

Terrorismo, guerra de ideas y videojuegos: teoría y práctica

Terrorism, War of Ideas and Video Games: Theory and Practice

Antonio César Moreno Cantano¹

Universidad Complutense de Madrid (España)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1008-2831>

Recibido: 24-07-2021

Aceptado: 20-05-2022

Resumen

En la era digital, los videojuegos se han transformado en una herramienta propagandística de primera magnitud, empleándose con fines políticos por parte de agentes estatales y diferentes organismos, incluyendo grupos extremistas. De igual manera, algunos títulos han vertebrado sus narrativas con un propósito educativo y concienciador, denunciando la sinrazón y la violencia de diferentes agrupaciones terroristas. En el presente artículo presentaremos un marco teórico general sobre cómo se ha utilizado el videojuego en la guerra virtual del terrorismo, ya sea a favor de este o combatiéndolo, mediante creaciones ex profeso o a través de modificaciones de famosos juegos bélicos. Seguidamente, incluiremos un estudio de caso referido a España, analizando la representación en este medio videolúdico de la problemática de ETA o de los atentados yihadistas del 11-M. Como resultado preliminar, queremos destacar la importancia de este formato interactivo en la actualidad, ya sea desde un punto de vista propagandístico, educativo o informativo.

Palabras-clave: terrorismo, guerra de ideas, videojuegos, España, ETA.

Abstract

In the digital era, video games have become a major propaganda tool, used for political purposes by state agents and different organisations, including extremist groups. Similarly, some titles have structured their

¹ (antmor03@ucm.es). Departamento de Relaciones Internacionales e Historia Global. Sus últimas publicaciones son *Tecnonacionalismo, guerra digital y videojuegos en China* (Ediciones UCM, 2021) y *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social* (Shangrila, 2021).

narratives with an educational and awareness-raising purpose, denouncing the senselessness and violence of different terrorist groups. In this article, we will present a general theoretical framework on how video games have been used in the virtual war on terrorism, either in favour of or against it, either by means of special creations or through modifications of famous war games. Next, we will include a case study referring to Spain, analysing the representation in this video game format of the ETA problem or the 11-M jihadist attacks. As a preliminary result, we would like to highlight the importance of this interactive format today, whether from a propaganda, educational or informative point of view.

Keywords: terrorism, thought war, video games, Spain, ETA

Internet es un excelente ejemplo de cómo los terroristas
pueden actuar de manera verdaderamente transnacional.
En respuesta a ello, los Estados deben pensar y funcionar de
manera igualmente transnacional

Ban Ki-Moon
ex Secretario General de la ONU (UNODC 2013: 5)

1. Nuevos enfoques para el estudio de las relaciones internacionales: el poder de la imagen

En las últimas décadas lo visual, la imagen, se ha convertido en la estrella de los análisis referidos a los conflictos bélicos, los estudios de seguridad, la realidad internacional o la actualidad política. La difusión y crecimiento de los *mass media* al amparo del desarrollo tecnológico han contribuido a ello. La imagen, a diferencia del texto, presenta un componente afectivo que permite al observador empatizar, implicarse con aquello que observa. Desde el campo de la Ciencia Política, y en especial de las Relaciones Internacionales, desde hace dos décadas (en especial a partir de los atentados del 11-S) se ha asistido a un “giro cultural y estético” en el que se reclama validar todo el registro de percepciones y sensaciones humanas, no solo las prácticas de la razón y el logos que prevalecen en los estudios convencionales. Añadir otras formas de percepción más creativas y abiertas, pero igualmente importantes, “cultivar una actitud crítica respecto a cómo entendemos y nos comprometemos con el mundo político que nos rodea” (Bleiker 2001: 526). Como enfatiza el teórico de los Estudios Culturales, Michael J. Shapiro (2013: 16), “conocer las vinculaciones que se establecen con el mundo al que pertenecemos”. Para

ello, un grupo heterogéneo de investigadores (Bleiker et. al. 2013; Methman 2014; Kirkpatrick 2015; o Gartner y Gelpi 2016) no duda en incorporar planteamientos filosóficos o psicológicos a los estudios de la representación de la realidad: nuestra visión de las cosas está determinada por la *mirada* que le otorgamos, es decir, va más allá de una percepción física y está determinada por el contexto cultural, político, social, del receptor. Hay una relación cada vez más creciente, e intensa, entre geopolítica y cultura visual, en la que la afectividad, las emociones, el recuerdo, adquieren cada vez un mayor peso (Carter y McCormack 2010). Como plantea la profesora Lene Hansen (2018: 593), “¿te imaginas el choque de los aviones a las Torres Gemelas, el centro de detención de Abu Ghraib o la niña quemada en Vietnam tras el lanzamiento de napalm sin imágenes?”. La respuesta, evidentemente, es negativa.

La cultura visual en los estudios sobre seguridad internacional es relevante por múltiples razones. Primero, las imágenes son capaces de transmitirnos emociones de los individuos y las sociedades de maneras que sobrepasan a las propias palabras. Las fotografías, las películas, los videojuegos... tienen una mayor audiencia y aceptación que un relato oral o textual del mismo acontecimiento. Veamos un ejemplo muy reciente. Mientras escribimos estas líneas, se difunden por las redes sociales un impactante video donde los talibanes azotan en múltiples ocasiones a una joven afgana por llamar desde el móvil a un hombre sin permiso de su marido. Aunque la sociedad conoce la existencia de esta realidad desde hace tiempo, queda anestesiada de nuestra mente y de las agendas informativas occidentales hasta que este tipo de imágenes no vuelven a impactarnos y generar debate (Vatan Today 2021). Segundo, el estatus emocional de las imágenes está íntimamente ligado a su capacidad de crear comunidades. Las imágenes son movilizadas por los discursos patrióticos, por la necesidad de defender el “nosotros” y el sacrificio de quienes lo acometen (Hansen 2018: 599). Más allá de la seguridad nacional, las imágenes movilizan también el apoyo a concepciones más amplias de la seguridad. Las imágenes pueden dirigirse a ciudadanos preocupados dentro de determinados Estados, pero también a una comunidad internacional más amplia y a la ciudadanía mundial. Las imágenes de atrocidades y hambrunas pueden generar una voluntad de ayuda, e igualmente, fruto de la acumulación, pueden crear un adormecimiento emocional, lo que se conoce como la *fatiga de compasión* (Moeller 1998). Y, en tercer lugar, la política estética está en el centro de los conflictos visuales que surgen sobre lo que es apropiado mostrar en las imágenes. La teoría política tiene una tradición de compromiso con la cuestión de dónde deben establecerse los límites de las representaciones visuales. En el caso de los estudios sobre seguridad, la cuestión concreta es cómo las imágenes generan conflictos internacionales y repercuten en los conceptos de seguridad nacionales, religiosos o de otro tipo. Uno de

los ejemplos más conocidos fueron las caricaturas de Mahoma publicadas por el diario danés *Jylland-Posten* en septiembre de 2005, que generaron una enorme controversia que se extendió del país nórdico a Oriente Medio, provocando el ataque a diferentes embajadas y ocasionando dos centenares de muertos (Klausen 2009).

