

Antonio César Moreno Cantano
Alberto Venegas Ramos

Videojuegos y conflictos internacionales



HÉROES DE PAPEL
STUDIES

Videojuegos y conflictos internacionales

Antonio César Moreno Cantano
Alberto Venegas Ramos

Videojuegos y conflictos internacionales



Videojuegos y conflictos internacionales

Primera edición: 2020

ISBN: 978-84-120311-7-1

©2020 Ediciones Héroes de Papel, S.L.
sobre la presente edición

P.I. PIBO Av. Camas, 1-3, Local 14. 41110
Bollullos de la Mitación (Sevilla)

Directora de la colección: Ruth S. Contreras

Autores: Antonio César Moreno Cantano y Alberto Venegas Ramos

Edición: Isaac López Redondo

Diseño de colección, maquetación y portada: Paula Velasco

Corrección: Ricardo Martínez Cantudo y Daniel García Raso

Producción del ePub: booqlab



Comité científico:

José Luis Eguia, Universitat Politècnica de Catalunya
Lynn Alves, Rede Brasileira de Jogos e Educação
Óliver Pérez Latorre, Universidad Pompeu Fabra
Óscar García Pañella, Universidad de Barcelona
Íñigo Mugueta, Universidad de Navarra
Ramón Méndez González, Universidad de Vigo
Rafael Rodríguez Prieto, Universidad Pablo de Olavide

© Todas las imágenes incluidas en el libro tienen sus respectivos propietarios, licenciarios y/o titulares de contenido, y han sido incluidas en el libro a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico y/o artístico. En caso de que existiera cualquier tipo de error en la identificación de los respectivos titulares o ausencia en la identificación de los mismos, puede ponerse en contacto con la editorial para subsanar el posible error en futuras ediciones.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

Prólogo

Daniel Muriel

Introducción general

Capítulo 1

Conflictos y crisis humanitarias en África I

Uganda: *Child Soldier's*

Capítulo 2

Conflictos y crisis humanitarias en África II

Ruanda: *Hush*

Capítulo 3

Conflictos y crisis humanitarias en África III

Sudán Occidental:

On the Ground Reporter: Darfur

Capítulo 4

De Myanmar a Malasia:

La crisis de los rohingya a través de *Finding Home*

Capítulo 5

Violencia y corrupción en América

Global Conflicts: Latin America

Capítulo 6
El cerco de Sarajevo y de todas aquellas ciudades que vinieron
después
This War of Mine

Capítulo 7
Estados Unidos y el videojuego de guerra como *softpower* y
cultura militar

Capítulo 8
El ascenso de China y los usos nacionalistas del videojuego
El caso de *Glorious Army*

Capítulo 9
La guerra de Siria y la crisis de los refugiados a través del
videojuego
El caso de *Bury me, my Love*

Capítulo 10
La revolución de Irán
1979 Revolution: Black Friday y el videojuego como memoria
histórica

Conclusiones

PRÓLOGO

Daniel Muriel

Entre enero y marzo de 1976, Michel Foucault dicta en el Collège de France el curso titulado «Hay que defender la sociedad»¹, donde introduce su idea de biopoder (fundamental en su obra posterior), centrándose así en el gobierno de poblaciones y el papel que juega el poder en la maximización de las fuerzas sociales (que se aleja del poder del soberano —que es poder sobre la muerte— y del poder estrictamente disciplinario —sobre el control del cuerpo a través de la vigilancia y las instituciones de encierro—). Es en este curso que Foucault llevó a cabo la inversión de lo que él denominó el aforismo de Clausewitz. El aforismo del historiador y militar prusiano es bien conocido y citado comúnmente en textos, tertulias y otros ámbitos tanto académicos como ordinarios: «La guerra no es más que la continuación de la política por otros medios». Foucault proponía invertir los términos de esta afirmación, planteado que sopesáramos la idea de que «la política es la continuación de la guerra por otros medios». Para Foucault el poder político buscaría reinscribir de forma duradera el desequilibrio que la guerra había establecido en la relación de fuerzas de una sociedad dada en las instituciones, la economía, los lenguajes, los cuerpos y los comportamientos. Es un refinamiento del poder, o su constitución misma, que ya no se ejerce de forma desnuda y absoluta.

De ahí que nociones como *libertad y control* o *autonomía individual y gobierno* sean pares no contradictorios, ya que forman parte indisociable de fórmulas para la definición y manejo de realidades poblacionales. Después de todo, no hay relación de poder si no existe la libertad de oponerse a él; el verdadero poder se encuentra en conseguir influir en la conducta de alguien

sin obligarle de forma explícita, cuando esta persona tiene muchas otras opciones. Así, la forma más efectiva y depurada de gobierno es aquella que rehúsa cualquier atisbo de violencia o dominación aparentes, a pesar de que se siga haciendo la guerra. Esto quiere decir que el poder político no detiene la batalla, sino que más bien la hace sostenible, perdurable. Nos encontraríamos en una lucha constante que, en todo caso, nos llevaría de dominación en dominación y por la que se han encontrado formas más eficientes de reproducir y reforzar las relaciones de poder que no pasan por mecanismos de autoridad, control y vigilancia directos.

