UNIVERSIDAD EXTERNADO DE COLOMBIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

CONSUMO DE IMPERIALISMO CULTURAL CON CONTENIDOS HISTÓRICOS ESTADOUNIDENSES DE 2010 - 2017: LOS VIDEOJUEGOS

VALENTINA MENA CASTRO

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE: HISTORIADORA

ÁREA DE ECONOMÍA, TRABAJO Y SOCIEDAD

LÍNEA DE DINÁMICAS DEL DESARROLLO LOCAL Y REGIONAL

BOGOTÁ 2020

INDICE

AGRADECIMIENTOS **5**

1. RESUMEN **8**

2. INTRODUCCIÓN **9**

CAPÍTULO I ANTECEDENTES – EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS **20**

1.1. Nacimiento De Los Videojuegos En Estados Unidos 20

1.2. El Mercado De Videojuegos En Estados Unidos 23

1.3. Mercado De Videojuegos En Colombia 27

1.3.1. Llegada De Videojuegos A Colombia **27**

1.3.2. Mercado De Videojuegos En Colombia **29**

CAPITULO II – DISCUSIONES TEÓRICAS **37**

2.1. Imperialismo Cultural Estadouinidense 37

2.2. Propaganda Política Estadounidense 40

2.3. Poder Blando Y Psicopoder Estadounidense 47

CAPÍTULO III – LOS VFIDEOJUEGOS COMO FUENTE PARA LA HISTORIA **56**

3.1. Las Fuentes 56

3.2. Videojuegos, Presidentes Y Secretarios De Defensa Estadounidenses 63

3.3. Metodología 67

3.3.1 Análisis Fílmico **67**

3.3.2. Metodología aplicada a los videojuegos 69

3.3.2.1 Dificultades de jugar e investigar 69

3.3.2.2. Investigar por medio de *streams* 72

3.3.2.3. Fuentes del siglo XXI 73

3.3.3. Categorías de análisis **76**

3.3.3.1. Categorías de propaganda **76**

3.3.3.2. Categorías generales **78**

3.4. Historia contada por historiadores 80

3.4.1 Assassin's Creed III **80**

3.4.2. Red Dead Redemption **84**

3.4.3. Call Of Duty World War II **86**

3.4.4. Medal Of Honor **89**

3.5. Historia de los videojuegos 92

3.5.1. Assassin's Creed III **92**

3.5.2. Red Dead Redemption **97**

3.5.3. Call of Duty World War II **101**

3.5.4. Medal of Honor **106**

3.6. Propaganda política estadounidense en la historia de los videojuegos 111

3.6.1. Assassasin's Creed III **111**

3.4.2. Red Dead Redemption **111**

3.4.3. Call Of Duty World War II **131**

3.4.4. Medal Of Honor **131**

CAPÍTULO IV – ANÁLISIS ENCUESTAS, ENTREVISTAS Y GRUPO FOCAL . **138**

4.1. Análisis Encuestas **143**

4.2. Resultados Entrevistas **158**

4.3. Análisis Grupo Focal **184**

CAPÍTULO V – CONCLUSIONES Y DISCUSIONES FINALES **190**

5.1. Conclusiones **190**

BIBLIOGRAFÍA 199

AGRADECIMIENTOS

A lo largo de este proceso de escritura y de mi carrera en general varias personas han aportado su granito de arena para ser la persona que actualmente soy, tanto en el ámbito académico como en el familiar, afectivo y de las amistades que he hecho durante este tiempo.

Así pues, empiezo por agradecer a mi mamá Martha Rocío y a mi papá Manolo por brindarme la educación superior que a muchos jóvenes de mi país se les priva, ya sea por razones económicas o porque truncan sus sueños a temprana edad por la violencia que vive cada día Colombia. Así mismo quiero agradecer a mi hermano Andrés ya que fue él quien me aconsejó en seguir mi camino académico en su alma mater y me apoyó financieramente con mi primer semestre, sin contar las innumerables veces que me hizo reír a pesar del estrés de llevar esta tesis acabo. También quiero agradecerle a mi cuñada Vivian por también apoyarme y siempre mostrarme lo fuerte que somos las mujeres en nuestras diferentes etapas de nuestras vidas, ahora ella con el pequeño rayito de sol que es Alejandro.

Junto a ellos quiero hacer la mención especial a mi tía Bárbara, ya que ella como filósofa e historiadora me inculcó el amor a las letras desde muy pequeña, incitándome a leer y descubrir mundos alejados aún para mí, a investigar y a preguntarme constantemente por el porqué de las cosas y a que sobre todas las cosas, tener una mirada crítica de todos los hechos que nos rodean en nuestra cotidianidad.

Quiero agradecer especialmente a mis amigas: a Sara Moncada por enseñarme el valor de la amistad desde la entrevista y apoyarme sin importar el tiempo que pudiésemos estar distanciadas, nuestra amistad prevaleció a pesar de todo. A Jessica Restrepo, por

enseñarme la importancia del esfuerzo y de la disciplina por complejas que parezcan las cosas, siempre se pueden enfrentar con ternura, firmeza y una cálida sonrisa. A Juliet Cruz por enseñarme a repensar todas las estructuras que me rodean y apasionarme por todo lo que haga en la vida. A Verónica Román, por enseñarme a ser fuerte, a creer en mí misma y sin importar qué se tenga adelante a asumirlo con tranquilidad y entender la importancia del olvidar algunas cosas. También agradezco a Lina Rodríguez, por enseñarme el valor de quererse a una misma, levantarse y seguir adelante cuando menos fuerzas se piense que se tiene.

Quiero agradecer a mi amigo Carlos Borda por siempre animarme y el amigo que por ocupada que estés, te hará reír con una anécdota o un meme. A ellas y a él les profeso inmenso cariño y agradezco por su apoyo emocional, intelectual y ayudarme a ser la mujer y futura historiadora que soy hoy.

Además quiero agradecer a mis profesores que a lo largo de este camino nos han enseñado con paciencia y cariño la importancia de la historia y las diferentes miradas bajo las cuales el pasado se vincula al presente. Esta no es solamente una profesión para dedicarse a recitar fechas y hablar de grandes héroes, sino que la complejidad misma de la historia nace en las miles de facetas imaginables de la mirada humana.

Quiero agradecer especialmente a Sebastián Remolina por acompañarme incondicionalmente durante el proceso de toda esta tesis, por leer todas estas líneas y siempre dar comentarios llenos de amor, en palabras de Larry Stock y Al Lewis con la interpretación del jazzista Louis Armstrong en Blueberry Hill *"a pesar de que estamos separados, sigues siendo parte de mí, porque eras mi alegría en la colina de las moras azules"*.

Finalmente quiero agradecerme a mí misma, porque todo este trabajo no habría sido posible si mi terqueza de estudiar una profesión que en nuestro país es poco valorada, que se piensa que la hacen hombres y que tampoco se dedica mucho a mi campo de estudio. Estudiar sobre videojuegos e historia no es algo fácil, así que me agradezco a mí por tener la paciencia, dedicación y firmeza suficiente de escribir todas estas páginas durante una cuarentena que ha parecido eterna pero que, a pesar de que no fue nada fácil, al igual que la pandemia, algún día debía terminar.

1. RESUMEN

En la actualidad se presenta un fenómeno que junto con la globalización, la apertura de nuevos mercados y el desarrollo tecnológico afecta diferentes sectores de la sociedad. Dentro del desarrollo tecnológico en particular, desde mediados de los años cuarenta nace una nueva forma de entretenimiento transversal a todas las edades: los videojuegos se crean a finales de la Segunda Guerra Mundial por medio del uso de sistemas operativos utilizados para, por ejemplo, jugar una partida de ajedrez o de ping pong virtual. Más adelante, partiendo de la década de los setenta hasta la actualidad, esta industria se desarrolla por medio de una gran variedad de temáticas, sistemas operativos y lugares en donde se puede tener acceso a este tipo de entretenimiento tecnológico.

Los videojuegos, sus productores y desarrolladores se encuentran alrededor del mundo, desde Francia, España, Estados Unidos, Argentina, India, China, Japón a Colombia; constituyendo un abanico de posibilidades temáticas y de contenido para cada uno de sus usuarios (as). Dentro de todos los géneros que existen y que se desarrollan en las historias internas de los videojuegos, e independientemente de la compañía que los fabrique, existe una gama que se dedica a temáticas históricas. Este contenido se ve ligado a temas bélicos, ya sea sobre guerras reales o en un futuro aún lejano; así mismo, también hay juegos de época (Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea) o también con temáticas de la vida cotidiana.

A pesar de toda la variedad de opciones existentes en cuanto a contenido, se denota que sin importar qué época se esté desarrollando o qué contenido histórico se presente, hay una serie de videojuegos que se encaminan a la historia los Estados Unidos de América, teniendo así un uso imperialista de la historia por medio del imperialismo cultural que

desarrolla bajo la lógica del mercado capitalista con contenido político que se expande al mundo entero.

2. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos en Colombia representan uno de los mercados más populares dentro del sector del entretenimiento ya que hay para consolas como Xbox, PlayStation, Nintendo y computadores, en donde se reproducen nuevos mundos, contextos, épocas y lugares reales e irreales. El mundo de los videojuegos proporciona a sus usuarios (as) una inmensidad de universos al alcance de la palma de su mano y en la comodidad de sus hogares.

Las posibilidades de temáticas son numerosas y dentro de estas existe una rama de videojuegos con contenidos históricos que se destaca por la exaltación al pasado, presente y futuro de los Estados Unidos de América. Esta tesis se enfoca en la representación del pasado de esta nación a través de los videojuegos, cuya historia se muestra desde un punto de vista imperialista, con alto contenido político y cultural en cada uno de los escenarios estudiados. Así que esta tesis se desarrolla alrededor de la pregunta: *¿Cómo se expresa el mercado de imperialismo cultural estadounidense con contenidos históricos entre 2010 a 2017 en videojuegos?* Para interpretar esta pregunta se tiene como objetivo general:

- Analizar el mercado del imperialismo cultural estadounidense con contenidos históricos en videojuegos.

Y para lograr este objetivo general se plantean tres objetivos específicos:

1. Describir cómo se expresa el imperialismo cultural estadounidense en los consumidores de videojuegos con temáticas históricas.

2. Identificar los principales elementos del imperialismo cultural estadounidense en videojuegos entre 2010 y 2017.

3. Analizar el mercado de videojuegos con contenido imperialista cultural estadounidense en Bogotá.

Dentro del Capítulo I de esta investigación se explica el nacimiento de los videojuegos en Estados Unidos, porque es uno de los países pioneros en el desarrollo de sistemas operativos para que los videojuegos sean posibles, es uno de los países en donde se desarrolla este mercado a nivel masivo y es el lugar de proveniencia de todos estos contenidos imperialistas históricos. En este apartado se contextualiza el ambiente en el que nacen, crecen y se exportan los videojuegos para posteriormente, aterrizar al caso colombiano, específicamente en la ciudad de Bogotá. Una vez esto claro, se explica el contexto del mercado de videojuegos en Colombia, desde su llegada, hasta los últimos desarrollos que ha tenido este tipo de entretenimiento en el país junto con la inversión que por parte gubernamental que se le realiza para su progreso en este país.

En el Capítulo II, se encuentra la discusión teórica que conduce a la complejidad de este estudio de contenido histórico imperialista cultural estadounidense desde Colombia, ya que las unidades de análisis se enfocan alrededor de diferentes debates sobre el imperialismo cultural, herramienta por medio de la cual el país norteamericano introduce contenido político y cultural en los videojuegos que exporta al mundo por medio de la mezcla entre propaganda política y poder blando, es decir, la propaganda blanda.

En este capítulo se profundiza en el concepto de propaganda blanda, retomando la historia de la propaganda política estadounidense desde sus comienzos y el uso del poder blando en tres situaciones históricas, hasta llegar a la actualidad con la inserción de este

contenido propagandístico en los videojuegos y el por qué a este contenido se le designa propagada blanda junto con las razones para llamarlo de esta manera.

El Capítulo III analiza y explica históricamente las fuentes primarias para esta investigación, los videojuegos. Para esta selección de fuentes se realiza una preselección de cincuenta y seis videojuegos con contenidos históricos imperialistas estadounidenses desarrollados entre los años 2000 - 2017, de las que se utilizan como fuentes principales cuatro entre los años de 2010 - 2017 por tres principales razones:

1. Se nota que hay una serie de temáticas repetitivas dentro de la historia del videojuego referente a la época en la que se sitúa, es decir, existen numerosos juegos de la Guerra de Secesión, Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, Guerra de Afganistán, Guerra de Irak, etc., por ello, los criterios para escoger estos cuatro videojuegos se refiere a que por una parte, son jugados en el territorio colombiano como se expone en el apartado de la encuestas del Capítulo IV y son jugados en territorio estadounidense como se explica en el Capítulo I. Además, son parte del género de históricos con contenidos imperialistas culturales estadounidenses dentro de la temporalidad de 2010 – 2017.

2. Representan momentos coyunturales según la historia de los Estados Unidos de América visto desde la perspectiva de este país, ya que uno toma como escenario Guerra de Independencia Estadounidense desde la Fiesta de Té de Boston, otro toma la expansión hacia México posterior a la guerra de Secesión, otro toma la Segunda Guerra Mundial desde el Desembarco de Normandía y el último retoma la guerra de Afganistán con la Operación Cobra. Estos cuatro momentos son cuatro diferentes formas en las que la propaganda es utilizada como se explica en el Capítulo II.

3. Se basan en la argumentación de Corey Mead (2013), que explica cómo el gobierno estadounidense utiliza la tecnología dentro de los videojuegos para entrenar soldados, tratar a veteranos de guerra y crear nuevos reclutas, por medio de la comercialización de juegos de guerra subsidiados por el cuerpo militar estadounidense, permitiendo que se entrenen a los soldados dentro de las limitaciones de los presupuestos a la defensa disminuidos y se enlisten nuevos soldados para la guerra. (Mead, 2013).

