

“La narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo. Estudio de caso: los videojuegos *First Person Shooter* como medios de proyección”

Estudio de caso

Presentado como requisito para optar al título de

Internacionalista

En la Facultad de Relaciones Internacionales

Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario

Presentado por:

Juan Nicolás Ayala Rico

Dirigido por:

Camilo García Duque

Semestre II, 2016

RESUMEN

El objetivo del presente estudio de caso es identificar las presunciones y la lógica secuencial de la narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo en los videojuegos First Person Shooter producidos después de los ataques del 11 de septiembre. Se hará un análisis cualitativo de los contenidos de la narrativa contraterrorista y de la historia presente en los videojuegos seleccionados, con el apoyo de la teoría narrativa de Tzvetan Todorov y los cinco vectores propuestos por Kenneth Burke para la comprender la atribución de los motivos de las acciones humanas. La intención con ello es evidenciar que estos productos digitales reproducen la estructura narrativa de la lucha mundial contra el terrorismo e incorporan elementos como la designación de una amenaza terrorista enemiga, una representación del bien y del mal definida por oposición, la justificación de la guerra y, por último, las proyecciones de victoria.

Palabras clave:

Narrativa estratégica, Guerra contra el Terrorismo, videojuegos, First Person Shooter, cultura popular y política internacional.

ABSTRACT

The main goal of this case study is to identify the assumptions and logical sequence of the War on Terror strategic narrative embedded in First Person Shooter videogames produced after the 9/11 terrorist attacks. A qualitative analysis of the counterterrorist narrative content and the storytelling of the chosen videogames will be undertaken, using the theory on narrative of Tzvetan Todorov and the five vectors of Kenneth Burke to understand the attributing of motives for human actions. The aim is to reveal how these digital products reproduce the narrative structure of the global fight against terrorism and embed elements such as the signalling of an inimical terrorist threat, a representation of the dichotomy of good and evil defined by opposition, the justification of war and, lastly, projections of victory.

Keywords:

Strategic narrative, War on Terror, videogames, First Person Shooter, popular culture and international politics.

¿Qué es un videojuego?

El siglo XX fue testigo de la proliferación de artefactos culturales y nuevas tecnologías que facilitaron la difusión de la información de forma masiva. En la primera mitad del siglo, el cine, la radio y la televisión emergieron como medios de comunicación auditivos o audiovisuales que, más allá de constituirse como tecnologías transmisoras de contenido, se establecieron como dispositivos de entretenimiento cotidianos.

Gracias a los avances tecnológicos, al interés de algunas universidades y al apoyo del gobierno estadounidense a programas de desarrollo de computación gráfica (Lenoir, 2000, pág. 292) surgió a finales de los años sesenta un artificio comercial que revolucionaría las formas de entretenimiento domésticas de los medios y las artes convencionales hasta el momento al incluir la noción de interactividad: el videojuego. Grant Tavinor lo define a través de una serie de parámetros que, si se cumplen, un determinado artefacto puede ser considerado un videojuego. Tales criterios son que “el artefacto esté contenido en un medio digital visual, que sea diseñado como un objeto de entretenimiento, y que esté encaminado a proporcionar dicho entretenimiento a través del empleo de uno o ambos modos de participación: a través de reglas y jugabilidad objetiva, o ficción interactiva” (Tavinor, 2009, pág. 26).

El desarrollo de esta industria desde los años setenta hasta nuestros días muestra cómo los videojuegos pasaron de ser medios de entretenimiento limitados a la proyección en una pantalla de píxeles dicromáticos con controles de mando restringidos a dos movimientos, como *Pong*, a la inclusión de historias de aventuras ficticias con personajes icónicos, teniendo como muestras más populares a *Legend of Zelda* y *Mario Bros.*, y por último, a la construcción de mundos hiperreales abiertos llenos de símbolos y representaciones como las series *Grand Theft Auto* y *Minecraft*, más la posibilidad de los jugadores de conectarse entre sí a través de internet con los videojuegos de rol multijugador masivos en línea como *World of Warcraft*.

Simultáneos a este avance creativo del contenido de los videojuegos fueron el perfeccionamiento y la masificación de las plataformas en las que éstos son jugados¹. Se pasó de los procesadores pesados de mediados del siglo pasado, a los arcades y las

¹ Para una aproximación más amplia sobre la historia de los videojuegos se recomienda el documental *Video Games: The Movie* (2014), dirigido por Jeremy Snead.

consolas domésticas con controladores con mandos básicos, y, por último, a aparatos que pueden funcionar como centros de entretenimiento de los hogares, con la posibilidad de instalar dispositivos adicionales cuyo funcionamiento depende del movimiento del cuerpo humano sin necesidad de un controlador, aumentando los niveles de interactividad.

¿Por qué los videojuegos merecen nuestra atención?

El alcance de los videojuegos y de la industria que está detrás de ellos se puede valorar en tres aspectos: su impacto en la vida social del ser humano, en la medida en que se posicionaron como un pasatiempo cotidiano; su potencial expresivo y persuasivo a través del uso de la imaginería y representaciones visuales (Bogost, 2007); y la alta rentabilidad de la industria y su alcance global, dadas las grandes cifras en términos de ganancias y la expansión geográfica del mercado

En cuanto al impacto social, la proliferación de los videojuegos en los Estados Unidos dio lugar a la consolidación de una subcultura de jóvenes *gamers*, considerados en su momento como una corriente y forma de vida alternativa entre los años ochenta y noventa. Sin embargo, dichos estereotipos se han debilitado, y el consumo de videojuegos es más generalizado. Más allá de la definición de un estereotipo de personas que asisten a convenciones de videojuegos y a torneos profesionales, este fenómeno ha dado lugar a nuevas interacciones sociales, reflejo de la atomización de una vida moderna en la que los espacios de contacto social se han diversificado a los mundos virtuales (Williams, 2006, pág. 15).

Este fenómeno se inscribe en la tendencia propiciada por la transformación de la comunicación masiva causada por la aparición y rápida proliferación de los medios electrónicos digitales, que produce tanto una sensación cualitativa de cambio como transformaciones en las prácticas de varias esferas de la vida humana (Appadurai, 2005, pág. 3; Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, págs. 11-12). En otras palabras, la nueva ecología de los medios de comunicación:

“(…) está reformulando los canales de nuestra experiencia, transformando nuestra concepción de lo “real”, redefiniendo lo que entendemos como comunidad y, algunos afirmarían, lo que entendemos por “nosotros”. A medida que encomendamos más de nuestras vidas a la Internet, y pasemos más tiempo en espacios virtuales, nuestras nociones de materialidad y realidad cambiarán inevitablemente” (Lenoir, 2000, pág. 290).

Sobre su potencial expresivo, Ian Bogost desarrolló el concepto de retórica procedimental, entendida como “una técnica para desarrollar argumentos a través de sistemas computacionales” (Bogost, 2007, pág. 3). Dado que los videojuegos son el resultado de la combinación de lenguajes visuales, textuales, auditivos e informáticos, son un formato que transmite información de un modo distinto al cine y la televisión, razón por la cual los procesos de recepción pueden tener particularidades distintas por su naturaleza interactiva. Más allá de ser considerados productos artísticos, son medios que comunican mensajes y entendimientos del mundo a través de reglas y procesos definidos, y la modelación selectiva de determinados elementos de la realidad material que son representados en estos universos digitales (Bogost, 2007, pág. 46).

Por último, en relación con su importancia económica, el *Global Games Market Report*, realizado por la firma de investigación de mercados globales y análisis predictivos especializada en videojuegos *Newzoo*, proyecta que la industria mundial generará USD\$ 99,600 MM en ingresos para el 2016, un 8.5% más que en 2015 (Newzoo, 2016). Paralelo a este crecimiento, el aumento de la cobertura de estos productos digitales se mantiene en distintas regiones (ver Anexo 1), incluso en aquellas que son un mercado emergente como América Latina, con Brasil y México en la cabeza del consumo de videojuegos (eMarketer, 2014).

Los grandes números de la industria dan una pista de la variedad de títulos y géneros existentes. Los géneros y categorías de los videojuegos responden a las diferencias de las narrativas, las modalidades y la estética a las que recurre cada producción, así como a la necesidad de controlar el público al cual va dirigido cada uno a través de parámetros establecidos por la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). El abanico de géneros existente es amplio, pero el interés del presente artículo se centrará en la industria de los videojuegos bélicos, específicamente los videojuegos *First Person Shooter* (FPS).

El combate digital

Los videojuegos FPS, como su nombre lo indica, son videojuegos de disparos en primera persona, cuyo mecanismo consiste en introducir al jugador en la perspectiva individual de un protagonista o un pequeño grupo de soldados (Festl, Scharnow, & Quandt, 2013, pág. 393). El jugador, incorporado en estos videojuegos en la forma de un avatar, experimenta los combates armados a través de su visión, interactúa con el mundo construido

digitalmente a través del cuerpo del mismo avatar y recibe señales audiovisuales que proporcionan información sobre su estado físico (Schulzke, 2013, pág. 212).

Los orígenes de este género se remontan a la década de 1970 con *Maze War* y *Spasism*, los primeros videojuegos en introducir la perspectiva de la primera persona en su jugabilidad. Pero no fue hasta los años 90 cuando los videojuegos FPS fueron exitosos en ventas, gracias al lanzamiento de *Wolfenstein 3D* y *Doom*. Una historia detallada del desarrollo de esta industria, existente hace 45 años, excede los límites de espacio y propósito de la presente investigación. Respecto a este asunto, lo más importante a destacar es que durante esos años se consolidó una relación simbiótica entre el ejército, las instituciones académicas y la industria, con programas de investigación financiados y dirigidos desde intereses militares, y una gran movilidad laboral entre las industrias comerciales y militares (Lenoir, 2000, págs. 292-298).

Estas asociaciones modificaron el panorama de lo que Dwight Eisenhower (1961) designó como complejo industrial militar, “la conjunción de un estamento militar inmenso y una industria armamentista extensa” que dominaba la economía y la política doméstica e internacional de Estados Unidos desde la Segunda Guerra Mundial. Las transformaciones acaecidas en la segunda mitad del siglo XX y la transición al siglo XXI fueron descritas desde la academia como el surgimiento de “un complejo de entretenimiento militar, una red de entretenimiento-medios-industria-ejército, el complejo entretenimiento-información-ejército, y otros términos que describen los cambios generales entre 1980 y 1990 que integraron a los medios masivos de comunicación en los intereses militares” (Stahl, 2010, pág. 25).

Teniendo en cuenta lo anterior, los videojuegos FPS son producto de dicho entramado de intereses y relaciones entre el ejército y la industria del entretenimiento; específicamente, de los enlaces entre el desarrollo de la simulación militar y las tecnologías de videojuegos dirigidos a los civiles². Los patrones de cooperación entre las entidades militares y comerciales se definieron en dos direcciones: la primera, del desarrollo de simuladores de entrenamiento militar exclusivos para el ejército y que eran posteriormente lanzados al mercado de los hogares; y la segunda, que fue la norma, consistía en la comisión por parte

² Para una aproximación a la colaboración entre el ejército y las industrias de videojuegos, se recomienda ver las entrevistas del Teniente coronel Hank Keirse, consultor militar de Activision, la productora de la franquicia *Call of Duty*. Disponibles en <https://www.youtube.com/watch?v=MPBIORsx8kU> y <https://www.youtube.com/watch?v=cjnLZgeYRTE>

del ejército de videojuegos comerciales modificados (*mods*) (Stahl, Militainment, Inc.: War, Media and Popular Culture, 2010, pág. 96). Ejemplos de esta tendencia son *Marine Doom* y *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear*, cuyo motor fue usado por el Departamento de Defensa para entrenar tropas en escenarios urbanos (Saltzman, 2001).

Durante los últimos 25 años el género experimentó un auge en su popularidad, y hasta la fecha se ha dividido en distintos subgéneros que responden a distintas temáticas y aproximaciones estéticas. Dentro de las distintas formas de catalogar los videojuegos FPS, la tipología propuesta por Hitchens, Patrickson y Young es atractiva para los propósitos de la presente investigación por dos razones. La primera, por su enfoque en videojuegos contextualizados en escenarios actuales. La segunda, por el parámetro utilizado por los autores para definir las subdivisiones de los FPS, definido como enemigo al que se enfrenta el jugador, lo que da como resultado siete categorías: alienígenas, criminales, enemigos políticos, Estados canalla, la ciencia, fenómenos sobrenaturales y terroristas (Hitchens, Patrickson, & Young, 2014, pág. 13).

Los autores, al hacer un análisis del comportamiento de la aparición de producciones de cada subgénero dan cuenta de los cambios en la industria de los videojuegos FPS, en la medida en que en determinados periodos, las producciones de algunas subcategorías superan en número a las otras, sea por una estrategia de marketing para facilitar la masificación de un videojuego, o entendiendo este fenómeno como una manifestación que refleja la situación política y social del momento (Hitchens, Patrickson, & Young, 2014, pág. 9). Sus observaciones concluyen que en la década del 90 la mayoría de videojuegos FPS tenían como enemigo a alienígenas, pero a partir del 2002 se puede ver un alto incremento de videojuegos cuyo contrincante son enemigos políticos y terroristas (Ver Anexo 2).

Este análisis coincide con un contexto de los videojuegos bélicos producidos durante la Guerra contra el Terrorismo de Bush, en el que este tipo de producciones, fueran desarrolladas por compañías privadas o por el mismo ejército, evitaban “narrativas que pudieran interferir con la capacidad de consumir libremente la experiencia pura en el campo de batalla. Los videojuegos no tienen en cuenta consideraciones legales, éticas, morales o ideológicas. De hecho, si se habla de una ideología dominante en las narrativas de estos juegos, es una marcada por el desdén hacia la diplomacia y la preferencia por el uso de la fuerza” (Stahl, 2010, pág. 98).

