
***La transmisión de ideología a través de
los juegos de mesa modernos.
Twilight Struggle y la Guerra Fría como
conflicto.***

Manuel González Cruz.

Palma de Mallorca, a 8 de Diciembre de 2020

04.583 - Treball de fin de grau. Història.

Aula: I

Profesora: Ana Rodríguez Granell

Tutora: Marta Sancho Planas

Universitat Oberta de Catalunya.

Para Noelia y Ana.

ÍNDICE

Resumen, palabras clave y metodología.....	3
Sobre Twilight Struggle.....	5
Los orígenes de Twilight Struggle.....	5
El juego.....	6
El juego como producto cultural.....	9
El juego como actividad cognitiva.....	9
El juego como cultura.....	9
El significado en la cultura.....	10
La cultura popular y la ideología.....	11
Los inicios de los Estudios Culturales.....	12
La Industria Cultural en la cultura de masas.....	13
El juego dentro de la Industria Cultural.....	15
La Guerra Fría.....	16
Relaciones Internacionales.....	23
Las orígenes de la Disciplina de Relaciones Internacionales.....	23
La base de inicio: Realismo.....	24
Las aportaciones transnacionalistas y estructuralistas.....	25
El transnacionalismo.....	26
Los estructuralistas.....	26
Racionalismo como teoría dominante.....	27
La actualidad: nuevas preguntas a viejos temas.....	28
El constructivismo social.....	29
En resumen.....	31
Conclusiones finales.....	33
Bibliografía.....	35
Anexos.....	36

RESUMEN, PALABRAS CLAVE Y METODOLOGÍA

RESUMEN

Los ocasionalmente conocidos como juegos de mesa modernos están en auge. Al menos así lo indican las cifras de venta de la industria: empresas como Hasbro, Asmodee o Games Workshop incrementan cada año sus ventas. Asimismo, sube el número de jugadores y nuevas editoriales, que se refleja en la gran asistencia de público y profesionales a las ferias del ramo. Uno de los juegos más exitosos es *Twilight Struggle*, ideado por Ananda Gupta y Jason Matthews y publicado en el 2005 por la editorial estadounidense GMT.

Con este juego como hilo conductor, este trabajo quiere responder a la cuestión de si es posible transmitir una ideología a través de un juego. *Twilight Struggle* está ambientado de la Guerra Fría, donde se asume que el conflicto es un pilar fundamental en ese proceso. Sin embargo, cabe preguntarse si la desconfianza y el enfrentamiento es la una forma de entender el desarrollo de un sistema internacional y si esta simbología tiene la capacidad suficiente para ejercer algún tipo de influencia en los jugadores.

Palabras clave: Guerra Fría, Industria Cultural, Sistema Internacional, Sociedad Internacional, Juegos de mesa.

METODOLOGÍA

El procedimiento que este trabajo aspira a seguir es similar al uso que hace Fitzpatrick (2018, 78) del concepto de paradigma formulado por Thomas Kuhn. En este artículo, se afirma que una parte del desarrollo de las ciencias sociales actuales se puede focalizar en el estudio de cambios de puntos de vista más que en ser descriptivos o disruptivos. Siguiendo este camino, en las siguientes páginas se quiere realizar un análisis crítico de los documentos propuestos mediante la metodología cualitativa: formulación de una hipótesis y búsqueda de respuestas a través de los fundamentos del procedimiento hermenéutico.

La satisfacción del supuesto se basará en las disciplinas de Relaciones Internacionales, Historia Contemporánea, Antropología, Psicología, Pensamiento Filosófico Contemporáneo y Estudios Culturales. Se adjuntan dos anexos: el primero añade una serie referencias

económicas de la industria de los juegos de mesa; el segundo añade tres ligeros apuntes sobre otros juegos y la obra de Don Alfonso X el Sabio.

SOBRE TWILIGHT STRUGGLE

LOS ORÍGENES DE TWILIGHT STRUGGLE

Los juegos de mesa modernos están de moda. Lo cierto es que ha aumentado su importancia y ventas dentro del sector industrial (cfr. Anexo I). Algunos, como el periodista y escritor Michael J. Gaynor (2018) consideran que, en parte, este crecimiento es el resultado de la gran evolución que han experimentado en los últimos años. Son productos ofrecen retos mucho más interesantes que otros juegos de mesa modernos como el conocido *Monopoly*.

La idea original de Ananda Gupta y Jason Matthews a la hora de crear *Twilight Struggle* era diseñar un juego que se adaptara a sus necesidades de seres adultos. Los compromisos familiares y laborales habían provocado que los tiempos en los que se podían permitir pasar ocho horas en una sola partida quedaran atrás. El juego debía tener una duración comedida. Además, querían usar una mecánica específica como son las cartas y los puntos de influencia. Esta combinación, según ellos mismos dicen, es idónea para representar juegos de conflictos con una importante carga política. (Matthews y Gupta, 2013: 34)

En un primer momento consideraron tratar la Guerra Civil Española, pero dada su complejidad prefirieron centrarse en otro conflicto que les fuera más familiar: la Guerra Fría. Así que tomaron como premisa principal que en esa época solo existían dos superpotencias capaces de modelar la política internacional a su antojo. En el mejor de los casos los demás actores se limitarían a ser peones en sus manos; en el peor, se convierten en lugares de batalla donde estos actores dirimen sus diferencias (Matthews y Gupta, 2013: 3).

La tensión y el flujo de juego entre los dos jugadores se consigue a través de la elección de cómo y qué carta de la mano se jugará: una gestión de crisis, donde cada oponente debe anticiparse a lo que hará en contrario (Gupta, 2011). "*Utilizamos el término juego de forma totalmente consciente. Twilight Struggle no pretende ser más de lo que es. Allí donde la jugabilidad y el realismo entraron en conflicto, siempre optamos por la jugabilidad.*" (Matthews y Gupta, 2013: 34). Son, por tanto, conscientes de que algunas de las lógicas representadas son erróneas o que se transfiguran para que sea adapten a la jugabilidad. Indican como ejemplo el "efecto

dominó”: en el juego es una mecánica esencial para lograr la victoria. En la realidad es una visión demasiado rudimentaria para explicar las relaciones entre los países de ideología comunista.

EL JUEGO

*Twilight Struggle*¹ es un juego de mesa donde dos jugadores encarnan a las grandes superpotencias de la Guerra Fría: los Estados Unidos y la URSS. Uno de ellos debe conseguir la suficiente influencia a nivel mundial para alzarse como vencedor; sin provocar en el proceso un enfrentamiento nuclear. La mecánica fundamental se basa en el juego alternativo de cartas, que a su vez permiten colocar fichas de influencia en un tablero (cf. Fig. 1) que representa el mapa mundial.



Fig.1: Detalle² del Tablero.

Según indican las reglas (Matthews y Gupta, 2013), la victoria se puede conseguir de varias maneras. La más habitual es por medio de puntos de victoria: el sistema usa una escala compartida para ambos jugadores, con dos extremos simétricos marcados con un valor de veinte puntos. Cuando uno de los dos llega a ese extremo se proclama vencedor. Otras dos

¹ Se puede consultar una ficha más exhaustiva del juego en: <https://boardgamegeek.com/boardgame/12333/twilight-struggle>

² Todas las imágenes del juego, obra del ilustrador barcelonés Chechu Nieto, han sido extraídas del manual del juego.

maneras de ganar son controlando³ Europa y jugando al final de esa ronda una carta de puntuación de ese continente o aquel que posea el marcador de puntos en su parte de la escala al finalizar las tres rondas. Ambos pierden si se desata la guerra nuclear.

Según la edición, el juego usa un mazo de 110 cartas (cf. Fig. 2) con dos usos excluyentes: un evento o puntos de operación. Una de las principales decisiones que deberán tomar los jugadores será no solo elegir qué carta jugar de su mano, sino también decidir cuál de las dos opciones que ofrece usará en ese momento. Este mazo de cartas está dividido en tres eras (Guerra Inicial, Media y Final) que se van añadiendo a medida que transcurre la partida. Y aunque no existe una secuencia marcada a la hora de jugar eventos, el uso de alguno de ellos está condicionado a ciertos requisitos que suceden en la partida. Por ejemplo, el evento descrito en la carta "Disturbios en europa del este" tiene efectos diferentes si se juega durante la guerra inicial o media que si se hace en la guerra tardía.



Fig. 2: Detalle de carta

La decisión de jugar un evento o los puntos de operación se traducen en influir en el posicionamiento ideológico de los demás países. No están todos representados en el mapa y sus conexiones tampoco se rigen de manera estrictamente geográfica, sino más bien siguiendo una situación política (cf. Fig. 3). Además, cada uno tiene un número de estabilidad, que indica la influencia que debe alguna de las dos superpotencias como mínimo para tenerlos bajo su esfera de control. Para reducir la influencia del enemigo, los jugadores podrán organizar golpes de estado o acciones de realineamiento con la intención de cambiar la composición de un gobierno y reducir la influencia del rival.

