolúdica concreta. Se considera que los videojuegos de estrategia histórica del género conocido como *grand strategy* —aquellos donde no solo se trata de construir ejércitos para guerrear, sino que también tienen en cuenta diferentes aspectos de la administración, la economía, la diplomacia, etc., para tener éxito—, suponen un espacio videolúdico (cibertextual), en el cual las diferentes capas críticas que se han tratado hasta ahora se pueden ver con transparencia, donde las mediaciones, los mecanismos ideológicos u cibertextuales se observan con mayor claridad. Se va a hacer mención específica a los videojuegos desarrollados por Paradox Development Studio, en concreto a obras como *Crusader Kings II* (2012), que representa la Edad Media; *Europa Universalis IV* (2013), centrada en la Edad Moderna; *Hearts of Iron IV* (2016), enfocada en el periodo entre 1936 y 1948; y el más reciente *Victoria 3* (2022), que recorre la «época victoriana», entre 1836 y 1936. Como se puede ver, de entrada estos títulos buscan una continuidad entre sí o, al menos, una la cronología histórica.

Como ya se ha expuesto en un trabajo previo (Flores Ledesma, 2018), los videojuegos de estrategia histórica, y en especial la *grand strategy*, adolecen de una lectura «oficialista» de la historia: lo que solemos encontrar en estas obras es una comprensión de la historia a través de los parámetros más o menos cerrados de los libros de textos basados en las ideas de «progreso» y de «historia universal». Es decir, se entiende la historia como un proceso acumulativo, necesario y determinado, donde solo existen unas pocas vías de desarrollo y consecución de la hegemonía, como si de un «éxito civilizatorio» predeterminado se tratara. De este modo, en *Crusader Kings II*, al tratarse de la Edad Media, el desarrollo se puede encontrar más repartido entre Oriente y Occidente debido a la importancia que en ese momento tuvo la expansión del Islam en términos culturales y tecnológicos; sin embargo, en cuando entramos en la Modernidad con *Europa Universalis IV*, toda la ventaja mecánica que nos ofrece el videojuego se encuentra en Europa como fuente de civilización, especialmente a través de la conquista. Algo similar ocurre con *Victoria 3*, donde tienen mucha presencia los avances políticos de tipo liberal del siglo XIX, que son los que representan el objetivo de desarrollo óptimo. Más allá de que esto pueda tener sentido en la crítica y el discurso histórico, es relevante cómo se toman acríticamente los fenómenos históricos y se desarrollan mecánicamente en el videojuego sin fundamentar lo problemático del propio discurso histórico (Venegas Ramos, 2020). Es decir, el videojuego naturaliza un discurso histórico en un movimiento ideológico que muestra la historia como se quiere que sea, no como es realmente en su contingencia, en su pluralidad y no finalidad de sus estudios científicos. Al jugar sobre el tablero del mapa en estos juegos *jugamos con la ideología* concreta de ese discurso.



Figura 4. Aspecto político general de un gobierno de República de Consejos con Chile en *Victoria 3* (versión 1.1)

Es en este punto donde se da la intersección entre ideología y cibertexto: el mapa y la interfaz de *Victoria 3* nos permite *navegar* por una forma de leer la historia, una forma que, además, dado ese carácter decimonónico que permea la enseñanza de la historia con un enfoque todavía muy centrado en el progreso entendido en un sentido positivo, acumulativo y cronológico que nos resulta familiar, incluso *natural*. *Victoria 3* representa la conciencia del pensamiento histórico-político del siglo XIX que dura hasta hoy (así como de *Crusader Kings II* podemos decir que se trata de la visión proyectada desde el presente de la Edad Media). Sin una perspectiva crítica de la historia, quien juega a *Victoria 3* lo que hace es pasear por su propia conciencia del sentido de la historia, de la política, de la economía, de la estructura del mundo. Con *Victoria 3* tenemos un desdoblamiento de la conciencia clausurada ideológicamente que podemos transitar de manera externa, ahora sí, fuera de la presunta continuidad de la conciencia, donde podemos dirigirnos a través de sus mecánicas hacia nuestras propias ideas políticas y de organización social. Sin embargo, al estructurarse fuera de nuestra mente, la continuidad y homogeneidad impostada a la que aspira la ideología tiene más visos de romperse a través de sus contradicciones. Un ejemplo que ha suscitado bastante polémica ha sido una de las formas de gobierno que permite implementar el juego: la «república de consejos» (en un sentido comunista/anarquista), como un gobierno en el cual no existen clases privilegiadas y todas tienen el mismo poder en un sentido de proporcionalidad democrática directa. Esta forma de gobierno resulta económicamente más viable que cualquier otra opción por una cuestión