A partir de ello, han surgido debates públicos y académicos que exploran diferentes aristas de este fenómeno. Desde la política estadounidense, la discusión gira en torno a los efectos violentos que tienen estos videojuegos en niños y adolescentes, y su relación con las masacres ocurridas en las escuelas desde Columbine, protagonizada por los entonces senadores Hillary Clinton y Joe Lieberman en 2005 al promover el “Family Entertainment Protection Act” (Peterson, 2015) y por el activista en contra de la violencia contenida en los videojuegos, Jack Thompson.

En la academia, desde aproximaciones legales, sociológicas y psicológicas se han abordado temas como los efectos de la propaganda reclutadora insertada en el videojuego producido por el ejército estadounidense *America's Army* (Stahl, 2006) la polémica sobre la deshumanización del enemigo al trasladarlo a un mundo imaginario donde no hay consideraciones legales y morales con consecuencias reales para el tirador virtual (Budra, 2004), la discusión sobre si la modalidad de este tipo de videojuegos tiene consecuencias negativas en el comportamiento de los jugadores, a nivel individual con relación a comportamientos antisociales (Sternheimer, 2007), y en un nivel colectivo, con relación a la militarización de la cultura estadounidense (Giroux, 2004).

El abordaje de las cuestiones mencionadas es válido para una comprensión holística del fenómeno de los videojuegos ambientados en escenarios de combate, tanto en escenarios actuales como en la ciencia ficción y la fantasía. No obstante, el hecho de que los videojuegos FPS contextualizados en el presente designen como contrincantes a actores políticos y terroristas (sea en escenarios contemporáneos o en proyecciones futuristas), y además sean producidos en una coyuntura y orden internacional como la Guerra contra el Terrorismo, se hace pertinente una mirada desde los estudios internacionales, especialmente desde la relación que existe entre la política internacional, la cultura popular y la comunicación transnacional.

Las Relaciones Internacionales y la cultura popular

La disciplina de las Relaciones Internacionales, a lo largo de su relativamente corta historia, se ha adaptado a los cambios de la coyuntura internacional y a las transformaciones sociales acontecidos a lo largo del siglo XX. En esta medida, la academia sigue preocupándose por el tema central de la guerra y la paz en el Sistema Internacional. Sin embargo, “la disciplina está viviendo un período de máxima autoconciencia y autocuestionamiento, en el que todo se analiza y se replantea con particular intensidad: la teoría, los métodos, el objeto, las

funciones y hasta la propia historiografía de las Relaciones Internacionales” (González, 2001).

La ampliación del alcance y los objetos de estudio han fortalecido el carácter interdisciplinario de las Relaciones Internacionales, en miras de enriquecer y de lograr una comprensión más profunda de la realidad que pretende hacer inteligible. Los estudios relacionados con las manifestaciones culturales y la comunicación en las Relaciones Internacionales responden a esta tendencia, dirigidos a estudiar la relación existente poder, cultura y medios de comunicación.

En este contexto, la aproximación a los estudios de artefactos culturales:

“es una respuesta al llamado de algunos académicos de las Relaciones Internacionales a distanciar la mirada hacia el Estado y dirigirla hacia el individuo. Por ejemplo, mientras un videojuego no se asemeja a las fuentes más tradicionales usadas para el estudio de la política internacional, tales como los discursos presidenciales, políticas públicas, y tratados, de todas formas, son lugares de la micro-política en los que subjetividades políticas, imaginarios geopolíticos, percepciones de la seguridad y comunidades imaginadas son (re)producidos en la cotidianidad” (Caso & Hamilton, 2015, pág. 2).

El carácter predominante de lo visual en los tiempos contemporáneos explica el giro estético de las Relaciones Internacionales (Bleiker, 2001) que valora la importancia de las imágenes como representaciones de los eventos y fenómenos de la realidad internacional, como las crisis humanitarias, los movimientos sociales transnacionales y, el más pertinente al presente caso, la guerra. Examinar este tipo de fuentes desde las Relaciones Internacionales, acompañada de otras disciplinas, permite estudiar el alcance y efecto que tienen los recursos visuales sobre los fenómenos políticos, sobre las percepciones de sus receptores y las respuestas hacia estos.

¿Cómo entender los videojuegos FPS desde las Relaciones Internacionales?

Una primera lectura tentativa para comprender el fenómeno de los videojuegos desde la disciplina podría hacerse desde el concepto *soft power* de Joseph Nye, entendido como la capacidad de hacer que otros hagan lo que uno desea, pero más específicamente, como la capacidad de lograr objetivos a través de la atracción y la habilidad de configurar las preferencias de otros, más que por medios coercitivos (Nye, 2004, pág. 5). Si bien el trabajo de Nye ha sido una contribución importante para comprender las relaciones

internacionales desde finales del siglo XX y destaca la importancia de la cultura en el ejercicio de poder en la política internacional, no logra identificar las fuentes de *soft power* ni permite rastrear sus procesos de operación (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2014, pág. 74).

Ante este panorama, el concepto y herramienta de narrativa estratégica puede ser útil a la hora de comprender las fuentes de *soft power* al tener en cuenta los procesos de comunicación a través de las etapas de formación, proyección y difusión, y recepción de ideas en el Sistema Internacional (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2014). En términos llanos, el concepto de narrativa se refiere a las convenciones que rigen la organización de una historia en términos secuenciales coherentes (O'Sullivan, Hartley, Saunders, Montgomery, & Fiske, 1994, pág. 194). Las narrativas estratégicas se definen entonces como:

“los medios de los actores políticos para construir un significado compartido del pasado, el presente y el futuro de la política internacional para moldear el comportamiento de actores domésticos e internacionales. (...) Son narrativas sobre los Estados y el sistema, sobre quiénes somos y qué tipo de orden queremos. El punto de las narrativas estratégicas es influenciar el comportamiento de otros” (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, pág. 2).

Teniendo en cuenta esta definición, este instrumento es usado por los Estados para explicar acontecimientos de orden internacional y determinar el tipo de respuestas a ellos, particularmente en los casos de crisis. En términos más desagregados, una narrativa estratégica contextualiza y presenta un relato sobre la naturaleza del episodio de crisis, define y justifica las resoluciones que deben tomarse para enfrentarla, y plantea escenarios posteriores a la intervención (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, pág. 19). De esta forma las potencias, grandes o emergentes, proyectan sus valores e intereses con el fin de expandir su influencia, manejar las expectativas y adecuar el ambiente discursivo en el que circulan (Antoniades, Miskimmon, & O'Loughlin, 2010, pág. 3).

Un aspecto importante a destacar sobre este concepto es que se enmarca en las aproximaciones constructivistas de las Relaciones Internacionales, en la medida en que contempla los procesos de comunicación como constitutivos de la configuración de la identidad de los Estados y, por ende, de su comportamiento como actores en el Sistema Internacional. También, en la misma línea se encuentra el reconocimiento de que las

narrativas no surgen ni circulan en el vacío, sino que son un producto social en constante negociación, y que está sujeto al contexto doméstico e internacional, a las lecturas de la historia y a las respuestas de sus receptores (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, pág. 8).

David Holloway, en su trabajo sobre la historia cultural e intelectual de la Guerra contra el Terrorismo, afirma que ésta y el detonador del 9/11 “fueron tan apropiados por la narración y la mitificación que los eventos en sí mismos se volvieron indivisibles de sus representaciones, o simulaciones, en la retórica política y en el espectáculo de los medios masivos de comunicación” (2008, pág. 5). En otras palabras, la Guerra contra el Terrorismo es más que una serie de campañas militares internacionales: es una idea, una construcción retórica, una serie de historias sobre el 11 de septiembre y la posición de Estados Unidos en el mundo.

Esto se inserta en dos tendencias relacionadas. La primera tiene que ver con las dinámicas relativamente nuevas del mercado de productos de entretenimiento, predominantemente en formatos digitales. La inmediatez y omnipresencia posibilitadas por estos formatos han incrementado radicalmente el potencial de reevaluar, reinscribir o reforzar una narrativa en distintas plataformas de comunicación en un contexto de producción y consumo masivo (Pammet, 2014, pág. 51). La disponibilidad y alcance de las tecnologías de comunicación a los intereses privados permite a las instituciones no gubernamentales y a las industrias proyectar sus posiciones respecto a asuntos de orden político (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, págs. 10-11), sea por una identificación ideológica y/o por las dinámicas del mercado.

Así como las narrativas estratégicas son un producto social, los videojuegos tampoco son producidos en un contexto neutral, sino que más bien son desarrollados en un ámbito temporal y sociocultural específico: “si bien los videojuegos son construcciones, son, cuando menos, construcciones sociales que emergen a través de la interacción entre el agente y la estructura” (Behrenshausen, 2012, pág. 878). Esto implica que los juegos tiendan a estar impregnados de creencias, sistemas de valores, y actitudes culturales y morales presentes en la sociedad en la que fueron producidos, en los equipos de desarrolladores y en las audiencias (Wild, 2014, pág. 436). Por esta razón, pese a que una buena parte de los videojuegos comerciales lanzados al mercado no son comisionados por

el gobierno estadounidense, y a que es difícil establecer si las productoras tienen la intención deliberada de diseminar propaganda militar y política, sus producciones contribuyen a la proyección de la narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo (Gagnon, 2010, pág. 5)

Si bien los autores que dieron luz al concepto de narrativa estratégica definen a la élite como actores políticos, cabe destacar que a ésta pertenecen otro tipo de instituciones como los medios de comunicación y la industria del entretenimiento, teniendo en cuenta que, por lo menos esta ha sido la norma en Estados Unidos, “no se puede articular un proyecto político sin impactar la cultura popular, y tampoco la cultura popular es comprensible sin considerar el clima político. (...) La articulación de un entendimiento particular sobre una crisis, la formación de un discurso, ocurre tanto en el nivel de las élites políticas como de la cultura popular” (Croft, 2006, pág. 9).

La segunda tendencia tiene que ver con la aparición de nuevas espacialidades y temporalidades de la guerra propiciadas por las nuevas tecnologías de la información, donde el campo de batalla se ha desplazado, rediseñado y remodelado “a nuevos espacios de la guerra (nuevos en el sentido que no son pensados tradicionalmente como espacios donde se libran las guerras) como las pantallas de televisión, los teléfonos celulares, la banda ancha, el rancho de George Bush en Crawford, Texas, los videojuegos, los lugares comunes de la cultura popular, las noticias, blogs, y demás” (Grondin, 2011, pág. 255).

La Guerra contra el terrorismo, al ser narrativizada y comunicada a través de la representación visual como una práctica discursiva (Shepherd, 2008, pág. 213), dio lugar a una visión de un mundo dicotómico compuesto por héroes y villanos, desencadenada por los eventos del 11 de septiembre, que requería de una guerra para ganar los corazones y las mentes. Una narrativa cuyo propósito era el de justificar la reconfiguración tanto de la política interna de los Estados Unidos en materia de seguridad a través de nuevas legislaciones, como de las dinámicas de poder en el Sistema Internacional, cuyo orden estaba bajo la amenaza de actores no estatales catalogados generalmente como terroristas (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, pág. XI).

De modo que la Guerra contra el terrorismo, liderada por los Estados Unidos, no se ha librado únicamente en los campos de batalla en Irak y Afganistán, sino que también ha

sido una guerra de ideas que se trasladó al ámbito de los medios de comunicación, en un contexto en el que la ecología de éstos se ha complejizado. Teniendo en cuenta lo anterior, el presente estudio de caso se adentra en el análisis de los videojuegos FPS como medios de proyección y difusión de la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo con la siguiente cuestión: ¿cómo los videojuegos First Person Shooter producidos después de los ataques del 11 de septiembre reproducen la lógica secuencial y las presunciones de la narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo?

A esta se responde que las narrativas contenidas en los videojuegos First Person Shooter producidos a partir de los ataques del 11 de septiembre incorporan una retórica similar a la usada en la narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo. De tal forma que estos videojuegos reproducen la lógica secuencial de la narrativa estratégica de la Guerra contra el terrorismo al compartir una estructura narrativa con una sucesión de eventos parecidos, y al incluir presunciones como la existencia de una amenaza terrorista, la representación positiva de los Estados Unidos y sus aliados y la representación negativa del otro, la justificación de la intervención militar y las proyecciones de victoria.

Metodología

El enfoque metodológico del presente estudio de caso es cualitativo, basado en una revisión de literatura sobre la construcción retórica de la Guerra contra el Terrorismo y en la observación y recolección de datos sobre los videojuegos. Ambos elementos son los insumos de un análisis que, más allá de descomponer en sus partes a la narrativa política y a las historias desarrolladas en los juegos, pretende establecer relaciones de semejanza y continuidad.

Para el análisis de la narrativa contraterrorista estadounidense se acudió a estudios culturales y críticos del discurso que exploran detalladamente el proceso de la formación de la Guerra contra el terrorismo. En cuanto a los videojuegos, los títulos analizados son *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Medal of Honor (2010)*, *Battlefield 3* y *Call of Duty: Advanced Warfare*. El análisis de estas producciones (Anexos 3-7) constó de dos pasos. Primero, cada videojuego fue jugado y se registraron las primeras impresiones en notas. Segundo, se observaron los *walkthroughs* disponibles en YouTube, videos tutoriales de las misiones y cortes de escenas de los videojuegos. Esta

fueron útiles teniendo en cuenta que las pausas y la repetición facilitaban un registro de observaciones más detallado.