Extrapolando esta circunstancia al ámbito de los videojuegos, encontramos numerosas referencias donde la representación visual de determinados líderes políticos y jefes militares han generado una gran polémica entre las empresas desarrolladoras de diferentes juegos (en especial bélicos) y los agentes estatales y civiles vinculados a los mismos. De esta manera, en *Call of Duty: Black Ops I* (Activision, 2010), ambientado en plena Guerra Fría, una de las misiones consistía en asesinar al expresidente cubano Fidel Castro. Los medios oficialistas de la isla calificaron esta maniobra de “operación de propaganda perversa, ya que glorifica los atentados que de manera ilegal planificó el gobierno de Estados Unidos contra el líder cubano” (Clarín 2010). Dos años después, en la siguiente entrega de la saga, se plasmaba con total fidelidad al líder rebelde angoleño Jonas Savimbi, retratado como un villano. Tres de sus hijos, asentados en Francia, presentaron una demanda de un millón de dólares contra *Activision Blizzard*, argumentando que su padre era identificado “como un gran idiota que quiere matarlos a todos” (Stuart 2016). Otro caso destacado en esta tendencia de tensiones políticas por el contenido de un videojuego lo encontramos con el lanzamiento, por parte de la empresa francesa *Ubisoft*, de *Tom Clancy’s: Ghost Recon Wildlands*, que presenta a Bolivia como un narcoestado. Los ministros de Exteriores y de Gobierno de este país llamaron a consultas al embajador francés en La Paz, Denis Wibaux, mostrando su malestar por este asunto (Reuters 2017). Todos estos incidentes tienen que animar a analizar estas imágenes, a los videojuegos, desde un punto de vista polisémico y con una epistemología plural, ya que todas y cada una de ellas pueden recibir una interpretación divergente según el observador de la misma y según el contexto con el que se vinculen. Por todo ello, y como se destaca en la obra colectiva de James J. Forest, *Influence Warfare* (2009), no sorprende que este tipo de creaciones digitales formen parte de la guerra de ideas que se establecen entre los gobiernos y los grupos terroristas, como profundizaremos a continuación.

2. Guerra de ideas: el videojuego en la dialéctica terrorismo - contra-terrorismo

Dentro de las estrategias de comunicación de los actores estatales y los actores no estatales violentos, el componente psicológico de la información es

crucial para justificar las políticas de seguridad de los primeros y para “ganar” las mentes y corazones en el caso de los segundos. Si nos ceñimos al ámbito del intervencionismo de EE.UU. y al terrorismo yihadista es interesante confrontar el tipo de mensajes e ideas que se impulsan y se hacen circular de uno y otro lado. Desde el posicionamiento norteamericano, “nosotros cooperamos con todas las naciones que denuncian el terrorismo; somos garantes de la libertad y la democracia; o los cambios de régimen en Asia Central e Iraq traerán paz y estabilidad”. De polo del extremismo islámico, “Occidente conspira para subyugar y humillar al Islam, quieren robar los recursos y riquezas de los musulmanes” (Salama y Bergoch 2009: 300-303). Dentro de estas maniobras propagandísticas, que se estructuran principalmente en tres ejes (*Operaciones de Información, Operaciones Psicológicas y Guerra de Información*), han cobrado una relevancia creciente Internet (sitios webs, redes sociales) y las creaciones digitales, tales como los videojuegos. Como destacan algunos expertos, el control de la información tecnológica se ha convertido en un objetivo prioritario para grupos como *Al-Qaeda* e *ISIS* (Forest 2009: 10 y 15). El potencial empático de este medio, capaz de ganar adeptos a través de sus llamativas imágenes y cinemáticas, de transmitir mensajes explícitos o subyacentes (dependiendo del caso) a través de sus narrativas y mensajes (Sicart 2014), lo convierten en un medio ideal y “peligroso” en estos contextos. No sorprende, por tanto, que agencias como la *CIA* y la *National Security Agency* abogasen desde 2008 por infiltrarse en los juegos en línea, como el famoso *World of Warcraft* y *Second Life*, para controlar / denunciar las comunicaciones que diferentes grupos terroristas mantenían en estos mundos virtuales (Elliot 2013).

Otro país que ha sido plenamente consciente del potencial de este medio, ya sea desde la óptica de la seguridad o del *soft power*, ha sido Israel. Las críticas constantes y crecientes a sus actuaciones militares en la franja de Gaza, entre otros escenarios, llevó al establecimiento de una oficina del Gobierno dedicada a la renovación de la diplomacia pública de Israel conocida como *Hasbara* (Aouragh 2016). Enfocada principalmente a rebatir los discursos contrarios a su política que se difunden en los *mass media* y en especial a la calificada como propaganda árabe, su atención más reciente se ha dirigido a cualquier tipo de información negativa emergente de internet, ya sea en forma de noticias, blogs, redes sociales y aplicaciones digitales interactivas, como los videojuegos. Israel es consciente que a nivel mundial su estrategia político-militar en Oriente Medio parte con desventaja en la guerra ideológica por el carácter asimétrico del conflicto. En este contexto, una serie de desarrolladores y creadores de videojuegos israelíes, influidos por dicha estrategia de *soft power*, crearon en el verano de 2014 una amalgama de títulos defendiendo la Operación “Margen Protector” (2014), siendo la mayoría de ellos censurados en *Google Play* por su contenido violento, al igual que ocurrió con los de carácter propalestino

(Schulzke 2016 y Moreno 2019). Importantes *think tank* de geopolítica como el *Jewish People Policy Institute* (JPPI) animaban – en el contexto de la *Hasbara* – a emplear los videojuegos con fines ideológicos y de contraterrorismo, y aludían a una experiencia muy ilustrativa. Un miembro de esta institución accedió al videojuego *Men of War: Assault Squad 2* (Digitalmindsoft, 2014) y vio que uno de los jugadores tenía como avatar un soldado con los emblemas del grupo terrorista *Hezbollah* y usaba el nick de “TalesOfQusair”. Esta configuración tenía una clara identificación política, pues dicho nombre aludía a una región siria, fronteriza con el Líbano, que estuvo en manos de los rebeldes hasta que fue liberada por las fuerzas militares de *Hezbollah*. Tras un intercambio de mensajes en el chat del juego, y tras identificarse como judío, TalesOfQusair le dijo que “los sionistas mataron a 120.000 mujeres y bebés en el Líbano”. Después de una agria discusión, y mediante el apoyo de otros jugadores israelíes, TalesOfQusair abandonó este título, regresando posteriormente ya sin dichos símbolos identificativos. Era, para este organismo, una significativa muestra del potencial contrapropagandístico que estos canales y medios podían tener para Israel (Geltman y Tal 2015: 232-233).

Figura 1



Nota. Jugador *TalesofQusair* identificado con los emblemas de las tropas especiales de *Hezbollah*, JPPI (<http://jppi.org.il/en/article/aa2015/part3/video-game-policy/hasbara/#.YexN5urMLi2>)

Desde el ámbito de la psicología, nos gustaría apelar a la Teoría de la Desconexión Moral del canadiense Albert Bandura y su equipo (Barbaranelli,

Caprara y Pastorelli) para intentar explicar cómo los videojuegos, sobre todo los de carácter bélico, se pueden convertir en una herramienta al servicio del terrorismo / contraterrorismo, en su objetivo de facilitar procesos de radicalización entre sus usuarios. Según este modelo, y como se analiza en la novedosa tesis doctoral de Alejandro González Vázquez (2019: 104 y ss.), existen diferentes mecanismos cognitivos capaces de lograr que un individuo lleve a cabo una conducta que contradice sus valores personales, sus creencias y sus actitudes, sin que se produzca una disonancia, es decir, un conflicto interno entre dos pensamientos o sentimientos contrapuestos y excluyentes. Las personas son capaces de *desconectar* su moral en determinadas situaciones, en muchos casos de forma inconsciente, en la medida que realicen determinadas reinterpretaciones de la realidad que en última instancia justifiquen o legitimen la comisión de comportamientos “excepcionales”, es decir, fuera de las conductas normativas. Nuestro razonamiento moral puede ser engañado o desactivado conscientemente encontrando justificaciones morales para la violencia, empleando comparaciones ventajosas (el clásico ‘pero nuestros enemigos lo hicieron peor’), empleando un etiquetado eufemístico (los objetivos son ‘neutralizados’ no asesinados), ignorando o distorsionando las consecuencias de violencia (en juegos, por ejemplo, al no mostrar una cantidad exacta de sangre o heridas) o culpar a las víctimas. Se ha demostrado que muchos de los mejores juegos de disparos en primera persona utilizan estas herramientas para la desconexión moral y, por lo tanto, pueden contribuir no solo a la aceptación de la violencia, sino a mejorar la capacidad de desactivar los propios mecanismos de control moral. Es lo que James Der Derian (2009) ha denominado *guerra virtuosa*, aquella que promueve una visión sin sangre, humanitaria e higiénica de la guerra. De esta manera, en la mayoría de los videojuegos bélicos hay una ausencia casi total de civiles. Además, el espacio del combate, generalmente en lugares aislados, garantiza que rara vez hay transeúntes inocentes que puedan ser heridos por nuestras acciones, por lo que cada disparo o bomba tiene garantizado la eliminación del enemigo, en este caso los terroristas.

