Símbolos nazis en videojuegos suscita polémica en Alemania

24/08/2018

Presentado en el salón de videojuegos Gamescom de Colonia que acaba de abrir sus puertas hasta el 25 de agosto, “Through the Darkest of Times” es el primer juego vendido en Alemania que muestra sin filtro el periodo nazi.

El jugador dirige a un resistente al nazismo durante la Segunda Guerra Mundial. Los enemigos del Tercer Reich se identifican claramente: las esvásticas sustituyen los triángulos negros sobre fondo rojo que se utilizaban hasta el momento, y también se ven los saludos nazis e incluso Hitler, que jamás se había llamado por su verdadero nombre en los videojuegos.

Antes, “como los desarrolladores temían hablar de ello, inventaban cosas fantasiosas. Hitler no se llamaba Hitler, sino Heiler y no tenía bigote, y no había judíos, sino traidores. Es problemático porque se ocultaba todo un aspecto de la historia”, explica a la AFP Jörg Friedriech, codesarrollador del juego.

“Libertad artística”

El tabú se rompió en agosto. Presionada por la industria de los videojuegos y los jugadores, la autoridad independiente de regulación alemana (USK) dio al sector los mismos derechos que el cine o el teatro.

“Los juegos que aborden de forma crítica los acontecimientos pasados pueden beneficiar por primera vez de una aprobación” en virtud de la “libertad artística”, declaró una responsable de la USK, Elisabeth Secker.

Tras una decisión de justicia de 1998, los videojuegos no tenían derecho a incluir esos elementos, ya que los jueces temían por aquel entonces que los niños “crecieran con esos símbolos e insignas y se acostumbraran a ellos”.

“Es un paso que no tenemos por qué ocultar porque también puede ser una llamada de atención” para el público, considera por su parte Michael Schiessl, un visitante de la Gamescom.

La decisión de permitir esos símbolos en los videojuegos no es, sin embargo, del agrado de todos en Alemania.

“No se juega con las esvásticas”, criticó la ministra alemana de la Familia, Franziska Giffey, en una entrevista publicada el jueves por el grupo de prensa Funke. Los alemanes “deben seguir siendo conscientes de su responsabilidad histórica”, declaró.

“¿Cómo quiere explicar a los jóvenes que acaban de jugar a ‘Call of Duty’ –un conocido juego de guerra– que allí pueden izar la bandera con la esvástica pero que no pueden pintarla en la pared de una casa si no quieren acabar en un tribunal?”, se preguntaba Stefan Mannes, redactor jefe de un portal alemán de noticias sobre el Tercer Reich llamado “El futuro necesita memoria”.

Normalización

Un argumento que rechaza Klaus-Peter Sick, historiador del centro Marc-Bloch de Berlín. “El jugador es inteligente y sabe diferenciar” entre la ficción y la realidad, asegura. “No hay riesgo: ¡uno no se convierte en un nazi viendo esvásticas!”

Además, la USK no se plantea conceder una autorización general, sino que estudiara cada caso para saber si la presencia de símbolos nazis en un juego es “socialmente adecuada”.

Sick considera que esa decisión es una señal más de la “normalización” de la relación que Alemania mantiene con su pasado.

“Esta sociedad puede leer ‘Mein Kampf’ sin volverse nostálgica (…) Los nazis convencidos murieron. Es una cuestión de generación: la sociedad se ha transformado y se sitúa ahora lejos de una época a la que no quiere regresar”, afirma el historiador.

En los últimos años cayeron varios de los tabúes relacionados con la Alemania nazi. Películas como “Mein Führer: La verdad más verdadera sobre Adolf Hitler” (2007) o “Heil: una farsa neonazi” (2015) llenaron las salas de cine, y la novela “Ha vuelto” (2012) se convirtió en un superventas.

Las autoridades permitieron incluso la reedición de “Mein Kampf” en una versión comentada.