Las herramientas empleadas para el análisis cualitativo de los contenidos de la macronarrativa como de los videojuegos son la teoría de la estructura narrativa de Todorov y los cinco vectores dramáticos propuestos por Burke. Para descomponer las narrativas en la sucesión de eventos que relatan, la teoría de Todorov propone que éstas se componen de cinco etapas: (1) un estado inicial de equilibrio; (2) una perturbación de ese orden por un evento; (3) el reconocimiento de que esa perturbación ha ocurrido; (4) un intento de reparar el daño hecho; y (5) el restablecimiento del equilibrio, aunque el nuevo orden pueda estar ligeramente alterado comparado con el estado inicial (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, pág. 5).

En cuanto al pentagrama dramático propuesto por Burke, los cinco elementos que lo componen son los que permiten entender la atribución de motivos de las acciones humanas, planteadas tanto en la realidad como en la ficción. Dicha atribución responde cinco preguntas básicas, que corresponden a cada uno de los vectores: “qué se hizo (acto), cuándo o dónde se hizo (escena), quién lo hizo (agente), cómo lo hizo (agencia) y por qué (propósito)” (Burke, 1969, pág. XV).

Ambas herramientas serán útiles para precisar la lógica secuencial y las presunciones presentes en las narrativas, así como para encontrar semejanzas y diferencias entre el discurso político y la narración en los videojuegos.

Antes de avanzar en el análisis del caso es pertinente hacer una aclaración sobre la continuidad de algunos elementos de la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo durante los gobiernos de Barack Obama para evitar incoherencias de orden metodológico, teniendo en cuenta que algunos videojuegos fueron producidos a partir de 2009. Si bien los lineamientos de esta narrativa fueron consolidados y reformulados durante los dos gobiernos de Bush, las diferencias en materia de política exterior entre ambos dirigentes fueron más de carácter instrumental que sustancial (Guida, 2010, pág. 218) y no significaron una escisión radical.

Obama, desde su campaña presidencial y en el ejercicio de su cargo, eliminó gradualmente el lenguaje relacionado con la Guerra contra el Terrorismo y propuso decisiones que aparentemente significaban una ruptura, como la prohibición de la tortura como mecanismo

de interrogación a sospechosos y las iniciativas de cerrar Guantánamo y retirar las tropas de Irak (Jackson, 2011, pág. 401). Así mismo, proyectó a unos Estados Unidos más respetuosos del derecho internacional y encaminados a trabajar multilateralmente en los asuntos relacionados con la seguridad global. Sin embargo, la narrativa continuó exaltando a Estados Unidos en su rol como el líder del mundo libre (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013, pág. 47).

Además, pese a algunos cambios de orden lingüístico y a la denominación de las operaciones contraterroristas como *Overseas Contingency Operations*, el terrorismo continuó enmarcándose como un acto de guerra y los siguientes componentes de la narrativa se perpetuaron:

“(…) el argumento de que los ataques del 9/11 no fueron provocados ni tenían relación alguna con las acciones de política exterior de Estados Unidos, el carácter justo y necesario de una guerra contra el terror, el deber y el llamado histórico de Estados Unidos a liderar una guerra contra el terror, la “nueva” amenaza que supone el terrorismo con armas de destrucción masiva y de los Estados canalla, y la necesidad de nuevas herramientas para combatirlas, el derecho a las acciones preventivas en contra de los terroristas, la necesidad de prevenir el surgimiento de refugios seguros para los terroristas en Estados fallidos y colapsados, la probabilidad de una larga guerra contra el terrorismo, y la inevitabilidad de la victoria estadounidense” (Jackson, 2011, pág. 402).

Lógica secuencial de las narrativas

En términos generales, los análisis de la lógica secuencial no coinciden a la perfección teniendo en cuenta que cada narrativa da cuenta de sucesos distintos, pero sí se puede encontrar un patrón de similitud en las etapas de perturbación del equilibrio, reconocimiento de la perturbación, las soluciones y el nuevo equilibrio con cambios. El elemento que presenta mayores diferencias y mayor dificultad de caracterizar es el equilibrio inicial, en la medida en que, en términos de tiempo, no era muy explícito en los videojuegos.

Equilibrio inicial

En la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo, el estado inicial de las cosas se caracteriza como una mañana de un día común y corriente en la costa este de Estados Unidos, en “una temporalidad pre 9/11 imaginaria y estática de individualismo, seguridad y paz” (Jarvis, 2008, pág. 250), antecesora del momento en el que no solo los Estados

Unidos cambiaría, sino también el panorama y las agendas de la seguridad en todo el mundo (Bartolucci, 2012, pág. 566).

En el caso de los videojuegos, difícilmente se puede de hablar de un equilibrio inicial similar teniendo en cuenta que desde el inicio de cada uno ya se están llevando a cabo operaciones militares. Solo en uno de los casos se hace una tenue referencia a un mundo previo a los ataques del 11 de septiembre: durante los créditos iniciales de *Medal of Honor* se escucha una conversación entre presuntos agentes de inteligencia que discuten sobre la entrada a Estados Unidos de un grupo de individuos provenientes de Medio Oriente y cuyo rastro se perdió, y una transmisión de radio que se refiere a una bella mañana de martes en la Gran Manzana.

En los demás, el equilibrio inicial corresponde a diferentes situaciones complejas: *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* comienza con una misión de captura de la terrorista Irena Morales en la zona de frontera entre Estados Unidos y México; *Call of Duty 4: Modern Warfare* se contextualiza en una guerra civil en Rusia en la que se enfrentan el gobierno y rebeldes ultranacionalistas, y un ambiente de latente inseguridad en la Medio Oriente por las sospechas de un poderoso hombre en la región llamado Khaled al Assad; en *Battlefield 3* hay una guerra civil en Irán entre el gobierno y un grupo llamado PLR (People's Liberation and Resistance) que se está extendiendo a Irak. El caso de *Call of Duty Advanced Warfare* es especial porque, debido a la complejidad de su trama y para facilitar su análisis, se dividió en dos partes, por lo que se identificaron dos equilibrios iniciales: el primero, una intervención militar de Estados Unidos en Corea del Sur en respuesta a una invasión de Corea del Norte, y el segundo, la muerte del líder de un grupo terrorista llamado KVA.

Vale aclarar que, a pesar de estas diferencias, a lo largo de cada videojuego los comentarios de los personajes o el desarrollo y explicaciones de sus historias entrevén elementos que hacen referencias a la Guerra contra el Terrorismo de Bush, por lo que se puede presumir que se desarrollan en ese contexto, o por lo menos lo asumen como un antecedente histórico.

Perturbación del equilibrio

“Para los Estados Unidos, el 11 de septiembre de 2001 trazó una línea divisoria en nuestra historia. Un cambio de era tan agudo y claro como lo fue Pearl Harbor o el bloqueo de Berlín” (Bush, 2002).

Los ataques sorpresa del 9/11 fueron enmarcados como un momento de ruptura en la historia de los Estados Unidos. Esta idea de un cambio radical se estableció rápidamente en los discursos oficiales, se filtró en las agendas políticas partidistas, y se convirtió en la piedra angular ideológica de la Guerra contra el Terrorismo como respuesta a los atentados (Holloway, 2008, pág. 4). Este sentido de discontinuidad y disrupción, y el carácter de excepcionalidad de estos eventos, permitió posicionar estos ataques “como una advertencia o una lección de una nueva vulnerabilidad, una evidenciada por actores terroristas globales y sus equivalentes desconocidos” (Jarvis, 2008, pág. 248) en un ambiente de guerra e incertidumbre.

De los cinco videojuegos seleccionados, dos contienen una perturbación del equilibrio muy congruente con los atentados del 11 de septiembre al ser eventos que ocurren en territorio estadounidense. Pero en términos generales, todas las perturbaciones fueron causadas por actores no estatales. La más fiel es la de *Medal of Honor*, que hace referencia al mismo 9/11 en unas transmisiones de radio durante los créditos iniciales. Por otro lado, si bien la disrupción en *Tom Clancy's* también contiene un alto contenido simbólico al ser la ciudad de Las Vegas el objetivo del ataque, tiene un matiz más catastrófico en la medida en que se muestra a una ciudad entera, destino turístico relevante para los Estados Unidos, sitiada por los enemigos.

En cuanto a los otros tres casos, son eventos que transcurren en Asia y África, pero que también implican un grado de inestabilidad y de amenaza para la seguridad y los intereses de las grandes potencias de Occidente: un golpe de Estado en Irán por parte de Faruk al Bashir, el líder del PLR, en *Battlefield 3*; un golpe de Estado y la ejecución del presidente depuesto por al Assad en un país de Medio Oriente, y el secuestro de un agente ruso de la inteligencia británica en la región del Cáucaso norte por parte los ultranacionalistas rusos en *Modern Warfare*; y en el caso especial de *Advanced Warfare*, la primera perturbación es el secuestro del Primer Ministro de Nigeria a manos del KVA, y la segunda, las revelaciones que demostraban las intenciones de Jonathan Irons, el CEO de Atlas Corporation.

Reconocimiento de la perturbación

La reacción inmediata del gobierno ante los ataques terroristas del 11 de septiembre no fue caracterizarlos completamente como un acto de guerra en contra de los Estados Unidos. En medio del caos, emergió una interpretación que enmarcó a los atentados como crímenes en las primeras declaraciones públicas de Bush, pero con el pasar de las semanas el lenguaje empleado fue permeado por un alto grado de militarismo y el marco de la guerra se volvió dominante (Hodges, 2011, pág. 24). Esta perspectiva, sumada a las siguientes ideas que circulaban en los discursos públicos, fue la base para la declaración de la Guerra contra el Terrorismo:

“(…) el terrorismo es la amenaza a la seguridad más seria del nuevo siglo; la combinación de terroristas, Estados canalla y armas de destrucción masiva suponen una seria amenaza existente; los terroristas representan un nuevo tipo de terrorismo que es religiosamente motivado, más letal y sin límites” (Jackson, 2011, pág. 393).

Después de que los eventos acontecieron, estos fueron socialmente construidos y atribuidos de significado, y se consolidaron como un mito fundacional en el que Estados Unidos fue atacado de la nada por al Qaeda, un acto de barbarie injustificado y desconectado de las decisiones tomadas en política exterior (Croft, 2006, pág. 85). En un discurso ante el Congreso el 20 de septiembre de 2001, Bush describió esta guerra como una entre la libertad y el miedo: “ellos odian nuestras libertades: nuestra libertad de culto, de expresión, de votar y de discrepar entre nosotros. (...) Estos terroristas no asesinan solo para acabar con vidas, sino para perturbar y acabar con un modo de vida. Con cada atrocidad esperan que América sienta temor” (Bush, 2001, pág. 68).

En los videojuegos, esta etapa de reconocimiento es muy corta, y en todos los casos implica la toma de decisiones de carácter guerrillero. La fugacidad y el belicismo de esta fase anula escenarios en los que la solución de conflictos no se dé en un marco fuera de la guerra. La transición entre la perturbación y sus soluciones es casi inmediata, y se reduce a las palabras de algún personaje o de un narrador, lo que sucede en el caso de *Medal of Honor*, donde el reconocimiento es la decisión de invadir Afganistán, durante los créditos iniciales.

En *Tom Clancy's*, el reconocimiento se limita a tomar la decisión de desplegar unidades contraterroristas en Las Vegas y a presumir que el sitio de la ciudad está relacionado con las operaciones en la frontera. Tanto en el caso de *Modern Warfare* como en *Battlefield*,

es la resolución de invadir los países donde se ejecutaron los golpes de Estado. Por último, en *Advanced Warfare*, los dos reconocimientos son asumir y tomar la decisión de atacar a dos amenazas no estatales: al grupo terrorista KVA y a la corporación Atlas.

Solución

Las principales campañas bélicas lideradas por Estados Unidos fueron la Guerra de Afganistán (2001-presente) y la Guerra de Irak (2003-2011), a las que se suma el apoyo del gobierno estadounidense en el combate a grupos insurgentes en otros Estados con conflictos civiles. Los dos casos principales tienen como punto de partida los atentados del 9/11, y el despliegue militar se mostró de tal forma que parecía fluir naturalmente del evento precipitante (Hodges, 2011, pág. 49).

Otro aspecto importante a destacar es el intento de establecer conexiones de orden discursivo entre ambas campañas, configurando a al Qaeda y a Saddam Hussein como enemigos vinculados, pese a las diferencias entre el fundamentalismo islámico y la dictadura secular. Al enmarcar a ambos actores en la categoría conceptual del terrorismo, señalando a Irak como un Estado que apoyaba a las células terroristas de al Qaeda y que además contaba con un programa de armas de destrucción masiva, ambos actores se constituyeron como una alianza enemiga en contra de la cuál Estados Unidos libraba la guerra (Hodges, 2011, pág. 56).

Paralelas a estas campañas militares, Estados Unidos incluía en su narrativa a lugares con conflictos internos como Filipinas, Bosnia, Somalia, Pakistán y Colombia, denotando la naturaleza global de la lucha contra el terrorismo al designar numerosos frentes geográficos de esta guerra (Hodges, 2011, pág. 52). En esta guerra global, los mecanismos de Estados Unidos consistieron en:

(...) la entrada a nuevas regiones con bases militares, la oportunidad de controlar nuevas y ya existentes fuentes de petróleo, el uso generalizado de las ayudas militares y económicas para cooptar e influenciar las élites en los países en desarrollo, y el uso de las organizaciones internacionales y la diplomacia pública para promover los intereses estadounidenses y combatir el antiamericanismo” (Jackson, 2011, pág. 399).

La campaña militar de *Medal of Honor* corresponde a la Guerra en Afganistán, basándose en la Operación Anaconda en contra de al Qaeda y el Talibán. En el videojuego, equipos de SEAL's y de Rangers son desplegados en el Valle de Shah-i-Kot y en la Base Aérea de Bagram que, en colaboración con el Ejército Nacional Afgano, recuperaron después de un

sitio del Talibán. En el Valle, las misiones consistían en debilitar las fuerzas enemigas a través de enfrentamientos directos y bombardeos aéreos a campamentos.