³ Es un término del juego, que diferencia entre *control*, *dominio*, y *presencia*.



Fig. 3: Detalle de los marcadores de país.

El resto de potencias, países y otros actores ven limitada su presencia a eventos en las cartas o a ser los lugares donde se posiciona influencia. La única excepción en este sentido es China: no es un país que se pueda controlar y su carta va pasando de un jugador a otro a medida que se juega. Para finalizar, además de todo lo anterior, hay dos marcadores que los jugadores deben tener en cuenta: el nivel de *DEFCON* y el de Carrera Espacial. El primero representa el nivel de tensión militar entre ambos de tal manera que si se alcanza la quinta casilla ambos pierden. El segundo aporta ventajas durante el juego y puntos de victoria adicionales al final de la partida.

EL JUEGO COMO PRODUCTO CULTURAL

EL JUEGO COMO ACTIVIDAD COGNITIVA

Generalmente, el concepto de juego aparece asociado a la actividad infantil. Autores tan paradigmáticos como Piaget o Vygotski destacaron su importancia en el desarrollo cognitivo de los niños. Para el primero, los cambios en las acciones hacia un juego simbólico se inician en el último estadio del periodo sensorio-motriz con la función simbólica. A través de la experiencia, se produce una asimilación en la que el niño distorsiona el objeto, vaciándolo de significado y le otorga un nuevo significante: deja de lado las relaciones objetivas por las propias subjetivas. El símbolo, ese nuevo significante, es producto del pensamiento individual y consecuencia de convertirse en una representación mental de una situación que no se produce en la realidad (Montealegre, 2014).

En cambio Vygotski considera que el juego es la realización imaginaria de necesidades (entendidas en un sentido amplio, desde impulsos hasta otros tipos de intereses) que no pueden ser satisfechos inmediatamente. En estos impulsos afectivos que no pueden realizarse en un momento determinado es donde se encuentra el germen de la situación imaginaria: el niño comienza a jugar según sus motivos internos, no surgen expresamente de los objetos externos.

Esto implica que el niño determinará su conducta en el juego según unas normas propias al sentido de esa situación concreta: en ese momento el significado del objeto pasa a ser lo importante. Mientras que el niño requiere que el objeto tenga cierta relación con el nuevo significado, el adulto tiene ya la capacidad de hacerlo dominante de forma absoluta sin que requiera de una asociación previa (Montealegre, 2014).

EL JUEGO COMO CULTURA

Desde concepciones epistemológicas diferentes, ambas teorías indican que tanto en niños como adultos se puede considerar el juego como una actividad cognitiva en las que las ideas son extraídas de su entorno original para usarlas en otro diferente (Bohannon, 2010: 208). De esta manera se pueden desarrollar sin los límites y las cargas asociadas al contexto original. El juego no es una actividad exclusiva del ser humano: los estudios de esta actividad en animales

parecen demostrar que también sustituyen del significado de los actos en un juego según la situación por otros nuevos, no solo para él mismo, sino también para los que le rodean. Por medio de gestos, de signos comprendidos por los animales implicados, se indica esta sustitución. En seres humanos, Karl Groos apunta que esta acción simulada es un lugar para practicar las habilidades que le pueda permitir sobrevivir más adelante en un entorno real (Bohannon, 2010: 208).

Aunque Huizinga considera que el concepto de juego es anterior al de cultura, destaca como un factor cultural su aspecto lúdico: “*Sólo (sic) puede ser factor cultural en la medida en que contenga un elemento social*” (Huizinga, 214: 23). El ser humano usa este elemento social para culturizar el juego. Lo que aprende no es tan solo a sobrevivir, sino también a manipular la cultura. Esta liberación de las ideas de su entorno original puede desembocar en otros propósitos creativos como sucede en el arte. Todo ello en un lugar común donde puedan ser comprendidas, usadas como herramientas para cuestionar formas preestablecidas o, si es preciso, tratar otros asuntos más serios (Bohannon, 2010: 209).

Marvin Harris (2013: 425) también relaciona el juego con el aspecto agradable de realizar una actividad, escapando de sus funciones meramente utilitarias. Como en el arte, el juego es una conducta de exploración de nuevas propuestas en un entorno protegido. Mientras que tarea del artista es la de replicar y comunicar formas preexistentes con un añadido creativo gracias a la existencia de una cultura compartida (Harris 2013: 428), el juego es considerado como un símbolo en la medida que tiene un significado diferente según un entorno cultural común.

EL SIGNIFICADO EN LA CULTURA

El significado es la esencia de la culturización (Bohannon, 2010: 194) y puede ser expresado como un lenguaje, signos o como arte. Al estar elaborados puede adquirir la forma de doctrinas y convertirse en la base de una moral o en un vehículo de transmisión de abstracciones, incluidas las que no aparecen en la realidad objetiva.

Comprender el significado es captar la importancia de los símbolos y del lenguaje. El poder de los símbolos en la comunicación humana es fundamental, dado que es la herramienta común a la que un grupo de personas le ha asignado un significado arbitrario para cumplir esa tarea. La cultura es comprendida plenamente por el ser humano cuando asume la relación entre el símbolo con la sensación al usarlo (Bohannon, 2010: 195).

Los símbolos son complejos porque pueden abarcar muchos significados. Pero en este punto es donde reside la base de su paradójica importancia, dado que permiten convertir esos múltiples contextos en algo sencillo a la hora de intercambiar ideas. Si se comprende la lengua, los gestos y la cultura que generan estos símbolos, se puede acceder a un tipo de comunicación de alto contexto, donde es posible llegar a un punto en el que las suposiciones comunes son tales que casi no sea preciso ni decir ni añadir nada a lo dicho (Bohannan, 2010: 197).

LA CULTURA POPULAR Y LA IDEOLOGÍA

Los seres humanos tienen una cualidad más allá de la materia de la que están hechos o del sistema que forma la vida, y es lo que denominamos cultura. A pesar de que es un rasgo compartido con otros animales, la cultura es el auténtico fondo de la sociedad humana (Bohannan, 2010: 11). La cultura es un todo complejo, que incluye la conducta, que es aprendido de manera social. (Harris 2013: 28).

Se puede definir a la cultura también como la capacidad para usar herramientas y símbolos (Bohannan, 2010: 22). Algunas de sus características más destacables son que es aprendida, que mediatizan toda la actividad humana, que es el medio de las relaciones sociales y que puede ser considerada como una serie de símbolos (Bohannan, 2010: 14).

Esta capacidad se produce de tres maneras en la sociedad humana: como un proceso de desarrollo intelectual, espiritual y estético, como un modo de vida específico o las obras y prácticas eminentemente artísticas cuya función principal sea tener un significado. El estudio cultural, y más concretamente el de la cultura popular, se entiende según los dos últimos: los hábitos vividos como práctica cultural y los textos y acciones culturales (Storey, 2002: 14).

Este estudio cultural se construye según un compromiso teórico adoptado previamente. La idea de cultura popular puede considerarse entonces como un concepto vacío en sí mismo, no por carencia de significado, sino porque se define siempre en contraste con otras categorías culturales. Es decir, que se significa según el contexto en el que se use (Storey, 2002: 32).

La elección de con *qué* se contrasta es lo que aporta el tono político específico (Storey, 2002: 32). Por esta razón, el estudio de la cultura popular trasciende a la sencilla discusión sobre el ocio y el entretenimiento. Cuando se introduce la noción de ideología, la política

entra en juego: se transforma en un terreno marcado por las relaciones de poder (Storey, 2002: 15).

Las diversas definiciones de la cultura popular contemporánea tienen en común que consideran su inicio en los procesos de industrialización y urbanización. Estos a su vez son los que facilitan el terreno para que la economía de mercado capitalista se desarrolle plenamente. Las relaciones culturales de épocas previas se dividían en una cultura compartida, en mayor o menor medida, por todas las clases sociales y otra producida y consumida por las élites dominantes.

La industrialización también cambia las relaciones entre los trabajadores y los empresarios: ya no hay una obligación mutua, sino que el único nexo de unión que queda es el monetario. A su vez, la urbanización crea una separación residencial de clases sociales. Por último, el temor a que se extienda las ideas de la Revolución Francesa anima a que se tomen medidas extremas. Estos tres factores crean un nuevo espacio cultural a partir del siglo XIX alejado de los patrones de la cultura común anterior (Storey, 2002: 19).