mecánica: los salarios se establecen según «clase social» y, de acuerdo con la mecánica económica de la república de consejos, todos los centros de producción se transforman en «cooperativas». Esto provoca que desaparezca la figura del «capitalista» (de clase alta, con el salario consecuente), cuya función social era la posesión y gestión de dichos centros de producción (y que hace que, paulatinamente, se reconviertan a otros roles). Al estar la producción controlada por trabajadores, que tienen un salario ajustado a su nivel social (en esto el videojuego se mantiene ajustado a una abstracción económica de la clase social), el resto del salario va a parar a las arcas del Estado. Esto se alinea precisamente en una visión ideológica simplista de la forma en que se organizan el Estado y la economía, pero esa visión naïf de la historia rompe con el sentido común que dice, por ejemplo, que «el comunismo no funciona». La contradicción que surge a la hora de presentar este fenómeno en términos mecánicos sencillos, quiebra con la naturalización ideológica que negaba de base esa otra posibilidad. Y esta posibilidad solo surge por el hecho de poder transitar críticamente la ideología a través de un formato cibertextual.

Este fenómeno que se da en *Victoria 3* tiene su antecedente directo en el título anterior de la saga, *Victoria 2* (Paradox Interactive, 2010), en el cual una mayoría de las personas usuarias se decantaban del mismo modo por opciones de economía planificada, dado que esto les daba el control de la producción. En *Victoria 2*, a diferencia de su sucesor (al menos en la versión de salida, excluyendo futuros parches y expansiones), en un sistema económico liberal de *laissez-faire*, los grupos poblacionales «capitalistas» tenían completa autonomía para construir fábricas y decidir la producción del Estado sin intervención de éste; sin embargo, esto llevaba en ocasiones a situaciones en las cuales los capitalistas no elegían las producciones más convenientes para el país, devaluando su economía y dejando al Estado en una situación delicada o de desventaja frente al resto de países. Por este motivo, la tendencia de la comunidad se dirigía a privilegiar en sus partidas una transición rápida a un sistema socialista de economía planificada, porque tanto económica como políticamente era una opción ganadora. Lo mismo ocurre en *Victoria 3* a otra escala: ideológicamente, en un sentido superficial, el juego te permite construir un Estado racista autocrático con un modelo económico ultra-liberal, pero en el desarrollo de la partida esta estrategia se demuestra menos eficaz que otras política más progresistas, cívicas, respetuosas con los derechos humanos, redistributivas, etc., que aparecen independientemente del contexto histórico como reformas adecuadas para una mayor capacidad, hegemonía y poder del Estado (sea como sea que se definan estas ideas en el interior de la obra). La ejecución simple de unas mecánicas a través de una concepción superficial de la política da lugar a un conflicto que sólo a través de su tránsito cibertextual aparece como contradicción encarnada para quien juega.

La realidad ideológica se puede observar a través del modelo cibertextual —y del videojuego como obra de arte cibertextual—, que aporta los elementos para una crítica ideológica articulada en torno al cibertexto. Para la historia, el conocimiento de la *realidad* puede ayudar a explicar su apariencia y su justificación ideológica. Se conoce la clausura ideológica, la falsedad de la explicación de la realidad histórica porque *se conoce* la realidad. El cibertexto y la participación en él, el *esfuerzo* (el carácter ergódico) efectuado en la

interactividad, genera una relación y un conocimiento diferente al modo en que la ideología que condiciona la «vida real». El conocimiento en el cibertexto parte de la misma comprensión de que la ideología y la apariencia son condicionamientos preestablecidos que generan una «sensación de realidad». Se permite, así, realizar un camino inverso desde el momento en que el acceso al medio, a la forma ideológica, se hace desde el exterior, *se va hacia ella*: la persona ya nace inmerso en la ideología y la toma de distancia es complicada, pero la toma de distancia está posibilitada de antemano a través de la mediación material, del aprendizaje de reglas que hacen funcionar el mundo virtual, y de la experimentación con esas reglas en las posibilidades del mundo. Por eso reconocemos, en el caso citado de *Victoria 3*, que hay «algo mal», o en la representación de los sistemas políticos, o en nuestro conocimiento vulgar de los mismos. En la *realidad*, la ideología oculta el sistema; en el cibertexto lo señala constantemente, aunque no siempre lo haga de manera explícita. Toda esta maraña lo que permite es que no sea necesario conocer la organización codificada del sistema para entender *cómo funciona*. En el cibertexto, conocer la causa de la forma ideológica de la interacción no lleva necesariamente al código de programación, sino *a la realidad*, a la forma de organización material que ha dado lugar a su formación; alumbrando las contradicciones desde una distancia inesperada y no prevista en su proceso de producción. Se abre la posibilidad de construir lo que Adorno llamaba «modelos», discursos no coercitivos que aprehendían críticamente los objetos sin subsumirlos en sistemas totalitarios de sentido. Una crítica ideológica a través del cibertexto —*de y desde*— posibilita que estos modelos sean todavía más plurales, porque los propios espacios generados por el cibertexto permiten aproximarse a un mismo fenómeno desde una pluralidad de perspectivas. De este modo, la lectura crítica de un videojuego no solo puede generar interpretaciones distintas, sino experiencias internas completamente diferentes: la visión simplista de Paradox de la historia no solo abre a quien estudia la historia o la filosofía de la historia a un estudio de las dimensiones ideológicas del discurso histórico, sino que posibilita que las debilidades de ese mismo discurso histórico se desplieguen para quien juega a modo de interrupción. Los modelos adornianos actúan como una mediación subversiva al no formar parte de un sistema y generar sus propias reglas para la crítica: el modelo asume la realidad y busca entre sus elementos, a modo de uso «meta», las fallas que permiten subvertirlo. En otras palabras: usa las mecánicas del cibertexto para romper la programación.