Para el análisis de los cuatro videojuegos se procede metodológicamente por medio del análisis de Film explicado por Jaques Aumont y Michel Marie (1990), Erwin Panofsky (1992) y Peter Burke (2005). Además, para entender estructuralmente el videojuego desde el punto de vista del imperialismo cultural estadounidense con contenidos políticos, se realiza un análisis por medio de los planteamientos sobre la propaganda realizada por Joseph Goebbels, ya que por medio de las once categorías que presenta se puede realizar un análisis esquemático, acompañado de las cinco categorías utilizadas para el análisis de cada videojuego: Gobierno, Familia, amistad y hermandad, Hechos históricos, Muerte y sacrificio y por último Religión.

Es importante que desde este punto se tenga en cuenta que se utilizan los postulados de Goebbels por su aporte a la teorización de su accionar como Ministro de la Propaganda Nazi, más no porque se esté justificando el uso de esta propaganda con los fines atroces que lleva a cabo durante el régimen fascista de Adolf Hitler.

Teniendo en cuenta la explicación anterior, los videojuegos utilizados para la investigación son:

1. *Assassin's Creed III*, se lanza el 30 de octubre de 2010. Clasificación M_MATURE17+: Material para personas de 17 en adelante; los videojuegos dentro de esta categoría muestran violencia, sangre y horror, temas sexuales o insultos. Pertenece al género de acción aventura. Se encuentra disponible para las consolas PlayStation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows, es desarrollado por Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Kiev, Ubisoft Romania, Ubisoft Annecy y Ubisoft Singapore y, es distribuido por Ubisoft. Es dirigido por Alex Hutchison y se lanza durante la presidencia de Barak Obama (2009 – 2017) junto con el Secretario de Defensa León Panetta (2011 -2013). La principal temática histórica que se desarrolla en este videojuego es la Guerra de Independencia de los Estados Unidos.

2. *Red Dead Redemption*, se lanza el 18 mayo de 2010, es clasificación T_Teen: Contenido adecuado para adolescentes desde 13 años; los videojuegos de este género contienen sangre, temas sugestivos o violencia moderada y juegos de azar simulados y pertenece al género de disparos en primera persona. Se encuentra disponible para las consolas de Xbox, Xbox 360 y PlayStation 3. Es desarrollado por Rockstar San Diego y distribuido por Rockstar Games. Además es dirigido por Kevin Hoare y Rod Edge. Se lanza durante la presidencia de Barak Obama (2009 – 2017) con el Secretario de Defensa León Panetta (2011 -2013). La principal temática histórica que se desarrolla en este videojuego es la Independencia de México y el Sur Oeste Estadounidense durante 1910.

3. *Call of Duty World War II*, sale al mercado el 3 noviembre de 2017 y es clasificación M_MATURE17+: Material para personas de 17 en adelante; los videojuegos dentro de esta categoría muestran violencia, sangre y horror, temas sexuales o insultos y pertenece al género de disparos en primera persona. Se encuentra disponible para las

consolas de Xbox One y PlayStation 4. Es desarrollado por Sledgehammer Games, distribuido por Activision y dirigido por Kevin Hoare, Bret Robbins y Dennis Adams. Se lanza durante la presidencia de Donald Trump (2017 – 2020) con el Secretario de Defensa James Mattis (2017 – 2018). La temática histórica desarrollada es la Segunda Guerra Mundial entre 1944 – 1945.

4. *Medal of Honor*, sale al mercado el 15 octubre de 2010 y es clasificación M_MATURE17+: Material para personas de 17 en adelante; los videojuegos dentro de esta categoría muestran violencia, sangre y horror, temas sexuales o insultos y pertenece al género de disparos en primera persona. Se encuentra disponible para las consolas de Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3. La desarrolladora es Danger Close (EA Los Angeles) y EA Digital Illusions y su distribuidora es Electronics Arts (EA). Es dirigido por Chris Ryan y se lanza durante la presidencia de Barak Obama (2009 – 2017) con el Secretario de Defensa León Panetta (2011 -2013). La principal temática histórica que se desarrolla en este videojuego es la Guerra de Afganistán.

En lo que respecta a la metodología utilizada es de carácter cualitativa mixta hermenéutica, entendida según Habermas como "toda expresión de significado ya sea una manifestación verbal o no verbal, un artefacto cualquiera como una herramienta, por ejemplo, una institución o un texto, identificadas desde una perspectiva doble, como acontecimiento material o como una objetivación inteligible del significado". (Habermas, 1999).

Así, la hermenéutica se caracteriza por la reconstrucción de significados por medio de la observación, esto presupone rehace sistemáticamente del fenómeno a estudiar. Por ello, desde el plano utilitario, la hermenéutica se destaca como un enfoque de reconstrucción, por

medio del cual se realiza la comprensión de las acciones e interacciones del fenómeno a observar. (Martínez, 1999).

Es así que el análisis cualitativo mixto se entiende desde una perspectiva comparativa, en donde en una primera fase se recolectan y analizan datos cualitativos para explorar el fenómeno, generando una base de datos; posteriormente, en la segunda etapa se recolectan y analizan datos cuantitativos generados en otra base de datos. Los descubrimientos de ambas etapas se comparan e integran en la interpretación y elaboración del reporte para el estudio. Se puede dar prioridad a lo cualitativo o a lo cuantitativo, pero para este caso se hará énfasis en la característica cualitativa. (Hernández Sampieri, 2014).

En vista de que se utiliza un enfoque cualitativo hermenéutico, las técnicas que se emplean en la investigación son: análisis de film (empleada a los 4 videojuegos), entrevista estructurada (empleada a 23 participantes, con el fin de observar la relación entre los videojuegos, la influencia de la propaganda y su cotidianidad), encuesta (realizada a 215 jugadores (as) enfocada en la inversión económica a los videojuegos) y grupo focal (enfocado en el conocimiento histórico que los video jugadores tienen a partir de los videojuegos y si llegan a aplicar los lineamientos de la propaganda política o no).

Es así como en el Capítulo IV se analizan los resultados encontrados en los encuestados (as), entrevistados (as) y en el grupo focal uniéndolos con los resultados que se encontraron en los videojuegos y los postulados teóricos. Se analizan entonces, los resultados obtenidos de la encuesta de doscientas quince personas en Bogotá sobre sus hábitos de consumo de videojuegos. Junto a este resultado se analizan las entrevistas realizadas a veintitrés personas que han dedicado su vida a jugar videojuegos bajo dos principales objetivos: uno, escuchar desde la perspectiva de los videojugadores (as) cómo

se ha desarrollado su vida entorno a los videojuegos y dos, para determinar bajo los once lineamientos de Joseph Goebbels si pueden reconstruir un videojuego cuya única condición es que el personaje principal sea estadounidense. De cumplirse los once lineamientos, se determinará que la persona sí tiene internamente comprendida la propaganda o no. Este último proceso es el que se les aplica también a los cuatro participantes del grupo focal.

Dentro de las preguntas realizadas a los veintisiete participantes, se cuentan tres principales bloques de preguntas:

1. Primer bloque-Infancia: En este apartado se habla sobre los primeros acercamientos de los y las participantes sobre sus primeros acercamientos al mundo de los videojuegos a partir de las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántos años tiene?
2. ¿Cuál es su profesión?
3. ¿Profesa alguna religión?
4. ¿Hace cuánto que juega videojuegos?
5. ¿Qué jugaba cuando era pequeño (a)?
6. ¿Cuál fue su primer acercamiento a una consola de videojuegos?
7. ¿Cuál su primer juego en pasar completo?
8. ¿Jugaba solo (a), con amigos o familiares?
9. La primera vez que jugó, ¿fue por un amigo, un familiar o interés propio?
10. A lo largo de su infancia ¿jugó constantemente o tenía temporadas de juego?
11. A lo largo del colegio ¿jugó constantemente o tenía temporadas de juego?

2. Segundo bloque - Vida como *gamer*: En este segmento se pregunta sobre la vida actual del jugador o jugadora, teniendo en cuenta las diferentes tareas que como adulto o adulta tienen que enfrentar diariamente y que no les permite jugar al ritmo que podían realizarlo como en su infancia, las preguntas de este bloque son:

1. ¿Cuál fue el último videojuego que jugó?
2. ¿Qué videojuego nunca ha podido completar?
3. ¿Qué videojuego se enorgullece haber terminado?
4. ¿Ha competido alguna vez con sus amigos, familiares o en instancias profesionales?
5. ¿Tiene que estar en cierto ánimo para jugar?
6. ¿Tiene un día específico para jugar?
7. ¿Cuál es su espacio de juego?
8. ¿Tiene alguna especie de ritual mientras juega?
9. Para usted, ¿qué significa jugar en su vida?
10. ¿Cuál es la consola en la que más le gusta jugar?
11. ¿Cuáles juegos son los que más le gusta jugar y por qué?
12. ¿Cree usted que ha adquirido alguna(s) habilidades por jugar videojuegos?
13. Con referencia a los videojuegos con temáticas históricas: ¿Le ha causado curiosidad conocer alguno de los escenarios en la vida real?
14. ¿Ha cambiado su actitud frente a ciertos temas por jugar videojuegos?
15. Con referencia a los videojuegos con temáticas históricas: ¿Ha notado alguna temática repetitiva referente a las historias que desarrollan los videojuegos?

3. Tercer Bloque: Un juego imaginado

Esta sección nace a partir de los once preceptos de Joseph Goebbels que al igual que como se les aplica a los videojuegos, en este caso se utilizan para saber si en realidad los entrevistados (as) han interiorizado el imperialismo cultural estadounidense. Para ello, se mezclan las cinco categorías generales encontradas en todos los videojuegos Gobierno, Familia, amistad y hermandad, Hechos históricos, Hechos históricos y Religión; junto con las principales características de las historias de cada uno de cinco videojuegos de esta investigación, las preguntas son:

1. ¿En qué época está?
2. Describa a su personaje
3. ¿Quiénes son sus compañeros?
4. ¿Estaría involucrado en actividades ilegales?
5. ¿Quién es su enemigo?
6. ¿Son muchos enemigos iguales o, por el contrario, existe una diferenciación entre ellos?
7. ¿Su rival comete muchos errores o, por el contrario, es muy complejo de vencer?
8. ¿Por qué razón se encuentra en esa situación?
9. ¿Por qué en contra de ese adversario?
10. Tu personaje, ¿tiene una serie de ideales puntuales que no se puedan mover o, por el contrario, transforma su pensar al pasar el juego?
11. ¿Qué argumentos tendría para ir en contra de tu adversario?
12. ¿Por qué cree que es importante que usted como este personaje estadounidense se encuentres en el lugar que te imagina?

13. Dentro de su juego, ¿tanto usted como su adversario tienen voz y voto o, solamente usted?
14. ¿Por qué eligió esa época?
15. ¿Cómo se imagina el final de su juego?

Por último, se añade al análisis un grupo focal con el fin de indagar la posibilidad de comunión en cuanto contexto, conocimiento y habilidad de trabajo en equipo para resolver la creación conjunta de un videojuego, en el que todos los participantes se encuentren de acuerdo con las afirmaciones o negaciones realizadas por demás miembros del grupo en torno a las preguntas del tercer bloque de preguntas.

Finalmente, en el Capítulo V se presentan las conclusiones y discusiones que se tienen de esta investigación.

CAPÍTULO I ANTECEDENTES – EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS

1.1. NACIMIENTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESTADOS UNIDOS

El juego se basa en la serenidad.
El espacio de juego del tiempo se remite
a un espacio libre de la forma de trabajo,
un espacio del acontecimiento.
Byung Chul Han (2015)

El término videojuego ha transformado desde la definición de un tecnicismo hasta el concepto general que se tiene en la actualidad entendiéndose como un medio de entretenimiento interactivo virtual que, para poderse llamar propiamente videojuego, debe existir una señal de vídeo transmitida por medio de un tubo de rayos catódicos que cree una imagen rasterizada, es decir, el proceso de un formato gráfico compuesto de vectores que pasa a ser pixeles proyectados en una pantalla. Para el mercado actual, el término videojuego carece de su definición técnica y abarca una gama más amplia referente a la tecnología, ya que se entiende como cualquier juego que se reproduce en un hardware construido con circuitos lógicos electrónicos con un elemento de interactividad que muestra los resultados de las acciones del jugador en la pantalla. (Wolf, 2007).

Viajando en el tiempo al inicio de esta tecnología en la década de 1950, los juegos reproducidos en computadoras se dividen en tres grandes categorías: programas de capacitación o instrucción, programas de investigación en campos como la inteligencia artificial y, programas de demostración cuyo fin era el entretenimiento general. Este tipo de juegos se desarrollan con base en un hardware único, lo que hace que una vez cumplida su tarea se desmantelan. Por esta razón es que existe una gran dificultad en saber quién realiza el primer videojuego, ya que existe la probabilidad de que existan varios juegos durante

este periodo de tiempo que nunca se publicitaron y por ende desconocemos de su existencia hoy en día. (Smith, 2014).

Los primeros juegos con una pantalla son parte de dos proyectos de investigación durante 1952, el primero de ellos hace parte de un programa de damas de Christopher Strachey y Ferranti (Link, 2012) y, el segundo, un programa de tic-tac-toe llamado OXO de Alexander Douglas en la EDSAC[1].(Winter, 2018). Por otra parte, el primer juego conocido con gráficos actualizados en tiempo real fue el juego de billar programado por William Brown y Ted Lewis, utilizado para la demostración de una computadora en la Universidad de Michigan en 1954. (Wolf, 2007).

Sin embargo, el primer videojuego reconocido para el entretenimiento del público fue *Tennis for Two,* diseñado por el físico William Higinbotham y construido por Robert Dvorak, en el Laboratorio Nacional Brookhaven en 1958. Este programa, es creado para entretener a los habitantes de Brookhaven durante una actividad conocida como *las series anuales de las casas abiertas*. Higinbotham pensó que es imposible volver este sistema un producto comercial, ya que para la tecnología de la época no sería práctico. (Anderson, 1983). Más allá de esto, la adopción para el público de computadoras con el fin de jugar debe esperar a que las máquinas dejen de estar en manos de académicos en las diferentes universidades de Estados Unidos y a que bajen los costos de las partes de las computadoras. (Anderson, 1983).