Contra estas mecánicas y reglas dominantes, se levantó el investigador uruguayo Gonzalo Frasca, padre del término *newsgames* (García y Navarro 2013), con la creación de *12th September* (2003), considerado un editorial jugable (es decir, predomina la información sobre la interactividad) sobre los ataques militares originados tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York. Este título hace reflexionar al jugador sobre la necesidad de evitar los conflictos armados, reflejando que los civiles siempre son los más afectados en los mismos. Nuestra misión es muy sencilla, acabar con los terroristas que se infiltran en la ciudad (caracterizada con rasgos árabes al igual que la población, con el burka para el caso femenino y el turbante para el masculino) lanzando

misiles sobre ellos. El mensaje, “no existen vencedores solo vencidos”, se plasma en sus mecánicas, pues cada vez que acabamos con un enemigo, su número se multiplica, los civiles inocentes fruto de estos ataques se radicalizan y se convierten en terroristas, aumentando su número de manera progresiva. En esta línea crítica, aunque con un carácter conciliador y alejado de la tónica predominante, es de destacar también *Peacemaker* (ImpactGames, 2007), que se aproxima a la complejidad del conflicto israelí-palestino apelando a la paz como única manera de solucionar este conflicto.

A los conceptos expuestos (Teoría de la Desconexión Moral y Guerra Virtuosa) hay que añadir, siguiendo de nuevo a Bandura, la *autoeficacia percibida*, que se relaciona con las creencias de las personas en sus capacidades para alcanzar determinados logros. La autoeficacia ha demostrado ser un concepto bastante fiable para el estudio de diversos contextos conductuales, incluyendo los procesos de radicalización. La autoeficacia se incrementa, por ejemplo, tanto por el dominio como por experiencias vicarias, es decir, actuando nosotros mismos y observando las acciones de otros. Los videojuegos son un híbrido entre estos dos factores: los jugadores participan activamente en acciones violentas, pero las experiencias son vicarias, ya que solo los avatares con los que se identifican transforman la pulsación de un botón en un acto violento virtual. Gráficos cada vez más realistas, la personalización de los avatares y la interactividad que potencia la percepción de la agencia, hacen que los juegos bélicos pueden aumentar las creencias de autoeficacia, que pueden trasladarse al ámbito real. Los videojuegos podrían facilitar la radicalización violenta porque los avatares personalizados permiten a los jugadores participar en experiencias de dominio virtual - prácticas cognitivas de actos violentos, lo que podría aumentar su autoeficacia percibida en relación con la violencia en el mundo real (Schlegel 2020). Estas experiencias, denominadas *espacios de posibilidades* por Ian Bogost (2008), permiten ciertas representaciones del mundo ordinario que posibilitan crear un entorno simulado donde el jugador pueda pensar críticamente o identificarse plenamente con la problemática representada. Sybille Lammes (2008) va más allá y relaciona los videojuegos con el concepto de *nodo mágico*, ya que considera que los espacios de juego no están separados del mundo ordinario, sino que ambos mundos forman nodos de una amplia red social que se retroalimenta. Estos espacios lúdicos, en definitiva, están influenciados por un contexto político amplio que lo alimenta y, que, a la vez, puede llegar a influir en las percepciones que el jugador experimenta virtualmente.

A tenor de todos estos condicionantes, y como han destacado algunos estudios (Prucha, 2011, Robinson 2012 y 2015, Schulzke 2013, 2014 y 2015, Al-Rawi 2016, o Lakomy 2019), existen sobradas razones para estudiar las vinculaciones que se establecen entre este entretenimiento multimedia y las

maniobras propagandísticas e ideológicas impulsadas por grupos terroristas, ya sea mediante creaciones *ex profeso* o modificaciones de afamados títulos. Schulzke (2013), tras un análisis detallado de cómo el terrorismo se manifiesta en otros formatos multimedia (en especial los trabajos de Van Veeren 2009), resalta la validez del videojuego desde un punto de vista empírico apelando a su gran audiencia, lo que facilita la propagación de su mensaje y representaciones; por su manera única de presentar esta información, ya que a través de la simulación el jugador se convierte en protagonista de las narrativas y no en un simple observador, como en el cine o la televisión; y por la importancia de los productos multimedia en la actual era digital. Pero no solo eso, también es interesante conocer cómo se representan y defienden los argumentarios de las agencias oficiales, los estados (ficticios o no), en destacadas sagas y episodios de *Call of Duty* (Schulzke 2013), *Medal of Honor* (Moreno y Venegas 2020) o *Tom Clancy's* (García, San José y Cadiñanos, 2021). En estos tres casos se constata que en la dinámica de la Guerra del Terror está plenamente justificada el uso de la tortura, los asesinatos extrajudiciales, los ataques con drones o el empleo de armas nucleares para acabar con el enemigo, que sufre una total deshumanización como paso previo para su exterminio. De esta manera, en la escena introductoria de *Medal of Honor: Warfighter* (Danger Close, 2012) podemos leer: “Hoy serviremos raciones de 5,56. Seguido de nuestro plato principal: todos los talibanes que puedas comer. Esperamos que os gusten los platos extranjeros” (Moreno y Venegas 2020: 181). Las fuerzas contraterroristas son heroicas, capaces de actuar de inmediato y en cualquier localización, haciendo frente a todas las amenazas de manera rápida y sin vacilación. Para potenciar la identificación con estos personajes se recurre a gráficos hiperrealistas (tanto en los uniformes y, en especial, en las armas empleadas) o a interacciones constantes entre el avatar y el jugador (por ejemplo, cuando se lanza una granada nuestra pantalla brilla y vibra; se oscurece cuando los personajes son heridos...).

La respuesta a estas narrativas videolúdicas dominantes, en especial por parte del yihadismo – ya sea de *Al-Qaeda* o, sobre todo, *ISIS* – ha consistido en utilizar la fama y difusión de algunos de estos títulos mencionados para realizar modificaciones de sus interfaces, cinemáticas y mecánicas acorde con sus intereses. En esta maniobra destaca la *gamificación terrorista* (dotar a un producto lúdico de significación terrorista, en especial en su faceta propagandística de captar apoyos y difundir un mensaje vía Internet) de juegos de la saga *Counter Strike*, *Call of Duty* o *Grand Theft Auto V*. No se trataba de crear nuevos títulos, sino de emplear imágenes o videos de los referidos (como puede verse en la imagen 2) que después eran lanzados en medios como *Youtube*, obteniendo cientos de miles de visitas y descargas (Al-Rawi 2016). Tal y como ha analizado Miron Lakomy (2018), células yihadistas como

Ahlut-Tawid han hecho de este tipo de propaganda digital uno de sus mayores reclamos en webs propias como *Ghuraba*.