En *Tom Clancy's*, las misiones de enfrentamiento al enemigo consisten en el contraataque en casinos, hoteles y restaurantes de la ciudad, el rescate de rehenes (periodistas y personal de la OTAN), y la frustración de atentados destructivos en una represa y el lanzamiento de un misil nuclear dirigido a Las Vegas. Las operaciones en *Modern Warfare* son la invasión de un país en la Península Arábiga y la búsqueda de Khaled al Assad (que concluye en la detonación de una bomba nuclear que acaba con los Marines desplegados allí), el envío de fuerzas británicas en Rusia y Azerbaiyán persiguiendo a al Assad a la fuga y a Imran Zakhaev, traficante de armas nucleares que comerciaba y protegía al golpista árabe, y la frustración de un lanzamiento de misiles intercontinentales desde unas instalaciones tomadas por los rebeldes en el Cáucaso dirigidos a la costa este de Estados Unidos.

En el caso de *Battlefield 3*, las principales operaciones consisten en la intervención militar estadounidense en Irán y Azerbaiyán, enfrentándose a las milicias del PLR en búsqueda del golpista al Bashir y de su colaborador Solomun, y en los esfuerzos por sabotear dos atentados terroristas en París y Nueva York con explosivos nucleares, que en el caso de la capital francesa fracasa y deja un saldo de 80.000 muertes. Por su parte, en *Advanced Warfare*, las operaciones militares que ejecuta Mitchell en un primer momento trabajando para Atlas Corporation, están encaminadas al desmantelamiento de las fuerzas del KVA y a la captura de su líder. En la segunda parte, leal al ejército estadounidense, opera para frustrar los ataques con armas biológicas planeados por Irons y desmantelar a su empresa.

En términos generales, las soluciones expuestas en los videojuegos corresponden con las de la Guerra contra el Terrorismo al consistir en intervenciones militares (unas como respuesta inmediata, otras de carácter preventivo) y operaciones de inteligencia para localizar y frustrar las amenazas terroristas, dispersas y operantes en todo el mundo. Además, tienden a desenvolverse en contextos en los que las insurgencias alrededor del mundo ponen en entredicho a la seguridad mundial, y donde el temor del uso de materiales y residuos nucleares por parte de organizaciones terroristas se materializa.

Restablecimiento del equilibrio, con cambios

“Nuestra causa es la libertad. Hemos derrotado a los enemigos de la libertad antes, y los derrotaremos de nuevo. No podremos saber todo lo que sucederá en estas batallas. Pero tenemos la certeza de que nuestra causa es justa, y que nuestra victoria está asegurada. Sin duda nos enfrentaremos nuevos desafíos” (Bush, 2002)

La conclusión de la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo es un desenlace inacabado, basado en la promesa de una victoria de Estados Unidos y de Occidente en esta guerra. Esta característica de un fin inconcluso es un patrón en los finales de los videojuegos: son ambiguos, dejan cabos sin atar, e implican la continuación de la guerra o la aparición de futuros problemas relacionados con ella. Si bien hay avances en el debilitamiento de las fuerzas enemigas, en ninguno de los casos la amenaza designada es completamente eliminada. Este elemento será explicado posteriormente en la presunción de las proyecciones de victoria en las narrativas.

Presunciones de las narrativas

Así como sucede con las lógicas secuenciales, los elementos encontrados al emplear los cinco vectores de Burke para analizar cada narrativa más que ser estrictas similitudes, son patrones que permiten establecer una relación entre las presunciones de la narrativa general contraterrorista y aquellas encontradas en los relatos de los videojuegos.

La existencia de una amenaza terrorista

Como ha sido explicado anteriormente, en la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo la designación de la amenaza es una construcción retórica que pretende legitimar ciertas decisiones de política exterior, cuyo ejemplo más ilustrativo es la construcción de al Qaeda e Irak como una alianza enemiga. En este caso, la designación de un actor como “terrorista”, etiqueta con una fuerte connotación peyorativa, parece ser por sí sola suficiente para definir a un enemigo, negar la posibilidad de que puedan tener reivindicaciones legítimas y omitir cualquier discusión sobre el soporte ideológico del terrorismo (Schulzke, 2013a, pág. 595).

La caracterización de los enemigos en los videojuegos como terroristas hace que estos sean contrincantes y objetivos perfectos, ya que son considerados malvados por defecto, y en ningún momento se hace referencia a que puedan tener justificaciones razonables. Y en los casos en los que sí se hace mención de sus motivos, la explicación es superficial.

Asimismo, la amenaza terrorista es expuesta en estos videojuegos como omnipresente globalmente y catastrófica en grandes proporciones (Schulzke, 2013, pág. 596).

En *Tom Clancy's*, desde el principio se hace referencia a Irena Morales y a sus milicias como terroristas sin hacer mención de sus motivaciones para sitiar Las Vegas. Los enemigos en *Medal of Honor* son la organización terrorista al Qaeda y el Talibán, y tampoco se hace referencia a su motor político. Los casos de *Modern Warfare* y *Battlefield* tienen la particularidad de que no se hace una referencia explícita a los enemigos como terroristas, pero las acciones que ejecutan corresponden a uno de los miedos expresados en la narrativa de Bush, como el uso de armas de destrucción masiva por parte de grupos terroristas. Además, ambos ilustran que el principal motor de los enemigos es el odio que sienten por Estados Unidos y Occidente, pero no dan cuenta de las motivaciones iniciales o sucesos previos que han podido tener incidencia en los acontecimientos de los juegos.

Por último, *Advanced Warfare* cuenta con la singularidad de que tiene dos enemigos en distintos momentos del juego: ambos son actores no estatales, usan tácticas terroristas, pretenden cambiar el estatus quo. Las motivaciones de ambos son explicadas: la del KVA es acabar con los avances tecnológicos, la de Atlas Corporation es acabar con los gobiernos del mundo, y posicionar a su corporación como una entidad más eficiente a la hora de solucionar problemas que los Estados. Sin embargo, hay una gran diferencia a la hora de referirse a cada uno: mientras el primer grupo es designado terrorista, Atlas es señalada meramente como una amenaza desde el gobierno estadounidense.

El bien versus el mal

El discurso de la Guerra contra el Terrorismo incorporó un lenguaje impregnado de atributos demonizadores, que tuvo como efecto la deshumanización del enemigo y a su caracterización como una entidad malvada a la que la única respuesta posible era una guerra (Bartolucci, 2012, págs. 569-570). Esta práctica discursiva maquina encaminada a la construcción de otro malvado que ataca sin justificación fue determinante para “evocar a una guerra entre el bien y el mal, en la que los Estados Unidos iba a “erradicar el mal del mundo”, “perseguir y fumigar... a malhechores, esos bárbaros” (Kellner, 2007, pág. 626).

Este carácter binario de la narrativa se alimenta de nociones culturales y tradicionales estadounidenses como el excepcionalismo americano y el Destino Manifiesto, además de

otros temas recurrentes en la cultura política estadounidense como la inocencia, el heroísmo, la unidad, el llamado divino, los valores universales, la justicia y el rol de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial y en la Guerra Fría (Jackson, 2011, pág. 398) . Este último elemento es crucial en la construcción del otro enemigo, en la medida en que la amenaza del terrorismo es comparada y equiparada con el comunismo y el nazismo en varios discursos oficiales.

En el caso de los videojuegos, debido a su formato y a la modalidad de juego, el desarrollo de la idea del bien contra el mal fluye con naturalidad. Esto, teniendo en cuenta que “la perspectiva de la primera persona es típicamente una de las formas en las que los videojuegos de guerra privilegian una perspectiva occidental, usualmente estadounidense, del conflicto, en la medida en que los jugadores siempre asumen la personalidad de un soldado occidental” (Schulzke, 2013, pág. 213).

En todos los videojuegos seleccionados, el jugador controla a fuerzas estadounidenses o aliadas, mientras que el enemigo es controlado por la máquina. El caso de *Advanced Warfare*, en el que el jugador asume en un primer momento el avatar de un soldado al servicio de una compañía privada que eventualmente se convierte en la amenaza, puede ser contradictorio. Sin embargo, Atlas Corporation es una organización con raíces en Occidente y, como fue mencionado anteriormente, no se le atribuye la etiqueta de terrorista.

Otro elemento que propicia el señalamiento del enemigo como un enemigo malvado e inhumano es la simplicidad y homogeneidad con la que los avatares adversarios son retratados: tienden a tener diálogos limitados, carecen de características físicas de individualidad, y se les atribuyen actitudes y comportamientos hostiles (Schulzke, 2013, pág. 209). Estas representaciones refuerzan la perspectiva del enemigo terrorista en el videojuego como una entidad intrínsecamente malvada, lo que la convierte un blanco legítimo de las operaciones militares.

La lista de enemigos en los videojuegos se compone de milicias mexicanas lideradas por una mujer terrorista, al Qaeda, el Talibán, insurgentes en Rusia, un país desconocido de Medio Oriente e Irán, y una futura red terrorista global con orígenes chechenos. En todos los casos, el enemigo se caracteriza como un objeto de desprecio por su alto grado de sevicia y hostilidad, y su capacidad destructora. Por otro lado, el jugador asume una

posición de un héroe que está librando una guerra legítima para erradicar una amenaza inminente.

La justificación de la guerra

En el análisis del reconocimiento de la perturbación de la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo se concentra la justificación de la declaración de la guerra y las subsiguientes campañas militares. La asimilación de los ataques del 9/11 como actos de guerra, y la necesidad de prevenir que se repitan, y el temor de que los terroristas accedan a armas de destrucción masiva son el motor del emprendimiento de esta guerra (Jackson, 2011, pág. 393).

Los videojuegos tienden a construir una imagen de Estados Unidos como un blanco y “víctima inocente de la violencia, lo que justifica una respuesta militar ajena al derecho internacional” (Robinson, 2015, pág. 452). Asimismo, suelen representarlo como el único país con la capacidad de responder y derrotar a las amenazas que el mundo enfrenta, y como la nación responsable de proteger a otros países amenazados (Robinson, 2015, pág. 460). Y en los casos donde el jugador asume el avatar de un soldado que no es estadounidense, suele ser el de un militar perteneciente al ejército de un país aliado importante, como sucede en el caso de *Modern Warfare* con el apoyo de Reino Unido.

En cuanto al enemigo, los juegos suelen construir “terroristas ficticios que son extremadamente poderosos y omnipresentes, capaces de llevar a cabo operaciones en cualquier parte del mundo, infiltrarse en los altos mandos de gobiernos y derrotar a las fuerzas armadas convencionales” (Schulzke, 2013a, pág. 587). El riesgo que implica su mera existencia es la justificación para que las fuerzas estatales de seguridad tomen acciones militares alrededor del mundo.

En los casos escogidos, este poder exagerado y omnipresente del enemigo se refleja en la capacidad que pueden tener de sitiar una ciudad completa, atacar infraestructura crítica como represas y dar de baja a instalaciones de centrales de energía nuclear en todo el mundo, secuestrar altos mandos de gobierno, construir redes criminales de tráfico, acceder y usar de armas de destrucción masiva, enfrentarse a los ejércitos convencionales al punto de debilitarlos a niveles riesgosos, y deponer gobiernos en Medio Oriente.

Por estas razones, el equipo *Rainbow* (*Tom Clancy's*), el *Special Air Service* (SAS) británico y el *United States Marine Corps* (USMC) (*Modern Warfare* y *Battlefield*),

escuadrones del *United States Navy SEALs*, *Delta Force* y *United States Army Rangers (Medal of Honor)*, y contratistas de Atlas Coporation y el *Sentinel Task Force (Advanced Warfare)*, son desplegados en distintos lugares del mundo para eliminar estas amenazas, para llevar a cabo una guerra limpia, necesaria y legítima.

La futura victoria

Este elemento corresponde a lo encontrado en el análisis del restablecimiento del equilibrio con cambios en la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo, en el que se proyecta una victoria en un futuro desconocido. Este carácter inconcluso de la narrativa implica una lucha generacional y llena de sacrificios, y da lugar a la aparición de nuevas dificultades que justificarían la expansión geográfica de los frentes de la guerra en caso de ser necesario, ya que la causa es justa y la victoria está asegurada (Hodges, 2011, pág. 59).

En todos los videojuegos quedan cabos sin atar en sus desenlaces: en *Tom Clancy's* el equipo *Rainbow* se entera de que uno de sus miembros era colaborador de Irena Morales, y logra escapar; pese a que los dos líderes enemigos fueron dados de baja, las sospechas del lanzamiento de misiles intercontinentales desde el Cáucaso disfrazada de una prueba nuclear dejan un ambiente de incertidumbre en *Modern Warfare*; en *Medal of Honor* las fuerzas de al Qaeda y el Talibán fueron debilitadas, pero no completamente aniquiladas; el final de *Battlefield 3* se contextualiza en una atmósfera de desconfianza por parte de la CIA hacia el gobierno ruso, que puede escalar en otro conflicto futuro; y por último, ante la muerte de Jonathan Irons, Gideon, personaje compañero de Mitchell, afirma: "Este no es el fin. Es apenas el comienzo".

Para todos los casos, se augura la continuidad de los problemas presentes o la emergencia de nuevos conflictos relacionados con los acontecimientos de los videojuegos. También se hace referencia a los sacrificios necesarios para llevar cada guerra a cabo, en la medida en que en todos los casos se pierde la vida de uno o varios de los personajes cercanos al avatar que asume el jugador, e incluso la misma muerte del mismo, en el caso del Sargento Paul Jackson ante la explosión de la bomba nuclear en Medio Oriente en *Modern Warfare*.

