

De juego en juego, te recluto

Publicado: Miércoles 30 julio 2008 | 12:02:33 am.

Publicado por: Juana Carrasco Martín

Ofrecen «realismo» y «autenticidad», por eso algunas de las misiones del juego están basadas en experiencias actuales de los combates en Iraq y Afganistán.

A pesar de que las administraciones estadounidenses se vanaglorian de ser conciencia del mundo para denunciar la utilización de niños y adolescentes como soldados de las guerras tercermundistas, la hipocresía les acompaña y, de hecho, el Pentágono se ha convertido en un reclutador de menores y por tanto, un violador de las leyes internacionales. Solo que lo hace de una forma sofisticada e «inocente»: utiliza videojuegos como engañifa y anzuelo para las mentes y las voluntades de quienes luego le servirán en los escenarios bélicos.

Un juego oficial del ejército de Estados Unidos. «America's Army» salió a la calle en mayo de 2002, bueno en realidad invadió el Centro de Convenciones de Los Ángeles, ocupado en ese momento por el encuentro anual de juegos de video. Soldados en uniformes de camuflaje, carros de combate Humvees, un tanque pequeño a la entrada de la instalación y los efectos atronadores de un helicóptero de guerra acompañaron la espectacular presentación: «Empodérese usted mismo. Defienda a

América (léase Estados Unidos)... Usted puede ser un soldado», se decía en una pantalla gigante.

Todo apuntó a lograr el reclutamiento que ya se les hacía escurrir, y sobre todo garantizar los soldados para las futuras guerras, incursionando en la mente de los muchachos y dándoles habilidades bélicas, mediante los efectos virtuales del último dispositivo interactivo que revelaba una herramienta psicológica del Pentágono.

Bajar el jueguito de la web fue entonces facilísimo, y gratis; pero como también en el Pentágono se privatiza, ahora puede adquirirse en Xbox, PlayStation, teléfonos celulares y consolas Gameboy. Se afirma que 30 000 jugadores están enganchados diariamente al «America's Army» y que más de nueve millones registrados como usuarios, mientras esperan lanzar la versión 3.0, que empaqueta una experiencia militar mucho mayor, el próximo septiembre.

El ejército se gastó seis millones de dólares para desarrollar el «entretenimiento» en el Modeling, Virtual Environments and Simulation Institute (MOVES), pero en el 2004 se lo entregó a las compañías privadas, que le han sacado su propio partido ganancial, en especial Ubisoft, la séptima mayor compañía de juegos de video del mundo, aunque no es la única empresa con la cual la institución armada ha trabajado estrechamente para sus propósitos.

La publicación digital alternativa CommonDreams.org ha denunciado los pormenores del abominable negocio y contubernio. Autoridades militares han admitido que muchachos de 13 años pueden «jugar a la guerra», y prefieren este público joven que será utilizado en un futuro casi inmediato. Ya aprenden misiones de combate que simulan el mundo real, como la dedicada al ataque contra el hospital de Falluja en noviembre de 2004, donde se violaron todas las leyes internacionales habidas o por haber. Pero «America's Army» la presenta en una versión edulcorada, pese a la

violencia de la guerra y los crímenes que allí se cometieron, convertidos por obra y gracia del «juego» en los «valores del ejército» que hacen especialmente atractivos el servicio. La propaganda y los objetivos son tan evidentes que el sitio web conecta directamente con la página de reclutamiento de las fuerzas armadas y los jugadores pueden hacer una exploración virtual a un centro de enrolamiento.

Por cierto, dice CommonDreams que los reclutadores locales utilizan el juego en su labor con los muchachos de high school, acompañando con refrescos y pizzas, más festivales públicos donde los muchachos de 13 años pueden tocar réplicas de equipos militares de tamaño real, sin dudas un buen condicionamiento mental para garantizar los hombres y mujeres que expandirán el imperio. Para nada les importa el Protocolo Opcional sobre el involucramiento de Niños en Conflictos Armados, ni que este fuera ratificado por el Senado en diciembre de 2002. No será la primera, la única, ni la última ley internacional sobre la que la administración Bush escupe...

En definitiva logran sus efectos: en Iraq ya combaten algunos de los muchachos que comenzaron a jugar «America's Army» hace ya un lustro.

<http://www.juventudrebelde.cu/columnas/inter-nos/2008-07-30/de-juego-en-juego-te-recluto>