Figura 2



Nota. Modificación de *Call of Duty: Black Ops* por parte de ISIS, *Quartz* (<https://qz.com/578052/this-is-how-isis-inspires-its-followers/>)

Esta tarea de modificar un contenido videolúdico con una finalidad distinta a la que fue concebida en un principio se conoce con el nombre de *contrajuego* (Dyer-Witheyford y De Peuter 2009: 191), es decir, la reutilización y aprovechamiento de espacios virtuales para subvertirlos y tratar de alcanzar gracias a ese proceso unos determinados objetivos políticos, como en el caso del yihadismo islámico. No se trata de una operación propagandística de nuevo cuño, ni mucho menos, pues en el pasado y en la más presente actualidad, se realizan modificaciones con fines reivindicativos en títulos como *Counter Strike*, *Arma 3* u *Animal Crossing: New Horizons* (Venegas y Moreno, 2021). En el año 2006, *Al-Qaeda* realizó cambios en el videojuego de disparos en primera persona (FPS, en sus siglas inglesas) *Quest for Saddam* (Petrilla Entertainment), dando lugar al nacimiento de uno totalmente distinto denominado *Quest for Bush*, en el que podíamos ponernos en la piel de un suicida (“mártir”) que tenía que detonar una bomba en presencia del presidente norteamericano. Esta mod sirvió de base para la exposición *Night of Bush Capturing: A Virtual Jihadi* (2008), del artista iraquí-estadounidense, Wafaa Bilal, y que pretendía criticar el intervencionismo de EE.UU. y la supuesta búsqueda de armas de destrucción

masiva en Iraq (Al-Rawi 2016: 2). Tiempo después, y con gran aceptación entre miles de internautas, se procedió a la “transformación” de *Grand Theft Auto 5*, título que en 2017 había vendido más de setenta cinco millones de copias a nivel mundial, lo que indica su poder de difusión y potencialidad para fines propagandísticos. Tomando como base los gráficos y mecánicas de este, seguidores y simpatizantes de *ISIS* (según Al-Rawi esta tarea no correspondió a células propias especializadas en actividades multimedia) lanzaron en 2014 en *Youtube* un tráiler titulado *Salil al-Sawarim* (“Choque de espadas”), que se corresponde con la denominación de una de las *nasheeds* (himnos religiosos) más conocidas de esta organización terrorista. A lo largo de apenas tres minutos, contemplaremos como los muyahidines atacan a militares norteamericanos o ejecutan a policías mientras resuena de manera monótona cantos de alabanza a Alá (Lakomy 2019: 391). El éxito de esta modificación ha sido tal que más de seis años después siguen apareciendo breves gameplays de usuarios en *Youtube* a partir del camino propagandístico iniciado por *Salil al-Sawarim*. Lo más trascendente y llamativo es que muchos de los mismos han sido elaborados por menores, alejados de ese contexto geográfico, que ven en este tipo de creaciones un mero entretenimiento sin valorar la trascendencia y salvajismo que profesan en la realidad las acciones de *ISIS*. Así, por ejemplo, en agosto de 2020, desde la cuenta de un niño neerlandés, “ItzRemus”, se mostraba un video de apenas cinco minutos donde un muyahidín perseguía en bicicleta a todos los civiles que encontraba por la calle, los cuales eran ejecutados de un tiro franco en la cabeza (ItzRemus 2020).

A la par de estas iniciativas, y como nombramos en páginas anteriores, existen algunos videojuegos creados expresamente por organizaciones calificadas como terroristas por la comunidad internacional, como *Hezbollah*. De la mano de su Oficina Central de Internet, este grupo diseñó *Special Force*, que fue publicado simultáneamente en Líbano, Siria, Bahrein y los Estados Árabes Unidos. La narrativa es marcadamente anti-israelí y pro-islamista, y presentaba al brazo armado de *Hezbollah* como “luchadores de la resistencia”. El mensaje de la caja de juego es su mejor presentación: “sé un compañero en la victoria, lucha, resiste y destruye a tu enemigo en el juego de la fuerza y la victoria”. En su modo de entrenamiento, se facilitan pautas para llevar a cabo contra los políticos de Israel, así como a sus líderes militares. Como apunta Lakomy (2019: 388), se utiliza este formato para crear una imagen y experiencia idealizada de la guerra y favorecer el reclutamiento de nuevos yihadistas en los países árabes. Poco tiempo después apareció su secuela, *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge*, ambientado en la guerra del Líbano de 2016, con incidentes reales como el episodio de Zarit-Shtula, en el que fueron secuestrados dos soldados hebreos; la batalla de Bin Jbeil o la de Wadi al-Hujeir, en la que fueron aniquilados numerosos tanques del ejército israelí. Sus

cien mil copias físicas se vendieron rápidamente, constituyendo un éxito en las maniobras de propaganda y reclutamiento, como expresó uno de los portavoces de este grupo: “el juego presente la cultura de la resistencia a los niños: hay que resistir la ocupación y proteger la tierra y la nación” (Lakomy 2019: 389). Estos ejercicios propagandísticos, donde el videojuego ocupa un lugar cada vez más destacado, tienen también su reverso en Occidente, potenciando estereotipos negativos hacia el mundo musulmán, acrecentando y nutriendo de odio a este círculo de confrontaciones, a esta guerra de ideas en formato digital. Un caso muy reciente lo tenemos con la compañía polaca CI Games, que en el acto de presentación de su nuevo título *Sniper Ghost Warrior Contracts 2*, organizó una simulación en una base militar de San Diego (EE.UU.), donde los protagonistas del juego debían enfrentarse a una amenaza terrorista extrema, cuyos miembros fueron caracterizados de manera unánime con túnicas blancas y el *keffiyeh* árabes, estableciendo una vinculación directa entre mundo islámico / árabe con potenciales enemigos de la Humanidad (Batchelor 2021).

3. La problemática del terrorismo en el videojuego español: caracteres y ejemplos

En la obra *El eco de los disparos*, Edurne Portela (2016) dedica un extenso capítulo a las “representaciones del dolor, la violencia y sus víctimas” (pp. 107-191). En él se destaca las complejidades que rodean en la sociedad presente la representación de la víctima, debido al respeto que con razón exige su memoria y al monopolio que sobre dicha construcción visual quieren imponer algunos colectivos y grupos políticos. De igual manera, y como se ha podido constatar en algunos de los títulos videolúdicos apuntados, el perpetrador, el terrorista (sea de *ISIS* o ETA), se ha convertido en el paradigma de la bestialidad humana. Se trata de un ser privado de rostro (en muchos casos encapuchado), encarnación del Mal, cuya existencia se sitúa fuera de aquello que se considera humano (Portela 2016: 126-127). A toda esta complejidad, a estos polos opuestos, se une un factor de gran relevancia, la memoria de las víctimas, cuyo relato, cuya visión, es imprescindible dentro de la ilógica del terrorismo, independientemente de su naturaleza u origen (Mate 2008). Según un informe del año 2017 del *Centro Memorial de las Víctimas del Terrorismo*, existe una conciencia general y mayoritaria en la sociedad vasca de reconocimiento público y memoria hacia las víctimas por parte de las instituciones. Y como instrumentos para satisfacer esta necesidad de visibilidad se destacan en dicho estudio los programas educativos y escolares, los documentales / películas / programas audiovisuales (como se estudiará en otros artículos de este monográfico), y la investigación académica.

