

LA GUERRA CON OJOS DE VIDEOGAME

LA FOTO DE KIM JONG-UN DÁNDOLE LA MANO A SU PAR MOON JAE-IN ES EL SÍMBOLO DE DOS PAÍSES QUE, DE TAN ANTAGÓNICOS, SE PARECEN. ESO DESCUBRIERON DOS PERIODISTAS ARGENTINOS CUANDO CRUZARON SUS EXPERIENCIAS DE VIAJE Y LAS VOLCARON EN EL LIBRO *COREA, DOS CARAS EXTREMAS DE UNA MISMA NACIÓN*.

► **DEL CRUCE DE EXPERIENCIAS ENTRE** el periodista Daniel Wizenberg en Corea del Norte con su colega Julián Varsavsky en Corea del Sur, surgió el libro *Corea, dos caras extremas de una misma nación*, atravesado por una premisa: el comunismo monárquico y el hipercapitalismo desaforado de raíz confuciana tienen más puntos en común de lo imaginado.

Hoy, el opaco gobierno de Corea del Norte construyó una efectiva muralla digital que impide tanto el ingreso como la salida de toda información analógica y electrónica que no pase por el filtro estatal: es una sociedad disciplinaria de manual —como en la novela *1984* de George Orwell—, de acuerdo con el modelo de control panóptico del filósofo Michel Foucault.

En el sur, en cambio, avanzan los claroscuros de la sociedad del cansancio y de la transparencia, dos conceptos del filósofo Byung-Chul Han, nacido en Seúl en 1959. Allí se vive en una “sociedad pantalla” con hipercomunicación adictiva, multifocal e intermitente, que genera un “ruido infernal”: las personas no pueden comprender del todo la realidad política ni económica.

En este recorrido en doble faz, los cronistas argentinos cuentan cómo las dos Coreas funcionan como opuestos reflejados en un mismo espejo, que tiene a la tecnología como herramienta de disciplinamiento.

NORTE: EL CYBERMUSEO DE KIM POR DANIEL WIZENBERG

La veintena de viajeros que hemos comprado un paquete a Corea del Norte desde China, salimos del hotel en Pyongyang rumbo al Museo de Ciencias, un moderno edificio espiralado con un gran hall central donde los coreanos se conectan con un internet que no es global sino local. Nuestra guía, Jong, señala la “maqueta más grande del mundo”. Es una reproducción a escala real de 20 metros del satélite norcoreano Estrella Brillante IV que, según la NASA, llegó a estar en órbita unos instantes.

Al museo asisten los privilegiados jóvenes que habitan en la capital, cuyas familias fieles al gobierno reciben el premio de residir allí. Veo una

infinidad de computadoras en la sala —el guía dice que son dos mil— conectadas con la Kwangmyong, una red limitada fronteras adentro del país. Para los usuarios esto es internet. Salvo algunos altos dirigentes, nadie tiene acceso a la web global. En la Kwangmyong se ven videos de los Kim dando discursos con uniforme militar, partidos de fútbol y documentales de National Geographic.

En un pasillo me acomodo en un mullido sillón para ver una exposición de submarinos militares en miniatura.

—¡No se puede sentar ahí! ¿No ve el cartel? —me grita el guía. Allí se informa: “Aquí se sentó el Gran Líder Kim Jong-il”.

Seguimos caminando y entro en una sala de conferencias vacía: sobre las mesas hay tablets de fabricación nacional. Corea del Norte, un país de 25 millones de habitantes, tiene tres millones de usuarios con telefonía móvil. La mayoría de los aparatos viene de China y existen redes internas de chat que emulan a WhatsApp.

En el Departamento de Seguridad del Estado existe la Oficina 27, especializada en actividades encubiertas de inteligencia para controlar frecuencias telefónicas. Según Amnesty International, los norcoreanos descubiertos utilizando teléfonos de contrabando para llamar al extranjero van presos. Los aparatos legales no pueden recibir señales desde el exterior. El control no siempre funciona: muchos exiliados en Corea del Sur consiguen una línea norcoreana y se acercan al Paralelo 38 para llamar a su familia del norte.

Se dijo en la prensa internacional que en 2014 los sistemas informáticos de Sony Entertainment en Estados Unidos fueron infiltrados. Los datos robados y luego publicados en la web incluían mensajes de correo electrónico de los empleados y copias de películas inéditas. El motivo del ataque habría sido el futuro estreno de la película *The Interview* en la que matan a Kim Jong-un: el hackeo se le atribuye a ciberguerreros de los servicios de inteligencia norcoreanos. La polémica solo sirvió para promocionar la película.

Entramos en una sala del museo y nuestra guía habla: “Les pido disculpas, pero por

el frío, no podremos ir al Rungrado”.

El Estadio Rungrado Primero de Mayo tiene capacidad para 150 mil espectadores y es el más grande del mundo. Se llena cada vez que juega la selección nacional de fútbol. “Pero al menos ustedes podrán divertirse aquí en la sala de juegos”, agrega Jong.

A este museo se viene, entre otras cosas, a jugar videogames. La sala de juegos digitales es un espacio amplio casi todo un piso con cincuenta máquinas de última generación *made in North Korea* de uso gratuito. Unos treinta niños deambulan de juego en juego con sus padres. Uno de 7 años le pide a la madre que tome un control y juegue con él en una especie de consola Nintendo Wii versión local. Es un juego interactivo en el que un tenista digital copia los movimientos del jugador real. Invito por señas al niño a jugar y me mira raro. Pero acepta un partido.