Dado que los debates sobre los criterios absolutos de la cultura popular solo conducen a interminables discusiones sin un desenlace explicativo universal, es quizás más provechoso reconocer que este tipo de cuestiones se responden solo en contextos específicos y fundamentados. Los estudios culturales no hacen juicios de valor sobre las cualidades de los productos, sino que analizan qué hacen los consumidores con ellos.

Los gustos no determinan la política, dado que son entidades separadas. Todos los humanos son capaces de participar en la cultura con el mero hecho de seleccionar y crear significados. Aunque exista una política ligada a los significados, no es menos cierto que existen variaciones entre versiones de la realidad y que dada una de ellas puede requerir de una política distinta. Por ejemplo, que el consumo tenga como cualidad la capacidad de ser pasivo no implica que sea la condición necesaria para practicarlo (Storey, 2002: 277).

LOS INICIOS DE LOS ESTUDIOS CULTURALES

Uno de los iniciadores de los análisis de Cultura Popular en la época moderna es Matthew Arnold. Aunque su concepción de arte como aquello mejor pensado y realizado a lo largo de toda la historia es poco adecuada para los tiempos actuales, es interesante considerar su

concepción de cultura. A su entender, es un cuerpo de conocimiento que tiene como preocupación que prevalezca la razón. Tal y como cita la *Encyclopaedia Britannica*¹:

Culture, as "the study of perfection," is opposed to the prevalent "anarchy" of a new democracy without standards and without a sense of direction. By "turning a stream of fresh thought upon our stock notions and habits," culture seeks to make "reason and the will of God prevail."

Aunque no emplea el término "cultura popular", si que lo usa como sinónimo el de *anarquía*, entendido aquí como un movimiento subversivo en contra de la autoridad establecida. Es por tanto un concepto político, dado que la cultura sirve para controlar a la masa de ciudadanos. Arnold publica su primer estudio *Essays in Criticism* en 1865, en plena vorágine de cambios sociales y políticos, como la concesión del voto a los varones de clase trabajadora. La cultura popular no sería más que un reflejo del declive cultural que él siente que le rodea (Storey, 2002: 40).

Un siglo después, a mediados de 1970, existe un consenso sobre la autoridad política y cultural de los Estados Unidos. Siguiendo una línea similar a la anterior, se puede considerar que la cultura de masas viene impuesta según los intereses de los más poderosos, surgido de los debates entre los intelectuales afines a esas posiciones. (Storey, 2002: 50).

LA INDUSTRIA CULTURAL EN LA CULTURA DE MASAS

El análisis marxista es explícitamente político, dado que tiene como objetivo provocar un cambio social y de sistema productivo. En un primer término, insiste en que las prácticas y los textos culturales deben ser analizados en relación con sus condiciones históricas de producción. Estas condiciones están construidas por el desarrollo de la base y una superestructura, alrededor de un modelo de producción, determinado por su forma política, social y cultural.

La base se forma por la combinación entre las fuerzas de producción (como los materiales o la capacidad de los trabajadores) y las relaciones de producción (las vinculaciones entre los implicados en la fabricación). La superestructura, desarrollada según un modo de producción específico, consiste en las instituciones y las formas de conciencia social que genera. Las relaciones entre ambas es recíproca: la superestructura legitima a la base, y esta condiciona a la primera (Storey, 2002: 137).

¹ <https://www.britannica.com/biography/Matthew-Arnold/Arnold-as-critic>

Theodor Adorno y Max Horkheimer (citados por Storey, 2002: 141). siguen esta corriente de compromiso social. Si Matthew Arnold consideraba que la cultura popular era una amenaza para la autoridad social, ellos afirman todo lo contrario, que esta cultura popular mantiene la autoridad y su estructura social. La Industria Cultural es la herramienta que el sistema emplea para controlar a las masas. Su cometido es crear bienes culturales para esta sociedad de masas, gracias a sus dos características definitorias: son productos homogéneos y totalmente predecibles.

La Industria Cultural desanima al ser humano a considerar más allá de lo presente, con una evidente atrofia de su capacidad política. Devalúa a la que denominan *cultura autentica*, convirtiéndola en un producto cuya intención y función ha sido adulterada: de ser el estandarte en contra del *statu quo*, ahora se ha convertido en uno de sus pilares principales. Además, se le ha agregado una nueva función: la de regir el ocio del mismo modo que la industrialización ha organizado el tiempo de trabajo.

La *cultura autentica* actuaría como sustituta de la religión en tiempos anteriores: tomaría la función utópica de mantener el deseo de un mundo mejor más allá del actual. Sin embargo, la Industria Cultural y sus productos erosionan lo que queda del antagonismo entre la cultura y realidad social.

Esta dramática visión de la cultura no es compartida por todos los deudores de la Escuela de Frankfurt, en especial en lo relativo al papel pasivo atribuido al consumidor. Walter Benjamin no concibe la Industria Cultural como un camino hacia el desastre sino que los mismos cambios que está fomentando el capitalismo acabará por hacer posible su abolición. Cambia el lugar donde Adorno y Horkheimer sitúan al significado: lo traslada desde el proceso de producción al momento del consumo. La obra de arte pierde ese aura que se la supone, dado que nos encontramos en un momento donde la reproducción técnica puede llevar a la copia a situaciones a las que nunca podría llegar el original. (Storey, 2002: 141)

Las Industrias Culturales producen un tipo de bien que se caracteriza por circular simultáneamente en dos tipos de economía: la financiera y la cultural. La primera fija el valor en el proceso de fabricación, consumo y, especialmente, en el intercambio. Sin embargo, la segunda se centra en el uso que le proporciona el comprador y en el hecho de que su papel no se limita a ser el receptor final. El consumidor derriba la barrera que le separa del productor y crea nuevos usos y significados, que pueden muy bien no ser compatibles con los que se tenían en mente por parte de los autores a la hora de diseñarlos. La cultura popular

transforma el terreno común en un campo de batalla, donde la incorporación de los significados originales pugna con la resistencia de crear unos nuevos (Storey, 2002: 308).

EL JUEGO DENTRO DE LA INDUSTRIA CULTURAL

La expresión "industria" no debe tomarse literalmente, sino que se refiere a la estandarización de la cultura y a la racionalización de sus técnicas de distribución, pero no estrictamente al proceso de producción (Adorno, citado por Mato, 2009: 78). Así, todas las industrias pueden considerarse como culturales, dado que actualmente fabrican productos que, además de tener una utilidad práctica, son socialmente y simbólicamente significativos.

La Industria Cultural debe diferenciarse de la idea de arte popular; dado que sus productos son diseñados según un plan más o menos establecido para ser consumidos. Pero esto no excluye que el consumidor sea capaz de agregarle su propio sentido independiente de la intención original. Son consumidos para satisfacer una necesidad (que bien puede ser una función vital de supervivencia como la necesidad de entretenimiento), y con arreglo a sus sensibilidades y valores particulares.

Pueden existir actividades industriales con un peso más significativo en la Industria Cultural, pero ello no implica negar la dimensión simbólica de otras industrias, o papel del consumidor a la hora de apropiarse de esos productos según sus propias percepciones. Para referir la importancia de los juegos de mesa a la hora de producir un sentido y justificar su inclusión dentro de la Industria Cultural, es necesario hacerlo en un contexto específico de cómo se juega con ellos. Los juegos no solo son concebidos para satisfacer una necesidad (como el entretenimiento), sino que también se producen según una interpretación del mundo particular y son usados con las sensibilidades propias del consumidor (Mato, 2009: 78).

LA GUERRA FRÍA

CONCEPTO Y EVOLUCIÓN

A pesar de que el siglo XX se inicia con el dominio eminentemente europeo, ya hay indicios de cambio de poder. En el Pacífico ya compartía su hegemonía con los Estados Unidos y Japón. La Segunda Guerra Mundial, con sus devastadores efectos, provoca la cesión efectiva del poder y la transformación de un sistema hecho a medida de los europeos a un sistema de orden realmente mundial, donde dos superpotencias imponen sus intereses a nivel global (Barbé, 2017: 264).

Según Juan Carlos Pereira (2008: 448), una de las maneras más simples de definir la Guerra Fría es como un enfrentamiento directo pero no bélico entre dos superpotencias que ostentan la supremacía y que generó un nuevo sistema de relaciones internacionales denominado sistema bipolar flexible. Ambos estados son los únicos que disponen al finalizar la Segunda guerra Mundial de los recursos necesarios para trasladar sus intereses al ámbito internacional. La muestra más evidente es la cantidad de armamento nuclear que son capaces de producir.