De un modo u otro estamos inmersos en una batalla continua en la que, incluso en nuestros consumos culturales, cuando nos estamos divirtiendo, disfrutando de nuestro ocio, informándonos, y aprendiendo, participamos activamente de ella. El videojuego como uno de los artefactos y paradigmas culturales del siglo XXI no podía ser ajeno a esta guerra en sempiterna metamorfosis. La forma en la que el medio videolúdico participa en este proceso puede ser abordado de muchas formas, pero resulta particularmente interesante observarlo en un caso específico que sirve al mismo tiempo para abordar tanto metafóricamente como materialmente esta idea: la relación entre videojuegos y conflictos bélicos.

En esta obra, Antonio César Moreno y Alberto Venegas exploran esta relación de forma rigurosa, clara y estimulante. No se ciñen únicamente a los conflictos (y videojuegos) más populares, todo lo contrario, demuestran un gran conocimiento del medio y bucean con la determinación y capacidad analítica del historiador comprometido en un mar de conflictos que incluyen los continentes de África, Europa, América y Asia. Muestran de una forma atinada cómo los videojuegos pueden ayudarnos a entender la realidad de conflictos y guerras de un modo difícilmente representable por otros medios. Además, lo hacen acercándose a realidades no tan conocidas (merece especial atención al recorrido que dedican a conflictos en África), invitando al lector (que se sorprenderá a menudo) a ahondar en situaciones ignoradas o edulcoradas por otros medios.

Por supuesto, Antonio y Alberto también muestran las limitaciones del videojuego como medio para representar la guerra, e incluso los riesgos

asociados a su posible manipulación o usos políticos interesados: justificación de conflictos, creación de culturas (para) militares o construcción de memorias nacionales. El videojuego también puede conformarse como espacio de disputa sobre la memoria histórica y lo acontecido, siendo un elemento o instrumento más en la producción de relatos tanto dominantes como subalternos.

Los autores, en este sentido, señalan con claridad todas las posibilidades del videojuego como medio cuando se adentra en una cuestión tan compleja como la de los conflictos internacionales: herramienta educativa, representación social e instrumento de poder político. Y lo logran, además, con un lenguaje que si bien refleja el rigor (de corte académico) con el que merece ser tratado un tema como este, es directo y accesible a un público muy amplio. Los numerosos ejemplos que ilustran sus reflexiones facilitan enormemente su lectura y dan cuenta del importante trabajo empírico que hay detrás de este texto. Así, cabe felicitar también a Héroes de Papel por arriesgar publicando un libro con una temática tan sensible y delicada (pero muy necesaria), y que sin duda dará un gran impulso a su incipiente colección centrada en el estudio académico de los videojuegos. Antonio y Alberto han escrito una obra madura y que pretende ir más allá del ámbito más cerrado del imaginario *gamer*.

Finalmente, solo cabe agradecer tanto a Antonio como a Alberto permitirme escribir este prólogo para su magnífico libro, que, intuyo desde ya, se convertirá en un referente para todas aquellas personas que muestren un interés o quieran directamente abordar la relación entre videojuegos y conflictos bélicos. Después de todo, lo lúdico no es solo distracción y juego, es, además, combate, conflicto y pelea. Los videojuegos son también la continuación de la guerra por otros medios.

1 La transcripción del curso, ligeramente editada, se encuentra en Foucault, M. (2003). *Hay que defender la sociedad*. Madrid: Akal.

INTRODUCCIÓN GENERAL

Cualquier lector avezado en el tema tendrá conocimiento de la estrecha relación entre conflictos bélicos y videojuegos desde el surgimiento de este medio. Títulos como *Battlezone* (Ed Roberg, 1980) o *Missile Command* (Dave Theurer, 1980) no son más que dos meros ejemplos de la infinidad de creaciones que han abrazado esta unión. Estos primeros juegos se enmarcaron en un contexto muy preciso, la Guerra Fría y las nefastas consecuencias que para la humanidad podría tener una confrontación nuclear. Pasadas las décadas, reemplazados algunos de estos actores internacionales, nos encontramos en un mundo globalizado, tecnológico, multidimensional, donde las propias narrativas de algunos de estos videojuegos son consideradas como un peligro propagandístico para la política e identidad de las actuales superpotencias. Este tipo de productos culturales, incluso, pueden ocasionar choques diplomáticos. Uno de los países más activos en esta tarea de vigilancia y censura sobre la imagen que se proyectaba a nivel píxel en el mundo ha sido China. En el año 2004 el Ministerio de Cultura chino empezó a analizar todos los juegos hechos en el extranjero en busca de contenido que «perjudicara la gloria de la nación», «alterara el orden social» o «amenazara la unidad nacional». De esta manera, el juego de estrategia histórico sueco *Hearts of Iron* (Paradox Development Studio, 2002) fue prohibido porque trataba el Tíbet, Sinkiang y Manchuria como independientes de China (Donovan, 2018, p. 368). Poderosas agencias norteamericanas, como la propia National Security Agency, han considerado determinados juegos digitales como «una forma de terrorismo», tal y como se indicaba en el informe *Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments* (Ball, 2013). Uno de los títulos más representativos de esta interpretación lo constituye *Salil al-Sawaren* (2014), en castellano «El sonido de las espadas», vinculado a ISIS y cuyo principal objetivo es «levantar la moral de los muyahidines y entrenar a niños y jóvenes

