

LA SERPIENTE DE ASKLEPIOS

GRAND THEFT AUTO: CONSIDERACIONES PARA LA CONFIGURACIÓN DE UNA HISTORIA DEL PENSAMIENTO ACTUAL.

Jorge Ordóñez-Burgos



Q

uizá la historia del pensamiento más complicada de confeccionar es aquella que involucra las ideas del presente. La cotidianidad, el uso -como contrario de la contemplación-, la tendencia a comparar nuestro entorno con otro tal vez idealizado por no haberlo vivido, así como exagerar o disminuir el valor de nuestra cultura.

Todos estos son factores que entorpecen significativamente la labor del investigador. En nuestro mundo, es indiscutible que los videojuegos han compuesto el acervo de las generaciones de los últimos treinta y cinco años. Desde las primeras consolas rudimentarias, pasando por el *Atari 2600* y el *Coleco*, hasta llegar a los sistemas actuales como el *X-Box 360* y el *Play Station 3*, los videojuegos han sido simultáneamente escaparates publicitarios (v. gr. las innumerables realizaciones de los filmes *Star Wars*, *Lord of the Rings*, *Indiana Johnes*; comics como *Punisher*, *Spider man* o *Judge Dredd*, por mencionar tan solo unos cuantos), instrumentos adoctrinadores de la mentalidad imperialista (téngase como ejemplos *Space Invanders*, *Missile Comand*, *Vietnam: Purple Haze*, o *Ghost Recon*, serie compuesta por múltiples capítulos en donde se “recrea” parte de la situación de países en conflicto, entre ellos Yugoslavia y México). O bien, una amplia gama de títulos considerados de estrategia, en ella se incluye desde el ajedrez, hasta el famoso *Edge of Empires* en el que el jugador debe fincar un sólido emporio preparado para afrontar los embates externos.

Existen videojuegos que por una u otra razón han trascendido el tiempo y el espacio; es prácticamente imposible que un individuo de menos de sesenta años, con acceso a la televisión y a otros medios electrónicos de telecomunicación, no conozca por lo menos de nombre al *Pac-Man*. Dicho título, junto con una decena de otros más, posiblemente sean emblemáticos de los videojuegos de todos los tiempos. Aventurándome a cometer un error, creo que dentro de esa “élite” debe incluirse una serie intitulada *Grand Theft Auto* y que ha venido construyéndose desde hace doce años:

1) *Grand Theft Auto* (1997), 2) *Grand Theft Auto: London 1961/London 1969* (1999), 3) *Grand Theft Auto III* (2001), 4) *Grand Theft Auto IV: Vice City* (2002), 5) *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), 6) *Grand Theft Auto Advance* (2004), 7) *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (2004), 8) *Grand Theft Auto: Vice City Stories* (2004) y 9) *Grand Theft Auto IV* (2008). No hace falta abundar en el hecho que ha sido un éxito comercial rotundo, tanto en Estados Unidos como en Europa y América Latina. La trama general de la serie consiste en cometer crímenes de la más variada naturaleza en escenarios urbanos. Casi nunca se refiere la ciudad sede por su nombre, pero no hace falta, porque es muy claro que se trata de Miami, Los Ángeles, San Francisco, Nueva York o Londres. Difiere una entrega de otra por la sofisticación de las gráficas, misiones a cumplir, armamento disponible para el jugador y modo sanguinario con que se puede matar al enemigo. Siendo laxo con el “argumento” del *Grand Theft Auto* podría decir que se plantea algo lejanamente similar a una parodia del mundo contemporáneo, dado que se exhibe el consumismo, las religiones de doble moral que funcionan como grandes negocios, la corrupción gubernamental y la marginación social. No obstante, el fin último es poner a disposición del jugador un medio en donde puede hacerse casi cualquier cosa, las fronteras son puestas por las limitaciones tecnológicas de los programadores -dicho sea de paso, no son muchas-, y por el cuidado que tiene la compañía desarrolladora -*Rock Star Games*- de no dar demasiado material para enfrentar demandas.

No quisiera referirme al *Grand Theft Auto* como un juego “polémico”, puesto que la polémica se desarrolla a partir de posturas diferentes en la forma de entender un tópico específico. El juego ha sido clasificado exclusivamente para público adulto y presenta los elementos constitutivos más sórdidos de las grandes metrópolis de finales del siglo XX y principios del XXI. No es debatible si el tráfico de personas, el secuestro, la extorsión, el lenocinio, la pornografía o el narcotráfico, son benéficos para la humanidad. Todos estos componentes sazonan las misiones que el jugador debe cumplir en los distintos capítulos del juego. Amparándose en la libertad de expresión y en el esparcimiento para mayores de edad el *Grand Theft Auto* configura una realidad pesimista, pero muy vendible.

El *Grand Theft Auto* exige se inviertan varias decenas de horas para que el jugador llegue a ser todo un jefe de la mafia, así, conforme se va avanzando, se gana dinero, se adquieren propiedades y paulatinamente se aniquilan “competidores”. Entre el cinismo y la exposición cuasi infantil de algunos problemas sociales, el *Grand Theft Auto* nos guste o no es un escaparate en donde se plasma parte del pensamiento contemporáneo. Obvio que no me refiero al pensamiento académico, sino a la visión instrumentista de la política, el comercio y el hombre. En el futuro, quienes pretendan escribir la historia del pensamiento real de nuestro tiempo, encontrarán un filón de investigación muy interesante en este juego. Las conclusiones a las que pueda llegarse no serán gratas, empero, el *Grand Theft Auto* es uno de tantos emblemas de nuestra civilización, el problema no es que existan juegos de este tipo, la dificultad radica en la aceptación masiva que ha alcanzado.

Así como se afirma que *los pueblos tienen los gobiernos que se merecen*, así podemos concluir que *las civilizaciones tienen los productos culturales que pueden generar, ni más ni menos*.