En este sistema bipolar, las superpotencias distinguen entre “aliados” y “enemigos”, además de unas zonas de influencia bien delimitadas, donde no se permite bajo ningún concepto las anomalías políticas ni ideológicas. En los momentos en los que no se respetan estas zonas es cuando se producen los momentos de máxima tensión y el estallido de conflictos. Además de los Estados Unidos y la URSS, la ONU también actúa como el tercer representante internacional preponderante. Se crea con la intención de amortiguar la tensión entre los anteriores y evitar un nuevo enfrentamiento a escala mundial.

Los demás estados no tienen la posibilidad de declararse como neutrales si no es con el beneplácito de ambas superpotencias. Aunque a la larga, este enfrentamiento redundará en sistemas militares cada vez más complejos y extensos (como la OTAN y el Pacto de Varsovia) siempre estará controlado por políticos y el sector civil de los gobiernos (Pereira, 2008: 448).

Pereira (2008: 448) marca el inicio de la tensión bipolar en el año 1947, con las iniciativas de la Doctrina Truman de los estadounidenses y su réplica soviética, la *Kominform*. Su

evolución viene marcada por cuatro ciclos, iniciados con cierta distensión que escala hasta un conflicto, marcando el fin de cada uno: la Guerra de Corea en el año 1953, la crisis de los misiles de Cuba en 1962, la guerra de Vietnam en 1973 y, por último, el conflicto de Afganistán en 1989 y las revoluciones en el este de Europa a principios de los años 90 marcaría el inicio del fin de todo el periodo.

CARACTERÍSTICAS

Barbé (2017: 264) ajusta el orden internacional creado por las superpotencias desde a dos realidades: es un sistema cerrado donde los demás actores no tienen más margen que el que le proporcionan estas y, al mismo tiempo, es un sistema que debe absorber a los nuevos actores que afectan a su equilibrio de poder.

La estrechez de oportunidades es la consecuencia de la polarización del poder entorno a la Unión Soviética y los Estados Unidos. Gracias a su autoridad y recursos militares crean en sus respectivas esferas de influencia un sistema adecuado a sus propios intereses: aislados sobre sí mismos en términos ideológicos y geográficos, donde no tienen cabida el tradicional sistema de alianzas entre países.

Tras la victoria en 1945, el pacto entre los Aliados deja de tener sentido. Esta alianza había surgido de un sistema internacional anterior, el de entreguerras, que era el ejemplo clásico del enfrentamiento entre tres bloques (comunismo, liberalismo y fascismo). Tampoco es de extrañar, por tanto, que la contienda acabe con una conferencia donde se establecen las bases de un hipotético nuevo sistema consensuado por los vencedores. Son las conferencias que se celebran durante la guerra las que toman el papel de establecer *de facto* las futuras esferas de influencia.

Una de las diferencias fundamentales de este sistema bipolar con los anteriores es que se basa en una enemistad ideológica sin un orden consensuado. Las diferencias entre ambos bloques se produce en la interpretación de un punto fundamental en los Acuerdos de Yalta: la colaboración de los tres aliados para celebrar elecciones libre en Europa. Las diferentes interpretaciones de lo que es la democracia impide la posibilidad de una actuación común.

Se puede decir (Barbé, 2017: 264) que el sistema es el resultado de la conjunción de dos subsistemas, cada uno con su propia lógica. Los Estados Unidos toman la iniciativa y lideran un sistema donde hacen primar sus intereses, en especial en el ámbito económico. La URSS por

su parte reproduce en su zona de influencia la lógica imperial clásica, de imposición de gobiernos afines y ocupación militar.

La ONU por su parte es el marco referente en el que se deberían resolver las diferencias en la sociedad internacional del momento. La realidad es que se encuentra paralizada por dos importantes detalles: el derecho a veto de los cinco componentes del Consejo de Seguridad y que las superpotencias abordan sus problemas sin su intermediación..

Así y todo, la ONU se usa como instrumento de desarrollo y ayuda a los nuevos estados surgidos tras el proceso de descolonización. Eso permite crear una estructura donde los países africanos y asiáticos se apoyan para incorporarse a los foros internacionales a medida que logran su independencia de la metrópoli.

Al sistema multinacional paralizado por el Consejo de Seguridad y la bilateralidad de las relaciones entre superpotencias se añade una tercera lectura del sistema internacional en clave unipolar; de nuevo bajo el liderazgo estadounidense. Y es que, a pesar de no ser la única, su preponderancia económica es incontestable. La economía planificada soviética no puede competir; por propia definición, en ese campo.

Por último, hay que destacar el papel de la opinión informada en los países democráticos. Desde mediados de siglo XX se considera intolerable el sistema colonial, al igual que sucedió un siglo anterior con la esclavitud. La inclusión en el sistema de nuevos estados produce la introducción de nuevas lógicas, que se reflejan en el espíritu de la conferencia de Bandung de 1955. Es un rechazo pleno a las lógicas Yalta: descolonización, neutralismo y coexistencia pacífica frente a la política de las superpotencias.

El orden internacional en ese momento es complejo: unipolar en lo económico, bipolar en el ámbito diplomático y multipolar por la incorporación de nuevos países. A pesar de todo, y a causa de la independencia recién adquirida se convierten en ortodoxos defensores del sistema en materia institucional y de soberanía. Sobre este orden establecido se explica por dos fracturas (*cleavages*), cuya erosión provoca su final (Barbé, 2017: 264).

LA LÓGICA DEL SISTEMA BIPOLAR Y SU FINAL

Esther Barbé (2017: 276) describe la dinámica bipolar entre dos tendencias de signo opuesto: la globalización de las preocupaciones internacionales (amenaza de las armas nucleares o la integración económica de Bretton Woods) y la fragmentación de los mismos (resistencia a una cultura global o aumento del número de estados). Los elementos de

cambio están asociados a estas dos tendencias y a la agrupación de estados formadas alrededor de cada superpotencia, conformando fracturas (*cleavages*) en el seno de la sociedad internacional.

La noción de fractura en el sistema internacional se usa para analizar como estas asociaciones comparten unos intereses comunes, formando grupos con políticas que se distinguen en confrontación con las de otro grupo. A pesar de la heterogeneidad de miembros y de sus intereses en las Naciones Unidas, la autora identifica principalmente dos: para describir como evoluciona el sistema internacional. La primera es la fractura este-oeste, donde cada grupo se organizan entorno a una serie de estrategias de oposición en todos los terrenos (social, político y económico) a partir de dos bases ideológicas diferenciadas: el marxismo y el liberalismo.

Fractura entre el este y el oeste. A pesar de afectar al conjunto del sistema internacional, donde realmente se explica esta fractura como tal es en el escenario europeo (Barbé, 2017: 277). Los dos grupos ideológicos reproducen de manera simétrica sus instituciones de contención de uno contra el otro. Sin embargo, no se trata de un sistema impenetrable. Esta fractura acaba diluyéndose por tres fenómenos: las relaciones entre las superpotencias, la erosión de su liderazgo en sus correspondientes bloques y la creación de relaciones europeas al margen de ellos.

Las relaciones entre los Estados Unidos y la URSS evolucionan en relación con el control del armamento nuclear. La crisis de los misiles de Cuba en 1962 convence a ambos de que la lógica basada en ese armamento requiere de unas reglas bien establecidas. Así, desde 1963 se suceden grandes encuentros como los acuerdos *SALT*. Esto produce que a medio plazo disminuya su aura de guardianes de un sistema bipolar.

En cada bloque surgen movimientos en contra del liderazgo de las superpotencias: mientras que en el bloque de los EEUU se desarrollan habitualmente de manera pacífica, en la URSS se apaciguan generalmente por medio de la fuerza militar. Si Francia es *l'enfant terrible* en el ámbito diplomático para los americanos, los soviéticos pierden la capacidad de influenciar en China.

En Europa surge una red de contactos que une el este con el oeste, rompiendo el pretendido aislacionismo entre bloques. La *Ostpolitik* de Willy Brandt en Alemania y la CSCE (Conferencia sobre Seguridad y Cooperación en Europa) son los dos puntos clave en esta

red. Tampoco hay que olvidar las actividades de la CE fuera y dentro del continente, que son el reflejo del proceso de transformación de la naturaleza del poder durante la Guerra Fría. En los años 70 la CE es percibida como una anomalía dentro del sistema bipolar y se la califica como potencia civil. Así se separa la noción de potencia de la capacidad militar y se toma más como capacidad de influencia y autoridad en el sistema. Se refiere al concepto de *poder suave*, que se ajusta más para describir el control sobre finanzas y comunicaciones, al menos tan importante que el clásico de las armas, referido como *poder duro*.

La fractura este-oeste se hace evidente al finalizar este periodo para cada superpotencia. Los Estados Unidos son los únicos a los que se les considera como importantes en ambos tipos de poder, pero a diferencia de 1945 ya no son una de las dos potencias exclusivas.