El costo es elevado durante las décadas de 1950 y 1960, ya que el procesamiento por lotes de velocidad y memoria son limitados, haciendo que estos sistemas no sean lo

[1] Siglas que hacen referencia a una calculadora automática de almacenamiento con retraso electrónico.

suficientemente accesibles para el comercio de juegos. No obstante, en el Laboratorio Lincoln del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), el equipo encabezado por Jay Forrester desarrolla la computadora Whirlwind a principios de 1950, con la capacidad de procesar comandos en tiempo real y una forma más rápida de memoria de acceso aleatorio (RAM). El laboratorio Lincoln dona esta computadora al MIT en 1958, permitiendo a los estudiantes universitarios acceder a ella para realizar sus investigaciones o simplemente utilizarla para programar. (Graetz, 1983).

Ya en 1961, esta computadora sufre cambios y pasa a ser el sistema bajo el cual se crea el primer videojuego extenso de la historia, *Spacewar!*, creado y programado por Martin Graetz, Steve Russell, Wayne Wiitanen y Dan Edwards en la primera mitad de 1962. Este juego se inspira en las historias de ciencia ficción de E.E. Smith que representa un duelo entre dos naves espaciales, cada una controlada por un jugador por medio de una caja de control personalizada. La popularización del juego se lleva por estudiantes de universidades de todo Estados Unidos, que programan las computadoras y lo muestran a más académicos. (Graetz, 1983).

En la medida en que los recursos necesarios para la creación y programación de computadoras son más comunes, estudiantes universitarios comienzan a crear, programar y compartir videojuegos de deportes simples, rompecabezas, lógica, entre otros. No obstante, estos juegos no salen del laboratorio ya que no existe la posibilidad de comercializarlos, pero, a medida en que las computadoras y los componentes de ellas bajan de precio, a principio de la década de 1970 empieza la comercialización. (Monnens y Goldberg, 2015).

1.2. EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN ESTADOS UNIDOS

En 1972, Nolan Bushnell y Ted Dabney crean la sociedad Atari. Bushnell encarga a Allan Alcorn diseñar una versión de tenis de mesa como proyecto de práctica de videojuegos. La versión de Alcorn es un éxito y Atari decide lanzarla bajo el nombre de *Pong Pong*, que llega al mercado en 1973 y sienta las bases para la naciente industria de videojuegos que, a fines de 1974, cuenta con 8.000 unidades vendidas. (Kent, 2002).

Para 1978, comienza la *Era Dorada* de los videojuegos en el mercado estadounidense, ya que este momento es de gran creatividad técnica y de diseño en los videojuegos, expresado por medio del arcade. La expansión de salas de vídeo se vive en América del Norte, Europa y Asia, cuyo pico más alto es durante 1980 y 1982 con 10.000 salas de videojuegos en todo Estados Unidos. (Stephen Pierce, 1998). Un ejemplo junto con *Pong* es *Space Invaders* (1978), que se puede encontrar en supermercados, restaurantes, licorerías, estaciones de servicio y demás establecimientos minoristas que buscan un ingreso adicional. (EDGE, 2007).

Las ventas de máquinas de videojuegos arcade aumentan significativamente en este periodo, ya que de $50 millones de dólares en 1978 pasa a 900 millones de dólares en 1981 (Wolf, 2007), con alrededor de 500.000 máquinas vendidas en los Estados Unidos a precios desde $3.000 dólares para 1982. (Inciardi y Rothman, 1990). Así mismo durante este año existen 24.000 salas recreativas completas, 400.000 ubicaciones de calles recreativas y 1.5 millones de máquinas activas en Estados Unidos. (Kent, 2002). Sin embargo, para 1983, las ventas de máquinas de arcade caen y la industria pasa a crear sistemas para los hogares. Para tener una idea más completa de este fenómeno, está la siguiente gráfica realizada por Inciardi y Rothman en 1990:

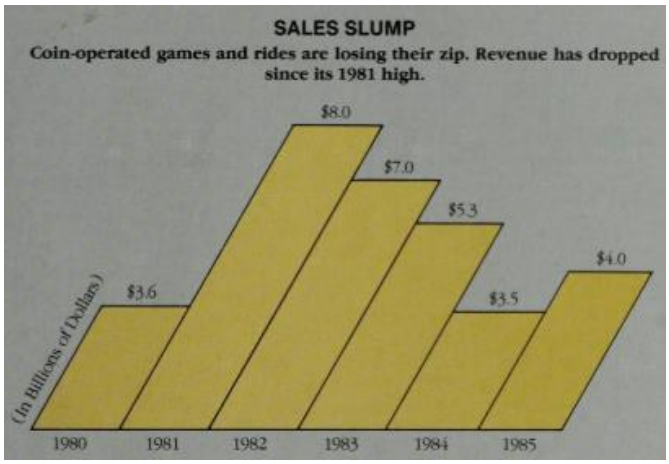


Ilustración 1 Baja de Ventas. Juegos que operan con monedas están perdiendo su impulso. Los ingresos caen desde 1981. (Icardi y Rothman, 1990:541)

Para 1982 con nuevos sistemas operativos, los videojuegos están establecidos como la industria que representa el 87% de los $8.9 mil millones de dólares en ventas de juegos comerciales en los Estados Unidos. (Citron, 1982). Al mismo tiempo, durante este año, la industria de los videojuegos recreativos representan trimestralmente $8 mil millones de dólares, superando los ingresos brutos anuales de la música Pop (4 mil millones) y las películas de Hollywood (3 mil millones) combinados durante ese año. (Rogers & Larsen, 1984) (Gartner, 1982).

Más adelante, durante la década de 1990, se cuenta que el videojuego *Pac-Man* (1980), recauda más de $2.5 mil millones. (Wolf, 2007) (Morris, 2005). Junto a *Pac-Man*, muchos más juegos de arcade durante la *Edad de Oro* tienen una gran cantidad de ventas, *Sra. Pac-Man* (1981) vendió más de 115.000 unidades, *Donkey Kong* (1981) más de 60.000 unidades, entre otros. (Wolf, 2001). (Kent, 2002).

Dando un salto en el tiempo, en lo que corresponde a los videojuegos reproducidos en consolas, representan la apertura del mercado más amplia ya que se comienza a tener un

espacio dentro de los hogares dedicado a los videojuegos, que se viene desarrollando desde mediados de la década de 1990. Dentro de esta generación de consolas se encuentran principalmente tres grandes empresas: Sony PlayStation, Nintendo y Microsoft Xbox. Las ventas de estas tres empresas se encuentran representadas entre 2010 y 2017 con las siguientes consolas: Nintendo con las consolas DS (2004) y 3DS (2011), Xbox 360 (2005) y Xbox One (2014), por último, PlayStation Portátil (2004), PlayStation 3 (2007), PlayStation Vita (2012) y PlayStation 4 (2013).

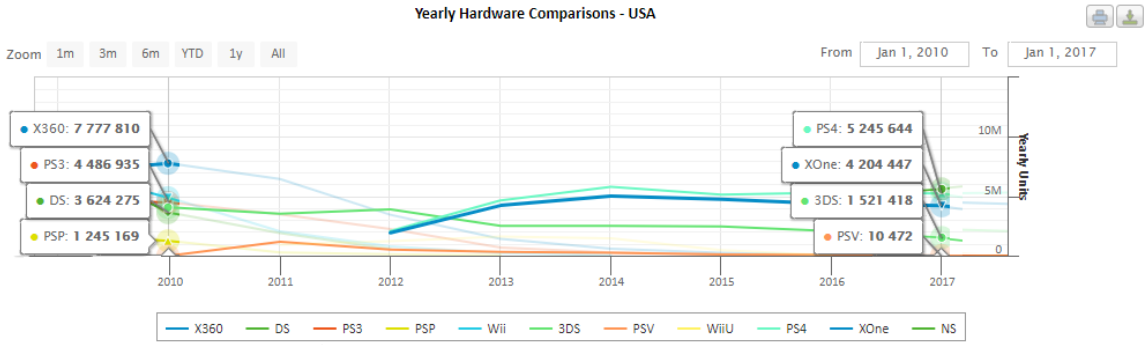


Ilustración 2 Gráfica de Comparaciones Anuales de Venta de Consolas entre 2010-2017 en Estados Unidos (VGChartz, 2020)

Como se puede observar en la *Ilustración 2*, las comparaciones entre la venta de consolas entre 2010 y 2017 poseen un alto índice de consolas vendidas en las que se cuenta la Xbox360 con 7’777.810 y PS3 con 4’486. 983, representando las consolas más vendidas al final de 2010. Para 2017, ambas consolas son descontinuadas por los nuevos modelos, la Xbox One con 4’204.447 y la PlayStation 4 con 5’245.644, las consolas de Xbox360 y PlayStation 3 para este entonces ya se encuentran fuera del mercado, las versiones más nuevas de ambas consolas son las que se encuentran vigentes.

Teniendo esto en cuenta, las principales consolas en las que se utilizan como fuentes para este estudio son: Xbox 360, PlayStation3, Xbox One y PlayStation 4, junto con los videojuegos; *Assassin's Creed III* (2012), *Red Dead Redemption* (2010), *Call of Duty World War II* (2017) y *Medal of Honor* (2010), que se analizan por medio de la siguiente tabla basada en las cifras encontradas en el mercado de Estados Unidos y retratadas por VGChartz de la siguiente forma:

CONSOLA	AÑO LANZAMIENTO	VENTAS 2010	VENTAS 2017	JUEGO	AÑO LANZAMIENTO	VENTAS AÑO LANZAMIENTO	TOP 100 ANUAL
Xbox 360	2005	7'777.810	-	Medal Of Honor	2010	1'028.061	39
				Red Dead Redemption	2010	1'985.322	12
				Assassins Creed III	2012	2'123.374	6
PlayStation 3	2006	4'486.935	-	Medal of Honor	2010	733.574	-
				Red Dead Redemption	2010	1'278.266	28
				Assassins Creed III	2012	1'876.266	8
Xbox One	2013	-	4'204.447	Call of Duty World War II	2017	3'018.649	3
PlayStation 4	2013	-	5'245.644	Call of Duty World War II	2017	3'758.479	1

Ilustración 3 Tabla de Ventas de Consolas y Videojuegos en Estados Unidos utilizados como fuentes para el desarrollo de la Tesis

En la *Ilustración 3*, se observa el año de lanzamiento de la consola acompañada de la cantidad de unidades vendidas al final de 2010 y 2017, así mismo, se presentan los juegos, su año de lanzamiento para cada consola y la cantidad de ventas que tuvieron en dicho año, al igual de su puesto en el top de los videojuegos más vendidos de ese año en Estados Unidos. (VGChartz, 2020). Estas cifras se comparan con las encontradas en la encuesta a doscientas quince personas en las que, además de preguntar sus hábitos de consumo de videojuegos, se les pregunta sobre estos videojuegos, esto permite tener una idea más acertada del consumo en Colombia a pesar de no encontrar hasta el momento cifras al respecto.

1.3. MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN COLOMBIA

1.3.1. LLEGADA DE VIDEOJUEGOS A COLOMBIA

Según el diario La República en un artículo sobre la exposición histórica de los videojuegos y su llegada a Colombia, se afirma que los primeros dispositivos que llegan a nuestro país datan de 1970, momento en el cual llegan las primeras máquinas de arcade, como se expone en la sección sobre la creación de los primeros videojuegos en Estados Unidos. (Giraldo Gallo, 2014).

Sin embargo, para este apartado es importante escuchar a los (as) entrevistados (as), que, con su experiencia en el ámbito de los videojuegos, cuentan su acercamiento desde temprana edad y sirven como ejemplo de que por medio de la historia oral, se puede comenzar a construir una historia de los videojuegos a partir de sus principales usuarios, los videojugadores (as).

Como un común denominador entre los y las entrevistados (as), se encuentra un acercamiento en una primera instancia a dos principales consolas: la Nintendo Entertainment System más conocida por sus siglas NES y la PlayStation 1. Estas dos consolas, analizadas en el caso de los 23 entrevistados (as), son el primer acercamiento que un niño o niña nacido en Colombia tuvo a una edad aproximada de 6 años. Así pues, de los entrevistados nacidos a mediados de la década de 1980 y mediados de la década de 1990, tienen un grato recuerdo hacia la NES en tanto que los nacidos a mediados de la década de 1990 y comienzos del nuevo milenio, tienen este grato recuerdo hacia la PlayStation 1. Estos aspectos se explicarán a profundidad en el Capítulo IV apartado de Entrevistas (Entrevistas 1 – 23).

En el primero de los casos, la NES fue lanzada por Nintendo en 1985. Dentro de la información dada por los (as) entrevistados (as), se destaca que esta consola es reconocida y recordada por uno de los juegos más emblemáticos dentro de la historia de los videojuegos, *Super Mario Bross* (1985), la historia de un plomero italiano que combate en diferentes niveles contra una tortuga como súper villano que captura a la Princesa Peach el amor de Mario, representa uno de los juegos más vendidos de la historia con alrededor de 40.24 millones en todos los países del mundo. (Stuart, 2010).

Los recuerdos alrededor de *Super Mario Bross* cuentan desde momentos con amigos, días enteros jugando sin preocupaciones acompañados de los primos compartiendo el único fin de rescatar a la Princesa, o también, momentos de juego con los padres y madres que les enseñaron desde temprana edad el amor por los videojuegos y, por qué no, momentos de soledad que son acompañados con *Super Mario* mientras se llegaba del colegio, antes o después de hacer las tareas, como un descanso del día, una dispersión, el tiempo que se tiene para sí mismo sin que nadie más lo interrumpa. (Entrevistas 1- 23).

En el segundo caso, la PlayStation 1 es recordada por los nacidos a mediados de la década de 1990 y comienzos del nuevo milenio ya que esta consola marca un nuevo modo de jugar por medio de las gráficas en tercera dimensión de videojuegos como *Crash Bandicoot* (1996), las aventuras de un joven zorro que busca salvar al mundo junto a una máscara hawaiana y su hermanita ardilla; esta historia da a esta generación una nueva forma innovadora de juego, en donde cada escenario es completamente diferente al anterior y las gráficas son mucho más avanzadas que lo que se percibe en *Super Mario Bross*. Así, para el año de 2007 cuando la totalidad de la serie de *Crash Bandicoot* termina de ser lanzada, se cuenta con un total de 40 millones de ventas en todo el mundo. (Berardini,

2007). En 2003 cuando están las tres primeras entregas del juego, hay 6.8 millones de copias vendidas, convirtiéndolo en el videojuego mejor vendido por parte de PlayStation. (Boutros, 2006).