Conclusiones

El análisis de la narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo y de los videojuegos seleccionados da muestra de cómo los artefactos de la cultura popular son un

campo de lucha política, en el que se refirman o se pueden cuestionar posiciones dominantes. En este caso especial, la lucha se plantea desde mensajes y dinámicas de los videojuegos que favorecen un escenario guerrillista liderado por las fuerzas militares estadounidenses.

Al comparar los elementos de los análisis de la lógica secuencial y del pentagrama dramático de Burke, se encuentran patrones de correspondencia entre la narrativa estratégica de la Guerra contra el Terrorismo y las narrativas contenidas en los videojuegos FPS seleccionados, lo que permite afirmar que estos productos digitales reproducen en cierta medida la cadena secuencial y las presunciones de la narrativa contraterrorista.

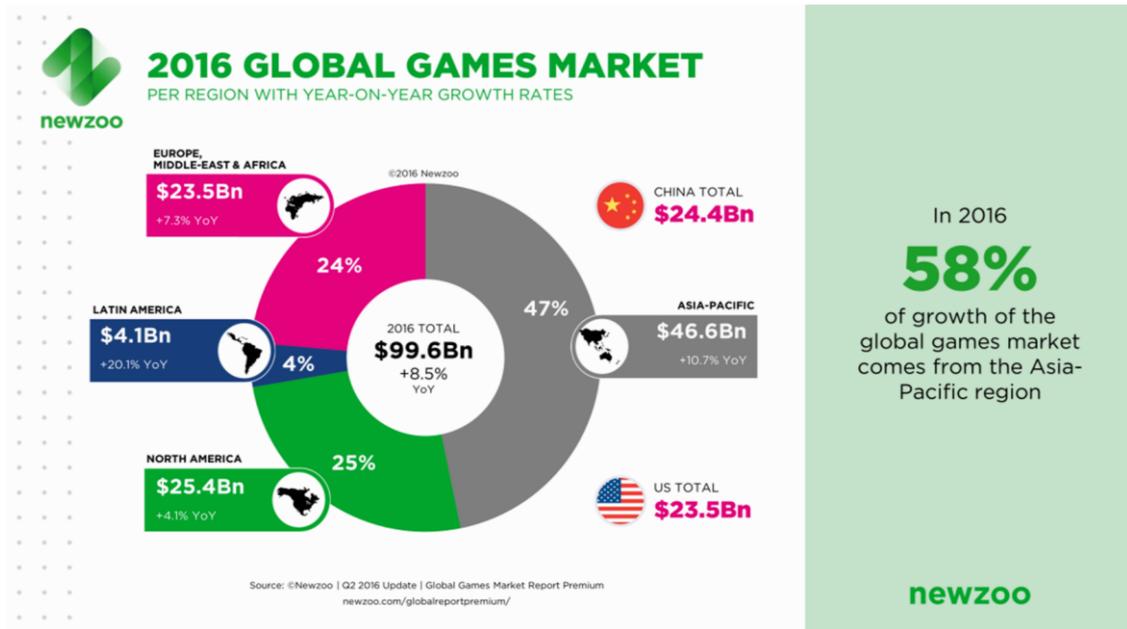
Sin embargo, vale la pena destacar el hecho de que, pese a la predominancia del marco de la Guerra contra el Terrorismo en estos videojuegos, existe una posibilidad de encontrar sutiles elementos críticos que exponen las contradicciones de estas campañas militares al exagerar la omnipresencia y potencialidad de las amenazas terroristas, así como la respuesta desmesurada de Estados Unidos y sus aliados. En los videojuegos se materializan atentados de una gran magnitud destructora y disruptiva que pueden costar la vida de más de 80 mil personas, pero en el mundo real, el terrorismo no ha alcanzado tales niveles de fatalidad. De hecho, globalmente mueren 13 veces más personas por homicidios que por ataques terroristas (Institute for Economics and Peace, 2015, pág. 4). Además, correspondiente a la tendencia de la complejización y democratización de los medios, han emergido iniciativas desde Medio Oriente, como las de la productora siria Afkar Media, de diseñar videojuegos con representaciones culturalmente balanceadas y contrarrestar las ideas sesgadas sobre la región (Šisler, 2008, pág. 213).

Si bien el alcance del presente estudio de caso se remite al análisis de los contenidos de los videojuegos FPS y observar cómo una narrativa política fluye y se transforma para acomodarse a distintos formatos de medios de comunicación, también es pertinente indagar sobre el alcance de estos dispositivos culturales a la hora de moldear el comportamiento y las percepciones del público a los que son expuestos. Esto requiere de un mayor acercamiento interdisciplinario entre las Relaciones Internacionales y los estudios de medios de comunicación y videojuegos, y sus efectos en los receptores, para determinar en qué medida y a través de qué procesos se configuran los imaginarios de la política internacional en las mentes humanas.

ANEXOS

Anexo 1:

Expansión y distribución geográfica del mercado de los videojuegos



Obtenido de <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6billion-2016-mobile-generating-37/> (Recuperado el 2016 de Abril de 25).

Anexo 2:

Estadísticas de la producción de videojuegos FPS desde 1993 a 2009

Table 1. Overall Study Data.

Category	Period	Total	Percentage for period
Aliens	1993–1997	4	26.7
	1998–2001	6	21.4
	2002–2005	0	0
	2006–2009	3	4.8
Criminals	1993–1997	5	33.3
	1998–2001	4	14.3
	2002–2005	12	18.2
	2006–2009	12	19
Political enemies	1993–1997	0	0
	1998–2001	5	17.9
	2002–2005	9	13.6
	2006–2009	18	28.6
Rogue govt	1993–1997	0	0
	1998–2001	1	3.6
	2002–2005	5	7.6
	2006–2009	0	0
Science	1993–1997	0	0
	1998–2001	2	7.1
	2002–2005	5	7.6
	2006–2009	6	9.5
Supernatural	1993–1997	3	20
	1998–2001	1	3.6
	2002–2005	7	10.6
	2006–2009	7	11.1
Terrorists	1993–1997	3	20
	1998–2001	9	32.1
	2002–2005	28	42.4
	2006–2009	17	27

Note. govt = government.

Obtenido de Hitchens, M., Patrickson, B., & Young, S. (2014). Reality and Terror, the First-Person Shooter in Current Day Settings. *Games and Culture*, 9(1), 3-29.
doi:10.1177/1555412013496459

Anexo 3:

**Análisis de Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas ANÁLISIS
DE LA LÓGICA SECUENCIAL**

ETAPA	DESCRIPCIÓN
EQUILIBRIO INICIAL	<p>Misión contraterrorista en zona fronteriza entre Estados Unidos y México</p> <ol style="list-style-type: none">1. Irena Morales es buscada por haber cometido un atentado contra la Embajada Francesa en Bogotá. En México, en un pueblo fronterizo llamado San Joshua del Mosquera, lidera un grupo de terroristas y traficantes de personas.2. La misión del equipo Rainbow es capturar a Morales, liberar a unos rehenes bajo el poder de su grupo y detener sus ataques terroristas.3. Los rehenes son rescatados y Morales es interceptada por el equipo.
PERTURBACIÓN DEL EQUILIBRIO	<p>Situación de crisis en Las Vegas</p> <ol style="list-style-type: none">1. Un ataque sorpresa frustra el éxito de la misión. Morales escapa y dos miembros del equipo son secuestrados. Logan Keller (protagonista) queda libre y es rescatado por su unidad contraterrorista.2. Toma lugar una crisis en Las Vegas.
RECONOCIMIENTO DE LA PERTURBACIÓN	<p>Crisis en Las Vegas</p> <ol style="list-style-type: none">1. Logan es enviado a Las Vegas para lidiar con la situación. Logan objeta esta orden al considerar que es más importante rescatar al resto del equipo, pero su superior le convence al afirmar que lo sucedido con Morales y la situación en la ciudad deben ser eventos relacionados.
SOLUCIÓN	<p>Despliegue de fuerzas en Las Vegas para retomar el control de la ciudad</p> <p>MISIÓN: Calypso Casino</p> <ol style="list-style-type: none">1. Hay una crisis de rehenes en el Casino Calypso, dos de alta importancia que son consejeros de armas de la OTAN.2. Logan y su equipo logran rescatar a los rehenes y a uno de los consejeros. Sigue faltando uno.3. Mientras los ataques en la ciudad siguen, Morales da una transmisión amenazando a la ciudad con una bomba.

MISIÓN: Downtown Vegas

4. El equipo Rainbow se dirige a un restaurante chino llamado Red Lotus. Allí tienen que rescatar a una reportera de noticias secuestrada por los terroristas que estaba entrevistando.

5. El equipo cumple la misión de rescatarla y ella les informa que los terroristas están usando una van de noticias como centro de comunicaciones.

6. El equipo sale en búsqueda de la van mientras siguen enfrentando a los terroristas. Una vez la encuentran, hackean el sistema de comunicaciones, obtienen información valiosa, y la destruyen.

MISIÓN: Vertigo Spire

7. El equipo entra al hotel Vertigo, donde el segundo consejero de la OTAN está retenido.

8. Una vez el consejero es recuperado, le informa al equipo que los terroristas han instalado dos bombas: una en el edificio frente a ellos (estalla) y otra en el hotel que se encuentran (desactivada por el equipo).

9. Morales se comunica con el equipo. Les hace saber que se encuentra en el Casino Dante, que aún está en construcción y es usado por los terroristas como su base de coordinación de ataques.

MISIÓN: Dante's Casino

10. El equipo ingresa en la infraestructura del nuevo casino. Rescatan a Gabriel (secuestrado en México) y después encuentran a Kan (el otro miembro del equipo secuestrado), pero es herido en medio de un fuego cruzado y muere. Antes de perecer, informa al equipo que los ataques en Las Vegas son un distractor y que la ciudad no es el objetivo principal. Muere y no logra proporcionar la información completa.

11. El equipo se embarca en la búsqueda de un computador con más información útil. Cuando tienen acceso a ella, se enteran de que el objetivo es la represa de Nevada.

MISIÓN: Nevada Dam

12. La misión del equipo es detener el ataque contra la represa. Una vez allí, se infiltran en la represa, desactivan una bomba, y con la ayuda de un técnico, alivian la presión del agua que amenazaba con reventar la estructura debilitada que contenía el lago.

	<p>13. El equipo descubre que la represa esconde un laboratorio de armas de los terroristas. Se encuentran de nuevo con los consejeros de la OTAN, que fueron secuestrados otra vez por los terroristas, y les informan que Morales construyó prototipos de bombas y que tienen en su control un misil de largo alcance que será probado en el desierto y dirigido a Las Vegas.</p> <p>14. La última misión es asesinar a Morales y destruir el misil.</p>
NUEVO EQUILIBRIO	<p>Amenaza de Morales eliminada / Dudas sobre Gabriel</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Morales es asesinada por Logan. 2. El misil es destruido. 3. El equipo se entera que Gabriel trabajaba con Morales. 4. Se decreta un estado de emergencia cuando los ataques en Las Vegas cesan.

ANÁLISIS DE LOS VECTORES DE BURKE

ALIADOS	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Derrotar a los terroristas a los que se enfrenta Estados Unidos en su territorio.
Escena	La zona fronteriza entre México y Estados Unidos, la ciudad de Las Vegas y una represa ubicada en el estado de Nevada.
Agente	El equipo Rainbow, una unidad contraterrorista de élite bajo el mando de la OTAN.
Coagente	Las fuerzas militares y las agencias de seguridad estadounidenses.
Agencia	Uso de la fuerza, infiltración, rescate de rehenes, uso de explosivos, desmantelamiento de explosivos, operaciones de inteligencia, destrucción de armamento.
Propósito	Defender el territorio estadounidense de las amenazas del tráfico y el terrorismo proveniente de México y otros países suramericanos.

ENEMIGO	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Atacar a Estados Unidos.
Escena	La zona fronteriza entre México y Estados Unidos, la ciudad de Las Vegas y una represa ubicada en el estado de Nevada.
Agente	Grupo terrorista liderado por Irena Morales.
Coagente	Gabriel Nowak, infiltrado en el equipo Rainbow.
Agencia	Uso de la fuerza, toma de rehenes, sitio de casinos, hoteles e infraestructura crítica, bajas civiles, uso de explosivos.
Propósito	Nunca es clara la justificación. La posición del enemigo no es explicada. Teniendo en cuenta que al principio del juego se hace énfasis en el tráfico de personas, parece ser una cuestión de orden criminal más que política. Sin embargo, durante todo el juego son llamados terroristas.

Anexo 4:

Análisis de Call of Duty 4: Modern Warfare

ANÁLISIS DE LA LÓGICA SECUENCIAL

ETAPA	DESCRIPCIÓN
EQUILIBRIO INICIAL	Guerra civil en Rusia / Advertencia sobre Khaled al Assad en Medio Oriente 1. Guerra civil en la que se enfrentan el gobierno y rebeldes ultranacionalistas. El equipo SAS intercepta un buque de cargamento en el estrecho de Bering. Allí encuentran material nuclear cubierto por una bandera con caligrafía árabe. 2. Khaled al Assad en la mira por su poder en crecimiento en la región del Medio Oriente (lo localizan en la Península Arábiga pero no se hace referencia a un país en específico).
PERTURBACIÓN DEL EQUILIBRIO	Golpe de Estado al presidente Al Filani en Medio Oriente / Secuestro de un agente de inteligencia ruso que trabaja para los británicos 1. El presidente es ejecutado por al Assad. La ejecución es transmitida por televisión nacional. 2. Nikolai, informante de inteligencia, es secuestrado por los ultranacionalistas rebeldes en el Cáucaso norte, en Rusia. El equipo SAS lo rescata, pero en el escape su helicóptero es interceptado por un misil y caen.
RECONOCIMIENTO DE LA PERTURBACIÓN	Planeación de invasión / Plan de rescate al equipo SAS 1. Ante el golpe de Estado y el repudio de al Assad hacia Occidente, Estados Unidos planea una invasión. 2. Apoyo aéreo es enviado a Rusia para asegurar que el equipo SAS y Nikolai salgan a salvo de Rusia.
SOLUCIÓN	Invasión a Medio Oriente y búsqueda de al Assad 1. La USMC de Estados Unidos invade por aire y tierra una ciudad en la Península Arábiga donde se cree que al Assad está escondido. No se encuentra allí. Fueron engañados por una transmisión por televisión que estaba grabada.