En el ámbito soviético, las consecuencias evidencian que la fractura era aún mayor. Las limitaciones económicas para mantenerse dentro de la lógica unipolar hacen que Gorbachov lleve a la URSS hacia un nuevo papel con dos actuaciones: en primer lugar separa la lógica de la ideología de las relaciones internacionales, atentando contra una de las fracturas en la que se basa el sistema. Las nuevas características del modelo internacional de relaciones se orienta hacia una concepción global de seguridad, más preocupada por otros problemas, como los medioambientales o la reducción de armamento nuclear. En segundo lugar, acepta la realidad vigente y acaba integrándose en el sistema económico del resto del mundo. (Barbé, 2017: 277)

Fractura centro-periferia. Si en la fractura anterior era relativamente fácil identificar los bandos, en esta nos encontramos con unos componentes más heterogéneos y un escenario de actuación dividido en varias escenas, como son la económica, cultural, política o religiosa (Barbé, 2017: 284).

En cuanto a la terminología usada, el concepto de centro se usa como sinónimo de núcleo dominante en la economía capitalista. Respecto al de periferia, hay una cierta ambivalencia con el de Tercer Mundo. Tras el final de la Guerra Fría, dejaría de tener el sentido asociado al desaparecido Segundo Mundo (los países de la esfera soviética) para denominar a un grupo muy heterogéneo. Su composición estaría formada por aquellos estados más débiles que operan dentro del marco establecido por el centro. Por último se añade a la semiperiferia, que define a aquellos estados algo más desarrollados con aspiraciones a formar parte del centro.

A efectos analíticos, se presta atención a los escenarios político y cultural, aunque realmente se solapan en diversos puntos, en especial cuando se busca unos objetivos políticos concretos. La dimensión económica enfrenta a dos bloques, los que desean mantener el régimen económico mundial y los que quieren modificarlo. La fractura centro-periferia se presenta como la originada por la división internacional del trabajo y el control de la interdependencia de los mercados internacionales. Las crisis del petróleo de 1973 y la de 1979-80 tiene un doble efecto en la periferia: aunque en un principio la actitud de la OPEP es percibida como un triunfo, a la larga las economías más potentes se reorganizan de tal manera que deprecian aún más las cuentas de estos países más desfavorecidos.

El resultado es que ante esta situación, la periferia desaparece como fuerza unida y surge un cuarto mundo aún más pobre. El pragmatismo económico sustituye a la voluntad política de organizarse como fuerza activa y el deseo de multilateralismo cede el paso a un ansia de bilateralismo para resolver las deudas.

En el ámbito cultural, es preferible seguir usando la terminología de Tercer Mundo, ya que refleja las voluntades políticas de aquellos pueblos y estados que no asumen una identidad con los dos primeros. La fractura en este caso se genera por la extensión, y en algunos casos por la imposición, de modelos y sistemas culturales occidentales y la resistencia de los pueblos no europeos con el deseo de acabar con los últimos lazos coloniales y de control de la antigua metrópoli.

La conferencia de Bandung y el movimiento de No Alineados es la muestra de la voluntad de estos países de participar en el sistema internacional y protestar contra los efectos de la Guerra Fría en sus territorios. Sin embargo, la injerencia de China o la URSS, la desaparición de sus líderes carismáticos y de los puntos de consenso hace que vaya perdiendo fuerza. El recurso de la identidad religiosa, como el islam, contra la modernización de tipo europeo es otro claro ejemplo: condiciona su trayectoria política, se postula como resistencia contra el dominio cultural occidental y aglutina la voluntad de autonomía de una parte de esta periferia. (Barbé, 2017: 284)

Ambas fracturas han dejado de ser las líneas que definían el sistema internacional. Se han erosionado de tal manera que han dado paso a un sistema más complejo, fragmentado, con problemas cada vez más globales. Un lugar donde la estructura de poder es cada vez más

difícil de identificar a casa de los múltiples planos que abarca y las diferentes formas que adopta (Barbé, 2017: 276).

RELACIONES INTERNACIONALES

LAS ORÍGENES DE LA DISCIPLINA DE RELACIONES INTERNACIONALES

Las Relaciones Internacionales es una disciplina de reciente creación. A pesar de que el estudio de las relaciones entre pueblos se puede remontar hasta Tucídides, se suele indicar como su inicio académico la creación de la cátedra Woodrow Wilson de Relaciones Internacionales en la Universidad de Gales en el año 1919 (Barbé, 2016: 27). Su preocupación sustancial es la de buscar soluciones a los conflictos entre los actores de la sociedad internacional teniendo en cuenta la estructura del sistema del momento analizado. Esto ha provocado que el desarrollo de la disciplina se haya visto condicionado por el panorama de la sociedad internacional desde el siglo XIX en adelante por los cambios a nivel industrial, tecnológico, social, y económico (Palomares, en Pereira 2008: 853).

Todas estas transformaciones han conformado un espíritu dinámico que permite formular soluciones que se amoldan a las problemáticas del momento y crear una particular agenda de investigación. Por todas estas razones se la sitúa en el punto medio de la interacción del medio social y la disciplina científica, con una importante vertiente prescriptiva (Barbé, 2016, 27).

Sus precedentes inmediatos son la historia diplomática y el derecho internacional, que también delimitan de alguna manera su evolución. La primera surge de la tradicional recopilación de tratados para progresar hasta la concienzuda búsqueda de las causas de los conflictos en pleno siglo XX. En el caso del derecho, el término internacional parte de las hipótesis de Jeremy Bentham. El profesor Antonio Truyol añade además a la escuela española del derecho de gentes de los siglos XVI y XVII y a Hugo Grocio como otros orígenes del derecho internacional público. (Barbé, 2016: 31).

Esta dualidad basal proporciona una perspectiva jurídico-normativa donde prima la figura del Estado como actor preponderante y un sistema internacional institucionalizado, amparados ambos en la noción de equilibrio de poder (Pereira, 2009). Es decir, que las hipótesis dominantes se basan en un marcado estadocentrismo que tiende a consolidar un *statu quo* concreto.

Por último, hay que remarcar otro atributo capital de la disciplina: su cualidad prescriptiva. La teoría está orientada a la acción, con la intención no tal solo de explicar los fenómenos, sino también guiar la práctica política, especialmente en los estudios realizados en el ámbito anglosajón. Tanto es así que influyen en gran medida en la estrategia internacional de la administración de los Estados Unidos (Barbé, 2016: 72).

LA BASE DE INICIO: REALISMO

Para lograr una comprensión idónea de la complicada política internacional en la época de la Guerra Fría, es necesario crear un modelo teórico que tenga en cuenta no solo *cómo* y *dónde* encajan las piezas en el sistema, sino también en *por qué* se las considera para formar parte del puzzle. Generalmente (Barbé, 2016: 56) se habla de dos paradigmas de origen: el realista y el idealista. La unión y la crítica de ambos desemboca en la década de los ochenta del siglo XX en diferentes teorías que debaten diferencias ontológicas (cómo se concibe la realidad) y epistemológicas (los métodos del conocimiento científico usado). El resultado es un nuevo paradigma realista y dos más, el transnacionalista y el estructuralista. Es preciso detenerse más detenidamente en el primero, dado que es el que llevará, al asociarlo con los otros dos, hacia la teoría dominante racionalista.

El paradigma realista centraliza su descripción de las relaciones internacionales en tratarlas como un estado de guerra constante entre todos sus integrantes y donde los intereses de cada estado excluyen al del resto. Muy similar a un juego de suma cero: lo que gana uno lo pierden otros. La actividad definitoria es la guerra, donde la paz es el periodo de recuperación entre ellas (Barbé, 2016: 44).

El estado es el principal y casi único actor en la escena de la sociedad internacional. Está libre de toda prescripción moral o legal, rigiéndose por sus propios objetivos en este ámbito. La única limitación impuesta es la ética que él mismo se quiera exigir. No significa que actúen con temeridad, sino más bien al contrario: el principio de conducta es el de prudencia y cálculo a la hora de tomar decisiones. Respecto a los acuerdos que se firmen con otros estados, serán respetados en la medida que cumplan con el interés propio (Barbé, 2016: 45).

El fracaso de los valores del periodo de entreguerras se evidencia con la Segunda Guerra Mundial el espíritu de la Conferencia de Yalta, y crean las condiciones óptimas para que se imponga la escuela tradicional de la Realpolitik. Los realistas arremeten contra la imagen de armonía de intereses y seguridad colectiva. No se ajusta para explicar los nuevos problemas

generados por la Guerra Fría: lucha entre unas inéditas superpotencias y carrera de armamentística que pone en peligro el futuro de la humanidad (Barbé, 2016: 61).

