

La Violencia en el Capitalismo Mortuorio: de los juegos del hambre al juego del Calamar

Por Maximiliano E. Korstanje¹

Introducción

De la misma manera que el accidente nuclear de Chernóbil marca un nuevo período que reemplaza a la clásica guerra fría, conocida y bautizada por Ulrich Beck como la sociedad del riesgo, el 11 de Septiembre de 2001 da origen a una nueva época donde el temor a la muerte se transforma en el valor angular de la sociedad. La violencia atraviesa a las sociedades y las interpela de diferentes épocas y en consonancia con diferentes estructuras económicas, empero la sociedad del riesgo tiene una característica por demás particular: la tecnología destinada para proteger a la sociedad moderna, o al menos mitigar los efectos colaterales de los riesgos externos, se transforma en sí misma en generadora y articuladora de riesgos (Beck, 1992; 1996; Giddens, 1999). Transformada en praxis colectiva, la idea del riesgo sitúa a todos los ciudadanos de igual forma y rango frente a la incertidumbre. En el proceso decisorio, el riesgo operaba desde un futuro imaginado pero no por eso menos real (Lupton 2006). En la cultura del riesgo, la doctrina precautoria es de vital importancia. La sociedad técnica despliega su racionalidad y sus instrumentos de medición para identificar, erradicar todos aquellos riesgos que pueden atentar contra la sociedad. Como bien advierte Cass Sunstein, uno de los problemas de la sociología ha sido la incapacidad para comprender las limitaciones metodológicas de la tesis precautoria (Sunstein, 2005). Por definición, cuando un riesgo futuro, aun cuando inminente, no se ha materializado, el evento se diluye en el reino de la imaginación. Todo evento que opera desde un futuro nunca se materializa como fue originalmente imaginado. No obstante, la paradoja es que cuando sucede ya es imparable (Bauman, 2013).

Es importante comprender que el 11 de Septiembre irrumpe como un evento fundante que no sólo cuestiona las bases de la sociología del riesgo, sino que interpela la idea misma de riesgo. El 11 de Septiembre, sin lugar a dudas, inaugura una nueva época donde los instrumentos de predicción occidentales quedan caducos. No sólo que los expertos no consideraban seriamente la posibilidad que un grupo terrorista atacara o planificara un ataque dentro de territorio estadounidense, sino que utilizara lo que al momento eran los iconos emblemáticos del poder occidental; cuatro aviones comerciales, por vez primera, fueron usados y dirigidos como armas contra el centro político, económico y militar del país más importante del planeta. Como bien infiere David Altheide, el 09/11 abre las puertas a una nueva sociedad del miedo donde el otro no occidental es un potencial enemigo, a la vez que sienta las bases legales para el ejercicio ilegal y silenciado de la violencia (Altheide 2018). En este sentido, el terrorismo ha impactado en forma considerable y con efectos a largo plazo sobre la cultura occidental de consumo. Por ejemplo, Korstanje & Olsen (2011) y Korstanje & Tarlow (2012) han documentado una considerable cantidad de lecturas sobre las películas de terror antes y después del 09/11. Los especialistas sugieren que la figura del villano sufre un cambio radical después del atentado a Nueva York. Las películas de terror clásico evidencian un villano cuya corporalidad toma forma como un animal, un insecto, un oso, o un tiburón. Luego del 9/11, la figura del villano descansa sobre un “Otro” que es como yo pero que bajo pretexto de ofrecer una falsa hospitalidad espera el momento para asesinar

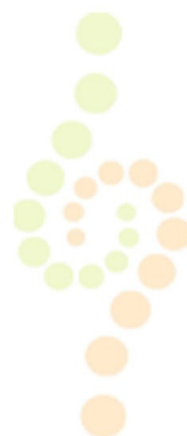
¹ Universidad de Palermo, Argentina. E-mail de contacto: mkorst@palermo.edu.