para que luchan contra Occidente y aterricen a los que se oponen al Estado Islámico» (Al-Rawi, 2016). El Gobierno ruso, incluso, se ha servido de los videojuegos para sus campañas de desinformación hacia la Unión Europea. En noviembre de 2017, el Ministerio de Defensa de este país utilizó una imagen del simulador *AC-130 Gunship: Special Ops Squadron* para «demostrar» que EE. UU. estaba apoyando a ISIS en el conflicto sirio. Un año antes, la administración Putin recurrió a una captura de pantalla de *ARMA 3* (Bohemian Interactive, 2013) para resaltar la heroicidad de un soldado ruso en suelo sirio (EUvsDisinfo, 2017). Las propias autoridades israelíes y palestinas han considerado las *apps* de los móviles, como por ejemplo el videojuego *Gaza Hero* (Madfal Studio, 2014), un elemento trascendental, por su componente propagandístico, en la guerra ideológica por el control de Gaza (Kalb, 2007).

Vistos los peligros propagandísticos y manipulativos a los que son sometidos algunos de estos títulos, tomamos la siguiente reflexión del crítico de videojuegos de la revista *Time*, Matt Peckham (2014) que se cuestionaba: «¿Los videojuegos representan la violencia relacionada con un evento actual de una manera fundamentalmente diferente de como lo hacen las caricaturas políticas cáusticas o los artículos de opinión mordaces?»². En la misma línea se expresaba el periodista y director de *FSGamer*, Alfonso Gómez, con el artículo «¿Son los videojuegos el medio más adecuado para hablar de la guerra?» (2014). De las lecturas de ambos textos se llega a una conclusión clara: este tipo de productos digitales tienen un fuerte componente comunicativo, como medio de información, y, por tanto, los mismos derechos para transmitir y proyectar —mediante las peculiaridades de su formato tecnológico— un aspecto cualquiera de la realidad actual. Más allá del elevado número de jugadores a nivel mundial y del desarrollo de esta índole de industria, los videojuegos son una expresión de la vida y de la cultura de la modernidad. Responden a una realidad contemporánea, tienen como plasmación final un producto cultural, influenciado —como analizaremos en esta obra— por los caracteres políticos, sociales, religiosos, económicos... que determinan nuestra realidad presente. Si el mundo actual está envuelto en interminables guerras y todo género de violencias, estos factores se plasman en los medios de ocio/

entretenimiento/educación/concienciación, como son los videojuegos (Muriel y Crawford, 2018). Son un reflejo de nuestro imaginario social, en muchos casos imbuido de una fuerte carga de violencia (Malešević, 2010). De manera consciente o deliberada, todo diseñador/desarrollador de videojuegos cuando plasma en píxeles un conflicto bélico de actualidad se posiciona de una u otra manera, ya sea a favor, en contra o intentando mantener una supuesta neutralidad. Esta construcción simbólica de nuestro entorno, en contra de lo que proclaman llamativos títulos de algunas obras como *War Isn't Hell, It's Entertainment* (Schubart, Virchow, White-Stanley y McFarland, 2009), trasciende el puro divertimento y adquiere el papel de un potente *mass media*, un *newsgame* (Bogost, Ferrari y Schweizer, 2010), un videojuego que participa de las características de todo elemento informativo: comunicar, persuadir, divulgar.

Pese a todos estos condicionantes, y siguiendo la estela de magníficos estudios como los del profesor de Relaciones Internacionales de la Universidad de New York, Marcus Schulzke, consideramos que los videojuegos pueden ser un instrumento cultural, visual y educativo muy válido para conocer detalladamente los principales conflictos armados y crisis humanitarias que azotan a la estructura y la sociedad mundiales. Conviene delimitar, por tanto, en estas páginas introductorias qué entendemos por conflicto internacional. Según el prestigioso informe *Alerta 2018!* de la Escola de Cultura de Pau (Universitat Autònoma de Barcelona), es definido como todo enfrentamiento protagonizado por grupos armados regulares o irregulares con objetivos percibidos como incompatibles, en el que el uso continuado y organizado de la violencia: a) provoca un mínimo de 100 víctimas mortales en un año y/o un grave impacto en el territorio (destrucción de infraestructuras o de la naturaleza) y la seguridad humana (p. ej. población herida o desplazada, violencia sexual, inseguridad alimentaria, impacto en la salud mental y en el tejido social o disrupción de los servicios básicos); b) pretende la consecución de objetivos diferenciables de los de la delincuencia común y normalmente vinculados a: demandas de autodeterminación y autogobierno o aspiraciones identitarias; oposición al