De esta forma ambos juegos no solamente representan la memoria de los entrevistados y cómo vivieron ese primer acercamiento a los juegos de vídeo, sino que son un reflejo en un nivel macro de cómo la industria de los videojuegos llega a nuestro país y comienza a abrir un nuevo campo al entretenimiento de todas las edades, porque como se menciona anteriormente, algunos de los videojugadores entrevistados suelen compartir este espacio de juego con sus padres, madres o primos mayores, lo que ayuda a entender más a este fenómeno como algo que no necesita una edad en particular para que se desarrolle el gusto por jugar. (Entrevistas 1 – 23).

1.3.2. MERCADO DE VIDEOJUEGOS EN COLOMBIA

Ahora bien, el mercado de videojuegos en Colombia es uno de los mercados más importantes a nivel Latinoamérica, ya que se cuenta que la producción de vídeos sobre videojuegos durante 2017 fue de 4.000 millones, haciendo que se crearan alrededor de 10 millones de vídeos al día. Así mismo, para 2017 se cuenta con un 56% de jugadores y un 44% de jugadoras, de los cuales el 62% juega desde el celular o desde una consola. (ElTiempo.com, 2018).

De este porcentaje, el 89% juega desde su casa, el 23% en los medios de transporte mientras se movilizan, un 22% en casa de amigos o conocidos y un 11% en el trabajo. En este estudio realizado por Google, se determinaron que existen cuatro tipos de videojugadores (as) en Colombia: los ‘casuales’, quienes juegan para pasar el tiempo y

representan el 44%; ‘los reservados’, quienes usan los videojuegos para relajarse con un 24%; ‘los mobile o sociales’, quienes usan videojuegos de moda y se conectan con amigos con un 21%; y ‘los apasionados’, quienes participan en torneos y usan este tipo de diversión para entablar contacto con otras personas. (ElTiempo.com, 2018).

La industria de los videojuegos en Colombia es equiparable a cualquier industria de este mismo sector en el mundo, que según la firma Newzoo genera alrededor de 116 mil millones de dólares anuales y sigue creciendo, mientras que la televisión llega a los 105 mil millones, el cine a 41 mil millones y la música en formato digital a 17 mil millones y se espera que según las proyecciones para 2021 supere los 180 mil millones. (De Jesús, 2018).

Durante el año de 2019, la firma Newzoo realiza de nuevo un estudio sobre el mercado de los videojuegos en Colombia, allí se afirma que durante ese año, Colombia es el cuarto país de Latinoamérica en el mercado de los videojuegos, generando ingresos de $372 millones de dólares, por detrás de países como México con $1.800 millones de dólares y Brasil con $1.600 millones de dólares. De acuerdo con Newzoo, Latinoamérica participa con el 3,7 % de los ingresos globales en 2019, registrando un crecimiento del 11% respecto a 2018. Se espera que los videojuegos generen un total de ingresos por US$152.000 millones para finales de 2019. (El Espectador, 2019).

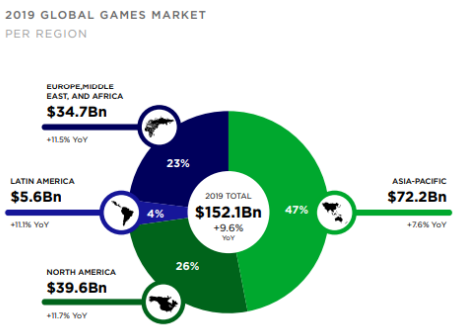


Ilustración 4 Mercados de Videojuegos a Nivel Global por Región. 2019. (Newzoo, 2019)

En la *Ilustración 4* producida por la firma Newzoo, muestra cómo se encuentra repartido el mercado de videojuegos a nivel global, en donde Latinoamérica representa un 4% del total, con un aporte de $5.6 billones de dólares en total, mientras que en el caso de Norteamérica, se encuentra en el segundo lugar con un 26% de las ganancias teniendo un total de $39.6 billones de dólares en el mercado de los videojuegos a nivel mundial. (Newzoo, 2019).

Teniendo las cosas de esta manera, Norteamérica es la segunda región más grande (por ingresos de juegos) con más de una cuarta parte (26%) del mercado global de juegos de 2019 con $ 39.6 mil millones de dólares. Esto representa un aumento de + 11.7% respecto al año pasado, teniendo la tasa de crecimiento interanual más rápida de cualquier región. Mientras tanto, América Latina constituye el 4% del mercado de juegos, creciendo + 11.1% año a año a $ 5.6 mil millones. (Newzoo, 2019).

En lo que respecta a Latinoamérica, la población total de personas para 2019[2] es de 656,865,000- De esta población, 435,303,000 son parte de una comunidad online, y, de esta comunidad 252,627,000 son videojugadores (as). De esta forma, como se observa en la

[2] Ver Ilustración 5

Ilustración 5, Colombia ocupa el cuarto lugar en ventas de videojuegos en Latinoamérica, aportando $372 millones de dólares en el año a este mercado, por detrás de México, Brasil, Argentina y por delante de Chile. (Newzoo, 2019).

Ilustración 5 Países con más ventas de videojuegos en Latinoamérica 2019. (Newzoo, 2019)

Así mismo, encuestas como la realizada por el portal de compras en línea Linio para Latinoamérica, muestra cómo Colombia es uno de los países en los que los videojugadores (as) invierten más en consolas como se puede observar en la siguiente tabla:

País	Xbox One S	Xbox One X	PS4 Pro	PS4 Slim	Nintendo Switch	Super Nintendo NES	Total	Promedio
Argentina	$ 523	$ 680	$ 715	$ 598	$ 733	$ 121	$ 3,370	$ 562
Chile	$ 399	$ 696	$ 604	$ 522	$ 391	$ 156	$ 2,769	$ 461
Colombia	$ 315	$ 604	$ 563	$ 397	$ 415	$ 136	$ 2,430	$ 415
México	$ 303	$ 558	$ 566	$ 440	$ 459	$ 107	$ 2,432	$ 405
Perú	$ 428	$ 728	$ 637	$ 454	$ 440	$ 102	$ 2,789	$ 465
Brazil	$ 402	$ 649	$ 651	$ 551	$ 469	$ 144	$ 2,865	$ 477
Estados Unidos	$ 231	$ 440	$ 400	$ 277	$ 300	$ 96	$ 1,743	$ 291
Canadá	$ 198	$ 455	$ 378	$ 371	$ 290	$ 87	$ 1,778	$ 296
España	$ 198	$ 455	$ 378	$ 371	$ 290	$ 87	$ 1,778	$ 296
Reino Unido	$ 243	$ 509	$ 475	$ 444	$ 363	$ 93	$ 2,127	$ 355

Ilustración 6 Tabla interactiva del Índice de Precios de Videojuegos 2019 (Linio, 2020)

Como se puede observar, en esta tabla se maneja el valor en dólares de una consola de videojuegos, en las que se encuentran los dos modelos de Xbox One (S y X), al igual que los dos modelos de PlayStation 4 (Pro y Slim) y los dos modelos que tiene en este momento Nintendo en el mercado, la consola Switch y la nueva edición de la NES. En esta tabla Colombia se encuentra en el tercer puesto como país cuyo precio en consolas es el más alto, a comparación de Estados Unidos, España y Canadá, en donde los precios son sumamente bajos a comparación de los de la mayoría de Latinoamérica. (Linio, 2020).

A raíz del auge dentro del mercado de los videojuegos en Colombia, el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo ha comenzado a crear una promoción referente a las exportaciones de servicios en la que incluye la industria de los videojuegos, promoviendo así la internacionalización de esta industria por medio de la participación empresarial en ferias internacionales, el acercamiento de la oferta nacional y la demanda externa en el sector económico, en las que se cuenta Colombia 4.0, espacio creado para las industrias creativas colombianas con sede en Bogotá. Este evento se realiza desde el año 2011 y cuenta con una nueva versión en 2018 en donde se destaca la participación de empresarios dentro de los que se cuentan nuevos creadores de videojuegos desde Colombia. (El Espectador, 2018).

Este mercado se encuentra en constante crecimiento al punto de comenzar a ser un sector empresario cada vez más competitivo dentro de la industria, esto lo explica Juanita Rodríguez Kattah, gerente de Apps.co y Contenidos Digitales en el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). Este Ministerio se acerca a los empresarios por medio de una convocatoria que se lanza desde 2016 llamada "Conectando a la Industria", en donde gracias a apoyo gubernamental, se destinaron $1.500

millones de pesos para la financiación de juegos hechos en Colombia, desarrollados por medio de dos empresas pequeñas y aquellas que ya están establecidas en el ámbito. El punto de este modelo es dar la oportunidad a pequeñas empresas a que aprendan sobre nuevos modelos para hacer crecer sus marcas por medio de la comunicación entre desarrolladores y "publishers". (Ramos González, 2018).

Por esta razón, hablar del crecimiento de la industria de los videojuegos en Colombia es un asunto que viene a ser un fenómeno que ocurre desde el año 2000 pero, estudios demuestran que en el país, las consolas de reproducción proporcionadas por PlayStation y Nintendo se pueden ver seriamente amenazadas por el consumo de juegos en dispositivos móviles. (Ramos González, 2018).

Así, el mercado de los videojuegos es un tema serio en el país tanto que existe IGDA Colombia: International Game Developers Association; organización que opera a nivel global de los desarrolladores de los videojuegos enfocados en campos de acción internacional, promoviendo el desarrollo profesional, así mismo como defensora de los asuntos propios de quienes están detrás del trabajo de realizar un buen videojuego. (IGDA, 2018)

Al mismo tiempo, el estudio del mercado de los videojuegos a nivel nacional se ha realizado desde diferentes perspectivas. Una de ellas es la proporcionada por medio del cada vez más popular Cyberlunes, realizado una o dos veces al año con el objetivo de bajar los precios en diferentes sectores, entre los que se encuentra el sector de entretenimiento.

En el Cyberlunes que tuvo lugar entre el 12 y 13 de junio del 2017, uno de los objetos más vendidos fueron tanto los juegos de vídeo como las consolas; en materia de

consolas, la más vendida fue la PlayStation 4, seguida por Nintendo Switch y Xbox One. (Ospina, 2018).

A pesar de que PlayStation supera la venta de consolas en el Cyberlunes a Xbox, las estadísticas en Colombia giran a favor de ésta última marca, ya que desde 2015 se registra que el 52% de las consolas vendidas han sido de la marca Xbox, esto sin mencionar que en 2016 por medio del *Top of the Mind Jóvenes 2016*, se tiene como resultado que es la marca de mayor recordación por parte de los colombianos en este ámbito con un 49% en Bogotá y 47% en Barranquilla; convirtiéndose en la marca de mayor recordación entre los niños y jóvenes entre los 11 (46%) y los 17 (47%) años. Esto se traduce en las ventas de la Xbox One que en éste 2016, logró recaudar alrededor de más de 15 millones de unidades vendidas. (El Universal, 2018).

Por otra parte, el DANE realiza cada dos años la Encuesta De Consumo Cultural (ECC), cuya última edición se llevó durante 2016 y su nuevo número es de 2018. En esta encuesta, se busca realizar un sondeo de las prácticas culturales de los colombianos desde los 5 años en adelante, teniendo como ejes temáticos la asistencia a presentaciones y espectáculos culturales, la lectura, el uso de audiovisuales, la asistencia a espacios culturales y la formación y práctica cultural. Dentro del espacio del uso de audiovisuales se encuentra el consumo de juegos de vídeo, en donde el 20,5% de los encuestados afirmaron ser usuarios de juegos de vídeo, en donde su mayoría se encuentra representada por personas entre los 12 y los 25 años en un primer lugar y en un segundo lugar, las personas entre los 26 y 40 años. (DANE, 2016).

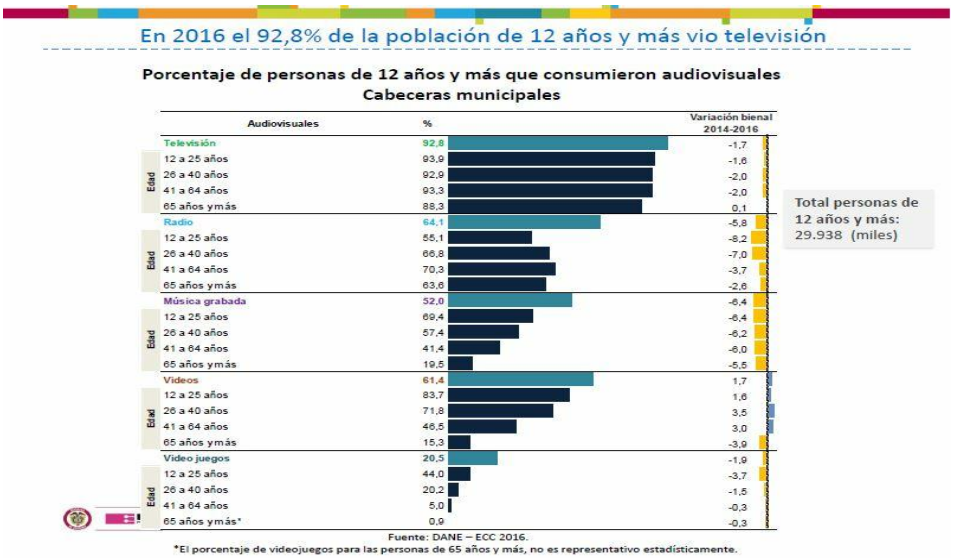


Ilustración 7 DANE: Tabla del Porcentaje de personas de 12 años y más que consumieron audiovisuales Cabeceras municipales

Para la encuesta realizada en 2018, realizada a 30.623 personas en las que se cuentan 14.598 hombres y 16.025 mujeres mayores de 12 años, se encuentra que, de ellos, 4.149 hombres consumen videojuegos y 1.916 mujeres realizan esta misma práctica que a comparación de 2016, disminuye en un 0.7%. (DANE, 2018).