turistas indefensos. Estas alegorías están presentes en películas de terror tales como *The Texas Chain Saw Massacre*, *Hostel*, *the Hills have eyes*, *The Others* y el muso de los 1000 cuerpos entre otros. Particularmente todos estos rodajes nos muestran un grupo de turistas jóvenes dispuestos a conocer el mundo, disfrutar de sus placeres y manjares aun cuando nada los prepara para lo que van a enfrentar, un mal manifiesto pero que acecha en la oscuridad. Un grupo de guías locales seduce a estos turistas para luego capturarlos, torturarlos y asesinarlos. El 11 de Septiembre crea una cultura del miedo, donde el enemigo, el villano es ese otro que luce como yo. Esta disposición ontológica para con el otro genera una cerrazón de Occidente “al otro diferente”. En los últimos años, no es extraño observar el surgimiento de neo-romanticismos chauvinistas o separatistas organizados para ridiculizar, demonizar y expulsar al otro diferente. Se trata de una violencia sutil que no opera desde lo que marca sino que asume que todos son potenciales enemigos del orden civil (Korstanje 2018), punto en el cual las instituciones democráticas corren un grave peligro de desestabilización (Korstanje 2017; 2018). Otra consecuencia derivada del 9/11 ha sido el nacimiento de una nueva sociedad mortuoria, cuyo valor de intercambio central es el consumo mórbido del sufrimiento humano. A esta nueva fase del capitalismo, la hemos llamado capitalismo mortuorio (Korstanje 2016). En las próximas líneas discutiremos este tema en detalle a través de dos grandes trabajos como son *Los Juegos del Hambre*, y *el Juego del Calamar*.

Los Juegos de Hambre

En los últimos años, algunos especialistas han llamado la atención sobre el nacimiento de una nueva forma de consumo, de desplazamiento turístico al cual han bautizado como turismo oscuro o turismo de desastre. Esta nueva forma de consumo se caracteriza por el interés en visitar espacios de destrucción y/o muerte masiva (Light 2017). Ello comprende centros clandestinos de tortura y detención, campos de concentración sin mencionar ciudades arrasadas por desastres naturales. Algunos estudios sugieren – erróneamente- que los turistas que visitan estos lugares buscan comprender el rol de la muerte y la finitud humana dentro de sus propias experiencias. La muerte del “otro” sirve como un catalizador para comprender la propia vida (Stone & Sharpley, 2008; Cohen 2011; Ryan 2006). Desde una perspectiva crítica, consideramos a este diagnóstico como completamente errado. En primer lugar, el consumo mórbido parece no verse limitado solamente al turismo, sino que se extiende a otros rubros del esparcimiento cultural como ser novelas, series, films, video juegos etc. En segundo lugar, existe un motivo solapado que los entrevistados raramente manifiestan, en principio por vergüenza pero también debido a que son inconscientes de su motivación interna. Uno de los padres del interaccionismo simbólico, George H Mead (1934) sostenía el siguiente axioma: el self moderno se estructura respecto a otro específico que le interroga, y al hacerlo forja su propia identidad. En perspectiva, los lectores de periódicos, adhiere Mead, se quejan constantemente de las malas noticias que consumen pero paradójicamente no pueden parar de hacerlo. Ello se debe a dos motivos principales. Por un lado, el self siente placer y alegría cuando la mala noticia envuelve al otro simplemente porque de esa forma evitar ser tocado por la tragedia. En segundo lugar, el sentido de seguridad en el aquí-ahora depende de la concepción de un ahí-afuera inseguro. La misma aplicación de Mead se aplica directamente al turismo oscuro y al capitalismo mortuorio. En un mundo secularizado donde la muerte es vista como un signo de inferioridad, el self desea trascender en forma ilimitada. Lo que subyace no es el deseo de impotencia sino el miedo a la muerte. De esta forma, la vida es caracterizada como una gran carrera donde todos