sistema político, económico, social o ideológico de un Estado o a la política interna o internacional de un Gobierno, lo que en ambos casos motiva la lucha para acceder o erosionar al poder; o control de los recursos o del territorio (Escola de Cultura de Pau, 2018, p. 25). La mayoría de ellos, por tanto, se ven acompañados de desplazamientos forzados de población y, en el peor de los casos, pueden derivar en genocidios y matanzas indiscriminadas de población civil. En el año 2017, y aplicando estas características, se podían nombrar 121 puntos de conflictividad global.

El videojuego dentro del conflicto moderno no solo ha servido como manifestación y representación de lo sucedido. Cada vez con más frecuencia se aloja en el corazón de la guerra. Conocido es el caso ruso en el que el canal televisivo propiedad del Estado retransmitió unas imágenes reales mezcladas con otras extraídas del videojuego *ARMA 3* (Horton, 2018) para homenajear a los soldados desplegados en el país sirio. Un hecho que ya tuvo una referencia anterior. Durante el año 2017 Rusia trató de demostrar la ayuda estadounidense a Daesh a través de unas imágenes nacidas, de nuevo, en un videojuego aún en desarrollo (Luhn, 2017). El uso de las imágenes digitales nacidas en el medio videolúdico han sido una constante fuente de disputas entre distintos bandos de un mismo conflicto como el sirio, donde tanto Hezbolá, Daesh, Rusia o grupos de refugiados opositores han tratado de narrar su versión de los hechos a través del videojuego.

El videojuego se ha convertido en un resorte más dentro de las posibles decisiones militares de un país. E incluso los jugadores han comenzado a ser vistos como posibles reclutas. El ejército de Estados Unidos realizó un llamamiento especial para reclutar *gamers* que sirvieran para pilotar drones Predator (Broersma, 2015). Los simuladores militares de entrenamiento cada vez se asemejan más a un videojuego y genera entre los reclutas la sensación de estar «jugando» (Brandon, 2015).

Ante esta serie de hechos el videojuego bélico se presenta cada vez con más fuerza como un objeto de estudio de vital importancia para conocer los métodos propagandísticos y bélicos de la guerra moderna, tanto por su capacidad de influir en el conflicto como por su capacidad de modificar el estatus popular de cualquier conflicto. Numerosos estudios, entre los que

destaca el realizado por Huntemann y Payne en su trabajo *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, han demostrado la capacidad del videojuego para mejorar la imagen del ejército estadounidense entre los jugadores.

No podemos pasar por alto en el estudio de los conflictos actuales la capacidad de los medios de comunicación de masas para moldear la mentalidad de la audiencia y los ciudadanos. La afamada ensayista Susan Sontag ya afirmó, a comienzos de siglo, que: «El conocimiento de la guerra entre la gente que nunca la ha vivido es en la actualidad producto sobre todo del impacto de estas imágenes» (2010, p. 25). Y las imágenes que mayor impacto causan entre la población son, en la actualidad, las contenidas en los videojuegos, como demuestran las cifras de venta y expansión del medio.

Los videojuegos, como todos los medios de comunicación de masas, tienen la capacidad de fijar nuestras preocupaciones. Como tendremos ocasión de comprobar en este libro los videojuegos ambientados en conflictos menos conocidos contarán con unas limitaciones técnicas y económicas mucho mayores que los ambientados en guerras conocidas o populares. Una diferencia basada en la cuota de pantalla que han obtenido cada uno de estos conflictos. Aquellos que representan Irak o Afganistán cuentan con presupuestos millonarios, apoyo institucional, presencia de actores reconocidos y millones de jugadores. En cambio, los ambientados en Sudán, Myanmar o Uganda son títulos minoritarios que no alcanzan audiencias masivas. Un fenómeno claramente relacionado con su presencia en los medios, tal y como nos advertía Manuel Castells: «Cuanto más se refleje el curso real de los acontecimientos en los medios, más se ampliará la influencia de los medios, puesto que la gente se reconoce en lo que lee o ve» (2009, p. 270).

Y es que, siguiendo al filósofo de los medios de comunicación de masas más destacado del momento, estos tienen la capacidad de fijar nuestra agenda y nuestro marco de referencia. Observamos el mundo a través de las imágenes y mensajes que observamos en nuestro entorno y con ellos interpretamos nuestro presente (2009, p. 55). Los videojuegos copan cada día que pasa una mayor presencia en nuestro entorno y la forma en la que representan la guerra

modifica nuestra percepción de las mismas. De acuerdo a Roger Stahl en su obra *Militainment, Inc. War, Media and Popular Culture* (2010) el estamento militar se representa en la cultura de masas mediante tres características: guerra limpia, fetichización de la tecnología y apoyo a las tropas. Tres elementos que contrastan con las características de la guerra moderna: la relevancia fundamental de la posesión y empleo de la tecnología, el impacto sobre la población civil, el papel central de los medios de comunicación en la popularidad del conflicto como generadores de opinión, la poca relevancia del soldado de infantería frente a las unidades aéreas junto a la asimetría del conflicto (Fernández-Montesinos, 2018). Nada de esto aparece representado en el medio y en sus ejemplos más populares.