Notas

1. Si bien se incluyen capturas de la versión 1.2 del juego, el análisis presentado en el artículo fue realizado sobre la versión 1.1 de *Victoria 3*.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The John Hopkins University Press.
- Adorno, T. W. y Horkheimer, M. (1969). *La sociedad*. Proteo.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. MIT Press.
- Della Volpe, G. (1970). *Crítica de la ideología contemporánea*. Alberto Corazón.
- Dyer-Witheford, N. y de Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Eagleton, T. (1997). *Ideología. Una introducción*. Paidós.
- Flores Ledesma, A. (2018). Europa y yo somos así. La crítica del concepto de Historia universal en la Grand Strategy. *Actas del XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, pp. 395-406.
- (2022). *Marx juega. Una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)*. Episkaia.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Horkheimer, M. (1966). *La función de la ideología*. Taurus.
- Jameson, F. (2013). *Valencias de la dialéctica*. Eterna Cadencia.
- Lessing, G. (1985). *Laocoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía*. Orbis.
- Marx, K. (2010). *Textos sobre la producción artística*. Alberto Corazón editor.
- El capital. Antología*. Alianza.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Ryan, M-L. (2004). Ciberespacio, virtualidad y texto. Sánchez-Mesa, D. (de.), *Literatura y cibercultura*. Arco Libros.
- Schleiner, A. M. (2017). *The player's power to change the game: Ludic mutation*. Amsterdam University Press.
- Venegas Ramos, A. (2020). *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil Ediciones.
- Zizek, S. (2010). *El sublime objeto de la ideología*. Siglo XXI.

Abstract: The ideological critique is the basic tool for the analysis of social reality and the marxist critique of capitalism. In its different formulations, it has been able to broaden its spectrum of action to the increasingly new phenomena generated in the capitalist environment, especially in the space of culture and art. In the present work I intend to continue this work of progressive expansion trying to provide ideological criticism with a grammar that is capable of including in its action the various phenomena of cyberculture, specifically video games. For this, it will be necessary to relate the ideological structure with the cybertext as one of the basic forms in which cyberculture manifests itself, combining the ideas of ideology as a cybertextual structure and cybertext as an ideological

form. The ultimate goal is to develop new tools that allow ideological criticism to act with all its capacity adapted to the technological context of today's capitalist society; in this case, applied to Paradox's historical strategy video games.

Keywords: ideology - cybertext - video games - history - critique

Resumo: A crítica ideológica é a ferramenta básica para a análise da realidade social e a crítica do capitalismo do marxismo. Em suas diversas formulações, tem conseguido ampliar seu espectro de atuação aos fenômenos cada vez mais novos gerados no meio capitalista, especialmente no âmbito da cultura e da arte. No presente trabalho pretendo dar continuidade a este trabalho de expansão progressiva procurando dotar a crítica ideológica de uma gramática capaz de incluir na sua ação os vários fenômenos da cibercultura, nomeadamente os videogames. Para isso, será necessário relacionar a estrutura ideológica com o cibertexto como uma das formas básicas em que a cibercultura se manifesta, combinando as ideias de ideologia como estrutura cibertextual e cibertexto como forma ideológica. O objetivo final é desenvolver novas ferramentas que permitam à crítica ideológica atuar com toda a sua capacidade adaptada ao contexto tecnológico da sociedade capitalista atual; neste caso, aplicado aos videogames de estratégia histórica da Paradox.

Palavras chave: ideologia - cibertexto - videogames - história - crítica

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