De acuerdo con todos estos planteamientos, dicho centro memorial junto con la participación de la *Fundación Fernando Buesa* presentaron a finales de 2019 el videojuego educativo y concienciador *Yo sobreviví al terrorismo*, que forma parte de la serie *Concordia Bloggers*, que desde su inauguración en 2014 dedica cada año un título relacionado con los Derechos Humanos: libertad religiosa y de conciencia, la no discriminación, el acoso escolar o el derecho de asilo. Su narrativa gira alrededor de Iker Balzola, un joven que se ayuda de muletas para caminar porque fue víctima de un atentado terrorista y que pretende presentar en su instituto un documental sobre su experiencia. Su deseo se verá frenado por los “bronkas”, opuestos ideológicamente a él y que harán todo lo posible para impedirlo. En el videojuego aparecen varios personajes (un total de doce, con estéticas variadas y alejada de todo tipo de estereotipos) que por medio de preguntas van cuestionando al jugador sobre la definición de un grupo terrorista y los derechos humanos, y se plantean situaciones diversas que le llevan a una “batalla dialéctica” final contra los “bronkas”. En un momento de la misma, estos exponen que “venís aquí con esa superioridad moral y con vuestros Derechos Humanos... ¡Nosotros sí luchamos por los derechos y las libertades!”. La respuesta de cualquiera de los compañeros de Iker será contundente: “Si quieres luchar por tus ideas, estupendo, ¡hazlo! Pero sin hacer daño a los demás”. El cierre del juego es un canto a la esperanza, al diálogo y a la reconciliación, como lo demuestran las propias palabras de los simpatizantes con el terrorismo: “no compartimos tus ideas, pero las respetamos”. Finalmente, estos reniegan de la violencia y se inserta en la vida rutinaria del instituto. El juego fue desarrollado por la empresa vasca *Playful Robot*, y está destinado a jóvenes de entre 12 a 15 años, es decir, a estudiantes de Secundaria. Se editaron mil copias físicas y cuatrocientas de ellas se remitieron a centros educativos del País Vasco con el propósito de “deslegitimar el terrorismo”. Como expresaron en su presentación el historiador Raúl López y Marta Buesa, aunque la historia de Iker es ficticia se inspira en la de centenares de niños y jóvenes que han resultado heridos por actos terroristas en España. Este personaje, además, viene a demostrar “que se puede afrontar una situación muy dolorosa sin tener que recurrir a la violencia para denunciarla o superarla” (EiTB.eus 2019). Este tipo de iniciativas, acorde al referido informe de 2017, se enmarca con el deseo mayoritario de la sociedad vasca de incluir la enseñanza del terrorismo en Euskadi en los planes educativos (pp. 24-25).

Figura 3

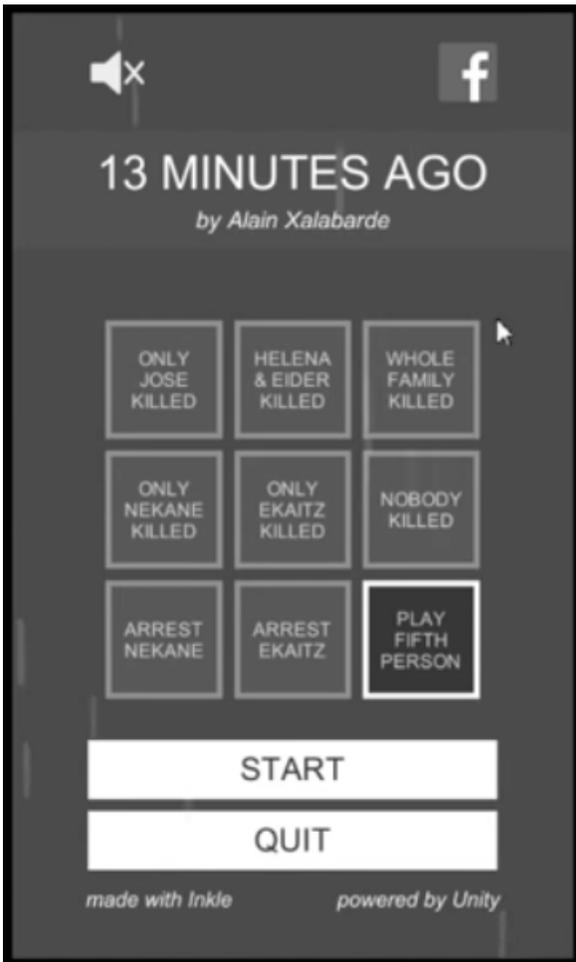


Nota. Pantalla de presentación de *Yo sobreviví al terrorismo*. A la izquierda se posicionan los “bronkas”. Google Play (<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.ConcordiaVI&hl=gsw&gl=US>)

Paralelamente, y teniendo en cuenta esa delgada línea que existe entre el papel de las víctimas y la pretensión de mostrar un relato que tenga también en cuenta el contexto del terrorista, existen otros títulos relacionados con el mundo de ETA que han generado gran polémica, la cual en muchas ocasiones obedece más a motivaciones políticas y desconocimiento que a sus propios contenidos. En este sentido tenemos que resaltar *13 minutes ago*, del artista vasco Alain Xalabarde. Diseñado como una aplicación para móviles localizada inicialmente en webs como *Google Play*, a los cuatro días de su lanzamiento (agosto de 2017) fue eliminada de las misma por diferentes quejas de usuarios que lo calificaron de “hacer apología y trivializar” el terrorismo. Como expresó su creador, detrás de esta obra, que califica como artística (recibió la Silver Medal en los *International Serious Play Awards 2018*), hay un deseo por “hacer pensar a ambos lados, todos tienen sus razones, correctas o no”. Para ello, se entrevistó con víctimas de ETA, ex militantes de la banda armada, representantes políticos o agentes de la Ertzaintza (Segovia 2017). ¿Por qué recibió esta serie de opiniones y fue censurada en España (en el extranjero es accesible, al igual que desde la web de *itch.io*)? Se trata de un *serious game* plenamente textual – se prescinde de cualquier imagen para huir del morbo –, que no busca la diversión (como recuerda una y otra vez Xalabarde en diferentes entrevistas (Gutiérrez, 2017, 13m47s), equiparando la experiencia de este juego con el visionado de películas como *La lista de Schindler*), en el que podemos tomar el papel de José, policía, y su mujer Helena, así como dos terroristas, Nekane

y Ekaitz. Presenta un formato de “elige tu propia aventura”, en el que nuestra interactividad únicamente nos permitirá elegir determinadas respuestas ante cuestiones y contextos que se plantean. El punto de partida es un día cualquiera, lluvioso y gris, en Bilbao, en los minutos previos a que se produzca un atentado terrorista (la acción se inicia a las 19:59 y finaliza a las 20:11). Las opciones que tomemos nos llevarán hasta nueve finales distintos, en los que – por ejemplo – José y su familia (individual o conjuntamente) son asesinados por efecto de una bomba instalada por ETA en su coche o logran salvarse en el último momento y, en su lugar, Nekane y Ekaitz son abatidos antes de cometer el atentado. Una primera aproximación a este título (se presenta en inglés, no está traducido al castellano), sin un conocimiento previo detallado de esta problemática realidad (por suerte, pasada), pueden hacer dudar al usuario de la objetividad del autor. Veamos un caso concreto. Al escoger a José, el primero de los personajes en orden de elección, se nos retrata una escena de brutalidad y torturas policiales contra Alejandro: “Los chorros de sangre enmascaran los moratones. Uno de los oficiales está a punto de seguir a este miembro de ETA recién capturado. Todavía no ha dicho ni una palabra”. Seguidamente, si optamos por golpearlo nosotros mismos, llega un punto en el que podemos ejecutarlo directamente. A la gravedad de este acto se suman las palabras de uno de los compañeros de José: “No es la primera vez que esto ocurre... No sientas piedad por él. Era un terrorista, no lo olvides”. Aunque son prácticas plenamente documentadas y denunciadas (Albarrán 2015), al situarse como el primer relato al que accede el usuario se puede producir una “peligrosa” simbiosis entre lucha antiterrorista y violación de Derechos Humanos. Igualmente, en la descripción que Xalabarde realiza del marco político e histórico en la web de *itch.io* aparece una frase (seguramente a consecuencia de ser demasiado sucinto en su análisis) que, como historiadores, no nos deja indiferentes, y que puede ser cuestionada desde múltiples puntos de vista, en especial éticos y morales: “Durante la dictadura de Franco, la cultura vasca estuvo fuerte oprimida, lo que dio lugar al movimiento terrorista bajo el nombre de ETA”. Esta rotunda aseveración es matizable, y da a entender dentro de una lógica causa - efecto inevitable que el nacimiento de esta organización armada fue consecuencia del contexto de represión reinante, cuando en otras regiones del Estado español se produjo un marco político-social-cultural opresivo similar sin desembocar en este tipo de violencia (Zubiaga 2017; De Pablo 2018).