	<p>2. Las fuerzas estadounidenses se dirigen a la ciudad capital, donde se sospecha que está al Assad. En su búsqueda se enfrentan en una cruenta batalla contra los hombres del golpista. Se confirma que al Assad está en el poder de un dispositivo nuclear, por lo que una retirada es ordenada hasta que la ciudad esté segura de la amenaza. Pero mientras salen de allí en helicópteros, la bomba nuclear es detonada. Todos los miembros de equipo fallecen.</p> <p>3. Nueva información proveniente de Nikolai asegura que al Assad está escondido en Azerbaiyán protegido por los ultranacionalistas rusos. La misión es encomendada al equipo SAS. Al Assad es encontrado y ejecutado cuando el capitán Price contesta la llamada de Imran Zakhaev.</p> <p>*FLASHBACK: Hace 15 años, Zakhaev utilizaba material nuclear de Chernobil y comerciaba con éste. El gobierno británico encomendó la misión de asesinarlo al capitán Price y al capitán Macmillan en Pripyat, una ciudad fantasma desde el desastre nuclear. Allí Price asesina a Zakhaev, pero al parecer solo hirió su brazo.</p> <p>Búsqueda de Victor Zakhaev</p> <p>1. En una misión conjunta, SAS y USMC buscan en el sur de Rusia al hijo de Imran Zakhaev, Victor, quien es el comandante de los rebeldes ultranacionalistas rusos. Cuando lo encuentran, se suicida.</p> <p>2. Una base de lanzamiento de misiles fue tomada por los ultranacionalistas, y ambos equipos son enviados para recuperar el poder de la base (en el juego no es claro dónde está ubicada. Mencionan que está en el Macizo de Altái, pero en el mapa muestran que está en el Cáucaso). Mientras avanzan, dos misiles intercontinentales son lanzados hacia la costa este de Estados Unidos. El equipo logra detener el ataque.</p> <p>3. En el escape mueren miembros de la misión, pero se logra dar de baja a Zakhaev</p>
<p style="text-align: center;">NUEVO EQUILIBRIO</p>	<p>Al Assad y Zakhaev, muertos</p> <p>1. La amenazas a la seguridad provenientes de Medio Oriente y Rusia, representada por estos dos personajes, es eliminada.</p> <p>2. Las operaciones fueron secretas. La cuestión del lanzamiento del misil se enmarcó como una prueba realizada por el gobierno ruso, cobijada por las Naciones Unidas.</p>

ANÁLISIS DE LOS VECTORES DE BURKE

ALIADOS	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Capturar a Khaled al Assad (golpista en Medio Oriente) y a Imran Zakhaev (rebelde ultranacionalista y traficante de armas).
Escena	Estrecho de Bering, la península Arábiga (no se hace referencia a un país específico), Rusia (predominantemente la región del Cáucaso norte) y Azerbaiyán.
Agente	Los equipos del Special Air Service (SAS) en representación de Reino Unido, y los de United States Marine Corps Force Reconnaissance (USMC) en representación de los Estados Unidos.
Coagente	Las fuerzas militares rusas pro-régimen, que apoyan las operaciones británicas y estadounidenses en su territorio.
Agencia	Operaciones de inteligencia, rescate de rehenes, intervención militar en Medio Oriente, operaciones contrainsurgentes encubiertas en Rusia y Azerbaiyán.
Propósito	Eliminar las amenazas a la seguridad de Occidente provenientes del nuevo régimen canalla en Medio Oriente liderado por Khaled al Assad, y de la insurgencia nacionalista en el Cáucaso norte. Ambos fenómenos están relacionados, en la medida en que intercambian armas nucleares y protección.

ENEMIGOS	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Intento de eliminar la influencia de Occidente en Medio Oriente y Rusia.
Escena	Estrecho de Bering, la península Arábiga (no se hace referencia a un país específico), Rusia (predominantemente la región del Cáucaso norte) y Azerbaiyán.
Agente	El nuevo régimen en Medio Oriente (encabezado por Khaled al Assad) y la insurgencia nacionalista en el Cáucaso norte (encabezada por Imran Zakhaev).
Coagente	Ambos agentes están entrelazados.
Agencia	Ejecuciones, saqueos, secuestros, ataque a los civiles, tráfico y uso de armas de destrucción masiva amenazas a Occidente.

Propósito	La justificación no es explícita. De las palabras de al Assad y de Zakhaev se destaca un odio a Occidente, expresado en términos como "opresión extranjera", "cruzada", "destrucción de nuestra cultura, nuestra economía, nuestro honor". La mención de estas palabras es descontextualizada.
------------------	--

Anexo 5:

Análisis de Medal of Honor (2010)

ANÁLISIS DE LA LÓGICA SECUENCIAL

ETAPA	DESCRIPCIÓN
EQUILIBRIO INICIAL	Seguridad y paz No es explícito. Apenas se menciona en los créditos iniciales, pero teniendo en cuenta que la perturbación del equilibrio, se podría asumir que es el mismo de la narrativa de la Guerra contra el Terrorismo.
PERTURBACIÓN DEL EQUILIBRIO	Ataques del 11 de septiembre Son mencionados en los créditos iniciales.
RECONOCIMIENTO DE LA PERTURBACIÓN	Declaración de la Guerra en Afganistán Es mencionada en los créditos iniciales. También se menciona a al Qaeda.

SOLUCIÓN

Invasión a Afganistán

1. Un equipo de SEAL es enviado a Gardez, Afganistán, para encontrarse con un informante afgano llamado Tariq. En la ciudad son emboscados por combatientes de origen checheno. Rescatan a Tariq, quien le explica al equipo que la emboscada fue planeada por el Talibán, y que sus fuerzas se encuentran concentradas en el Valle de Shah-i-Kot (en la vida real, allí se ejecutó la Operación Anaconda).

2. El equipo es dirigido a la Base Aérea de Bagram, que, con la ayuda del Ejército Nacional Afgano, la recupera de un sitio por el Talibán. La base es adecuada para las operaciones de la OTAN. El General Flagg (en Estados Unidos) y el Coronel Drucker están en desacuerdo sobre cómo debe proceder la invasión. Mientras el General apuesta por el despliegue de más tropas de Rangers, Drucker considera que con los Marines es suficiente.

3. Misiones de ataque y debilitamiento de las estructuras del Talibán/al Qaeda en las montañas de Afganistán. Hay una nueva discusión entre los mandos. Drucker cuenta con el apoyo de las fuerzas afganas, pero Flagg lo quiere rechazar y sigue aferrado a la idea de desplegar más fuerzas estadounidenses. Durante la discusión, unas cámaras detectan a unos vehículos no identificados. Drucker ordena atacarlas, pero se da cuenta de que son de las fuerzas afganas. Ya consciente de la equivocación, hubo bajas, y aquellas que no fueron atacadas, retrocedieron. Sin el apoyo del ejército afgano, tuvo que aceptar el despliegue de Rangers.

	<p>4. Despliegue de Rangers en el Valle de Shah-i-Kot. El ataque del Talibán es crudo, y fue necesario recurrir a bombardeos aéreos a los campamentos.</p> <p>5. Operaciones conjuntas entre los dos equipos de SEAL presentes en las montañas. Dos Marines fueron abandonados en el rescate aéreo. Ignorando la orden de retirada, los otros Marines vuelven a las montañas. Después de atravesar y atacar a varios campamentos, son debilitados y secuestrados por al Qaeda.</p> <p>6. Drucker pretende enviar a los Rangers al rescate de los equipos de SEAL. Si bien Flagg rechazó la idea de recuperarlos, Drucker ignoró la orden y envió al equipo en su búsqueda. Los Rangers se enfrentan de nuevo a una avanzada difícil contra el Talibán. Lograron encontrar a todos los Marines sobrevivientes en las montañas.</p>
<p>NUEVO EQUILIBRIO</p>	<p>Avances / La guerra continúa</p> <p>1. Lograron rescatar a los Marines, pero Rabbit (uno de los avatares) no sobrevive a las heridas.</p> <p>2. Las fuerzas del Talibán y al Qaeda fueron debilitadas, pero no eliminadas. La guerra debe continuar hasta que la amenaza sea suprimida.</p>

ANÁLISIS DE LOS VECTORES DE BURKE

ALIADOS	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Atacar a las fuerzas rebeldes del Talibán y al Qaeda en Afganistán.
Escena	Afganistán, específicamente en el Valle de Shah-i-Kot, al oriente, cerca de la frontera con Pakistán.
Agente	Estados Unidos, representado por los SEAL y los Rangers.
Coagente	El Ejército Nacional Afgano (hasta el momento en que fue atacado por Estados Unidos por un error de los altos mandos).
Agencia	Invasión militar, operaciones de inteligencia y contrainsurgencia, rescate de rehenes, bombardeos selectivos, cooperación con las fuerzas militares del Estado afgano.
Propósito	El Talibán y al Qaeda son una amenaza a la seguridad de Estados Unidos. Teniendo en cuenta que, en el videojuego, los ataques del 9/11 y la invasión a Afganistán son hechos consecutivos, se presume que la justificación es el contraataque en respuesta a los atentados.

ENEMIGO	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Atentados terroristas del 9/11 - Contraatacar a las fuerzas estadounidenses en territorio afgano.
Escena	Afganistán, específicamente en el Valle de Shah-i-Kot, al oriente, cerca de la frontera con Pakistán.
Agente	El Talibán y al Qaeda (las fuerzas estadounidenses identifican una alta presencia de combatientes de origen checheno).
Agencia	Tácticas terroristas, guerra de guerrillas, secuestros, emboscadas, toma de instalaciones militares.
Propósito	En ningún momento se hace mención de la justificación del Talibán o al Qaeda, ni de los atentados del 9/11 ni de su resistencia durante la invasión.

Anexo 6:

Análisis de Battlefield 3

ANÁLISIS DE LA LÓGICA SECUENCIAL

ETAPA	DESCRIPCIÓN
	Guerra civil en Irán, extendida a Irak.
EQUILIBRIO INICIAL	15 de marzo de 2014: Marines son enviados a Solimania, ciudad del Kurdistán iraquí, a rescatar a unos colegas presuntamente secuestrados por el PLR (grupo insurgente) de Irán, que traspasó la frontera y se expanden hacia Irak. Durante la operación hay un terremoto que afectó a los dos países. Los Marines quedan atrapados.
PERTURBACIÓN DEL EQUILIBRIO	Golpe de Estado en Irán. 15 de marzo: El PLR, liderado por Faruk al Bashir, da un golpe de Estado al gobierno iraní.
RECONOCIMIENTO DE LA PERTURBACIÓN	El Golpe de Estado implica una amenaza. Estados Unidos decide intervenir en Irán para poner fin a la crisis.

SOLUCIÓN

Intervención militar en Irán y Azerbaiyán / Intentos de sabotaje de ataques terroristas en París y Nueva York

1. 31 de octubre: Teniente Colby Hawkins. Inicia la guerra en Irán. Bombardeo a una base aérea en Teherán, donde se presume que está escondido. Al final, no se encontraba allí.
2. 31 de octubre: Marine Blackburn. Un equipo de Marines entra a Teherán en búsqueda de al Bashir. Buscan primero en un edificio de apartamentos, y después en un banco. A medida que avanzan, se enfrentan a militantes del PLR. En el banco, logran entrar en una bóveda de seguridad que funciona como un cuarto de operaciones. Allí encuentran mapas de Nueva York y París, horarios de trenes y una bomba nuclear rusa en un estuche donde caben otras dos. En unas cámaras de seguridad ven a al Bashir acompañado de otra persona. En ese momento el banco comienza a derrumbarse, debilitado por el terremoto.
3. 31 de octubre: Sargento Miller, de la división de tanques de los Marines. Su misión es llegar a Teherán y rescatar al equipo atrapado en el banco. Al llegar al banco, después de enfrentarse al PLR tanto en el desierto como en la ciudad, debe proteger el helicóptero que está rescatando al equipo. No puede embarcarse en el helicóptero porque ya no hay cupo. Le dicen que debe esperar y resistir 15 minutos mientras vuelven por él. Pero el ataque se recrudece, y sin apoyo, el PLR lo secuestra. Al Bashir y Solomun graban su ejecución.
4. 2 de noviembre: Marine Blackburn. Retoman la búsqueda de al Bashir en Teherán. Avanzan por la ciudad enfrentándose al PLR. Logran capturar a al Bashir escapando de un edificio en un carro. Malherido, tienen que refugiarse y defenderse en un centro comercial a la espera de un helicóptero que los saque de allí. Cuando se suben al helicóptero, al Bashir confiesa que Solomun lo manipuló y robó sus bombas. Delató que él planeaba ejecutar unos ataques el 14 de noviembre. Muere sin poder dar más detalles, por lo que la única fuente de inteligencia disponible es su celular.

5. 9 de noviembre: Marine Blackburn. Del celular se obtuvo información de un traficante de armas ruso llamado Amir Kaffarov. El equipo de Marines se dirige al Valle de Araz en Irán, cerca de la frontera con Azerbaiyán, donde está escondido este traficante. Mientras avanzan, son emboscados, y se dan cuenta de la presencia de fuerzas rusas. Algunos piensan que están buscando a Kaffarov también, pero Cole insiste en continuar con la operación y está seguro de que el gobierno ruso está involucrado con el PLR. Se enfrentan a ellos. Son atacados por un avión. Blackburn logra destruirlo, pero ya dos Marines del equipo habían fallecido en el ataque. Él y Montes se ponen en contra de Cole.