Encuesta de Consumo Cultural - ECC

Cuadro 1. Colombia cabeceras municipales. Total de personas de 12 años y más, por sexo, según consumo de videos y videojuegos 2017

Consumo de videos y videojuegos		Total		Hombres		Mujeres	
		Personas	%	Personas	%	Personas	%
Total personas de 12 años y más	Total	30.623	100,0	14.598	47,7	16.025	52,3
	c.v.e.%	0	0	0	0	0	0
	IC±	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Videos	Sí	20.800	67,9	10.172	69,7	10.628	66,3
	c.v.e.%	0,9	0,9	1,1	1,1	1	1
	IC±	370	1,2	212	1,5	203	1,3
	No	9.823	32,1	4.426	30,3	5.397	33,7
	c.v.e.%	1,9	1,9	2,4	2,4	1,9	1,9
	IC±	370	1,2	212	1,5	203	1,3
Videojuegos	Sí	6.065	19,8	4.149	28,4	1.916	12,0
	c.v.e.%	2,1	2,1	2	2	3,7	3,7
	IC±	246	0,8	161	1,1	138	0,9
	No	24.558	80,2	10.449	71,6	14.109	88,0
	c.v.e.%	0,5	0,5	0,8	0,8	0,5	0,5
	IC±	246	0,8	161	1,1	138	0,9

Fuente: DANE – Encuesta de Consumo Cultural
Nota: Datos expandidos con proyecciones de población, con base en los resultados del Censo 2005.
Nota: Los valores absolutos que aparecen en la publicación son presentados en miles.
Nota: El cálculo de las variables puede diferir ligeramente por la aproximación de decimales.
Actualizado el 10 de diciembre de 2018

Ilustración 8 Encuesta de Consumo Cultural – ECC 2018. (DANE, 2018)

CAPITULO II – DISCUSIONES TEÓRICAS

2.1. IMPERIALISMO CULTURAL ESTADOUINIDENSE

El destino divino para los Estados Unidos se basa en valores como la igualdad, los derechos de conciencia y la liberación personal y para establecer en la tierra la dignidad moral y la salvación del hombre. (O'Sullivan, 1839).

Según el orientalista Edward Said, el imperialismo cultural es usado para describir cualquier sistema de dominación y subordinación organizado con un centro imperial y una periferia. Así mismo, existe una diferencia que resulta pertinente hacer entre imperialismo y colonialismo, ya que el primero de estos términos se refiere a *la práctica, la teoría y las actitudes de un centro metropolitano dominante que gobierna un territorio distante*, en tanto que el colonialismo se refiere a la *implantación de asentamientos en un territorio distante*. (Said, 1994). Asimismo, la diferencia que existe entre imperio e imperialismo es que el imperio se refiere a un estado soberano que funciona como un conjunto de naciones o personas que son gobernadas por un emperador u otro tipo de monarca. (Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language, 1989).

El imperialismo se encuentra en una constante unión con la idea de imperio. En el caso particular de los Estados Unidos, crea todo un modelo aún vigente. A pesar de que esto resulta importante, se necesita hacer la salvedad de la diferencia y la importancia de entender el proceso histórico transformador de Estados Unidos, en donde pasa de pensarse como un imperio en constante expansión, a una lógica de pensamiento imperialista, cuya

principal característica será el mandato desde el centro hacia las demás periferias sin la necesidad de este auge expansionista que lo caracterizó en una primera instancia.

Para empezar con esta distinción, se retoman las afirmaciones de los padres fundadores norteamericanos, ya que allí se encuentran inscritos los principales indicios de su pensamiento imperial. Casos como el de George Washington quien se refiere a Estados Unidos como un "imperio infante" (Immerman, 2010); o escritos de Thomas Jefferson, ayudan a entender la posición de Estados Unidos de expandir su territorio y convertir a todo el continente en parte de su imperio: "Estados Unidos debe verse como el nido desde el cual se debe poblar toda América, Norte y Sur" (Jefferson, 1786).

A partir del siglo XIX con la guerra mexicoamericana de 1846, el Destino Manifiesto estadounidense se ve exaltado por la adquisición de nuevos territorios que se conservan hasta hoy en día, siendo esta la antepenúltima anexión para el territorio estadounidense; la última anexión que se cuenta es la de Alaska y Hawái oficialmente desde 1959. (Lens, 2003).

A pesar de este afán de expansión territorial, la historia continua y cambia la forma en la que se puede apropiar y transformar esta idea de imperio, no es fácil colonizar nuevos territorios ya que Europa tiene la delantera en cuanto a conquistas de tipo colonial. Por esto hasta 1823 con la doctrina del presidente James Monroe, se crea una forma de resistencia colonialista frente a Europa, dando como resultado cambios en la política estadounidense y a su vez, el análisis de las tácticas y técnicas utilizadas para la implementación de esta doctrina en el mundo. (Sexton, 2011).

De esta forma, a mediados del siglo XIX el Nuevo Imperialismo se presenta como una forma de expansión territorial que permite a Estados Unidos mantener su idea de imperio bajo la batuta de Theodore Roosevelt, teniendo como base la industria y el comercio. Por esta razón, con la intervención estadounidense en América Latina se concede el acceso a capital comercial dentro de estos territorios, creando una expansión de mercados. Este pensamiento imperial y expansionista lo explica Zinn (2005) y se puede ver reflejado en los comentarios de personas como el senador Albert Beveridge, quien en 1898 afirma que esta expansión de mercados es totalmente necesaria ya que las "fábricas estadounidenses están haciendo más de lo que el pueblo estadounidense puede usar; el suelo estadounidense está produciendo más de lo que puede consumir. El destino ha escrito nuestra política para nosotros; el comercio del mundo debe y será nuestro".

Estados Unidos continúa su plan expansionista hasta después de la Segunda Guerra Mundial, en donde consigue la mayor extensión política y militar durante el periodo posterior a la rendición y ocupación de Alemania y Austria durante mayo, y la posterior ocupación de Japón y Corea durante septiembre de 1945, hasta la independencia de Filipinas en 1946; se concentra en ocupar territorios extranjeros por medio de diferentes canales, ya no solamente territoriales, sino generando influencia política a través de medios como sustitutos o regímenes títeres en los que los gobiernos locales impopulares solamente sobrevivieron gracias al apoyo estadounidense. (Johnson, 2000).

Desde entonces, como explica Said (1994) el mecanismo invasivo de Estados Unidos se enfoca en el posicionamiento económico, político, militar y cultural en prácticamente todo el mundo. Incurre militarmente en Vietnam, Golfo Pérsico, Afganistán e Irak. Apoya a grupos rebeldes en Libia y Siria; ocupa ilegalmente la Base Naval en la

Bahía de Guantánamo en Cuba. Además, utiliza económicamente el dólar como base del comercio mundial en donde compite directamente con la Unión Europea, China y Rusia. Estados Unidos ha hecho del mundo un lugar en el que se pueda ver a este país como aquello que se debe aspirar a ser, ya que no solamente ha permeado la política y la economía del mundo, sino que también lo ha hecho a niveles culturales.

Said (1994) explica que, *el discurso norteamericano ha sido tan insistente, especialmente a niveles de altruismo y de oportunidades, que el imperialismo estadounidense tanto como palabra como ideología no es común de ver en relatos sobre la cultura, la política y la historia de Estados Unidos. A pesar de esto, la conexión entre la política y la cultura imperial en Estados Unidos es increíblemente directa*.

A causa de esto, el nacionalismo aparece como uno de los principales motores por medio del cual el gobierno crea la forma de moldear a la opinión pública por medio de la propaganda, siendo esta estratégicamente diseñada para promocionar una actitud positiva en la población.

2.2. PROPAGANDA POLÍTICA ESTADOUNIDENSE

El hombre es un animal político.

Aristóteles. (Aristóteles, 1999).

La política ha acompañado a la humanidad desde la Edad Antigua hasta hoy, representando la forma en cómo nos interrelacionamos en sociedad y cómo establecemos a una clase dirigente sobre las masas. A lo largo de la historia según expone Sabine (1937) se presentan diversas formas en las que se realiza el ejercicio político, desde la democracia de la Grecia Antigua, pasando por la monarquía, el principado y república romana; seguida de

los absolutismos monárquicos desde la Edad Media hasta la Revolución Francesa de donde el mundo hereda la democracia moderna.

Dentro de este mundo político, la historia se encarga de mostrar diferentes próceres políticos que no habrían podido tener la distinción necesaria sin una maquinaria política detrás de ellos. En este sentido, continuando con Sabine (1937) la propaganda política es esa herramienta por medio de la cual la clase política divulga sus ideologías por diferentes canales de información sin perder de vista su fin último, dominar a la sociedad bajo sus ideales.

En este contexto, se ve cómo la propaganda política está presente en tres periodos neurálgicos de la historia de los Estados Unidos: el primero de ellos es la Independencia de las Trece Colonias (1765 – 1783). Posterior a este, está la propaganda de la Segunda Guerra Mundial a partir de la entrada de los Estados Unidos a la guerra en 1941 hasta el fin de la guerra en 1945. En tercer lugar, se explica la propaganda de reclutamiento para la guerra de Afganistán de 2001 a 2014 con la *Operación Libertad Duradera*.

La idea de realizar este contexto es para poder introducir al lector a los mecanismos de la propaganda política en los Estados Unidos en momentos decisivos de su historia, para que una vez la parte histórica esté clara, la parte tecnológica, económica e ideológica actual expresada por medio de los videojuegos tenga completo sentido.

Inicialmente, Estados Unidos de Norteamérica entre 1765 y 1783 empieza el movimiento independentista de las Trece Colonias encabezado por el general George Washington. Varios motivos dan lugar al nacimiento de este movimiento:

Es así como explica Anderson (2000) que los nativos americanos realizan la sublevación denominada como la Rebelión Pontiac que transcurre entre 1763 y 1766 y en la que los indígenas nativos americanos bajo el yugo del reino francés pasan a manos del Imperio Británico después de la firma del Tratado de París en 1763. Una vez ocurrido esto, los principales territorios franceses de la región de los Grandes Lagos, el Condado de Illinois y el Condado de Ohio pasan a manos británicas. Los nativos americanos se oponen a este cambio de "administración" e intentan detener las tropas británicas en estos territorios.

En 1763, los británicos realizan una expedición en busca de negociar los próximos dos años haciendo que los nativos americanos sigan batallando hasta la Proclama Real de la Proclamación de Cláusulas Indias, en donde los británicos aseguran la paz con los nativos en busca de negociaciones para evitar futuros malentendidos. Esta proclamación, sella los límites jurisdiccionales de los territorios conquistados. De esta forma, la Rebelión de Pontiac (llamada así por el jefe supremo de la principal comunidad Odawa), termina por ser uno de los acontecimientos que, en la historia de los Estados Unidos, da partida a lo que más adelante sería la Revolución Estadounidense. (Anderson, 2000).

Como segundo índice de malestar como expone Andreas (2013), en 1765 los miembros de la Sociedad Colonial Americana rechazan la autoridad del Parlamento Británico por una nueva política de impuestos y la creación de nuevas leyes sin contar con la participación de ninguno de los miembros coloniales. Por ello, se comienza a gestar una serie de movimientos encabezados por los colonistas que, desde entonces serán reconocidos como Patriotas, para que, en 1773 en la fiesta del té de Boston, los Patriotas destruyan un cargamento de té con el impuesto imputado por el Parlamento a favor de la Compañía del Este de la India.

Según Zobel (1996), en 1770 como tercera causa de la revolución, la Masacre de Boston es un detonante por la acción de la armada británica que dispara y mata a una multitud durante una estampida. Este hecho es promocionado por los Patriotas Samuel Adams y Paul Revere para incentivar cada vez más la discordia ante los británicos. La multitud se crea debido a la tensión que existía entre los habitantes de Boston y los soldados, llevando a que la protesta se sobrepasara debido a los insultos e instigaciones verbales por parte de los ciudadanos, teniendo como desenlace que los soldados disparen a la multitud sin ordenes, asesinando a cinco personas e hiriendo a otras seis.

Continuando con el argumento de Zobel (1996), como respuesta a este hecho el Parlamento Británico en 1774, impone las Actas Coercitivas, conocidas entre los Patriotas como las Actas Intolerables. En ellas se busca eliminar el auto gobierno y los derechos históricos de Massachusetts, desatando la resistencia dentro de las Trece Colonias. Este movimiento tiene multitud de causas que permiten plantear las premisas que dan forma a la revolución de las trece colonias y posterior Independencia de los Estados Unidos el 4 de julio de 1776.

De esta forma y más específicamente desde 1765, la propaganda política es desarrollada por medio de panfletos, siendo esta la principal forma de comunicación permitida durante la época. Según Orwell y Reynolds (1948), los panfletos representan la completa libertad de expresión de diferentes índoles, ya que pasan de mano en mano hasta ser más detallados de lo que se encuentra dentro de un simple periódico y con la ventaja de que es producido con mayor rapidez que un libro; en consecuencia, el alcance de un panfleto es mucho más grande.

Más adelante en la historia, el 7 de diciembre de 1941 Estados Unidos se une a los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial después del ataque japonés a la base de Pearl Harbor en el Pacífico. Para esta época, los Estados Unidos consolida la industria de relaciones públicas, cuyo principal cometido es el *"control de la mente pública"* por medio de sus líderes políticos; según Chomsky (1997) este hecho se remonta a los años treinta cuando se crea una serie de comités en el Congreso para investigar diversas formas de obtener información hacia la creación de una propaganda política.

Pero a mitad de los años treinta, los inconvenientes consecuencia de la Gran Depresión de 1929, se promulga la ley Wagner de 1935, que les da el derecho a los trabajadores a organizarse en sindicatos. Esto según Chomsky (1998) presupone dos grandes problemas: uno, la democracia no funciona como usualmente lo hace, el pueblo por fin tiene una participación fuerte por medio del triunfo legislativo, que no conviene a la clase dirigente. Dos, es la dispersión de la población que crea una forma imposible de organización interna por las divisiones causadas desde la ley Wagner. A pesar de esto, una nueva comunidad empresarial se alza enfocada en la industria de las relaciones públicas dentro de las corporaciones, la Asociación Nacional de Fabricantes, que crea diferentes mecanismos de coerción para atraer a la población.