El realismo se considera en un primer momento como el paradigma más apropiado para definir el periodo de la Guerra Fría. El exponente de referencia es Hans Morgenthau, que elabora una teoría de la política internacional que denomina *principios de realismo político*. Está dirigida a orientar la diplomática norteamericana y se basa en tres premisas fundamentales: estatocentrismo, naturaleza conflictiva de las relaciones internacionales y centralidad del poder (Barbé, 2016: 61):

- Considera al estado como unidad de análisis y como actor racional (con un objetivo, maximizar su poder) y unitario. La problemática del estudio es la seguridad nacional.
- Dado que la amenaza militar es constante, la supervivencia del estado es la preocupación máxima.

La imagen del mundo es la de estados unitarios impenetrables en conflicto constante. En este concepto no hay lugar a la idea de comunidad (las sociedades internas no entran en contacto a nivel transnacional). Y a pesar de la racionalidad de sus actos, estos no se ajustan a un movimiento preestablecido, dando lugar a una concepción anárquica de la sociedad internacional.

LAS APORTACIONES TRANSNACIONALISTAS Y ESTRUCTURALISTAS

El paradigma realista produce respuestas incongruentes a medida que se produce la distensión entre superpotencias en los años 70. El mundo se ha transformado, y pasa de basarse en la alta política y movido por la fuerza militar a un mundo mucho más complejo determinado por factores sociales y económicos antes poco contemplados.

Surgen dos nuevas líneas de pensamiento, el transnacionalismo y el estructuralismo. Su objetivo no es el de sustituir al realismo, sino que más bien se trata de revisar sus posturas y crear paradigmas que sean acumulativos más que alternativos *per se*. El núcleo realista sigue siendo un componente necesario para explicar la incidencia del poder, los intereses y la racionalidad en la política mundial (Barbé, 2016: 61).

Los temas económicos, desdeñados por los altos cargos en la administración estadounidense como de baja política, pasan a competir junto a los de seguridad nacional y otros de máxima importancia en las arenas de la alta política. El sistema realista, centrado en el aspecto político y militar del estado no tiene respuesta para la nueva naturaleza del sistema

internacional (Barbé, 2016: 83). Ya no se trata tan solo asuntos *inter-nacionales* sino también *trans-nacionales*.

El transnacionalismo. Aporta la visión más típicamente occidental centrada en lo industrial (Barbé, 2016: 64). Su punto de vista se vincula a la comunidad global de la humanidad. La característica más importante es que se cuestiona el concepto general de poder, analizando quién lo detenta (el estado u otros actores) y de qué tipo de poder se habla (intelectual, político o económico).

La unidad de análisis ya no es el estado como actor único, sino que se considera a otros: las organizaciones internacionales, las multinacionales, las unidades subestatales o incluso los individuos pugnan por el protagonismo en la sociedad internacional. El estado deja de ser un ente impenetrable y se le considera más como un organismo fragmentado. Los transnacionalistas estadounidenses consideran en este análisis que los Estados Unidos han perdido su hegemonía económica pero aún mantienen, al menos la intención, de seguir liderando la sociedad internacional.

Los estructuralistas. Los *estructuralistas*, por su parte (Barbé, 2016: 69) asumen una posición crítica con el sistema económico mundial, en muchos casos con una base marxista y su pretensión de cambiar el sistema. El capitalismo no es una herramienta de integración, como consideran los realistas o transnacionalistas, sino la causa de los problemas de subdesarrollo en el planeta. La agenda de actuación se amplía gracias a la investigación de nuevas problemáticas, mientras que los temas político militares son reservados a diplomáticos y estrategias.

Su imagen de la sociedad mundial es global y basado en la premisa de cooperación. Los flujos económicos o tecnológicos rompen los sistemas de estados, sustituyéndola por redes con múltiples conexiones con piezas vinculadas, No hay una anarquía como la entienden los realistas, sino que es un mundo que se mueve por intereses mutuos. Estas nuevas cuestiones están activas en los foros internacionales, donde toda la actividad humana está integrada dentro de un mundo altamente desarrollado, en especial en lo relativo a las relaciones comerciales, financieras, de intercambio tecnológico y comunicaciones.

La interacción se caracteriza por la negociación entre actores fragmentados. En este caso son figuras de análisis muy útiles, dada la red compleja de relaciones en la que se mueven. Los

conflictos ya no se trasladan al terreno político militar, porque son mecanismos inútiles en un mundo de interdependencia compleja.

Su papel ha sido marginal y en algunos casos (como el del despegue de Corea del Sur) cuestionado dado el predominio académico estadounidense. Pero han introducido una nueva línea de temas de discusión, en especial en lo referente a la economía política. El comercio internacional, el sistema monetario internacional, las relaciones norte-sur son asuntos que han trascendido en su nivel de importancia.

RACIONALISMO COMO TEORÍA DOMINANTE

Como se ha indicado anteriormente, la disciplina de Relaciones Internacionales debe adaptarse rápidamente a los nuevos hechos que suceden en la escena internacional. El paradigma racionalista es el resultado de los debates producidos a lo largo del siglo XX y la unificación de las teorías enunciadas en ese momento (Barbé, 2016: 72).

El racionalismo es actualmente el núcleo duro de la disciplina, que delimita el *qué* y *cómo* investigar. El *qué* se refiere a la gestión de procesos como el de globalización, gobernanza global o la gestión de nuevas amenazas (lo sucedido el 11 de septiembre es el ejemplo más evidente). Respecto al *cómo*, se refiere a entender los comportamientos cooperativos entre estados, basados en afirmaciones empíricamente verificables y no en dogmatismos. Se estudia *cuánto* favorecen las instituciones en la cooperación entre estados. En resumen, el discurso racionalista considera que existe una situación que se puede medir y que hay una manera de validar ese resultado (Barbé, 2016: 91).

Los argumentos siguen siendo prescriptivos, con el objetivo de mantener el mismo orden internacional, el *statu quo* norteamericano. Sin embargo, al contrario que en ocasiones anteriores, los factores ideológicos son tratados como domésticos. El análisis se centra en los factores estructurales de cómo las potencias tienden a maximizar el poder, tratando de llegar a la hegemonía en alguna de sus manifestaciones. Las posiciones del racionalismo en las Relaciones Internacionales se puede resumir en los siguiente puntos:

- No existe una autoridad central, reina la anarquía. Esta se entiende no como doctrina política, sino como la ausencia de una autoridad central, donde cada estado impulsa sus intereses de manera unilateral.
- La agenda de actuación se evalúa según los réditos derivados de ella, y se prima la consideración relativa sobre la absoluta.

- Se tiende hacia las teorías formales y positivas, como los estudios basados en el comportamiento racional de los actores.

Un ejemplo de aplicación en el mundo actual es la relación entre China y los USA. Esta es la potencia hegemónica en el Hemisferio Occidental, y sus intereses pasan por impedir la creación de otras que le compitan el lugar. El profesor de la Universidad de Chicago John Mearsheimer (citado por Barbé, 2016: 82) identifica a China como un peligro potencial, dado que puede convertirse en la potencia hegemónica en Asia. Este autor propugna que para mantener el equilibrio, los Estados Unidos necesitan un mayor poder militar que le proporcione la tranquilidad necesaria y, naturalmente, evitar la cooperación con China y así evitar su desarrollo.

El aumento de las capacidades ofensivas de manera preventiva y la visión distributiva del poder (los Estados Unidos no sacan ventajas del desarrollo chino) son los dos ejes de la visión neorrealista: un mundo de grandes potencias visto en términos de ganancias relativas, donde la hegemonía norteamericana depende de su capacidad de maximizar sus recursos militares.

Otra visión algo más compleja de este mundo la ofrece Joseph Nye (citado por Barbé, 2016: 82). Se solapan varias capas de poder, tanto militar como económico en un mundo transnacional. El poder de los Estados Unidos no se explica por su hegemonía en estos planos *duros* de actuación. Más bien se trata de cultivar más un poder *blando*, entendido como su capacidad de condicionar y marcar las preferencias entre los aliados hacia las políticas estadounidenses gracias a su capacidad de generarles confianza. Por tanto su actuación estaría limitada dado que no pueden desactivar todos los peligros que le amenazan a su antojo. Es necesario la cooperación con los demás para conjurarlos.

LA ACTUALIDAD: NUEVAS PREGUNTAS A VIEJOS TEMAS

Hasta el momento, los paradigmas daban diversos grados de importancia a dimensiones como el poder, los estados o la relación entre ellos. Sin embargo, en consonancia con otras ciencias sociales, estos aspectos que se daban como incuestionables entran en el debate. Es decir, si sirven para construir una ontología sobre ellos o si son el producto de unas prácticas en un entorno concreto. Por ejemplo, si antes se trataba de mitigar la anarquía entre estados, ahora se trata de cuestionarse la misma naturaleza de esta anarquía.