Comienzo quebrándole el saque, pero se recupera y me gana 6-2, 6-2. Yo tengo una consola parecida en casa y él no, ¿cómo es posible que juegue tan bien? Le pido traducción a Jong y la madre explica que vienen todos los fines de semana al museo.

El niño se va a un simulador de submarino militar, una cabina del tamaño de un Fiat 600. Cuando mi nuevo amiguito lo deja libre, pruebo pilotarlo y se inclina hacia arriba y abajo: vibra al “chocar” con una piedra. Disparo bombas teledirigidas contra una armada de submarinos en la pantalla: es el enemigo norteamericano. Gano la partida.

En este juego no se puede elegir el bando: el jugador siempre lleva bandera norcoreana y resulta fácil triunfar.

“¿Alguna vez ganó Estados Unidos en este juego?”, le pregunto a Jong. “¿Alguna vez nos ganó en la vida real?”, responde, seria.

SUR: TODO LO SÓLIDO SE DESVANECE POR JULIÁN VARSAVSKY

Mientras en Corea del Norte hay que ir a un museo de ciencia para pasar del mundo analógico al digital, en el sur se cruza con naturalidad. Pero muchos quedan atascados a mitad

de camino por un exceso de tecnología.

El lugar por excelencia de relax para los adolescentes coreanos son los PC Bang, unos cibercafés—hay más de 22 mil en todo el país—, que funcionan como un ágora posmoderna a la que se va a jugar videogames. Al entrar en un PC Bang, llama la atención que nadie esté en Facebook. Algunos comen salchichas a travésadas por un pincho y toman café. Casi siempre hay algún jugador derrumbado de cansancio sobre el teclado.

Esta es casi la única evasión del estudio para los adolescentes. Abren las 24 horas, tienen zona vip y son baratos: por un dólar la hora, la juventud surcoreana se sumerge de lleno en el mundo virtual, casi siempre a los tiros y misilazos, a veces durante días enteros.

Millones de jóvenes asisten a los PC Bang y compiten. Una ínfima cantidad destaca por su talento adquirido en miles de horas de juego y terminan fichados por equipos profesionales de eSports, que son el “deporte” más popular de Corea del Sur.

Los eSportstars más exitosos ganan hasta 400 mil dólares al año, filman publicidades, salen con supermodelos y son idolatrados como un goleador del Barcelona. Esta élite de eGamers conforma equipos con un coach muy exigente y son financiados por Samsung y SK Telecom. Viven de manera comunitaria en lujosos departamentos y entrenan desde las 10 a.m. a 3 a.m. casi sin parar, 350 días al año.

Los juegos más populares son League of Legends y StarCraft. Las finales se hacen en los estadios olímpico y mundialista de Seúl, donde asisten 40 mil personas a observar feroces combates de cinco contra cinco en pantallas gigantes que explotan en apocalípticos combates. En las tomas en primer plano de estos gladiadores posmodernos se los ve sudando como basquetbolistas con las pulsaciones del corazón a 160, mientras cliclean 500 veces por minuto.

Los jugadores sufren lesiones: dolor de espalda, muñecas y cabeza, insomnio y picos de estrés, y disponen de psicólogos especializados en eSports. Los gladiadores del ciberespacio alcanzan su cumbre durante la adolescencia, sujetos a toda clase de presiones: el negocio de las apuestas ilegales mete la cola. Eso lo supo bien Min Ki, jugador en un equipo, cuyo coach comenzó a exigirles que se dejaran ganar. El 12 de marzo de 2014, el jugador confesó que sus derrotas eran autoprovocadas y al día siguiente se arrojó de un piso 12, con tan buena suerte que cayó sobre un centro de reciclado: se rompió unos cuantos huesos, pero se recuperó como un personaje de videojuego.

El ascenso a la cima de un eSportstar es tan vertiginoso como su caída. A los 25 años, los jugadores suelen tener las neuronas “quemadas”



Norte. Solo se puede jugar a videogames o usar computadoras en el museo estatal.



Sur. Los eSports generan una fiebre masiva con estadios llenos y competidores alienados.

de tanta autoexigencia: el nivel de reflejos y rapidez mental que necesitan ya no les rinde y la mayoría es desechada como un teléfono obsoleto.

Los videojuegos generan su propio accidente: la “intoxicación digital” por sobredosis de internet. La adicción cibernética hace que el paciente no distinga bien la línea de separación entre realidad física y virtual, confundiendo el adentro y afuera de la pantalla. Según el Ministerio de Igualdad de Género y Familia, el 14 por ciento de los adolescentes surcoreanos sufre adicción digital.

El ejemplo extremo de ciberadicción fue el del matrimonio compuesto por Kim Jae-Beom y Kim Yun Jeong, una pareja fanática del juego de roles Prius, en el que se recibe como premio una niña llamada Ánima, a quien le prestaban más atención que a su propia hija. Un día

regresaron al hogar y encontraron a su niña muerta, a causa de la desnutrición. Los policías, que peritaron la escena, declararon que los progenitores no expresaban emociones, como si no fuesen conscientes de nada. Él fue a la cárcel; ella no porque estaba embarazada.

Según el famoso cineasta de Corea del Sur Im Sang-soo, en la península coreana hay dos dinastías: “La Kim en el norte y la Lee, de Samsung en el sur”. En el norte, la desconexión es asfixiante para gran parte de sus ciudadanos, presos en la realidad física; mientras que en el sur, cada vez más gente va quedando atrapada en la realidad virtual.

De un lado y otro del famoso escalón, que cruzaron Kim y Moon, existen sociedades de control y autocontrol, opuestas y complementaria.