6. 9 de noviembre: Dima, agente Spetsnaz ruso. La misión es capturar a Kaffarov. Encuentran su casa a orillas del Caspio. Después de enfrentarse a sus hombres, Dima encuentra a Kaffarov escapando en un helicóptero. Lo alcanza y lo captura. Kaffarov pretende chantajear a Dima, pero al final logra tener información. Le dice que la persona que deberían buscar es a Solomun. En ese momento, Blackburn entra y conoce a Dima. Dima, en un acto de confianza, le cuenta que Kaffarov se había robado tres bombas nucleares rusas y se las había vendido a Solomun, quien estaba usando al PLR y planeaba atacar en París y Nueva York, específicamente en Times Square. Dima le propone que trabajen juntos para evitar las dos catástrofes y una guerra entre Rusia y Estados Unidos, sin dejar que los gobiernos interfieran. En ese momento, entra Cole y Blackburn lo asesina.

	<p>7. 13 de noviembre: Agente Dima. Junto a dos agentes, está en búsqueda de Solomon y el arma nuclear que pretende detonar en París. Ingresan en un edificio de oficinas sitiado por el PLR. La persona que tiene el arma logra salir del edificio. Los rusos van en su persecución. Son confundidos por terroristas, entonces se ven en la tarea de enfrentarse a la policía de París mientras persiguen el arma. Uno de ellos muere. Logran capturar a la persona con el estuche en una estación de metro elevada, pero no encuentran el arma. Era un señuelo. Mientras caen en cuenta de la situación, la bomba explota en otra parte de París. Destruye parte de la ciudad y mueren 80 mil personas.</p> <p>8. 14 de noviembre: Marine Blackburn. Blackburn es interrogado por agentes de la CIA por tener información sobre un posible atentado terrorista en Nueva York. Le preguntan por todas las operaciones anteriores, sobre el PLR y Solomun. Durante los interrogatorios, los agentes dicen que Solomun trabaja para la CIA como un agente doble. Por eso no consideran que sea culpable, y creen que es el gobierno ruso el que está detrás de todo. Montes entra en escena. También está siendo interrogado. Cuando los dejan a solas, ambos planean atacar a los agentes de la CIA, escapar y detener el ataque, ya que Blackburn tiene toda la información de inteligencia. Balckburn logra entrar a un tren del metro tomado por el PLR en búsqueda de Solomon. Después lo persigue por las alcantarillas, y cuando logra salir a las calles, Montes lo recoge en un carro de la policía. Por radio escuchó que hay hombres armados en Times Square, y presumen que son del PLR. Chocan el carro Solomun. Accidentado, asesina a Montes, y se enfrenta en un combate mano a mano con Blackburn.</p>
<p style="text-align: center;">NUEVO EQUILIBRIO</p>	<p>Amenaza de Solomun aplacada / Tensión entre Estados Unidos y Rusia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blackburn asesina a Solomun y encuentra el artefacto nuclear, interrumpiendo el atentado en Times Square. 2. Por las acciones de Estados Unidos y Rusia en la operación en búsqueda de Kaffarov, se genera un ambiente de desconfianza entre ambos países. 3. La escena final es Dima, abatido por los efectos de la radiación de la bomba de París, escribiendo sus memorias y la historia de Blackburn. Tiene intenciones de suicidarse, pero suena la puerta y la escena se oscurece.

ACLARACIONES:

1. Las primeras tres etapas son difíciles de distinguir. Durante todo el videojuego solo se ven soluciones a un problema que no se expuso inicialmente. Sin embargo, en algunos momentos se hace mención de Osama bin Laden, por lo que se puede asumir que esta historia se desarrolla en el mismo mundo post 9/11. Sin embargo, este elemento no se incluye en el análisis. Lo importante a resaltar es que se da en este contexto, pero los eventos de interrupción no serán los ataques del 9/11.
2. En el videojuego, la secuencia narrativa está desorganizada. En la tabla los eventos están ordenados siguiendo una línea temporal.

ANÁLISIS DE LOS VECTORES DE BURKE

ALIADOS	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Eliminar la insurgencia del PLR en Irak y a todos los elementos involucrados con ella.
Escena	Solimania (Kurdistán irakí); portaaviones USS George H. W. Bush en el Golfo Pérsico; Teherán, Desierto de Kavir, Valle de Araz (Irán); París (Francia); Nueva York (Estados Unidos).
Agente	Estados Unidos, representado por los Marines
Coagente	Rusia, representada por sus fuerzas militares
Agencia	Rescate de rehenes militares, bombardeos aéreos a instalaciones militares sitiadas, operaciones de contrainsurgencia y contraterrorismo urbanas, operaciones de inteligencia.
Propósito	El golpe de Estado en Irán por parte de un grupo insurgente asociado con el tráfico de armas nucleares rusas es una amenaza para Occidente. Más allá de eso, también constituye una amenaza a la seguridad global, porque puede ser el elemento desencadenante de una guerra entre Rusia y Estados Unidos.

ENEMIGO	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Ejecutar dos actos terroristas: uno en Nueva York y otro en París.
Escena	Solimania (Kurdistán irakí); Teherán, Desierto de Kavir, Valle de Araz (Irán); París (Francia); Nueva York (Estados Unidos).
Agente	PLR/Faruk al Bashir (insurgencia en Irán) y Solomún (agente doble de la CIA).
Agencia	Atendados terroristas, toma de ciudades, tráfico de armas, secuestros, emboscadas, toma de instalaciones militares, grabación de ejecuciones de rehenes.

Propósito	No se hace mención de la justificación política del PLR ni de las acciones de Solomun. Solo es claro el odio hacia Occidente.
------------------	---

Anexo 7:

Análisis de Call of Duty: Advanced Warfare

ANÁLISIS DE LA LÓGICA SECUENCIAL

ETAPA	DESCRIPCIÓN
EQUILIBRIO INICIAL	Intervención militar en Corea del Sur/Contratación de Mitchell en Atlas Corporation. 2054: después de quedar herido y perder su brazo en una misión como Marine en Seúl para repeler una invasión desde Corea del Norte, el exMarine Jack Mitchell es contratado por Jonathan Irons, CEO de Atlas Corporation (empresa militar privada estadounidense) y padre de su mejor amigo fallecido en Corea del Sur. Recibe una prótesis de avanzada y entrenamiento.
PERTURBACIÓN DEL EQUILIBRIO	Secuestro del Primer Ministro nigeriano por parte del KVA. 7 de marzo de 2055: KVA (organización terrorista antioccidental y antitecnología formada por separatistas chechenos; su líder es conocido como Hades) secuestra al Primer Ministro de Nigeria Samuel Abidoyo cuando acudía a una Cumbre Internacional de Tecnología en Lagos, Nigeria.
RECONOCIMIENTO DE LA PERTURBACIÓN	Planes de Atlas 7 de marzo de 2055: Atlas planea intervenir en la arremetida del KVA.

<p style="text-align: center;">SOLUCIÓN</p>	<p>Ataques contra KVA</p> <p>7 de marzo de 2055: en colaboración con el Ejército Nigeriano. Rastrean a Hades con una mosca/dron. Encuentran al PM y ven cómo Hades ejecuta a uno de los rehenes. El equipo de Atlas logra rescatar al Primer Ministro, y van tras la búsqueda de un tecnólogo que asistía a la cumbre y que fue secuestrado también. Después de una persecución en las calles de Lagos, lo rescatan.</p> <p>28 de abril de 2055: Hades transmite un video en el que rechaza la tecnología y expone su intención de acabar con ella. El KVA intenta fusionar el núcleo en una planta de energía atómica en Seattle. La misión es detener la catástrofe. Logran avanzar en las instalaciones de la planta, pero fracasan al no poder detener la fusión. Otras grandes ciudades del mundo sufrieron el mismo ataque.</p> <p>Durante los siguientes 4 años, Atlas Corporation se encargó de controlar la situación a nivel global después de la catástrofe.</p> <p>5 de agosto de 2059: la misión consiste en capturar a Pierre Danois, miembro del KVA, escondido en un hospital abandonado en Seattle, cerca a un campamento de Atlas para refugiados de la catástrofe. Danois es una pieza clave para localizar a Hades. Cuando lo capturan, son emboscados y casi liquidados, pero unos soldados de origen desconocido, con exoesqueletos invisibles, los rescatan. Danois es interrogado por Ilona, una ex-Spetsnaz que trabaja en Atlas. Logra extraer información sobre una reunión a la que asistirá Hades. Irons propone enviar un equipo de Atlas para atacar, pero un miembro del ejército considera que esto sería un acto de guerra que pondría en entredicho a Estados Unidos. Sin embargo, Irons se justifica diciendo que no es una decisión del gobierno, sino de una compañía privada.</p> <p>13 de septiembre de 2059: la misión es encontrar a Hades en una reunión en Santorini, Grecia. Después de ser engañados por un doble de Hades (al que asesinaron), el verdadero Hades intenta escapar de allí. Mitchell e Ilona se enfrentan al KVA, Encuentran a Hades y luchan con él. Al final, Mitchell lo hiere fatalmente.</p>
<p style="text-align: center;">NUEVO EQUILIBRIO</p>	<p>Amenaza de Hades/KVA eliminada</p> <p>13 de septiembre de 2059: Hades muere. Pero antes de fallecer, entrega a Mitchell e Ilona un dispositivo de almacenamiento de datos y les dice "Irons sabe".</p>

<p>PERTURBACIÓN DEL EQUILIBRIO</p>	<p>Revelación de las intenciones de Irons</p> <p>9 de noviembre de 2059: El equipo (Mitchell, Gideon e Ilona) están en las instalaciones de Atlas en Nueva Bagdad. Allí, Ilona les muestra el contenido del dispositivo que le entregó Hades. Es una grabación/holograma de un encuentro entre Irons y un tecnólogo de Nigeria, en el que le advierte al CEO de los ataques que tiene planeados el KVA (los ataques a las centrales de energía nuclear de hace 4 años). Irons lo asesinó, por lo que se presume que aprovechó los ataques para fortalecer a la compañía. Cuando Mithcell e Ilona pretenden escapar de allí, son capturados por Irons. De repente, reciben una transmisión de voz de origen desconocido que los ayuda a escapar. Después de enfrentarse a Atlas, se encuentran con la persona que los ayudó, el Sargento Cormack, quien dirigió la misión de intervención en Seúl en la que Mitchell estuvo.</p>
<p>RECONOCIMIENTO DE LA PERTURBACIÓN</p>	<p>Atlas es la nueva amenaza.</p> <p>Ilona y Mitchell ahora son miembros del equipo multinacional de élite liderado por EE.UU, Sentinel Task Force. Este equipo solía ocuparse primordialmente de los movimientos del KVA, pero tras el crecimiento de Atlas, consideran a la corporación como una amenaza.</p>

SOLUCIÓN

Infiltración en una reunión organizada por Irons en una de sus propiedades en Bangkok

3 de enero de 2060: La misión es infiltrarse en una propiedad de Irons en Bangkok, en búsqueda de información sobre una sospechosa operación de Atlas llamada "Mantícora". Él estará allí por una reunión. Van Mitchell, Cormack, Knox e Ilona. Pierre Danois estaba en la reunión. Mitchell y Cormack marcan un avión de carga que contiene a Mantícora para rastrearlo. El avión se dirige al sur de Argentina.

Sabotear la operación "Mantícora".

3 de enero de 2060: La misión es interceptar el avión de carga en la Antártida. Con exoesqueletos especiales, alcanzan el avión y cortan sus alas, y controlan su descenso a tierra. Mientras aseguran el contenido del avión, se enfrentan a Atlas. Casi logran eliminar completamente a las tropas enemigas, pero Gideon los captura, pero es una trampa, ya que después asesina a los miembros de Atlas sobrevivientes y deja que Sentinel se encargue de Mantícora. Les cuenta que Irons está planeando un ataque preventivo en EEUU y que estaba desarrollando un arma de destrucción masiva biológica. Atacan a un helicóptero de Atlas que tenía el arma, lo derriban, logran recoger una muestra, y salen de allí. Después de analizar la muestra, se dan cuenta de que es un agente biológico que ataca a determinados genotipos. Si esos genotipos no están contenidos en la base de datos de Atlas, el agente ataca (puede ser utilizado en el campo de batalla solo haciendo daño al enemigo). Gideon sabe el lugar donde se está fabricando: un laboratorio de Atlas en Bulgaria.

4 de abril de 2060: La misión es infiltrarse en el laboratorio en Bulgaria y eliminar las existencias de Mantícora. Logran destruir el material. Mientras escapan se enfrentan con el personal del laboratorio. Escapan en un tanque de Atlas. Fuera de las instalaciones, son rescatados por un helicóptero.

Ataques contra Jonathan Irons.

Atlas Corporation se convierte en un miembro del Consejo de Seguridad de Naciones Unidas. Allí, da un discurso en el que afirma la existencia y desarrollo completo de un arma de destrucción masiva, y dirige sus palabras en contra de los Estados y su ineficiencia. También afirma que su compañía trabaja para acabar con los que considera los principales problemas del mundo: los gobiernos. Es una declaración de guerra. Por inteligencia, Sentinel descubre que Irons planea un ataque preventivo en EE.UU. Su misión es detener el ataque.

15 de junio de 2060: Atlas inicia su ataque preventivo en San Francisco. La misión se concentra en el puente Golden Gate. Durante el enfrentamiento, unos drones destruyen las cuerdas del puente, y este se derrumba sobre un buque de la Tercera Flota estadounidense. Atlas setoma la flota, pero Sentinel logra recuperarla y destruir un buque de la corporación.