Figura 4



Nota. Pantalla inicial de *13 minutes ago*. Itch.io
<https://alinegames.itch.io/13-minutes-ago>

Dicho esto, si en este punto abandonásemos el juego (una de las carencias que observamos es que es muy exigente con sus usuarios, pues exige de paciencia y retornar a él una y otra vez para comprender en su totalidad su significación y complejidad) no llegaríamos a comprender la verdadera intencionalidad del autor, expresada y reflejada en el vídeo explicativo “*13 minutes ago: el camino más difícil*” (Xalabarde 2017). Se trata de seguir una ruta de elecciones que nos permitan conocer la historia que se encuentra detrás de Alejandro, al

que hacíamos referencia en líneas anteriores, y que se vincula a un destino final en el juego en el que ninguno de los protagonistas es asesinado. Para llegar a ese punto, tenemos que decantarnos por la empatía, la comprensión, la renuncia a matar, al perdón... De esta manera, si desde un primer momento nos posicionamos como José y no se llega al extremo de eliminar a Alejandro tras su detención e interrogatorio, veremos como Ekaitz evitará el asesinato de la familia de la policía, a cambio de su propia vida, ya que es ejecutado por Nekane. Descubriremos, por otra parte, que Nekane es hermana de Alejandro, al que recibe a la salida de su encierro tras muchos años en una prisión en Andalucía; que Ekaitz tiene la oportunidad de acabar con dicho expreso ya que reniega de su pasado en ETA y pide perdón a las víctimas por sus acciones en el pasado... En definitiva, una rica narrativa que hubiese contentado a todos los públicos de este título. En una comunicación privada nos dirigimos a Alain Xalabarde y le mencionamos nuestro pensamiento sobre la importancia de estas historias, del acierto que hubiera sido convertirlas en el eje central de su título. Su autor, sin embargo, nos comentó que la dificultad de poder acceder a ellas refleja, precisamente, lo realmente complicado que es conseguir en la vida real el perdón y la comprensión entre víctimas y terroristas. El verdadero propósito de su creación es forzar a la empatía, a ponernos en el lugar del otro, pues en su opinión

el principal problema que he encontrado en el conflicto vasco ha sido precisamente el no empatizar con el lado contrario. No hace falta estar de acuerdo con un terrorista para entender su motivación. Es más, es crucial entender exactamente qué le motiva para poder evitarlo en futuras generaciones (email de Xalabarde al autor).

Para cerrar este repaso y análisis sobre el terrorismo de ETA nos detendremos en el tráiler promocional que desplegó el videojuego *Counter Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012), y que llevó al propio delegado del Gobierno de España en el País Vasco en esas fechas, Carlos Urquijo, a posicionarse fervientemente contra él. A través de la crónica del periodista Julen Zaballa (2012) podemos tener un conocimiento completo de las causas de este controvertido episodio, donde de nuevo se ponía en solfa la tensión que rodea a la representación del terrorismo en cualquier formato, en especial en el videolúdico. Se trata de un juego del género *FPS* en el que se nos propone al grupo de los terroristas o de los anti-terroristas. Dependiendo del mapa en el que nos encontremos, los terroristas tendrán que poner una bomba y detonarla o los anti-terroristas tendrán que rescatar a unos rehenes, entre otras misiones. Todo ello dentro de un límite de tiempo fijado. Poco más. El problema se generó cuando dentro de las organizaciones terroristas se incluyó a un grupo que simula a ETA y que es definida como “Separatists” bajo la siguiente explicación: “facción minoritaria europea que se

ha inclinado por cometer actos atroces de terror con el fin de lograr su visión nacionalista”. Este hecho, que saltó a las páginas de numerosos diarios, como *El Diario Vasco*, *Deia*, *Noticias de Gipuzkoa*, *El País* o *El Mundo*, enfureció a diferentes instancias políticas y organizaciones. De esta manera, el referido Carlos Urquijo dijo que el juego “es un disparate absoluto y una humillación para las víctimas de ETA”. Declaraciones que fueron reforzadas por el presidente del PP vasco en 2012, Antonio Basagoiti, que en una comparecencia pública en Bilbao dijo “que le parecen mal los juegos en los que se ensalza a ETA, como los hay que ensalzan a Al Qaeda, a la camorra napolitana o al cartel de drogas de Medellín” (TeleMadrid 2012). Desde la asociación *FACUA – Consumidores en Acción* se indicó que este juego “debería eliminar toda simbología etarra por sensibilidad y respeto a la memoria de las víctimas y sus familiares” (Zabala 2012). Enseguida estas informaciones se trasladaron al ámbito hispanohablante americano, constituyendo de manera indirecta una excelente vía promocional para el referido título. El videojuego en ningún momento empatiza con los grupos terroristas que presenta, es únicamente un título de acción en el que prima eliminar al otro sin profundizar en ningún tipo de motivaciones políticas o ideológicas. Como destaca Zabala (2012), los verdaderos damnificados por la violencia etarra (asociaciones y fundaciones de víctimas) no se expresaron ni se incorporaron a esta polémica, pues conviene distinguir entre un simple juego de entretenimiento y su instrumentalización como apología de una ideología o causa.

Figura 5



Nota. Captura de pantalla de *Counter Strike: Global Offensive*. Videojuegos Vascos (<https://www.videojuegosvascos.com/la-opinion-de-julen-zabala/eta-banda-terrorista-videojuego-counter-strike-global-offensive/>)

Por desgracia, España no solo ha sido víctima recientemente de la violencia de ETA. El 11 de marzo de 2004, una célula de *Al Qaeda* hizo detonar varias bombas en diferentes estaciones madrileñas causando casi doscientos muertos (Reinares, García-Calvo y Vicente, 2019). Este episodio, así como los atentados de París y Londres, fueron recogidos en el interesante newsgame de Gonzalo Frasca *Madrid*. Definido en algunas webs como un “memorial jugable” (Videojuegos informativos 2015), fue lanzado solo unos días después de los brutales acontecimientos en la capital española, con la intención de “rendir homenaje a las víctimas de los atentados terroristas de Madrid, así como a todas las demás ciudades que han vivido estos horribles crímenes” (Newsgaming.com 2004). Con el propósito de llegar al lado más emocional del jugador, se nos presenta una mecánica e interfaz sencilla, pero de gran simbolismo y significación (NewsGames Research 2020): una viñeta fija, con personas de todas las edades y género, con camisetas que señalan a urbes como Oklahoma, Bagdad, Madrid, Nueva York o Tokio, que portan una vela que debemos impedir que se apague. Un pequeño esfuerzo para que el recuerdo de las víctimas no llegue a extinguirse ni perderse en el olvido. Un juego informativo al servicio de la memoria del dolor.

4. A modo de conclusión

Mientras escribimos estas líneas de cierre y valoración, no paran de publicarse noticias que inciden en la importancia de los videojuegos dentro de las estrategias geopolíticas y nacionalistas de diferentes países. Una de las más llamativas, y que sigue estos paradigmas, es la que apareció en el diario *Bild*, que explicaba que el gigante tecnológico *Tencent* (controlado por China) pretendía comprar la empresa germana *Crytek*, que diseña videojuegos bélicos desde hace más de dos décadas. El peligro detrás de esta maniobra es poder controlar el motor de simulación “CryEngine”, que es el que utilizan las Fuerzas Armadas alemanas y norteamericanas, pudiendo así el Estado chino conocer datos militares de gran trascendencia (Mössbauer, Röpcke y Tiede 2021). Son pequeños movimientos dentro de un contexto global en el que la guerra tecnológica ocupa un papel cada vez mayor en las estrategias de los actores internacionales.