El primero de estos mecanismos, es durante 1937 en la huelga de una acería en Pennsylvania en donde los hombres de negocios utilizaron una sutil y efectiva propaganda para atraer el público. La idea de ello nace en el poner en contra de los participantes de la huelga a la mayoría de la población por medio de la creación de una imagen negativa bajo la idea de que, las personas que participan en esta huelga le hacen daño a la comunidad y a sus intereses propios, el del trabajador o el del ama de casa, esos somos "nosotros",

"queremos estar unidos y tener cosas que solo la clase trabajadora americana puede conseguir junta". (Chomsky, 1997).

Esta forma de combatir las huelgas se utiliza posteriormente en muchísimas huelgas más y se denomina como la "fórmula Mohawk Valley"[3], creando una categoría de "métodos científicos de romper huelgas". El principal punto de este método según Chomsky (1997) es que es usado desde entonces para cualquier excusa que necesite el gobierno estadounidense, ya que se usa posteriormente en la Segunda Guerra Mundial, la guerra de Vietnam, la guerra del Golfo Pérsico, entre otras, bajo un simple precepto: ¿contra qué luchan aquellos que están en contra de Estados Unidos? En contra de la armonía interna e intereses del país, ¿quiénes pueden estar en contra de Estados Unidos? Los alemanes Nazis, el comunismo, los iraquíes, etc.

Esta es la base de las consignas en las relaciones públicas, como por ejemplo "apoye a nuestras tropas" o, "únete al ejército"; no significan nada, significa tanto como si se apoyase a la gente de Iowa, por lo tanto, la pregunta no es ¿apoya a la gente de Iowa?, sino que esto en realidad es ¿apoya usted nuestra política? Este es el objetivo de una buena propaganda, hacer al receptor preguntas que finalmente tienen un sentido superficial pero que, dentro de ellas, son preguntas tangibles y complejas. (Chomsky, 1997).

Así pues, según lo presentado por medio de Chomsky, se da forma a la pauta para la propaganda que se desarrolla en adelante en los Estados Unidos. En el caso de la Segunda Guerra, la propaganda es para todas y todos los pobladores de Estados Unidos, desde el cartel de "I WANT YOU" con el Tío Sam apuntando al espectador e incitándolo a unirse al

[3] Llamada de esta forma por el presidente de la compañía Remington Rand, James Rand Jr. en la época de la huelga Remington Rand en Ilion, Nueva York, 1936/37.

ejército, hasta las mujeres trabajadoras con el "WE CAN DO IT", haciendo referencia a no parar la producción ni por un minuto.

También en la industria televisiva insipiente se encuentran caricaturas de Walt Disney, Looney Tunes, King Features Syndicate, Talkartoon, entre otras grandes compañías que muestran el espíritu combatiente norteamericano, ya sea en contra del Tercer Reich o el Imperio Japonés. Pasando también por la gran influencia radial por medio de la transmisión de programas fundamentales para la propaganda como *La voz de América*, creada por el gobierno de los Estados Unidos como la más importante fuente de noticias internacionales para la radiodifusión externa no militar. (Roberts, 2009).

Saltando de 1945 a 2001, Estados Unidos acaba de sufrir los atentados a la ciudad de Nueva York, el World Trade Center centro económico de la ciudad y del país, se ve azotado por dos aviones que terminan por derrumbar a las Torres Gemelas. Este hecho desata caos político y crea un nuevo enemigo para los Estados Unidos y para occidente en general, fomentado por los discursos del presidente George W. Bush, quien retoma elementos del académico Samuel P. Huntington con referencia al "*Choque de civilizaciones"*; usa a su favor este contenido para la creación del enemigo común en contra de la armonía de los Estados Unidos, el Medio Oriente. (Eriksson & Norman, 2011).

El terrorismo es un discurso basado en el *Choque de civilizaciones*, proporcionando una visión compleja y aterradora de lo que le puede suceder a Estados Unidos y al mundo si se mantienen los grupos terroristas principalmente en Afganistán e Irak. Nace la propaganda del miedo que se utiliza hasta la actualidad y en la que cada día los enemigos se trasladan dependiendo de los intereses propios de los mandatarios estadounidenses. (Eriksson & Norman, 2011).

Ahora desde 2017 se presenta un nuevo fenómeno gracias a las nuevas formas de comunicación, la hiperconectividad e hiperrealidad, que permiten que esta sea más amplia y así mismo más compleja. Redes sociales como Twitter y Facebook mandan la parada en asuntos de política nacional e internacional, partiendo de las relaciones planteadas por el actual presidente Donald Trump y su relación con los mandatarios del mundo vía Twitter. (Hern, 2017).

De esta forma y teniendo en cuenta cómo se ha desarrollado la propaganda política en los Estados Unidos, desde formas simples como los panfletos para la guerra de Independencia, pasando por los posters, caricaturas y radio difusiones de la Segunda Guerra Mundial; llegando a la Guerra de Afganistán y el uso del *Choque de Civilizaciones* hasta llegar a las redes sociales y todas las propagandas condensadas y exaltadas; los videojuegos aparecen como otra de estas expresiones de propaganda política, pero, ¿qué técnica de la propaganda política es empleada por medio de los videojuegos?

2.3. PODER BLANDO Y PSICOPODER ESTADOUNIDENSE

"The role of the media in contemporary politics forces us to ask what kind of a world and what kind of a society we want to live in, and in particular in what sense of democracy?"
Noam Chomsky (1997)

El poder blando definido por Joseph Nye (2004) a partir de "*obtener que los demás deseen los resultados que usted desea"* se utiliza a lo largo de la historia en diversas situaciones relacionadas con tensiones políticas de múltiples índoles, creando una forma de diplomacia basada en las expresiones culturales de un Estado a otro. A continuación, se

describen ejemplos destacables del uso del poder blando y sus resultados históricos para dimensionar al lector la importancia de esta herramienta de las relaciones internacionales.

El primer ejemplo es la visita del papa Juan Pablo II a su natal Polonia en el año de 1979. Esta visita la hace durante el auge del comunismo en Polonia, lugar en el cual se ha prohibido las expresiones religiosas basados en el principio expuesto por Karl Marx: "*La miseria religiosa es, al mismo tiempo, la expresión de la miseria real y la protesta contra la miseria real. La religión es el suspiro de la criatura atormentada, el alma de un mundo desalmado, y también es el espíritu de situaciones carentes de espíritu. La religión es el opio del pueblo."* (Marx, 2005).

Teniendo en cuenta este contexto de la Polonia soviética, la visita del Papa por un lado era sorpresiva, y por otro, significaba un desafío general a las políticas soviéticas. Sin embargo, el Papa Juan Pablo II visitó a su país el 3 de junio de 1979 iniciando la visita de un pontífice a Europa Occidental en la plaza Victoria de Varsovia, congregando a más de 200.000 fieles. Esto significa un nuevo comienzo de las relaciones entre el Vaticano y Polonia que a finales del año siguiente realiza un golpe de Estado a URSS, implantando la Tercera República Polaca. Este es un claro ejemplo del uso del poder blando, ya que con un simple acto diplomático se terminaron por afianzar estructuras de pensamiento colectivas dentro del pueblo polaco que, aun inmersos dentro de la lógica del comunismo soviético, no permitieron dejarla a un lado, dando como resultado nuevas formas diplomáticas de unión entre Estados. (Walter, J.M., 2009).

Otro ejemplo es durante 2004 en plena guerra de Afganistán e Irak, en donde el país norteamericano envía la primera señal satelital para el mundo árabe en sus diversos idiomas por medio del canal *Alhurra*, en el que se dan noticias y contenido generado por Estados

Unidos, creando una inflexión en el desarrollo de la diplomacia pública del país norteamericano, significando que la mayor organización de noticias del mundo árabe tenga sede en Virginia (E.E.U.U.). Por otra parte, se crea un público radiodifusor joven cuyo principal contenido son noticias ligeras y música estadounidense, este es el caso de *Radio Sawa* para el público árabe y *Radio Farda* para el público persa, dando como resultado una participación en el mercado de sus regiones. (Walter, J.M., 2009).

Estos dos ejemplos dan forma al empleo directo del poder blando, sin mencionar ejemplos en China, Rusia, Francia, Alemania, Japón, Italia, Corea del Sur, Reino Unido, entre otros países, que a lo largo de la historia han reforzado sus instituciones por medio del "*obtener que los demás deseen los resultados que usted desea".* (Nye, 2004).

Así mismo, el poder blando se ve en los videojuegos y en su contenido directo, ya que dentro de sus narrativas internas, se crean una serie de discursos simbólicos que terminan por dar como gran protagonista a los Estados Unidos de Norteamérica. Para aterrizar un poco a un plano material, es importante tener en cuenta ciertos ejemplos que permiten ilustrar cómo existe un uso historiográfico imperialista y por ende histórico dentro de los videojuegos. Para ello, se explican brevemente ejemplos comparativos de lugares que hicieron parte de diferentes acontecimientos históricos estadounidenses que, gracias a la magia de la tecnología, han sido recreados en videojuegos.

Dichos lugares son conocidos bajo el nombre de *landmarks* (puntos destacados), es decir, son lugares que se les asocia con un acontecimiento importante para los estadounidenses que se toman como ejes en los que la propaganda política se enfoca en enaltecer para el jugador la importancia y/o relevancia del lugar y su contexto particular.

Para empezar, en el juego de vídeo *L.A. Noire* (2011), se relata la vida en tercera persona de un detective policial entre los años de 1940 – 1950, centrado específicamente en 1947. A lo largo del juego, se presenta que el protagonista resuelve casos policiales en la ciudad de Los Ángeles, pero al mismo tiempo, tiene recuerdos de su pasado como militar condecorado de la Segunda Guerra Mundial. A parte de resolver los casos del detective, el jugador tiene la oportunidad de encontrar 30 *landmarks*, 50 referencias a películas de esta temporalidad y 90 automóviles representativos.

La forma en la que se recrean todos estos escenarios se realiza por medio de la extensiva investigación sobre las fotos de Robert Earl Spence, quien tiene más de 100,000 fotografías que relatan el crecimiento de California y la costa Occidental norteamericana. Así mismo, a lo largo de este videojuego, se representa una fuerte crítica hacia la corrupción policial y la ola de crímenes que azotó a Los Ángeles durante la época. (Bernstein & Nosowitz, 2011).

De esta forma, *L.A. Noire* se presenta como un caso de representación de la memoria y la historia de lo que es esta parte de los Estados Unidos, así mismo como el papel que llevan consigo personas como el detective Cole Phelps, que después de tener traumas de guerra, se ven enaltecidos y llevados a cargos públicos sin antes realizarles las pruebas psicológicas para volver a insertarse en la sociedad de la postguerra. Así, a partir de un caso específico, se relatan las problemáticas de la sociedad de la postguerra, pero, ante todo, mostrando el papel de los héroes de guerra y su deber con el país que no se termina cuando termina la guerra.

Al mismo tiempo, es importante resaltar los lugares emblemáticos que se reconstruyen en el juego, como es el caso de la biblioteca pública de Los Ángeles y el edificio Circa. (Bernstein & Nosowitz, 2011).

Circa 1940 image of city hall in *LA Noire*. | Credit: The Spence Collection, the Benjamin and Gladys Thomas Air Photo Archives at UCLA, Department of Geography.

Ilustración 9 Edificio Circa en LA Noire vs Fotografía del mismo edificio en 1940

Ilustración 10 Fotografía de la Biblioteca Pública de Los Ángeles vs Mismo edificio en LA Noire

Finalmente, se pueden encontrar monumentos con un contenido político más directo de lo que se podría evidenciar en los casos anteriores, este es el caso de *La Estatua de la Felicidad*, alegoría de la *Estatua de la Libertad*, recreada en *Grand Theft Auto IV*. Según la información en el manual del juego, esta gran estatua es dada como regalo de los franceses en 1886 para Liberty City en conmemoración de los 100 años que Estados Unidos está libre de comida y ortografía británica. (Liberty City Guidebook, 2008).

La estatua es de color verde asentada sobre un pedestal de piedra, que a su vez se encuentra sobre una base en forma de estrella con siete picos en la mitad de la isla. Tiene una corona con siete picos que simbolizan, al igual que en la *Estatua de la Libertad* los

siete continentes y mares; así mismo, la corona tiene las mismas veinticinco ventanas en donde cada ventana representa las gemas encontradas sobre la tierra, además de los rayos del cielo que brillan sobre el mundo. Finalmente, la estatua se encuentra mirando hacia el norte. (Bell & Abrams, 1984).

Este es uno de los ejemplos más potentes y críticos que se pueden encontrar de propaganda política en videojuegos, ya que no solo porque la estatua representa a la verdadera *Estatua de la Libertad*, sino porque para entender lo que representa hay que acercarse un poco más a ella, se notará que tiene la cara de la ex secretaria de Estado Hillary Clinton que, en vez de sostener la llama de la libertad, sostiene una taza de café. Aquí, en este punto, es donde la realidad y los videojuegos convergen en instancias de crítica política.

La referencia a estas dos particularidades se encuentra unida a la *controversia del Café Caliente*, hecha por usuarios que en una entrega anterior de la saga de Grand Theft Auto, en donde denunciaron que el juego contenía minijuegos con contenido sexualmente explícitos bajo el código de *Café Caliente*. (BBC, 2005). A raíz de este escándalo, la senadora Hilary Clinton denunció ante el gobierno y demandó que la Comisión Federal de Comercio de Estados Unidos descubriese quién es el responsable de colocar ese contenido dentro del videojuego, a lo que la compañía Rockstar (creadora del juego) niega ser responsable y culpa a piratas informáticos. (BBC, 2005).

Con el incidente anterior, las demás compañías y usuarios empezaron un debate sobre las reglas en las que se exigen regulaciones para cada uno de los videojuegos, ya que el contenido en el que se presenta el contenido sexual era un contenido descargable por

aparte del juego principal, por esta razón, el debate se extendió a el contenido complementario de los videojuegos y su regulación. (BBC, 2005).