La guerra representada en el videojuego comercial de mayor popularidad es una ficción, una entelequia que no existe y sirve, exclusivamente, a motivos económicos y propagandísticos. Diversos estudiosos del ámbito de los *game studies* así lo han confirmado. Miguel Sicart, en la obra de especial relevancia para este ámbito, *Zones of Control: Perspectives of Wargaming*, publicada por la editorial del MIT, afirmaba que:

Muchos videojuegos militares son dispositivos de propaganda que utilizan el medio para promover historias épicas de heroísmo incomprendido. Estos juegos no cuestionan los orígenes, el contexto o el papel de la política en las guerras, trivializando las consecuencias reales de la guerra al convertir todo en una montaña rusa visual que representa el juego básico de policías y ladrones (Sicart, 2016, párrafo 40.5).

Este uso interesado del medio convierte al videojuego en una fuente muy poco fiable para conocer de primera mano la guerra. Sin embargo, como tendremos ocasión de comprobar, existe una fuerte tendencia dentro del medio que trata de representar hechos autobiográficos. Sirva de ejemplo el título *Path Out* (Causa Creations, Abdullah Karam, 2017). En esta obra austriaca uno de sus responsables narra, acompañando al jugador durante su partida, sus vivencias como refugiado sirio y la odisea que le llevó desde

Damasco hasta Viena cruzando el Mediterráneo. De la misma manera *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), también estudiado en este libro, se basa en diarios y fuentes primarias para construir una representación del asedio de Sarajevo. También la memoria histórica ha comenzado a cobrar importancia dentro del medio y son muchos los desarrolladores que tratan de narrar un hecho desde otra perspectiva, como el caso de la Revolución Islámica de Irán de 1979 y *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Stories, 2016) o la Segunda Guerra Mundial, con la intención de ofrecer versiones alternativas a los discursos patrióticos más aceptados, como es el caso de *Svoboda 1945* (Charles Games, 2019) en el que el jugador podrá observar los efectos traumáticos del conflicto en una pequeña población de la República Checa.

Todos ellos son videojuegos antibélicos y alternativos que cuentan con un nivel de penetración comercial mucho menor a los otros pero que sirven para alumbrar nuevos caminos y ser capaces de servir como testimonio de hechos traumáticos y violentos situando la luz en elementos heterodoxos o poco representados en el videojuego comercial.

El videojuego bélico pivota sobre estos dos focos, aquellos que iluminan el apartado militar y presentan «historias épicas de heroísmo incomprendido» y aquellos que iluminan el apartado civil y presentan historias de «personas corrientes que dejaron de serlo» como consecuencia de la guerra. La balanza aún cae con fuerza hacia el primer lado, pero el segundo ha comenzado a cobrar peso y a dejar de manifiesto que el videojuego es un saco vacío que puede llenarse con los contenidos que uno quiera y estos pueden ser propagandísticos o humanitarios, militaristas o antimilitaristas, pacifistas o belicistas. El medio del videojuego es una línea en expansión que aún no ha encontrado sus límites.

A lo largo de esta obra, pondremos las miras en diez títulos —por supuesto, arropados por otros que se enmarquen en ámbitos geográficos y temáticos similares— representativos de los principales conflictos internacionales desde mediados del siglo XX: Irán, Siria, Afganistán, Uganda, Sudán del Sur, Ruanda, Myanmar, México... Nuestro análisis se realizará desde un punto de vista geopolítico, cultural, visual y lúdico, con el objetivo de

reflexionar sobre la manera y bajo qué premisas se han plasmado en formato digital interactivo episodios tan relevantes como la Revolución iraní de 1979, el genocidio de Ruanda, la crisis de los rohingya, los niños de la guerra de Joseph Kony (Ruanda), la violencia de Darfur, la inmigración y las desigualdades sociales en México, Guatemala y Bolivia, la guerra de Bosnia y un largo etcétera. Queremos que este ensayo se convierta en un soporte biográfico y ludográfico de referencia para un amplio público, desde el *gamer* clásico al estudiante universitario de Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales, del neonato en estos temas al público interesado por este género de problemáticas. Consideramos que este trabajo es un importante paso en la construcción visual de la realidad internacional y de la memoria del siglo XX y XXI a través del mundo de los videojuegos. Resta al lector de estas páginas valorar si esta meta se ha cumplido.