El campo de las Relaciones Internacionales, de la Ciencia Política, del Periodismo, ha sido consciente de la importancia de orientar sus miras, su objeto de estudio, a un nuevo formato: los videojuegos, partícipes de una fuerte carga emocional, de un gran impacto psicológico y de un enorme campo de divulgación gracias a Internet. Este interés no ha pasado desapercibido tampoco para las más peligrosas organizaciones terroristas, en especial aquellas relacionadas con el

yihadismo islámico, que han empleado este medio para difundir sus mensajes e intentar captar apoyos a su causa entre los más jóvenes, los más familiarizados con este formato digital. Para ello han empleado modificaciones de los más afamados videojuegos bélicos, donde se han subvertido las mecánicas y protagonistas para combatir a Occidente. No solo eso, también se han creado y colgado videos en importantes redes sociales, que imitando y adoptando elementos del mundo video lúdico han conseguido miles y miles de visitas, contribuyendo de manera destacada a sus estrategias propagandísticas. Basándose en aspectos psicológicos, en especial en los estudios de Bandura y conceptos como la Teoría de la Desconexión Moral, la Guerra Virtuosa o la Autoeficacia percibida, diferentes autores como Schlegel han señalado la posible validez de los videojuegos para contribuir a procesos de radicalización violenta a favor de grupos terroristas. A la par de estas modificaciones, también se han desarrollado títulos directamente vinculados con el mundo terrorista, como la saga *Special Force*, vinculada con *Hezbollah*. En este juego propagandístico y videolúdico, Occidente también tiene una elevada responsabilidad, pues durante años y años, ha señalado en sus grandes títulos bélicos al enemigo caracterizado con el Islam, potenciando una imagen negativa y endemoniada del mismo entre el gran público.

Finalmente, pusimos nuestra atención en el caso español, analizando la representación del terrorismo en nuestro país, con especial énfasis en el tema de ETA. A través de los títulos analizados hemos podido ser consciente del potencial educativo y concienciador que pueden tener, consiguiendo el apoyo de importantes organismos como la *Fundación Fernando Buesa*. Otros, sin ser su pretensión, se han rodeado desde un primer momento de un aura polémica, como *13 minutes ago*, lo que prueba que es necesario acercarse a este género de producciones y sin ideas preconcebidas. Eliminado al poco de su lanzamiento de *Google Play* en España, un estudio pormenorizado del mismo – atendiendo, además, a las manifestaciones realizadas por su creador – demuestra su propósito empático de conocer las motivaciones detrás de las acciones terroristas, no con un fin de ensalzamiento u apoyo, sino de favorecer el diálogo y la reconciliación, las principales herramientas en la resolución de cualquier conflicto.

Con este artículo aspiramos a ofrecer al lector una nueva visión del mundo del videojuego, para que el usuario sea consciente que al presionar un botón de su mando para eliminar al adversario se activan una serie de resortes repletos de significación política, propagandística y, en muchos casos, con peligrosas conexiones asociadas a las estrategias comunicativas del terrorismo. Como expresa el oxímoron, “jugar es algo muy serio”.

Referencias bibliográficas

- Albarrán, J. (2015). Tortura y memoria en la España democrática. Notas sobre cine, (anti) terrorismo, realidad y ficción. *Constelaciones: revista de teoría crítica* 7, 410-418. <http://hdl.handle.net/10486/677677>
- Al-Rawi, A. (2016). Video Games, Terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence* 30 (4), 740-760. <https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633>
- Aouragh, M. (2016). Hasbara 2.0.: Israel's Public Diplomacy in the Digital Age. *Middle East Critique* (25) 3, 271-297. <https://doi.org/10.1080/19436149.2016.1179432>
- Batchelor, J. (24 de junio de 2021). Sniper Ghost Warrior studio responds to report on controversial media event. *Gamesindustry.biz*. <https://bit.ly/3nQLDjo>
- Bleiker, R. (2001). The Aesthetic Turn in International Political Theory. *Millennium: Journal of International Studies* 30 (3), 509-533. <https://doi.org/10.1177/03058298010300031001>
- Bleiker, R., Campbell, D., Hutchison, E. y Nicholson, X. (2013). The Visual Deshumanisation of Refugees. *Australian Journal of Political Science* 48 (4), 398-416. <https://doi.org/10.1080/10361146.2013.840769>
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. En K. Salen (Ed.). *The Ecology of Video Games: Connecting Youyh, Games, and Learning* (pp. 117-140). The MIT Press.
- Carter, S. y McCormack, D. (2010). Affectivity and Geopolitical Images. En F. MacDonald, R. Hughes y K. Dodds (Eds.), *Observant States. Geopolitics and Visual Culture* (pp. 103-122). I.B. Tauris
- Clarín.com (10 de noviembre de 2010). Un videojuego propone matar a Fidel Castro y le llueven las críticas en Cuba. https://www.clarin.com/mundo/videojuego-Fidel-Castro-criticas-Cuba_0_BkSfuccpvQx.html
- Centro Memorial de las Víctimas del Terrorismo (2017). *La sociedad vasca ante la memoria de las víctimas y el final del terrorismo*. Fundación Centro para la Memoria de las Víctimas del Terrorismo.
- De Pablo, S. (2018). Tiempo de contrastes. El País Vasco en la década de 1960. En G. Fernández y F. Domínguez (Coord). *Pardines: cuando ETA empezó a matar* (pp. 39-75). Tecnos.
- Der Derian, J. (2009). *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*. Routledge
- Dyer-Witheford, N. y De Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.
- EiTB.eus* (10 de diciembre de 2019). Escolares vascos aprenderán a deslegitimar el terrorismo con un videojuego. <https://www.eitb.eus/es/noticias/sociedad/>

- detalle/6881020/escolares-vascos-aprenderan-deslegitimar-terrorismo-videojuego/
- Elliot, J. (9 de diciembre de 2013). World of Spycraft: NSA and CIA Spied in Online Games. *ProPublica*. <https://bit.ly/3AoaSi7>
- Forest, J. (Ed.) (2009). *Influence Warfare. How Terrorists and Governments Fight to Shape Perceptions in a War of Idea*. Praeger Security International.
- García, R., San José, J. y Cadiñanos, B. (2021). *Tom Clancy's The Division: ideología y miedos de la derecha conservadora de Estados Unidos*. En A. Moreno y S. Gómez (Coord.), *Videojuegos del presente. La realidad en formato lúdico* (pp. 199-217). Trea.
- Gartner, S. y Gelpi, C. (2016). The Affect and Effect of Images of War on Individual Opinion and Emotions. *International Interactions* 42 (1), 172-188. <https://doi.org/10.1080/03050629.2015.1051620>
- Geltman, B. y Tal, R. (Eds.). *Annual Assessment 2014-2015*. The Jewish People Policy Institute. <http://jppi.org.il/en/article/aa2015/#.Ye0aU-rMLi0>
- Gómez, S. y Navarro, N. (2013). Videojuegos e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa. *Icono 14* (11) 2, 31-51. <https://doi.org/10.7195/ri14.v11i2.604>
- González, A. (2019). *La banalización de la guerra en los videojuegos bélicos*. Universidad de Salamanca.
- Hansen, L. (2018). Images and International Security. En A. Gheciu y W. Wohlforth (Eds.), *The Oxford Handbook of International Security* (pp. 593-606). Oxford University Press.
- Gutiérrez, B. (Anfitrión) (1 de septiembre de 2017). Alain Xalabarde nos habla del juego 13 minutos ago [Episodio de Podcast]. Ivoox. https://www.ivoox.com/alain-xalabarde-nos-habla-del-juego-13-minutes-audios-mp3_rf_20647027_1.html
- ItzRemus. (2 de agosto de 2020). *Saleel sawarim*[Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=AFQlw--dzTA>
- Kirkpatrick, E. (2015). Visuality, Photography, and Media in International Relations Theory: A Review. *Media, War & Conflict* 8 (2), 199-212. <https://doi.org/10.1177/1750635215584281>
- Klausen, J. (2014). *The Cartoons that Shook the World*. Yale University Press.
- Methman, C. (2014). Visualising Climate-Refugees: Race, Vulnerability, and Resilience in Global Liberal Politics. *International Political Sociology* 8 (4), 416-435. <https://doi.org/10.1111/ips.12071>
- Lakomi, M. (2018). Picturing the Islamic State's Online Propaganda: Vanishing or Resurfacing from the World Wide Web?. *Robert Schuman*

