

va a detener para contarnos un cuento; nosotros debemos *decidir* si frenamos para saber más de su universo. El videojuego entiende algo esencial que lo diferencia de la literatura y el cine. Una película y un libro no toman en cuenta lo que nosotros queremos. *Elden Ring* nos permite elegir. ¿Quieres ser un ignorante? ¿O prefieres entender qué está pasando, cuál es tu propósito y quiénes son las personas que te rodean? La decisión es tuya.

Ciertos elementos de la historia corrieron a cargo de George R. R. Martin, creador de la saga *A song of ice and fire*, de la cual se desprende la serie *Game of thrones*. Habiendo leído a Martin, sin embargo, les confieso que no encontré sus huellas dentro de *Elden Ring*. Tampoco me remitió a Tolkien, a pesar de que hay un anillo en el título, esencial para el mecanismo del juego, y que la tierra donde se desarrolla se llama The Lands Between, un nombre parecido a Middle Earth. Lo fascinante de *Elden Ring*, más bien, está en la peculiaridad de su universo, una suerte de territorio en pugna donde los vástagos de diversos dioses luchan entre sí. Desde mi punto de vista, su mitología es más oriental que occidental, empezando por los monstruos que nos persiguen a lo largo y ancho de The Lands Between. La riqueza de criaturas en la cultura japonesa queda patente en el término *yokai*, que abarca (entre muchas otras cosas) a antiguos y modernos esperpentos, seres deformes y cruza entre demonios, hombres y animales (para encontrar similitudes entre los *yokai* y *Elden Ring* basta goglear “Visita al Taller” de Tsukioka Yoshitoshi). Pero en el juego también se insinúan los horrores conjurados por la posguerra. Después de todo, Japón, como The Lands Between, también es una tierra azotada por un conflicto bélico que la hizo trizas. Por lo tanto, no es casualidad que los semidioses contra los que peleamos delaten una obsesión estética por las

mutaciones: una criatura es mitad serpiente gigante y mitad hombre; otra literalmente lleva el sobrenombre de “El Injertado” y es, como su apodo lo indica, un bicho con varias extremidades de más. En *Elden Ring* también hay ecos de *Akira*, anime donde el protagonista se transforma en una inmensa mutación de máquina y adolescente, pero también hay atisbos de Miyazaki (un maestro de las criaturas extrañas) y hasta de los horrores de *Uzumaki*, un manga igualmente obsesionado con mutantes y monstruos.

*Elden Ring* es un mundo que roza otros mundos, vinculado a su lugar de origen, pero que no resulta derivativo ni facsimilar. ¿Cuántas obras, en cualquier otro medio, pueden presumir esta especificidad? Es difícil jugarlo y no presentir que estamos frente a algo nuevo, pero también incipiente. Si esto logran los videojuegos en 2024, ¿qué serán capaces de conjurar en diez años o veinte? ~

**DANIEL KRAUZE** (Ciudad de México, 1982) es escritor y guionista. Su libro más reciente es la novela *Tenebra* (Seix Barral, 2020).

## ENTREVISTA | LUIS GARICANO

# “Hay un antes y un después de la crisis financiera de 2008”

por **Daniel Gascón**

Luis Garicano (Valladolid, 1967) es economista y profesor de la London School of Economics. Ha dado clase en la Universidad de Chicago, en el MIT y en Columbia, entre otras instituciones. Perteneció a Ciudadanos; entre 2019 y 2022 fue miembro del Parlamento Europeo. Además de trabajos académicos en los que ha estudiado desde la productividad y la innovación tecnológica a la desigualdad, el crecimiento económico y la organización del trabajo, ha escrito libros como *El dilema de España* y *El contrataque liberal*, ambos en Península. Escribe en el blog Silicon Continent.

### **Diría que el primer gran shock del siglo XXI es la crisis de 2008.**

Sin duda. En términos económicos, el siglo xx se acaba en 2008. Hay un antes y un después de la crisis financiera. El gran éxito, el gran momento de éxito de los mercados, de las liberaciones económicas, de la apertura comercial, llega hasta 2008. Los gobiernos de Clinton y Blair en Estados Unidos y Reino Unido

respectivamente, aunque Clinton acabara en 2001, son el apogeo. La izquierda y la derecha veían las cosas de una manera muy parecida: había que combinar un mercado potente con un Estado redistributivo que resolviera los problemas de desigualdades que podría haber creado el mercado.

Eso dura hasta 2008. Puedes decir: el siglo xx se acaba con el II-S

porque empiezan las guerras de Irak y Afganistán. En términos geopolíticos puede ser cierto. Pero en términos económicos tienes un momento realmente de muchísimo crecimiento económico que en gran parte tenía los pies de barro, como vimos luego. Hubo una acumulación de burbujas financieras y de problemas en los mercados inmobiliarios. Hay un antes y un después. Lo que se dio en llamar el consenso de Washington, que consiste en mercados abiertos, instituciones potentes, independientes, políticas fiscales y monetarias basadas en la estabilización, bancos centrales independientes, llega hasta 2008, y después de 2008 estamos en esa situación en la que lo viejo no acaba de morir y lo nuevo no acaba de nacer, como decía Gramsci.