Los denominados como reflectivistas son los que critican el acercamiento analítico de las posiciones racionalistas, que parecen descuidar las posiciones filosóficas del conocimiento. No centran su foco de atención en encontrar nuevas proposiciones sino que proponen nuevos

esquemas de conceptos o reconstruyen los anteriores. No consideran que haya una distinción entre hechos y valores, causalidades pendientes de ser descubiertas o valoraciones meramente positivas. El trabajo teórico es el resultado de un proceso intersubjetivo que cumple con unas funciones ideológicas. No hay por lo tanto diferencia entre el sujeto que estudia y el objeto estudiado (Barbé, 2016: 83).

De entre las voces alternativas al discurso racionalista, junto a la teoría crítica y el posmodernismo, la tendencia actual parece dirigirse hacia el denominado como constructivismo social.

El constructivismo social. La tesis de inicio es similar a las demás voces críticas del racionalismo: no existe una realidad social objetiva que descubrir. Más bien se trata de orientar el estudio hacia ese conjunto de ideas y normas acordadas socialmente en un momento determinado.

El doctor Alexander Wendt es el que populariza el término de constructivismo y lo entiende como un puente entre el racionalismo y el reflectivismo. La cuestión clave que trata es si capacidad de actuación de los estados dependen de la estructura (como la anarquía y la distribución del poder) o por procesos como la interacción y las instituciones. La ausencia de una autoridad global que imponga un orden político centralizado no justifica que los estados primen la competitividad antes que la cooperación. Por esta razón afirma que “La anarquía es lo que los estados hacen de ella.” (Went, 1992)

La construcción de intereses y de identidades es el centro de atención del constructivismo (Barbé, 2016: 91). Aunque critica las posiciones racionalistas, considera que los estados siguen siendo una pieza clave en la sociedad internacional, al menos a medio plazo. Sus preferencias, su elección de acciones se explican por las mismas prácticas que realizan. Es un proceso donde las instituciones, consideradas como estructuras estables de estos intereses e identidades (Went, 1992: 33), son las que transforman los intereses o identidades de estos estados. Todo justificado por un entorno social internacional concreto, no a consecuencia de un cálculo racional de coste-beneficio.

Es decir, los actores no son racionales en el sentido de que maximizan sus actuaciones, sino que su racionalidad tiene una base normativa dado que han interiorizado a través de la socialización esas normas: siguen la lógica de lo apropiado en lugar de una lógica de las consecuencias (Barbé, 2016: 91). Además, se forman por medio de un proceso social entre

regiones, no por uno natural. Un ejemplo es el de la construcción europea. Los nuevos intereses y las nuevas identidades no se forman por simple proximidad, sino gracias a una integración económica y social que crea la identidad de *européismo*, con sus propios intereses.

EN RESUMEN

Twilight Struggle enfrenta a dos jugadores con el objetivo de lograr la hegemonía mundial. Es un reflejo bastante ajustado de las posiciones racionalistas, dado que las dos superpotencias son las únicas que toman decisiones que afectan de manera bilateral al resto de la sociedad internacional. Y estas decisiones se toman con la esperanza de mover la ficha del marcador hacia su lado.

La agenda de intereses y actuaciones se traslada a las cartas que se van jugando de manera alternativa. Cada uno sopesa de qué manera se pueden poner sobre el tablero para beneficio propio. No hay una consideración absoluta, sino que los intereses relativos son los que influyen a la hora de realizar un golpe de estado en un país o en influenciar su política. Es decir, las consecuencias importan en la medida en la que repercute en los beneficios obtenidos por ellos, sin importar los efectos en los países donde se juega.

La medida de estos actos se traduce en los puntos de influencia. Estos se consiguen según la lógica racional del momento de la partida. Si el jugador americano debe puntuar en la zona de África, sus actos se encaminarán a optimizar la mano de cartas en ese turno para lograr la máxima puntuación.

Por tanto, se asume que la única amenaza al *statu quo* en el orden internacional es la que las superpotencias quieran o puedan realizar. Aún así, considera que los dos bloques están aislados entre sí por dos ideologías irreconciliables, proveniente de las anteriores teorías realistas. Tampoco recoge los cambios en la concepción de poder que se van produciendo a lo largo de los cuarenta años de enfrentamiento. Los argumentos económicos son inexistentes y las confrontaciones militares se reducen a su mínima expresión en una tirada de dados. Es un juego que trata hechos tan importantes como la descolonización o la distensión como un mero acontecimiento más. Y con una metodología diplomática propia al periodo previo de la Segunda Guerra Mundial.

Esther Barbé (2017:99) llama nuestra atención hacia el hecho de que el nuevo orden internacional no se puede basar en un estudio de enfrentamientos entre sus miembros, ya sean estados, multinacionales o sistemas ideológicos. Duda incluso si el mismo concepto de

Guerra Fría no es más que una cortina de humo que oculta los cambios que producen el sistema capitalista. Así, la caída de los soviéticos no se produciría por la actuación de los Estados Unidos, sino porque su sistema de funcionamiento estaba atado a unas lógicas que no le permitirían sobrevivir en el entorno internacional cercado por una economía global.

CONCLUSIONES FINALES

Todo lo anterior me lleva a considerar la pregunta inicial de cuál es la ideología subyacente que se transmite y si este sistema tiene algún tipo de influencia en los jugadores.

Creo firmemente que el concepto en el que se basa el juego es el de la confrontación. Se asume que en este periodo era inevitable que ambas superpotencias acabaran enfrentándose en una guerra, ya fuera de manera directa o a través de conflictos de terceros. Los jugadores, cuando se asoman al anárquico terreno de la situación internacional que se les presenta en la partida, se ven obligados a primar sus intereses particulares sobre los globales, porque se supone que es lo que deben hacer.

Sin embargo, el paradigma constructivista nos llama la atención sobre lo contrario: la confrontación no es necesariamente la única forma de tratar el entorno de la Guerra Fría ni otro en el que se estudie la sociedad internacional. No se puede asumir la desconfianza como una metodología ni como característica estructural de un sistema internacional. Este juego no es más que un símbolo de una ideología determinada, y no ofrece otra alternativa. *Twilight Struggle* entra a jugar dentro del terreno de la ideología en el momento en el que los autores deciden que será un juego de confrontación.

El juego tiene la capacidad de desarrollarse sin los límites y cargas asociadas al objeto en su entorno original: un jugador, sean cuales sean sus ideales políticos, no debería sentirse incómodo jugado en cualquiera de los dos bandos. Pero debería poder preguntarse si el enfrentamiento o la escalada armamentística propuestas en la partida son las herramientas necesarias a la hora de tratar los asuntos internacionales.

En la actividad del juego considero que es donde más claramente se produce la ruptura de la barrera entre creador y consumidor: el jugador emplea las mecánicas para crear su propia historia. En este caso, dentro del espectro en el que el equilibrio en la sociedad internacional se alcanza por medio de la hegemonía en alguna de las facetas del poder. Los símbolos tienen la etérea capacidad de contener cualquier tipo de información, para sí poder transmitir ideas complejas de una manera relativamente simple.

Sin embargo, pese a todo lo dicho, creo que es demasiado aventurado por mi parte considerar a un juego de mesa como parte intrínseca de la Industria Cultural. Daniel Mato nos indicaba que cualquier industria tiene una significación ideológica y cultural en mayor o menor medida. La industria del cine o de la música tiene una penetración casi absoluta en todos los entornos de la sociedad, al menos en la occidental. Los videojuegos van por el mismo camino, y si hacemos caso a las noticias, ya supera a la cinematográfica respecto a su importancia económica. La industria del juego de mesa, aunque importante y en crecimiento, no juega en la misma liga. Hasta qué punto es capaz de influir en una sociedad de masas una actividad aún tan minoritaria me induce a ser cauto antes de emitir un veredicto.

Estoy convencido de que es preciso considerar el juego en cualquiera de sus variantes como algo digno de la actividad académica. No solo por su capacidad semiótica, sino también por su doble vertiente como herramienta de análisis. Puede ayudar a estudiar si es un producto más de una sociedad alienada o como una pulsión propia del ser humano.