- Center for Advanced Studies Research Paper* 70, 1-29. <http://hdl.handle.net/1814/60161>
- Lakomi, M. (2019). Let's Play a Video Game: *Jihadi* Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism* 42 (4), 2019, 383-406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- Lammes, S. (2008). Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games. *Space and Culture* (11) 3, 260-272. <https://doi.org/10.1177/1206331208319150>
- Mate, R. (2008). *Justicia de las víctimas: Terrorismo, memoria, reconciliación*. Anthropos.
- Moeller, S. (1998). *Compassion Fatigue. How the Media Sell Disease, Famine, War and Death*. Routledge.
- Moreno, A. y Venegas, A. (2020). *Videojuegos y conflictos internacionales*. Héroes de Papel.
- Moreno, A. (2019). Radicalidades narrativas en la representación digital del conflicto israelí-palestino: la censura de apps en Google Play. *E-Tramas* 2, 51-66. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/11>
- Mössbauer, K., Röpcke, J. y Tiede, P. (13 de julio de 2021). China-Konzern will deutsche Gaming-Firma kaufen. *Bild*. <https://www.bild.de/politik/ausland/politik-ausland/china-konzern-will-deutsche-gaming-firma-kaufen-wegen-kriegs-simulationsssoftware-77067376.bild.html>
- NewsGames Research. (21 de enero de 2020). Madrid[Archivo de Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=qvckL_niGss
- Newsgaming.com (13 de marzo de 2004). Madrid, Videogame about the Madrid Terrorists Attacks. <http://www.newsgaming.com/press031304.htm>
- Portela, E. (2016). *El eco de los disparos. Cultura y memoria de la violencia*. Galaxia Gutenberg.
- Prucha, N. (2011). Worldwide Online Jihad versus the Gaming Industry. Reloaded-Ventures of the Web. En R. Lohlker (Coord.), *New Approaches to the Analisis of Jihadism* (pp. 153-182), V&R Unipress GmbH.
- Reinares, F., García-Calvo, C. y Vicente, Á. (2019). *Yihadismo y yihadistas en España. Quince años después del 11-M*. Real Instituto Elcano.
- Reuters (2 de marzo de 2017). Bolivia reclama a Francia por un videojuego que muestra al país como un narcoestado. <https://www.reuters.com/article/bolivia-videojuego-francia-idESKBN1692MC>
- Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding theMilitary—Entertainment Complex. *Political Studies* 60, 517–19. <https://doi.org/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, 450–70. <https://doi.org/10.1177/0305829814557557>

- Salaman S. y Bergoch, J. (2009). Al-Qaida's Strategy for Influencing Perceptions in the Muslim World. En J. Forest (Ed.), *Influence Warfare. How Terrorists and Governments Fight to Shape Perceptions in a War of Idea* (pp. 291-303). Praeger Security International.
- Schulzke, M. (2013). The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives in Video Games. *New Political Science* 35 (4), 586-603. <https://doi.org/10.1080/07393148.2013.848703>
- Schulzke, M. (2014). Simulating Terrorism and Insurgency: Video Games in the War of Ideas. *Cambridge Review of International Affairs* 27 (4), 627-643. <https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>
- Schulzke, M. (2016). War by other means: Mobile gaming and the 2014 Israel-Gaza conflict. *Review of International Studies* 1 (3), 1-22. <https://doi.org/10.1017/S0260210515000510>
- Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization* 23, 1-44. <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359/223>
- Segovia, M. (30 de agosto de 2017). 13 minutos como etarra, 13 minutos para ser víctima... en un videojuego. *El Independiente*. <https://www.elindependiente.com/politica/2017/08/30/videojuego-eta-victima/>
- Shapiro, M. (2013). *Studies in Trans-Disciplinary Method*. Routledge.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Massachusetts Institute of Technology Press.
- Stuart, K. (14 de enero de 2016). Call of Duty publisher sued by family of Angolan rebel. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/14/call-of-duty-publisher-sued-by-family-of-angolan-rebel>
- TeleMadrid (14 de agosto de 2012). Un videojuego norteamericano emula al grupo ETA. <https://www.telemadrid.es/noticias/nacional/videojuego-norteamericano-emula-terrorista-ETA-0-1382561746--20120814050527.html>
- UNODC (2013). *El uso de Internet con fines terroristas*, Servicio de Publicaciones de las Naciones Unidas.
- Van Veeren, E. (2009). Interrogating 24: Making Sense of US Counter-terrorism in the Global War on Terrorism. *New Political Science* 31 (3), 361-384. <https://doi.org/10.1080/07393140903105991>
- Vatan Today [@vatantoday]. (1 de julio de 2021) مرحب ن اوج رتخد كى كى يارمه هب مكنى! [Tweet] Twitter. <https://twitter.com/vatantoday/status/141063655560042498>
- Venegas, A. y Moreno, A. (2021). *Protestas interactivas: el videojuego como medio de reivindicación política y social*. Shangrila Ediciones.
- Videojuegosinformativos (26 de junio de 2015). Madrid, el memorial jugable. <https://videojuegosinformativos.wordpress.com/2015/06/26/madrid/>

- Xalabarde, A. (31 de agosto de 2017). *13 minutes ago: el camino más difícil* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ialbUdArw1s>
- Zaballa, J. (21 de agosto de 2012). Counter Strike y la banda terrorista ETA: cronología de una polémica inexistente. *Videojuegos Vascos*. <https://www.videojuegosvascos.com/la-opinion-de-julen-zaballa/eta-banda-terrorista-videojuego-counter-strike-global-offensive/>
- Zubiaga, E. (2017). La represión franquista de guerra y posguerra en el País Vasco a debate: entre el exterminio y el oasis. *Historia y política*, 37, pp. 357-384. <https://recyt.fecyt.es/index.php/Hyp/article/view/51983>

Ludografía

- Call of Duty: Black Ops I* (Activision, 2010)
- Concordia Bloggers. Yo sobreviví al terrorismo* (Playful Robot, 2019)
- Counter Strike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012)
- Madrid* (Newsgaming, 2004)
- Medal of Honor: Warfighter* (Danger Close, 2012)
- Men of War: Assault Squad 2* (Digitalmindsoft, 2014)
- Peacemaker* (ImpactGames, 2007)
- Quest for Bush* (Global Islamic Media, 2006)
- Quest for Saddam* (Petrilla Entertainment, 2003)
- Sniper Ghost Warrior Contracts 2* (CI Games, 2021)
- Special Force* (Hezbollah, 2003)
- Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* (Hezbollah, 2016)
- Tom Clancy's: Ghost Recon Wildlands* (Ubisoft, 2017)
- 12th September* (Gonzalo Frasca, 2003)
- 13 minutes ago* (Alain Xalabarde, 2017)

Fuente hemerográficas online

- Bild
- Clarín.com
- El Independiente
- Gamesindustry.biz
- Newsgaming
- ProPublica
- Reuters
- TeleMadrid
- The Guardian
- Videojuegos Vascos