### ¿Cómo se resolvió aquella crisis?

En Estados Unidos básicamente se resuelve con una intervención muy grande del Estado, del Departamento del Tesoro y de la Reserva Federal. En Europa la crisis financiera de 2008 no nos afecta tanto, salvo a Irlanda. Lo que nos afecta es la segunda, que es la crisis de deuda soberana de Irlanda, Portugal y Grecia, que se extiende a España y a Italia y que pone en cuestión hasta el euro y todos los cimientos de la construcción europea. En Europa todavía dura un poquito más quizás. Se produce un cuestionamiento de todo lo que teníamos muy claro hasta ese momento. Ese es el primer gran hito, la crisis financiera.

### ¿Cuál es el segundo?

El *shock* chino. Se produce con la entrada en la Organización Mundial del Comercio, pero no se nota al principio. Empieza poco a poco y luego se convierte en una avalancha. El problema realmente empieza a notarse con la desindustrialización y las dificultades en algunas regiones. En Estados Unidos hay un *shock* muy grande de desindustrialización que afecta a los barrios afroamericanos

en los años noventa. Pero en los años 2000-2010 está afectando a las zonas blancas del Medio Oeste, en Michigan, etc. Y ahí lo que pasa es que tienes algo de lo que pocos se dieron cuenta y de lo que Obama ni se enteró: la epidemia de los opiáceos, las muertes por desesperación en Estados Unidos. Diría que en Estados Unidos esa es la gran consecuencia del *shock* chino. Entre las clases medias bajas blancas tienes opiáceos, homicidios, suicidios, alcoholismo, cientos de miles de muertes al año. De hecho, ahora mismo el fentanilo causa unas cien mil muertes al año, solo los opiáceos. Este sería para mí el segundo gran *shock* que se produce: si la liberación financiera te ha llevado a una crisis que no esperabas, la liberación comercial ha dejado detrás una importante cantidad de gente.

### Y hay otro *shock*: la tecnología.

Mucha gente apela a las consecuencias del neoliberalismo cuando habla de la desigualdad. La realidad es que la desigualdad no se produce entre trabajo y capital, sino por niveles educativos.

A medida que avanzan los cambios tecnológicos, los trabajos rutinarios son sustituidos por máquinas: el que es un contable, el que hace papeleo en una empresa de seguros, donde hay que rellenar los impresos y copiarlos. Esos trabajos rutinarios desaparecen y lo que tienes es un *shock* más para la clase media que hace trabajos rutinarios bien pagados, desde robotización en las fábricas hasta robotización en las compañías de seguros o en los bancos. Esas tres cosas afectan de una manera desproporcionada y muy diferente a personas de diversos estratos sociales y económicos.

Básicamente la clase más globalizada, más móvil y más internacional, evita todo esto, porque al final el sector financiero o los sectores tecnológicos siguen existiendo. Pero esas tres cosas afectan de una manera muy

desproporcionada a muchas personas que no tienen esa formación. Eso lleva a una dislocación muy profunda de nuestras sociedades.

### Parece que un efecto es que casi todo el mundo es más prorregulación que antes. Se ha puesto como ejemplo la reacción frente a la pandemia.

El caso de la pandemia yo no lo veo como un problema para el liberalismo económico. Cuando se produce una guerra, por supuesto que se produce una intervención enorme del Estado y eso ha pasado en la Primera Guerra Mundial o en la Segunda. Cuando se produce una emergencia como una pandemia durante la cual debes dejar que la gente se quede en su casa, y eso es el Estado el que lo tiene que hacer, te encuentras un fallo de mercado previsible y normal. Lo que pasa es que la huella de la pandemia, de esa intervención tan enorme del Estado, se ha extendido después de la pandemia y ha creado la percepción de que el Estado lo puede todo.

### En el caso de Europa se han señalado los efectos negativos de los frenos regulatorios.

Yo creo que el mercado sigue siendo la mejor máquina de generación de riqueza que hemos encontrado los humanos. Hasta hace doscientos cincuenta años vivíamos básicamente igual que con los romanos. No había cambiado el PIB per cápita en dos mil años. La gente vivía día a día y si se ponía mala, se morían todos, y si había hambre y si no había comida, se morían. Hemos cambiado mucho en estos años gracias al comercio y al mercado. Lo que ha sucedido con todas estas crisis es que nos hemos liado a poner regulaciones, por el clima o por la crisis financiera, y nuestras economías están perdiendo, a pasos acelerados, dinamismo. ~

**DANIEL GASCÓN** es editor de *Letras Libres* (España). En 2023 publicó *El padre de tus hijos* (Literatura Random House).