2 Traducción del autor (T. del A).

Capítulo 1

Conflictos y crisis humanitarias en África I

Uganda: *Child Soldier's*



Niños de la Guerra del Ejército de Resistencia del Señor, Uganda. Fuente: *Human Rights For All*.

En el detallado y prestigioso anuario de la *Escola de Cultura de Pau* (adscrito a la Universitat Autònoma de Barcelona), *Alerta 2018! Informe sobre conflictos, derechos humanos y construcción de paz*, se recogen durante el año 2017 un total de 121 puntos de conflictividad global. De ese número, 51 corresponden al continente africano, que se posiciona como líder en conflictos y tensiones abiertas en este dramático *ranking*. En él se mencionan casos como los de

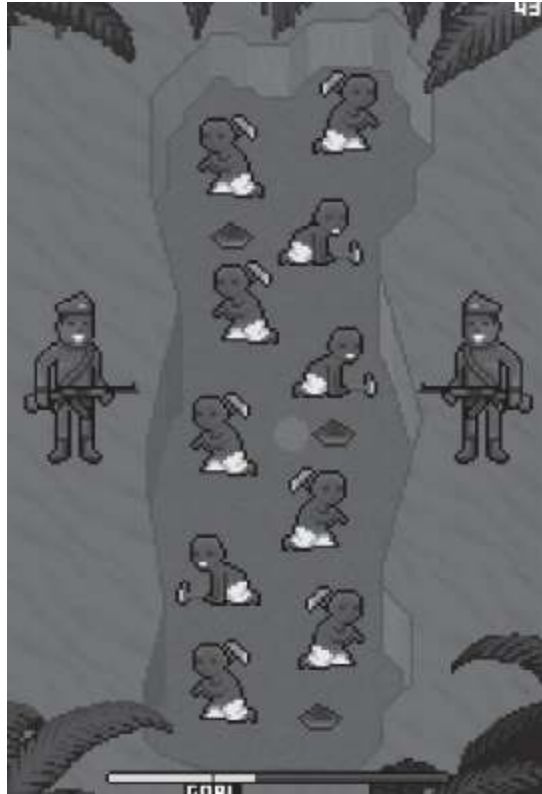
Sudán del Sur (Darfur), Somalia, República Democrática del Congo, Nigeria (Boko Haram), Ruanda, Libia y una larga lista de países que entran en la categorización de conflictos armados (de categoría alta, media y baja) y tensiones (bajo el mismo criterio) (Escola de Cultura de Pau, 2018, p. 18). En el presente capítulo nos ocuparemos de Uganda, que desde el año 2015 ha dejado de ser considerado como un escenario bélico debido al progresivo descenso (que no desaparición) de la violencia.

Todos estos episodios de muerte, persecución, hambre, luchas por los recursos naturales... no han pasado desapercibidos dentro del panorama de los *serious games* y *newsgames*. Por esa razón, en este ensayo dedicaremos una parte destacada del mismo al tema africano, con especial énfasis en el genocidio de Ruanda, el caso de Darfur o los niños de la guerra de Ruanda. Este interés ha sido compartido por diferentes diseñadores y desarrolladores del sector de los videojuegos desde hace años.

Uno de los títulos que generó más polémica desde el mismo instante de su lanzamiento (fue eliminado de la Apple Store a las pocas horas por «presentar contenido excesivamente crudo» y «representar la violencia o el abuso de niños») fue *Phone Story* (Molleindustria, 2011), un juego educativo «acerca del lado oscuro que existe en el proceso de fabricación de un *smartphone*» (Semper, 2011). En él, Michael Pineschi y Paolo Pedercini, siguiendo la estela de otros *radical games* críticos contra el «espíritu del capitalismo» (Pedercini, 2016) tales como *McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006) o *Oiligardhy* (Molleindustria, 2008), criticaban con gran dureza —a través de una simplicidad gráfica intencionada (prevalencia del mensaje sobre el aspecto visual)— la extracción de coltan por menores de la República Democrática del Congo, vulnerando los más elementales Derechos Universales del Niño (ONU, 1959) y llegando al más puro esclavismo. Como apuntan algunas ONG, las jornadas laborales en este país abarcan 14 horas (a cambio de un simple euro, si lo comparamos con la moneda europea) y los niños son obligados a trabajar dentro de los túneles de las minas debido a su reducido tamaño. UNICEF denuncia que hay más de 40 000 menores obligados a desempeñar esta labor para poder sobrevivir (Pampliega y Anas, 2018). Este «deseado»