luchan contra todos y donde pocos ganan. Cada self se imagina como parte de una elite privilegiada que sobrevive por su fortaleza espiritual o mental. Si en la edad media, se muere para vivir por siempre, en la modernidad se vive para no morir. En consecuencia, la muerte del “otro” es simbolizada como un recordatorio de su inferioridad y de mi propia superioridad. En el capitalismo mortuorio todos somos iguales frente a la muerte del “otro” el cual no es otra cosa que un ritual para consumir el sufrimiento ajeno. En los mitos fundadores del cristianismo el primer acto que legitima el capitalismo mortuorio nos remota al arca de Noé. Dios advierte a Noé que debe seleccionar a una pareja por especie y construir un gran arca para salvar la vida en la tierra. Dios no sólo dispone de un genocidio masivo sino que hace de Noé su cómplice. Noé entiende el futuro de la humanidad pero no hace nada para cambiarla. Noé sabe pero decide callar, y al hacerlo se transforma en el primer testigo del genocidio divino. El arca de Noé marca el camino para la divergencia entre los salvados y los condenados (Korstanje 2016). De igual manera, la novela Los Juegos del Hambre nos habla de un mundo distópico donde un capitolio controla el destino de las 13 colonias. El presidente Snow dispone anualmente de un combate mortal donde cada colonia envía a sus combatientes. Vale decir que en este juego sólo puede haber un ganador. Cada combatiente entrena y entra a escena sobrevalorando sus posibilidades remotas de ganar, ya que donde hay un ganador la mayoría pierde. La legitimidad de Snow comienza a declinar cuando dos de los participantes Peeta y Katniss convencen a los combatientes de la necesidad de cooperar. El mismo argumento puede observarse en el capitalismo mortuorio donde el show del desastre funciona como un dispositivo ideológico que confiere placer al consumidor. No menos cierto, es que dentro de la misma lógica se inscribe la recientemente estrenada serie El Juego del Calamar.

El Juego del Calamar

El Juego del Calamar es el título de una serie coreana estrenada en Netflix, hoy furor en las audiencias occidentales y orientales. Dirigida por Hwang Dong-hyuk, la serie muestra un concurso con 456 jugadores provenientes de diversos contextos socio-económicos y culturales pero con algo en común: todos están endeudados. El premio parece ser prometedor, 46.600 millones de wones pero las consecuencias son nefastas. Cada participante se ve sujeto a una serie de juegos en apariencia infantil pero que puede llevarlos a la muerte si pierden. La serie, dicho esto, se centra en la historia y los avatares personales de los 456 participantes y de su decisión autónoma de participar en este juego mortal. Cuando un participante es asesinado o muere se suman 100 millones de wones a un poso común creando un conflicto de origen entre los mismos participantes que ahora deben luchar por sobrevivir. Pero dicha supervivencia no depende de las capacidades propias, sino de la muerte del “Otro”. Como en los Juegos de Hambre, en esta serie sólo puede haber un solo ganador. Aquí cabe preguntarse ¿cuáles son las similitudes y diferencias entre los Juegos del Hambre y el Juego del Calamar?

Reflexiones finales

Si el estado vulnera la integridad de sus ciudadanos por medio del monopolio legítimo de la violencia, los derechos humanos deben activarse para proteger la integridad de esas víctimas. Esta compleja relación es una de las dicotomías filosóficas que la democracia occidental no puede resolver luego del 11 de Septiembre. Ello se traduce en las siguientes preguntas ¿cómo proteger a la sociedad sin torturar a los sospechosos de terrorismo?, ¿es la tortura un instrumento útil para salvar vidas?