De esta forma, un elemento que parecería a simple vista jocoso y curioso termina por representar la realidad política del control que se busca ejercer sobre el contenido que se maneja dentro de los videojuegos, así mismo sobre las reglas morales que deben existir dentro de los mismos y la regulación de la edad en la que se debe acceder a ciertos contenidos. Pero, aquí no termina la peculiaridad de esta dama, la estatua tiene en su mano derecha una tablilla cuya inscripción recita:

> Envíanos sus más brillantes, los más listos, los más inteligentes,
> Anhelando respirar libremente y sometiéndose a nuestra autoridad,
> Míranos engañarlos para que limpien los traseros de gente rica,
> Mientras los convencemos de que es la tierra de las oportunidades.
> -JULIOIVMDCCLXXVI

Esta aseveración se entiende como la gran crítica que se le hace a lo largo del juego al ideal del *Sueño americano*, ya que dicho sueño, resulta convirtiéndose en explotación de inmigrantes que llegan a esa tierra en busca de nuevas oportunidades, pero que muchas veces se ven expuestos a condiciones de trabajo deplorable bajo la xenofobia de un país que es construido por inmigrantes y que hoy en día, termina por expulsarlos de la tierra de las oportunidades, citando al manual del mismo juego *Un regalo de los franceses al final del siglo XIX, este lugar icónico evoca la mezcla agridulce entre patriotismo y xenofobia.* (Liberty City Guidebook, 2008).

Estatua de la Felicidad

Estatua de la Libertad

Ilustración 11 Estatua de la Felicidad junto a la Estatua de la Libertad

Por otra parte, el psicopoder aparece como un arma más dentro de las lógicas neoliberalistas y expresión de la propaganda política, se enfoca en el ejercer control y poder de una forma más efectiva de lo que antes se haya podido ver. Esto lo explica el filósofo Byung Chul-Han (2015) ya que el psicopoder aparece como un nuevo proyecto libre, cuya principal característica es la constante creación, replantación y reinvención de este, ya que el explotador resulta ser el mismo sujeto sin la necesidad de alguien por encima de él.

En consecuencia, en una sola persona se condensan los papeles de explotado y explotador, dando como resultado que cada una de las personas que hacen parte de la sociedad actual que viven en una constante autoexplotación basada en la esclavitud del capital, en donde el principal objetivo es la acaparación y reproducción del capital mismo. Por ello, dentro de esta lógica de productividad ilimitada incentivada por medio de intentos sociales de mantenerse activo (como lo es la motivación, la competitividad y la optimización), la sociedad entra en un círculo vicioso de autoexplotación y autoexigencia que solamente tiene como resultado enfermedades tales como la depresión o la ansiedad. (Han, 2015).

Así, este tipo de poder creado por el mismo régimen neoliberal hace parte del sujeto expresado silenciosamente, dominado, creando dependencias, ajustando a la psique en vez de lograr disciplinarla y cambiando la libertad por una idea de libre elección que será una dependencia a la tecnología por medio del placer. (Han, 2015).

En el neoliberalismo ya no hay cabida para la biopolítica, ya que esta representa una forma de gobierno enfocada a la sociedad de la disciplina, basada en una serie de normas para llegar a la dominación de todos los sentidos. La psicopolítica explica Han (2015) del neoliberalismo tiene como foco principal el controlar la psique de las sociedades bajo un velo de aparente libertad, basado en ideas como la de George Orwell con el Gran Hermano, ya que se vive en una sociedad en la que el sentirse vigilado pasa a un segundo plano. Por esta razón, el plano digital permite la vigilancia por medio de todos los ángulos hasta llegar a trabajar con las emociones, ruta vital para la influencia en el accionar cotidiano.

Por otra parte, se presenta que el capitalismo expresa también por medio de las emociones, explotando emociones dinámicas, situacionales y performativas. Por ello, se vive de la venta de significados y emociones, es decir, no el valor de uso, sino el valor emotivo o de culto es constitutivo para la economía del consumo. La producción inmaterial de las emociones adquiere en el neoliberalismo mucha más importancia, ya que la emoción se convierte en medio de producción, teniendo en cuenta que las emociones resultan por ser un recurso para el incremento de la productividad y del rendimiento. (Han, 2015).

De esta forma, se concluye que en la actualidad no se consumen cosas, se consumen emociones, ya que las cosas no se pueden consumir infinitamente, en tanto que las emociones sí ya que las emociones se despliegan más allá del valor de uso, creando así un consumo de carácter infinito. (Han, 2015).

Al mismo tiempo, con el mercado de las emociones, se encuentra otra cara en donde la ludificación aparece como una forma de generar productividad; el capitalismo de la emoción se apropia del juego ya que el juego emocionaliza el trabajo y genera una mayor motivación. Lo anterior, hace referencia a que un jugador muestra una mayor iniciativa que un actor meramente racional o funcional. (Han, 2015).

De esta forma, la dimensión del juego pertenece a una temporalidad en la que se vive una serie de gratificaciones inmediatas y experiencias directas de éxito, expresadas por medio de la explotación del *homo ludens*, ya que mientras se juega se está sometiendo a la dominación, corriendo paralelamente con la comercialización que, además, resulta por ser liberado del proceso del trabajo y de la producción de lujo, entendido este último como una necesidad de ser libre de necesidad. A pesar de esto, la ludificación como medio de producción elimina inmediatamente el potencial emancipador que produce el juego, ya que el juego posibilita un uso diferente de las cosas porque las libera de la teología y la teleología del capital. (Han, 2015).

Teniendo en cuenta lo recitado anteriormente, resulta este el punto perfecto para mostrar cómo el mercado de las emociones y de la ludificación no es algo alejado de la realidad actual, introduciendo de esta forma a los videojuegos como la condensación del imperialismo estadounidense, entendido por medio de la propaganda política, expresado por medio del poder blando y potenciado por la psicopolítica.

CAPÍTULO III – LOS VFIDEOJUEGOS COMO FUENTE PARA LA HISTORIA

3.1. LAS FUENTES

El juego se aparta de la vida corriente
por lugar y por su duración.
Su "estar encerrado en sí mismo".
Johan Huizinga (Huizinga, 2007)

A lo largo de la historia, existen diferentes prácticas en sociedad que nos configuran como seres humanos, pero hay una en particular que se destaca por su importancia desde los primeros años hasta la vejez, esta práctica es la del juego. La idea de jugar va más allá que algo meramente lúdico, por medio del juego desde temprana edad, se crean formas de interacción social, creación de símbolos que se recrearán en diferentes niveles desde la infancia hasta los últimos días de vida. (Huizinga, 2007).

El juego es estructural a las sociedades, ya que se adapta a los modelos en cada época, por esta razón y con la ayuda de las nuevas tecnologías, el espacio de juego y los juegos en sí mismos se han transformado, llegando a teléfonos celulares, consolas de videojuegos, computadores y tablets. De esta forma, uno de los usos de la tecnología es mantener esta práctica lúdica dentro de la sociedad actual, permitiendo que se pueda jugar en cualquier lugar sin la necesidad de estar rodeado de personas en un espacio físico, ya que este espacio pasa a ser parte de la virtualidad. (García, 2012).

Para empezar a entender las fuentes utilizadas para esta investigación, es pertinente aclarar cómo el juego ha sido parte de la sociedad a lo largo de la historia como un fenómeno cultural y estructural que llega hasta nuestros días, expresado por medio de los videojuegos, siendo estos últimos una fuente que se puede trabajar desde diversos puntos de análisis y, en este particular caso, se realiza desde el punto de vista de la historia.

Una de las conductas que poseemos como humanos es el poder crear una memoria en torno a prácticas o hechos que son determinantes en el imaginario social de un pueblo. Este imaginario colectivo, se termina por transformar a lo largo del tiempo, pero se mantiene de una u otra forma, acoplándose a la sociedad que la esté viviendo; teniendo como resultado

básico, un procesamiento de ideales culturales estructurales de larga duración. (Le Goff, 1978).

Teniendo en cuenta esto, el juego aparece como una estructura de larga duración entre las sociedades y un grado de la cultura que se traduce en sí misma como un carácter de juego. Introduciendo a los estudios de Johan Huizinga (2007), el juego es más viejo que nuestra concepción de lo que es la cultura, la cual, tiene diferentes definiciones y variables independiente de donde se tome. Por ello, Huizinga explica que el juego dentro de la cultura tiene una función llena de sentidos: todo juego significa algo y, al estar lleno de sentidos y significados, se presencia un elemento inmaterial dentro del juego en sí mismo. Así pues, el juego resulta por ser una actividad esencial para la vida humana y tiene como objetivo principal el ser una forma de actividad, llena de sentido y que tiene una función social.

Ahora, es importante entender que el juego se desarrolla durante el tiempo de ocio, es libre, es una expresión de la libertad, cada persona puede jugar como le plazca, ya sea solo o dentro de un contexto social; es una forma de escape de la vida a una esfera temporal de actividad propia. (Huizinga, 2007). El juego dentro de la sociedad actual transmuta a niveles tecnológicos en donde, dentro de la hiperconexión, la hiperrealidad ofrece un lugar de ocio propicio para el juego, proporcionando el escape a otra realidad que está en los videojuegos, inmersos dentro de las dinámicas políticas de la vida. (Cabañes, 2012). Al mismo tiempo, esta forma de entretenimiento tiene una parte popular y una élite, esto lo explica François Dosse (2007) en dos dimensiones: una económica y otra mental.

La dimensión económica se expresa por medio de un muro económico, ya que las personas que tienen un poder adquisitivo pueden acceder a toda la variedad que ofrecen las

compañías de videojuegos; en tanto que dentro del sector popular no se puede adquirir la misma variedad, ya que el muro se representa en los altos precios para obtener las consolas, videojuegos y accesorios. (Dosse, 2007). Ahora, la dimensión mental se representa en dos secciones, la élite es quien provee de contenido a los videojuegos, pero quienes mantienen a las compañías es la parte popular, ya que, si no triunfan en el estamento más grande de la sociedad, no se mantienen dentro de un mercado. De esta forma, lo popular resulta por exponer, lo que llama Fernand Braudel la larga duración, en tanto que lo que aporta la élite a la cultura es algo de mediana o corta duración. (Dosse, 2007).

Teniendo en cuenta que el acto de jugar posee un alto contenido simbólico, los videojuegos se encuentran inmersos directamente política y socialmente dentro de las dinámicas que nos envuelven en la cotidianidad. El jugar es una herramienta fundamental para la creación simbólica de los seres humanos, ya que permite que se cree una comunicación por medio de sentidos. Al hacer uso de estos sentidos, se crean nuevas relaciones de construir, analizar y manipular símbolos complejos; para interpretar y extraer la información de los datos obtenidos por medio de sentidos, por la aprehensión directa de la realidad, teniendo una serie de esquemas interpretativos que representan el dominio del objeto final. (Bourdieu, 2000).

Así pues, los videojuegos son un canal de creación simbólica de ideologías con un significado general ambiguo y cambiante, sujeto al criterio de quienes ejercen un poder cultural, es decir, aquellos individuos que poseen el capital simbólico, de tal forma que dentro del orden simbólico que ya ha trascendido a una realidad, existe una estructura independiente desde el mismo momento en el que es creada, es decir que el universo de lo simbólico termina por ser un producto del discurso. (Bourdieu, 2000).

Este discurso está sustentado bajo un sistema de interpretación particular proporcionado por cada sociedad existente, en donde hay una parte de esta sociedad que posee el capital simbólico, expresado por medio de la creación de realidades económicas, políticas, sociales y culturales; todas ellas fundamentadas por actos de conocimiento y reconocimiento de las estructuras simbólicas. Por esta razón, cuando se busca comprender la realidad humana en un marco simbólico, se busca comprender las transformaciones políticas, económicas, culturales y sociales que se encuentran supeditadas y subordinadas al campo simbólico, para así poder buscar una posibilidad de cambio por medio del entendimiento de su estructura interna y modificable. (Bourdieu, 2000)

Todo aquello que constituye el universo simbólico está creado sobre unas ruinas simbólicas precedentes, utilizadas para la comprensión de significantes colectivamente disponibles, es decir, los significados tienen una estructura para llegar a su entendimiento, se debe deconstruir las significaciones actuales, para poder crear nuevos significados. Este es un proceso complejo, quienes deseen hacer este cambio están plagados de significaciones preestablecidas; por ello, si los significados colectivos ya se encuentran predeterminados y sus simbolismos hacen parte de la configuración individual, se terminaría por entrar a un eterno solipsismo. La forma de abordar el universo simbólico termina por ser un espacio transicional, es decir, un espacio ubicado entre ambos mundos simbólicos: el mundo simbólico privado y el mundo simbólico social; este punto medio termina por representarse en el juego. (Castoriadis, 1983).

Así pues, con base en la búsqueda interna del universo simbólico dentro de los videojuegos, la idea central del uso de estas fuentes es el dar cuenta acerca de un fenómeno que no se suele apreciar a simple vista, este fenómeno es entendido como el consumo de

imperialismo cultural con contenidos históricos estadounidenses en los videojuegos. Este imperialismo, cultural e histórico es la utilización de los videojuegos como herramientas simbólicas de propagación de ideas políticas por medio del mundo didáctico que ofrecen. (Aarseth, 1997).

Según Espen Aarseth (1997), los videojuegos desde el marco cultural se comportan como "fábricas de signos" que, a diferencia de los signos "tradicionales" con diversas interpretaciones, como lo explicaba Pierre Bordieu (2000), los signos que se presentan dentro de los videojuegos poseen múltiples manipulaciones posibles; esto quiere decir que, cualquier punto de un juego por sí mismo es polisémico y abierto a la interpretación.

Aterrizando todo este contenido descrito desde el espacio de juego como parte de la larga duración, cuya parte interna se compone de sentidos y significados, desarrollada dentro del espacio de ocio con libertad de expresión como un escape a la realidad, con una creación simbólica y dimensiones económicas y mentales, acompañadas de una dicotomía entre la élite y lo popular, este canal de creación simbólica de diversa interpretación de signos e ideologías que son los videojuegos, se utilizan como fuentes primarias de estudio histórico a partir de una sección de cincuenta y seis posibles videojuegos, en donde se selecciona una muestra de cuatro videojuegos en total.