mineral, indispensable para la industria tecnológica (ordenadores, *smartphones*, satélites), que ha inspirado polémicas novelas como las del afamado escritor Alberto Vázquez-Figueroa (*Coltan*, 2008), es un objeto muy codiciado por la gran mayoría de potencias mundiales: «Quien controle el coltan decidirá qué satélite o qué telefonía móvil funcionará o no... el coltan es casi tan importante como el petróleo» (Vázquez-Figueroa, 2008). Estos condicionantes se enmarcan en lo que conocemos como la Segunda Guerra del Congo (1998-2002, aunque siguen abiertos focos de violencia e inestabilidad política y social en la actualidad por prácticamente todo el país), en la que el entonces presidente, Laurent Kabila, expulsó de su territorio a los ejércitos de sus antiguos aliados (Ruanda y Uganda) en su lucha contra el dictador Mobutu. A partir de ese momento, y a día de hoy, ya sea de manera directa o mediante el apoyo a diferentes milicias y grupos armados, dichos países han intervenido en el área oriental congoleña con motivaciones políticas y económicas: el control y extracción de los recursos naturales, como el coltan (Farrès, 2010, p. 82). *Phone Story* se aproxima a esta realidad de una manera directa, sin filtros ni autocensuras. En nuestra primera misión deberemos manejar a dos soldados armados con un rifle, supuestamente congoleños, cada uno a un lado de una franja, cuyo propósito es evitar que los menores que se encuentran en su interior extrayendo coltan, vestidos únicamente con una especie de taparrabos blanco (imitando el prototipo de un esclavo clásico con prácticamente todo el cuerpo desnudo), descansen ni un segundo. Entiéndase el propósito, el capitalismo no entiende de descansos ni paradas, es una máquina en continuo movimiento en la que el más leve contratiempo genera pérdidas económicas, lo verdaderamente importante en la narrativa del juego. Tras intentar evitar el suicidio de los trabajadores de la empresa china Foxconn, responsables de la fabricación de los nuevos iPhones en condiciones inhumanas, como han relatado algunos observadores internacionales (Saloz, 2017), y convertirnos en un empleador de Apple que lanza móviles a los clientes que se acercan a la tienda (según el juego, este hecho «muestra la obsolescencia de los *smartphones*»), regresamos de nuevo al mapa africano. En esta ocasión para ser testigos del final de estos productos tecnológicos. Se menciona a Ghana,

considerado como el «vertedero de África» (en 2008 la Unión Europea exportó 215 000 toneladas de basura electrónica) de las grandes compañías de telecomunicación (Greenpeace, 2008).



Niños congoleños trabajando en una mina de coltan.
Captura de pantalla de *Phone Story*.

Otro escenario que ha copado titulares en prensa y espacio en televisión en los últimos años ha sido el «cuerno de África», en concreto Somalia y la problemática de los piratas. Esta realidad ha intentado ser plasmada en *Cutthroat Capitalism: The Game* (Smallbore Webworks, 2009). Este juego contextualiza al usuario dentro del conflicto somalí y los casos de piratería originados en el golfo de Adén. En la fecha en la que se publicó de manera *online* gratuita, el número de ataques y de intentos de abordaje en esa área era de 80, incrementándose hasta alcanzar los 160 en 2011, momento en el que descenderán de manera progresiva situándose en 0 en el 2015. Entre las causas de este fenómeno podemos incluir la defensa de sus recursos pesqueros (sobre

todo en una primera fase), la inestabilidad del territorio Somalí y el colapso de sus instituciones estatales, la falta de expectativas económicas de la población, la búsqueda rápida de financiación de los señores de la guerra mediante los secuestros de embarcaciones extranjeras o la aceptación cultural por buena parte de la sociedad del país de esta práctica ilegal (Fernández, 2017, p. 52 y pp. 165-166). *Cutthroat Capitalism* introduce al jugador dentro de la piel de un capitán pirata moderno que busca ganar dinero a través de los secuestros de barcos. El objetivo del usuario es observar la llegada de los diferentes tipos de embarcaciones y sus mercancías. Una vez seleccionado el navío que más rentabilidad económica pueda ofrecer, el jugador debe dirigir a su tripulación pirata hacia el barco en cuestión para abordarlo. Una vez capturados, el lector tiene que ir gestionando el secuestro del buque a través de diversas pantallas. *Cutthroat Capitalism*, en definitiva, quiere mostrar el negocio que existía detrás de estos ataques piratas e informar de la existencia de organizaciones que apoyaban este tipo de secuestros y se lucraban con ellos. Tanto *Phone Story* como el título recién expuesto se han desarrollado y diseñado desde la perspectiva occidental, al igual que los dos videojuegos que centran este capítulo. Por esa razón, y con la intención de ampliar las miras, alejadas de este poso «lejano» y «exótico» de la realidad africana, vamos a incorporar a este apartado introductorio una creación del estudio nigeriano ChopUp, constituido en 2012 y que crea aplicaciones móviles basadas en la narrativa africana. Con una base de usuarios cercana a los 700 000, en abril de 2018 dio un salto cualitativo en su expansión mediante el acuerdo de colaboración que firmó con la poderosa plataforma norteamericana GameMine (Mulligan, 2018). Esta pequeña empresa, pero de gran influencia en el país (el más poblado del continente), fue fundada por Zubair Abubakar y Bayo Puddicombe, siendo su desarrollador Daniel Micah, responsable de títulos como *Jangun: Clash of Kingdoms* (2015), un juego de estrategia —inspirado en el clásico *arcade Space Invaders*— ambientado en la era precolonial y en el que deberemos defender y expandir nuestro reino ficticio de Jagunlabi, situado en la región de Yoruba; y, en especial, *Sambisa Assault* (2014), sobre la organización fundamentalista Boko Haram y sus actividades en Nigeria.