Irons justifica el ataque afirmando que la política exterior militarista de Estados Unidos ha tenido el mundo en guerra por 100 años, y su intención con esta guerra es que sea la última de todas. Después de esto, todas las naciones del mundo están en contra de él.

8 de enero de 2061: la misión es atacar las instalaciones de Atlas en Nueva Bagdad. Durante los enfrentamientos en la ciudad, Mantícora es usada. Knox, uno de los miembros de Sentinel, muere. Gideon, Ilona y Mitchell son capturados y aprisionados en las instalaciones de Atlas. Allí se encuentran con Cormack. Se reúnen con Irons, quien hiere a Cormack y daña la prótesis de Mitchell. Después de eso, el equipo planea su retirada. Mientras avanzan, descubren que Atlas va a lanzar misiles cargados de Mantícora a varias ciudades en EE.UU en menos de dos horas. Logran salir de la prisión, pero Cormack no sobrevive. Gideon y Mitchell se desplazan a otro edificio de Atlas, desde donde serán lanzados los misiles, para detener la operación. Después de destruir los misiles, ambos se encuentran a Irons. Mitchell se enfrenta en el techo del edificio con Irons, que al final cae en medio de la destrucción de la ciudad.

**NUEVO
EQUILIBRIO**

Muerte de Irons/Continuación de la guerra

Irons fallece, pero Gideon afirma "Este no es el fin. Es apenas el comienzo".

ACLARACIÓN:

La trama de este videojuego es más compleja que la de los otros cuatro. Por ende, se identifican dos partes: la primera, en la que el jugador trabaja para Atlas Corporation, y la segunda, cuando se convierte en miembro de Sentinel Task Force. Cada etapa responde a equilibrios y disrupciones diferentes.

ANÁLISIS DE LOS VECTORES DE BURKE

ALIADOS (PRIMERA PARTE)	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Eliminar las fuerzas del KVA
Escena	Lagos, Nigeria; Seattle y Detroit en EE.UU; Santorini, Grecia.
Agente	Atlas Corporation (esta empresa privada no representa los intereses del gobierno estadounidense, pero sí se puede decir que representa a Occidente)
Agencia	Desarrollo de armamento de alta tecnología, rescate de rehenes, operaciones contraterroristas en ambientes urbanos, operaciones de inteligencia, interrogación.
Propósito	El actuar de Atlas se justifica con la amenaza del KVA sobre la forma de vida y la expansión de Occidente en el mundo. El éxito de este grupo terrorista implicaría una disrupción de la vida cotidiana en los lugares donde ha llegado Occidente.

ENEMIGO (PRIMERA PARTE)	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Atacar las infraestructuras críticas basadas en la tecnología en todo el mundo.
Escena	Logran atacar a todas las grandes ciudades del mundo.
Agente	KVA, organización terrorista antioccidental y anti-tecnología formada por separatistas chechenos. Su líder es conocido como Hades.
Agencia	Atentados terroristas, ataques a infraestructura crítica, toma de rehenes.
Propósito	La justificación de Hades es su odio por la tecnología: “la tecnología es un cáncer. Yo los voy a liberar de él. El mundo debe volver a su estado de naturaleza”. Es la única explicación. No se entra en mayor detalle.

ALIADOS (SEGUNDA PARTE)	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Eliminar a Atlas Corporation.
Escena	Bangkok, Tailandia; Antártida; Strandja, Bulgaria; San Francisco, EE.UU; Nueva Bagdad, Irak.
Agente	Sentinel Task Force, equipo multinacional de élite liderado por EE.UU.
Agencia	Operaciones de inteligencia, interceptación en tráfico de armas de destrucción masiva biológicas, destrucción de instalaciones de fabricación de armas biológicas, enfrentamientos bélicos, interrupción de ataques dirigidos a EE.UU.
Propósito	El crecimiento de Atlas Corporation es una amenaza a la seguridad global, teniendo en cuenta que se ha sustentado en el lucro a partir del desarrollo de armamento altamente sofisticado y del eventual uso de armas biológicas. Además, su declaración de guerra a todos los gobiernos supone un peligro para el sistema de Estados.

ENEMIGO (SEGUNDA PARTE)	
VECTOR	DESCRIPCIÓN
Acto	Atacar y eliminar a todos los gobiernos del mundo.
Escena	Bangkok, Tailandia; Antártida; Strandja, Bulgaria; San Francisco, EE.UU; Nueva Bagdad, Irak.
Agente	Atlas Corporation, personificada por Jonathan Irons.
Agencia	Desarrollo y uso de armas biológicas, ataques a infraestructura, combates urbanos.
Propósito	La justificación reside en que los gobiernos/Estados-nación han sido instituciones ineficientes que no han podido responder a las necesidades de la humanidad. Por eso considera que deben acabarse y que la búsqueda de soluciones a los problemas globales debe ser responsabilidad de los privados (Atlas Corporation).

BIBLIOGRAFÍA

- Antoniades, A., Miskimmon, A., & O'Loughlin, B. (2010). Great Power Politics and Strategic Narratives (Working Paper 7). (*Working Paper 7*). Brighton: Centre for Global Political Economy, University of Sussex.
- Bartolucci, V. (2012). Terrorism rhetoric under the Bush Administration: Discourses and Effects. *Journal of Language and Politics*, 11(4), 562-582.
doi:10.1075/jlp.11.4.05bar
- Behrenshausen, B. G. (2012). The active audience, again: Player-centric game studies and the problem of binarism. *New Media & Society*, 15(6), 872-889.
doi:10.1177/1461444812462843
- Bleiker, R. (2001). The Aesthetic Turn in International Political Theory . *Millenium: Journal of International Studies* , 30(3), 509-533. Recuperado el 2015
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* . Estados Unidos: MIT Press. Recuperado el 2015
- Budra, P. V. (2004). American Justice and the First-Person Shooter. *Canadian Review of American Studies*, 34(1), 1-12. doi:10.1353/crv.2004.0003
- Burke, K. (1969). *A Grammar of Motives*. Estados Unidos: University of California Press.
- Bush, G. W. (20 de Septiembre de 2001). Address to the Joint Session of the 107th Congress. *Selected Speeches of President George W. Bush 2001-2008*. Recuperado el 8 de Julio de 2016, de https://georgewbushwhitehouse.archives.gov/infocus/bushrecord/documents/Selected_Speeches_George_W_Bush.pdf
- Bush, G. W. (23 de mayo de 2002). *President Bush Thanks Germany for Support Against Terror*. Recuperado el 11 de mayo de 2016, de The White House - President George W. Bush: <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2002/05/20020523-2.html>
- Caso, F., & Hamilton, C. (2015). Introduction. En F. Caso, & C. Hamilton, *Popular Culture and World Politics: Theories, Methods, Pedagogies* (págs. 1-9). Bristol:

E-International Relations.

Croft, S. (2006). *Culture, Crisis and America's War on Terror*. Nueva York, Estados Unidos: Cambridge University Press.

Danger Close Games - EA DICE. (2010). Medal of Honor.

EA DICE . (2011). Battlefield 3.

Eisenhower, D. D. (Enero de 17 de 1961). *January 17, 1961 Press release containing the text of the address*. Obtenido de Eisenhower Presidential Library, Museum, and Boyhood Home:
https://www.eisenhower.archives.gov/research/online_documents/farewell_address/1961_01_17_Press_Release.pdf

eMarketer. (2 de Octubre de 2014). *Brazil and Mexico Power Gaming Revenues in Latin America*. Recuperado el 2015, de eMarketer:
<http://www.emarketer.com/Article/Brazil-Mexico-Power-Gaming-RevenuesLatin-America/1011248>

Festl, R., Scharnow, M., & Quandt, T. (2013). Militaristic Attitudes and the Use of Digital Games . *Games and Culture*, 8(6), 392-407. doi:10.1177/1555412013493498

Gagnon, F. (2010). Invading Your Hearts and Minds?: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture. *European Journal of American Studies (Online)*, 5(3). Recuperado el 2015, de
<http://ejas.revues.org/8831>

Giroux, H. A. (2004). War on Terror: The Militarising of Public Space and Culture in the United States. *Third Text*, 18(4), 211-221. doi:10.1080/0952882042000229827

González, M. S. (2001). La Teoría de las Relaciones Internacionales en los albores del siglo XXI: diálogo, disidencia , aproximaciones. *Revista CIDOB d'Afers Internacionals*(56), 7-52. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/40585884>

Grondin, D. (2011). The Other Spaces of War: War beyond the Battlefield in the War on Terror. *Geopolitics*, 16(2), 253-279. doi:10.1080/14650045.2010.538877

- Guida, M. A. (septiembre-octubre de 2010). La política exterior neoconservadora en Estados Unidos: Cambios, continuidades y perspectivas. *Revista CIDOB d'afers internacionals*(91), 197-220. Recuperado el 2016
- Hitchens, M., Patrickson, B., & Young, S. (2014). Reality and Terror, the Frist-Person Shooter in Current Day Settings. *Games and Culture* , 9(1), 3-29.
doi:10.1177/1555412013496459
- Hodges, A. (2011). *The "War on Terror" Narrative: Discourse and Intertextuality in the Construction and Contestation of Sociopolitical Reality*. Nueva York: Oxford University Press.
- Holloway, D. (2008). *9/11 and the War on Terror*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Infinity Ward. (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare* .
- Institute for Economics and Peace . (2015). *Global Terrorism Index 2015*. Institute for Economics and Peace. Recuperado el 13 de julio de 2016, de
<http://economicsandpeace.org/wp-content/uploads/2015/11/Global-TerrorismIndex-2015.pdf>
- Jackson, R. (2011). Culture, identity and hegemony: Continuity and (the lack of) change in US counterterrorism policy from Bush to Obama. *International Politics*, 48(2/3), 390-411. Recuperado el 2016
- Jarvis, L. (2008). Tones of terror: writing temporality into the War on Terror. *Critical Studies on Terrorism*, 1(1), 245-262. doi:10.1080/17539150802184637
- Kellner, D. (Diciembre de 2007). Bushspeak and the Politics of Lying: Presidential Rethoric in the "War on Terror". *Presidential Studies Quarterly*, 37(4), 622-645.
- Lenoir, T. (2000). All but War Is Simulation: The Military-Entertainment Complex. *Configurations*, 8(3), 289-335. Recuperado el 2016
- Miskimmon, A., O'Loughlin, B., & Roselle, L. (2013). *Strategic Narratives: Communication Power and the New World Order*. Londres: Routledge.

- Miskimmon, A., O'Loughlin, B., & Roselle, L. (2014). Strategic narrative: A new means to understand soft power. *Media, War & Conflict*, 7(1), 70-84.
doi:10.1177/1750635213516696
- Newzoo. (21 de Abril de 2016). *The Global Games Market Reaches \$99.6 billion 9 in 2016, Mobile Generating 37%*. Recuperado el 2016 de Abril de 25 , de Newzoo:
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion2016-mobile-generating-37/>
- O'Sullivan, T., Hartley, J., Saunders, D., Montgomery, M., & Fiske, J. (1994). *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. Londres: Routledge .
- Pammet, J. (2014). Strategic Narratives in US Public Diplomacy: A Critical Geopolitics. *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, 12(1), 48-64. doi:10.1080/15405702.2013.868899
- Peterson, A. (21 de Abril de 2015). *Hillary Clinton's history with video games and the rise of political geek cred*. Obtenido de The Washington Post:
<https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/04/21/hillaryclintons-history-with-video-games-and-the-rise-of-political-geek-cred/>
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex? . *Political Studies*, 60, 504-522. doi:10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x
- Robinson, N. (2015). Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism. *Millennium: Journal of International Studies*, 43(2), 450-470. doi:10.1177/0305829814557557
- Saltzman, M. (2 de Octubre de 2001). *'Rogue Spear' to train military to tackle terrorists*. Obtenido de USA Today - Game Zone :
<http://usatoday30.usatoday.com/life/cyber/tech/review/games/2001/10/2/rainbow-army.htm>
- Schulzke, M. (2013). Being a terrorist: Video games simulations of the other side of the War on Terror. *Media, War and Conflict*, 6(3), 207-220. doi:10.1177/1750635213494129

- Schulzke, M. (2013a). The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives. *New Political Science*, 35(4), 586-603. doi:10.1080/07393148.2013.848703
- Shepherd, L. J. (2008). Visualising violence: legitimacy and authority in the 'war on terror'. *Critical Studies on Terrorism*, 1(2), 213-226. doi:10.1080/17539150802184611
- Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in video games . *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-219. doi:10.1177/1367549407088333
- Sledgehammer Games. (2014). Call of Duty: Advanced Warfare .
- Stahl, R. (2006). Have You Played the War on Terror? *Critical Studies in Media Communication*, 23(2), 112-130. doi:10.1080/07393180600714489
- Stahl, R. (2010). *Militainment, Inc.: War, Media and Popular Culture*. Nueva York: Routledge.
- Sternheimer, K. (2007). Do Video Games Kill? *Contexts*, 6(1), 13-17. doi:ctx.2007.6.1
- Tavinor, G. (2009). What Are Videogames Anyway? En G. Tavinor, *The Art of Videogames* (págs. 15-33). Singapur: Blackwell Publishing. Recuperado el 2015
- Ubisoft Montreal . (2006). Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.
- Wild, P. (2014). Sam Fisher and the “war on terror”: an analysis of Splinter Cell in a post-9/11 context. *Critical Studies on Terrorism*, 7(3), 434-445. doi:10.1080/17539153.2014.953309
- Williams, D. (Enero de 2006). Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. *Games and Culture*, 1(1), 13-16. doi:10.1177/1555412005281774