BIBLIOGRAFÍA

- BARBÉ, Esther, 2016. *Relaciones Internacionales*. Madrid: Tecnos.
- BOHANNAN, Paul, 2010. *Para raros, nosotros : introducción a la antropología cultural*. Madrid: Akal.
- FERNANDEZ FERNANDEZ, Laura, 2010. *Libro de axedrez, dados e tablas Ms. T-1-6. Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial Estudio Codicológico*, en *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X el Sabio*. Scriptorium, pp. 69-116. Valencia: Scriptorium.
- FITZPATRICK, Sheila, 2018. *Revisionism in Soviet History. History and Theory*, vol. 46, no. 4, pp. 77-91.
- GAYNOR, Michael J., 2018. *They created maybe the best board game ever. Now, Putin is making it relevant again*. [en línea]. [Consulta: 5 agosto 2019]. Disponible en: https://www.washingtonpost.com/lifestyle/magazine/the-cold-war-themed-board-game-that-feels-more-relevant-than-ever/2018/07/16/45be9be4-7a4e-11e8-93cc-6d3beccdd7a3_story.html.
- GUPTA, Ananda, 2011. *Entrevista en La carta china* [en línea]. [Consulta: 4 enero 2019]. Disponible en: <https://lacartachina.wordpress.com/2011/11/17/the-interrogation-ananda-gupta/>.
- HARRIS, Marvin, 2013. *Antropología cultural*. Madrid: Alianza Editorial.
- HUIZINGA, Johan, 2014. *De lo lúdico y lo serio*. Madrid: Casimiro Libros.
- MATO, Daniel, 2009. *Más allá de la idea de "Industrias culturales"*. *Metapolítica* núm. 67, pp. 77-85.
- MONTEALEGRE, Rosalía, 2014. *Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo*. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271-283. Disponible en: <http://www.dx.doi.org/10.14718/ACP.2016.19.1.12>
- PEREIRA, Juan Carlos (coord.), 2009. *Historia de las relaciones internacionales contemporáneas*. Barcelona: Ariel.
- PEREIRA, Juan Carlos (coord.), 2008. *Diccionario de Relaciones Internacionales y Política Exterior*. Barcelona: Ariel.
- STOREY, John, 2002. *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- WENDT, Alexander, 1992. *Anarchy is what States Make of it: The Social Construction of Power Politics*. *International Organization*, 46(2), pp. 391-425.

ANEXOS

ANEXO I: REFERENCIAS ECONÓMICAS

En la edición de octubre de 2018 de la Internationale Spieltage, la mayor del ramo, atrajo a más de 190.000 visitantes. Si bien aún están lejos de las dedicadas a juegos digitales (la gamescom conseguía 373.000 visitantes y picos de 500.000 espectadores online a nivel mundial), comparativamente superan de largo a, por ejemplo, los 107.000 visitantes del Mobile World Congress en la edición del mismo año. En este anexo se detallan las referencias económicas usadas en el texto.

- *Annual Report Games Workshop Group*, 2018. [en línea]. [Consulta: 25 Noviembre 2018]. Disponible en: www.games-workshop.com

Games Workshop es una de las empresas de referencia a nivel mundial de los juegos de mesa y modelismo. Cotiza en la bolsa de Londres.

- *CMON 2017 Annual Report*. [en línea]. [Consulta: 15 Noviembre 2018] Disponible en: investor.cmon.com/

El origen de CMON es una comunidad en la web donde los artistas publicaban sus miniaturas pintadas y así someterlas a valoración pública. Actualmente es más conocida por ser una de las compañías que más éxito tiene con sus campañas de financiación colectiva.

- COULON, Gilles, BEAUCARDET, Willia, DE BOURGIES, Stéphane, ALLAN, Peter. *Eurazeo Anual Report 2017, 2018* [en línea]. [Consulta: 25 Noviembre 2018]. Página 36. Disponible en: www.eurazeo.com/wp-content/uploads/2018/05/EUR2017_RA_EN_complet.pdf

Asmodee se convierte en 2018 en la segunda editora mundial de juegos, gracias a una activa política con la que absorbe otras editoriales. Ese mismo año es vendida por sus accionistas, el grupo de inversión Eurazeo.

- *Hall of games: gamescom 2019 - Show with more premieres and events popular with millions of people worldwide and 373,000 visitors on location* [en línea]. [Consulta: 22 Septiembre 2019]. Disponible en: www.koelnmesse.com/Koelnmesse/Press/Press-Releases/index.php

Es la exposición mundial más importante de videojuegos. En ella, las empresas del sector muestran sus novedades, ofrecen charlas técnicas y organizan reuniones comerciales. También está abierta al público.

- *Datos Corporativos de GENCON.* [en línea]. [Consulta: 10 Noviembre 2018] Disponible en: www.gencon.com/press/corporatefacts.

Gary Gygax, codiseñador del juego de rol Dungeons & Dragons, fue el promotor de esta convención. Originariamente estaba dedicada a wargames, ha evolucionado hasta convertirse en una convención dedicada a la cultura del juego en sus todas sus variantes.

- *Hasbro 2017 Annual Report.* n.d. [en línea]. [Consulta: 15 Noviembre 2018] Disponible en: investor.hasbro.com/static-files/151365c7-d90c-4f88-967f-a46f52b62e6e.
- *El Mobile World Congress Cierra Una Edición de Éxito Con 107.000 Visitantes.* n.d. [en línea]. [Consulta: 15 Noviembre 2018] Disponible en: www.firabarcelona.com/news/-/pressnews/11572808/El-Mobile-World-Congress-cierra-una-edicion-de-exito-con-107-000-visitantes.

El MWC es una de las más importantes ferias a nivel internacional de teléfonos móviles inteligentes. Un producto que parece que se ha hecho imprescindible en nuestras vidas.

- *Final Report from the 36th International Games Event - SPIEL '18 with COMIC ACTION.* n.d. [en línea]. [Consulta: 15 Noviembre 2018] Disponible en: www.spiel-messe.com/wp-content/uploads/2018/11/SPIEL-18-Final-Report.pdf.

Así como la *gamescom* es la feria de referencia en el mundo de los videojuegos, Essen se convierte en el onjetivo de las miradas en lo que respecta a los juegos de mesa. Decenas de miles de aficionados se juntan en sus salones para disfrutar de las novedades que las empresas del sector ofrecen cada año.

ANEXO II: OTROS JUEGOS POLÍTICOS Y DON ALFONSO X EL SABIO

Para finalizar, quiero señalar tres ligeros pero necesarios apuntes al tratar un tema como este. El primero se lo debo a la inestimable ayuda de mi tutora en este periplo, Marta Sancho Planas: un estudio que verse sobre juegos requiere al menos una mención a la obra de Don Alfonso X el Sabio. Los otros dos se refieren a juegos que pueden complementar al nombrado *Twilight Struggle*: uno que trate la época previa y otro la que le sucede.

Libro de axedrez, dados e tablas. Según comenta Laura Fernández Fernández de la Universidad Complutense de Madrid (2010), el libro de Don Alfonso X el Sabio se presenta como un texto dedicado al juego no es su variante frívola, sino más bien como una herramienta dedicada a conservar la estabilidad social del momento.

Así, cada juego está relacionado con una virtud y a una clase social concreta: el ajedrez y las tablas son propias de caballeros y damas, mientras que los dados es entretenimiento de los de extracción social inferior. Está concebido como soporte teórico de la estructura cortesana creada por el rey, que en ese momento estaba en entredicho, en especial por el conflicto con su hijo Sancho.

Cataclysm: a Second World War. Scott Muldoon y William Terdoslavich no pretendían realizar un *wargame* como mero reflejo de los eventos que condujeron a la Segunda Guerra Mundial. Su intención era la de simular el proceso hacia una Guerra Mundial “2.0”, que no tiene que ser necesariamente igual a la que se desató en 1939.

Los jugadores no ejercen el rol de almirantes o generales, sino que toman las ejercen de los líderes de las naciones con el propósito de transformar sus economías en una de guerra. Para ello deben lidiar con actuaciones externas como internas que soporten esa política bélica. El juego se inicia en 1933, simulando de esta manera la carrera armamentística que se produjo desde ese año y las relaciones internacionales de los tres bloques ideológicos importantes en ese momento: democracias occidentales, comunistas y fascistas.

Labyrinth: The War on Terror. Volko Ruhnke es instructor¹ en la *Sherman Kent School for Intelligence Analysis*, donde la CIA norteamericana ofrece enseñanza especializada en el oficio

¹ Según <https://www.polygon.com/2017/6/22/15730254/cia-board-game-volko-ruhnke-coin-series-gmt-games>

del análisis de inteligencia. En este juego quiso, con unas mecánicas muy similares a las de *Twilight Struggle*, continuar donde este acaba.

En esta ocasión dos jugadores se enfrentan representando uno al gobierno estadounidense y otro a los que se denomina como yihadistas por el autor. Ya no se trata de reflejar la influencia de dos superpotencias sobre estados menos poderosos, sino que la lucha versa sobre la gobernanza. En concreto, sobre cómo la administración norteamericana puede influir para eliminar lo que considera como doctrinas extremistas, mientras que el segundo pretende traer de vuelta el verdadero Estado Islámico al gobierno de esos países.