Declarado grupo terrorista por EE. UU. en 2010, su nombre árabe oficial se traduce como «gente comprometida con la propagación de enseñanzas y jihad del Profeta». Su ámbito de operaciones se ubica en el noreste de Nigeria, el norte de Camerún y la cuenca del lago del Chad. Sus partidarios se oponen a la educación laica, las instituciones democráticas y el modo de vida occidental, es decir, la extensión de la *Sharia* a todos los estados de Nigeria y no solo en el norte, donde hay una mayoría de población musulmana. De mayo de 2013 a octubre de 2014, fecha en la que se lanzó al mercado este juego, alrededor de 5000 personas —según fuentes como las del International Crisis Group— murieron por la violencia de los integristas (CEAR, 2015). En el título, y de forma acertada, se hace referencia al Parque Nacional de Sambisa, al noreste del país, próximo al Chad y a la frontera con Camerún. Es una de las fortalezas de Boko Haram. Fue en este lugar donde el grupo terrorista saltó a la palestra internacional (en las redes sociales se creó una campaña bajo el nombre «#BringBackOurGirls») al secuestrar a 276 niñas de un internado de la región de Chibok. En Sambisa fueron obligadas a unirse a las milicias o convertirse en esclavas sexuales. Muchas murieron durante su cautiverio en la selva y hasta principios de octubre de 2016 no fueron liberadas algunas de ellas (Stein y Searcey, 2016).

Estas cuestiones no se reflejan, ni de lejos, en la producción de ChopUp. A través de la dinámica *whack-a-mole*, es decir, personajes que aparecen y desaparecen de un agujero (en este caso se esconden tras una roca y se representan con turbante árabe, barba y un diente de oro) y a los que hay que golpear o disparar rápidamente, se incitaba al jugador (que adquiere el rol de un miembro del Ejército) a acabar con los miembros de esta organización refugiados en Sambisa. A diferencia de otros títulos del mismo género, y relacionados con problemáticas internacionales recientes, como *Whack the Hamas* (HitsNapps, 2014) sobre la operación Margen Protector en la franja de Gaza del verano de 2014 (Schulzke, 2016), no fue retirado de Google Play, pese a que comparte con *apps* como *Gaza Defender* (AX Gears, 2014) o *Bomb Gaza* (PlayFTW, 2014) un mismo objetivo. Una pulsación en la pantalla y adiós al enemigo, en este caso los integrantes de Boko Haram. Para ello se

recurría a una «estética subversiva» y unas «reglas subvertidas» (Planells, 2011, p. 75), ya que se modifica el marco primario de referencia (representado de forma caricaturesca) y se anima al jugador a actuar utilizando los mismos instrumentos de Boko Haram, la violencia indiscriminada e irracional.

En la misma línea temática, pero con una clara intencionalidad crítica hacia el desconocimiento y despreocupación de gran parte de los medios occidentales de esta realidad, se encuentra *Find Me*, cuya versión beta (nunca se llegó a comercializar) nació en mayo de 2014 en el encuentro Newsgames Hackathon, celebrado en Colonia. Detrás de ese proyecto se encontraba un equipo interdisciplinar integrado por diseñadores y periodistas independientes, como la española Maruxa del Árbol, que arremetió duramente contra el olvido de gran parte de los medios de comunicación ante una cuestión tan polémica como fue el secuestro de las referidas menores de Chibok, en Nigeria. En este juego el usuario tiene que asumir el papel de un agente del FBI que debe localizar a las niñas secuestradas por Boko Haram. Se trataba de encontrar pistas, gestionar las diferentes informaciones y transmitir las a las principales agencias informativas con el propósito de centrar las miras internacionales en dicho asunto (Newsgames Hackathon, 2014).

1.1 La guerra de Uganda y los niños soldados: contextualización histórica e internacional

Conseguir un arma de gran calibre en Uganda no supone un problema. En 2001, por ejemplo, un AK-47 (el fusil de asalto soviético por antonomasia) tenía el mismo precio que una gallina (Arellano, 2008, p. 33). Este hecho permitió que miles de niños, secuestrados de sus familias o huérfanos por los efectos de la guerra, englobasen durante décadas las filas del Ejército de Resistencia del Señor (o LRA en sus siglas inglesas, Lord Resistance Army, denominación que seguiremos en este texto a partir de su utilización en el *newsgame Child Soldier's Uganda*). Tal y como establecimos en la introducción general de la obra al referirnos a la metodología y análisis a seguir de los títulos seleccionados, se reservará en cada capítulo un apartado para la