Tanto los Juegos del Hambre como el juego del Calamar no sólo ponen en discusión el problema de los derechos humanos básicos sino que también parten de la idea que la cooperación es una imposibilidad humana, una suerte de debilidad manifiesta frente a un gran incentivo (premio). Precisamente por ello, los participantes no conciben la idea de cooperar sino de confrontar con el “Otro”. No se trata de un juego, sino de una confrontación donde todos pierden. Los verdaderos -pero solapados- grupos dominantes de ambas sociedades no intervienen en esta clase de juegos sino que sientan las bases para la articulación de un espectáculo donde el sufrimiento es el principal commodity o mercancía de consumo. En ambos casos la necesidad los obliga a participar, pero al hacerlo las condiciones estructurales de la sociedad que los oprimen no se corrigen sino que se replican. Habiendo dicho eso, el juego del Calamar se sitúa en una sociedad estable pero completamente desigual donde la deuda marca la diferencia entre quienes poseen derechos humanos básicos mientras que en los Juegos del Hambre los participantes se mueven dentro de un mundo post-apocalíptico donde un tirano (Snow) domina en forma despótica y violenta a las 13 colonias. Los derechos básicos no se encuentran supeditados a la deuda, sino reservados exclusivamente para los habitantes del capitolio (sede del Gobierno totalitario de Panem). No obstante a estas diferencias, cabe mencionar que ambos productos son un fenómeno resultante del capitalismo mortuorio, una nueva fase del capitalismo donde ni el riesgo –ni el capital- son la mercancía circulante: sino el deseo sádico de consumir el sufrimiento del “Otro”. Sin lugar a dudas y por lo expuesto, el 9/11 ha sido el evento fundacional el cual da origen a una sociedad mortuoria donde el “otro” es negado. La negación de ese “Otro” diferente sugiere la muerte inevitable de la hospitalidad occidental (Korstanje 2017; 2018).

Referencias bibliográficas

- ALTHEIDE, D. L. (2018). *Creating fear: News and the construction of crisis*. Abingdon: Routledge.
- BAUMAN, Z. (2013). *Liquid fear*. New York: John Wiley & Sons.
- BECK, U. (1992). *Risk Society: towards a new modernity*. London: Sage
- BECK, U. (1996). World risk society as cosmopolitan society? Ecological questions in a framework of manufactured uncertainties. *Theory, culture & society*, Vol. 13, No. 4, pp. 1-32.
- COHEN, E. H. (2011). Educational dark tourism at an in populo site: The Holocaust Museum in Jerusalem. *Annals of tourism research*, Vol. 38, No. 1, pp. 193-209.
- El Juego del Calamar. 2021. Netflix Serie. Dirigida por Hwang Dong-hyuk. 9 episodios de 63 Minutos. Coreano.
- GIDDENS, A. (1999). Risk and responsibility. *Mod. L. Rev.*, No. 62, pp.1-15.
- KORSTANJE M. E (2016) *The Rise of Thana Capitalism and Tourism*. Abingdon: Routledge
- KORSTANJE, M. E. (2017). *Terrorism, Tourism and the End of Hospitality in the 'West'*. New York: Palgrave Macmillan.
- KORSTANJE M (2018). *The Challenges of democracy in the War on terror: the liberal state before the advance of terrorism*. Abingdon: Routledge.
- KORSTANJE, M. E., & OLSEN, D. H. (2011). The discourse of risk in horror movies post 9/11: hospitality and hostility in perspective. *International Journal of Tourism*



- Anthropology, Vol. 1, No. 3-4, pp. 304-317.
- KORSTANJE, M. E., & TARLOW, P. (2012). Being lost: tourism, risk and vulnerability in the post-'9/11'entertainment industry. *Journal of Tourism and Cultural Change*, Vol. 10, No. 1, pp. 22-33.
- MEAD, G. H. (1934). *Mind, self and society* (Vol. 111). Chicago: University of Chicago Press.
- LIGHT, D. (2017). Progress in dark tourism and thanatourism research: An uneasy relationship with heritage tourism. *Tourism Management*, No. 61, pp. 275-301.
- Los Juegos del Hambre. Collins S. Novela Estadounidense 2008. Editorial Scholastic Corporation.
- LUPTON, D. (2006). Sociology and risk. *Beyond the risk society: Critical reflections on risk and human security*, 11-24.
- RYAN, C. (2006). Dark Tourism—An introduction. In *Taking tourism to the limits* (pp. 211-214). Abingdon: Routledge.
- STONE, P., & SHARPLEY, R. (2008). Consuming dark tourism: A thanatological perspective. *Annals of tourism Research*, Vol. 35, No. 2, pp. 574-595.
- SUNSTEIN, C. R. (2005). *Laws of fear* (pp. 160-1). Cambridge: Cambridge University Press.