Las principales razones por las cuales se decidió realizar el estudio sobre estos cuatro videojuegos dentro de los cincuenta y seis encontrados se divide, como se mencionó en la introducción, a cuatro principales razones: La primera de ellas, es que se nota que existen una serie de temáticas repetitivas dentro de la historia interna desarrollada en el videojuego en lo que respecta a la época en la que transcurre el tiempo, es decir, existen numerosos juegos sobre: Guerra de Secesión, Primera Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial,

Guerra de Afganistán, Guerra de Irak, etc., por ello, se escogen cuatro videojuegos que se creen que poseen contenidos imperialistas culturales históricos estadounidenses, y que además, fueron comercializados y jugados tanto en Estados Unidos como en Colombia.

La segunda razón, se relaciona a que estos videojuegos, aparte de ser distribuidos en Colombia, tienen un gran eco a nivel mundial, lo que ayuda a entender el impacto general dentro de la comunidad de jugadores que consumen este tipo de contenido histórico imperialista cultural estadounidense; este punto en particular se desarrolla en el apartado 4.1. del Capítulo IV, ya que para poder explicar que estos juegos fueron los más jugados y comprados dentro de Colombia, se realiza una encuesta a doscientos quince jugadores de diferentes partes del país cuya residencia actual se ubica en la ciudad de Bogotá.

La tercera razón por la que se utilizan estos cuatro videojuegos, es porque representan momentos coyunturales en la historia de los Estados Unidos de América, ya que dentro de los cuatro juegos seleccionados, cuatro de ellos solamente proporcionan una perspectiva histórica representada en el personaje estadounidense en: el viejo oeste[4], la Segunda Guerra Mundial[5], la guerra de Afganistán[6]; el cuarto caso es especial, ya que no solamente se proporciona la visión de los estadounidenses durante la guerra de Independencia[7], sino que también se muestra la perspectiva de los nativos americanos y de los británicos. La cuarta y última razón se explica en el siguiente apartado.

[4] Red Dead Redemption (2010)
[5] Call of Duty World War II (2017)
[6] Medal of Honor (2010)
[7] Assassin's Creed III (2012)

3.2. VIDEOJUEGOS, PRESIDENTES Y SECRETARIOS DE DEFENSA ESTADOUNIDENSES

La cuarta razón se basa en la argumentación de Corey Mead (2013), que explica cómo el gobierno estadounidense utiliza la tecnología dentro de los videojuegos para entrenar soldados, tratar a veteranos de guerra y crear nuevos reclutas, por medio de la comercialización de juegos de guerra subsidiados por el cuerpo militar estadounidense, permitiendo así que se entrenen a los soldados dentro de las limitaciones de los presupuestos a la defensa disminuidos y, así mismo, se enlisten nuevos soldados para la guerra. (Mead, 2013).

Teniendo en cuenta esta hipótesis, para poder crearla, es necesario notar que cada uno de estos juegos se lanzan entre 2010 – 2017. Dentro de esta temporalidad, el gobierno de Estados Unidos tiene tres periodos de dos mandatarios: Barack Obama (2009 – 2013 – 2017) y Donald Trump (2017 – 2020). Dentro de cada gobierno existen cinco Secretarios de Defensa: Robert Gates (2006- 2011), León Panetta (2011 – 2013), Chuck Hagel (2013 – 2015), Ashton Carter (2015 – 2017) y James Mattis (2017 – 2018). Cada uno de estos Secretarios de Defensa recibieron presupuestos diferentes, ya que responden a la coyuntura que vive el país y la forma en la que se gestiona la defensa nacional, en lo que se incluye el gasto militar del país. Sin embargo, solo se retoman los presupuestos de dos secretarios de defensa, León Panetta (2011 – 2013) y James Mattis (2017 – 2018), ya que es durante estos dos gobiernos que se encuentran los lanzamientos de los videojuegos utilizados en la investigación.

En el caso de León Panetta (2011-2013) recibe en 2012 un presupuesto de $684.68 mil millones de dólares y deja el cargo en 2013 con un total de $639.704 mil millones de

dólares, debido al corte de presupuesto que coincide con la retirada de tropas de Afganistán e Iraq. En tanto que, James Mattis cuenta con un presupuesto de $605.803 mil millones de dólares en 2017 (Banco Mundial, 2018).

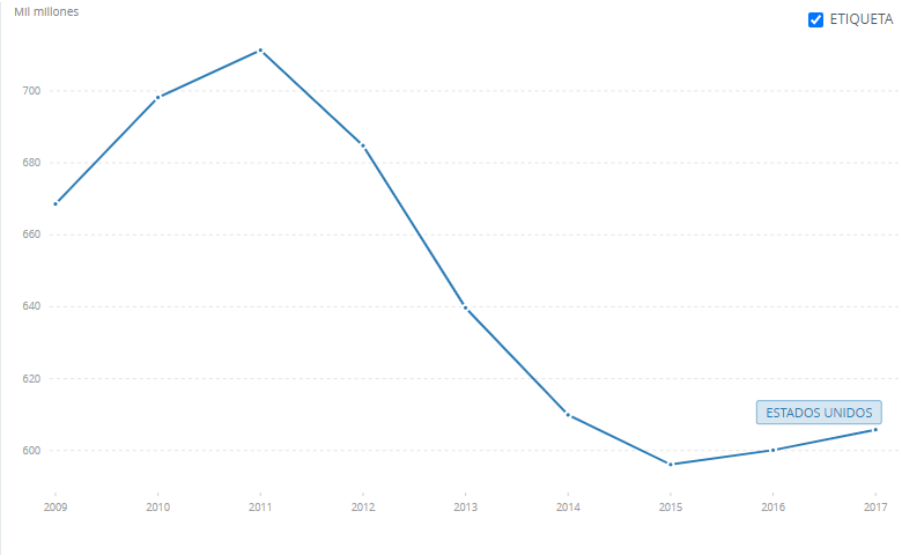


Ilustración 12 Tabla del Presupuesto del Gasto Militar entre 2010-2017

Teniendo en cuenta este presupuesto dado a los secretarios de defensa entre 2010 y 2017, los cuatro juegos que se utilizan como fuentes primarias para la investigación, se tiene una primera hipótesis basada en los argumentos de Corey Mead (2013), en donde se puede realizar un paralelo con la cantidad de juegos que fueron lanzados durante el tiempo en el que hubo una bonanza del presupuesto, ya que a comienzos del siglo XXI durante los mejores presupuestos entre 2001 – 2011[8] se lanzan treinta y cuatro videojuegos, para que

[8] Periodos en los que se tiene un presupuesto en 2001 de $312.473 mil millones de dólares hasta 2011 con $711,338 mil millones de dólares, representando el periodo en el que se le otorga más cantidad de dinero a los secretarios de defensa en la historia de Estados Unidos, entre los que se encuentra Donald Rumsfeld y Robert Gates ambos bajo el mandato de George W. Bush, debido a que durante esos mandatos se estaba librando las guerras en Afganistán e Iraq.

finalmente, en el periodo de baja de presupuesto entre 2010 – 2017 solamente se lanzan once videojuegos, periodo en el cual se sitúa la presente investigación.

La cantidad de juegos producidos versus la cantidad de dinero que se le proporciona al secretario de defensa, concuerda con que la mayor cantidad de videojuegos producidos entre 2001-2010 responden a que se tenía un mayor presupuesto, debido a las guerras en Iraq y Afganistán, en donde el principal objetivo era salir victoriosos de estos territorios y, para ello, era necesario tener la suficiente cantidad de soldados, es decir, una mayor cantidad de enlistados, por ello, es que existe una saturación en la cantidad de juegos con este contenido; en tanto que, en el periodo entre 2010- 2017, las temáticas se enfocan a los valores básicos del ser un ciudadano estadounidense en diferentes épocas.

Esta primera hipótesis también explicaría que el presupuesto de defensa estadounidense se puede relacionar con la producción propagandística del mismo Estado, ya que entre 2001 y 2011 empiezan y concluyen las guerras en Afganistán e Iraq, tiempo en el cual, se tienen una mayor cantidad de juegos con contenidos referentes a estas guerras, en donde el último lanzamiento es *Medal of Honor* (2010), mientras que, entre 2010 y 2017 no hay conflictos internacionales activos significativos con Estados Unidos, por ello, durante esta temporalidad se encuentran referencias históricas más distantes en el tiempo, como lo es la expansión hacia México en el *Red Dead Redemption* (2010), la guerra de Independencia en el *Assassin's Creed III* (2012) y la Segunda Guerra Mundial en el *Call of Duty World War II* (2017).

Cabe resaltar que como se explicó en la *Ilustración 3 Tabla de Ventas de Consolas y Videojuegos utilizados como fuentes para el desarrollo de la Tesis* (Pág. 21), la demanda por parte del público en 2010 con el videojuego de *Medal of Honor*, es la más baja de los

tres restantes videojuegos, bajo esta información se lanza la segunda hipótesis ya que durante la década entre 2001-2011, la mayoría de los videojuegos que se encuentran tienen la temática de la guerra de Afganistán e Iraq, ya que se encuentra en la preselección de cincuenta y seis videojuegos que, treinta y cuatro de ellos que se lanzaron entre el periodo de 2001-2011, ocho son sobre la guerra de Iraq y trece sobre la guerra en Afganistán; así, la hipótesis explicaría que dentro del público ya existía una saturación sobre el tema, porque fue un hecho parte de la cotidianidad de la prensa durante el tiempo que se llevaron a cabo ambas guerras, por ello, se podría explicar que esta fue la razón por la cual las ventas no lograron ser significantes.

Así mismo, se explicaría la razón de por qué los lanzamientos durante 2010 – 2017 responden a una lógica temporal mucho más lejana, ya que siguiendo la segunda hipótesis en la que los jugadores se encuentran saturados sobre temas de guerra en Iraq y Afganistán con escenarios similares, lugares e historias como las que se muestran en los videojuegos de *Red Dead Redemption* (2010), *Assassin's Creed III* (2012) y *Call of Duty World War II* (2017), resultan por ser refrescantes al público, ya que al no tener una cercanía temporal como la que se tenía con las guerras de Afganistán e Iraq, se permite dar rienda suelta a la imaginación de estos diferentes pasados, sin dejar de lado los principales ideales estadounidenses, este último punto se explicará con mayor profundidad en las siguientes secciones.

3.3. METODOLOGÍA
3.3.1 ANÁLISIS FÍLMICO

Según Jaques Aumont y Michel Marie (Aumont, Marie, 1990), para realizar un análisis de un filme, que en este caso se aplica a los videojuegos, se parte del método general de análisis de films que se divide en tres enfoques:

1. *Análisis de filme* a partir del texto, es decir, un enfoque estructural. Partiendo de los estudios realizados por Ferdinand de Saussure, se incluye el estudio de los signos y la semiosis, la indicación, designación, semejanza, analogía, metáfora, simbolismo, significación y comunicación. Así mismo, se debe tener en cuenta la semántica entre los signos y aquello a lo que estos signos se refieren. Al mismo tiempo, la sintáctica, siendo esta la relación entre los signos dentro de estructuras formales. Finalmente, la pragmática entendida como la relación entre signos y los agentes que usan signos.

2. *Análisis de imagen y sonido*, es decir, el enfoque que une los tres niveles de análisis propuestos por Erwin Panofsky que, se aplica a la dimensión sonora de las imágenes en movimiento. Teniendo en cuenta que este tipo de análisis deriva de una imagen única y se encuentra ligada a las técnicas de producción cinematográfica, exige una comprensión sutil sobre elementos técnicos del cine.

En palabras de Carlo Ginzburg (Ginzburg, 1989), el conocimiento del icónologo es el de estudiar la historia en general, ya que de esta forma establece la interdisciplinariedad como parte básica de su deber. Por esta razón, la iconología es aquel método de investigación historiográfico que se presenta paralelo al estudio de la semiótica, ya que comprende a la historia por medio de las formas icónicas representadas en imágenes

pictóricas en diversos períodos y culturas, partiendo de la relación entre documentos e imágenes. (Montero Rodríguez, 2016).

A pesar de que existen diferentes autores que han profundizado en el estudio de la metodología de análisis iconográfico, para la presente investigación se utiliza el método propuesto por Erwin Panofsky (1992) que se divide en tres etapas:

1. *El análisis preiconográfico,* entendido como el significado fáctico y expresivo, es decir, es la etapa en donde se estudia la imagen de manera descriptiva. En este punto, Panofsky plantea que se debe realizar una práctica enfocada en reconocer o describir objetos o hechos.

2. *El análisis iconográfico,* entendido como secundario o convencional. Aquí, se enfoca en el asunto construido por medio de las imágenes, las historias o las alegorías que se encuentren en la imagen.

3. El *análisis iconológico,* entendido como el significado intrínseco o de contenido, es decir, el estudio a profundidad de la imagen y su relación con los valores simbólicos. Finalmente, en este punto, se busca realizar una contextualización de la obra pictórica por medio de un proceso interpretativo.

3. Finalmente, a partir del enfoque histórico se puede dar cuenta de lo que expresa Peter Burke (2005), en el momento en el que se referencia al cine como una fuente de la historia, ya que las cintas filmográficas sirven de testimonios sobre acontecimientos históricos.

Al mismo tiempo, dentro de este enfoque se realiza una búsqueda de quiénes dirigen las películas (en este caso, las productoras, directoras y desarrolladoras de los videojuegos),

la exactitud del escenario histórico, los iconotextos que muestran mensajes grabados para ayudar al espectador o influir en él a la hora de interpretar las imágenes, ubicados en el título de la película (o juego), que influye en las expectativas del público antes incluso de contemplar una sola imagen. (Burke, 2005). En consecuencia, se da la historiofotía, definida como la representación de la historia y de nuestras ideas en torno a ella, a través de imágenes visuales y de un discurso fílmico, siendo este complemento de la historiografía. (Burke, 2005).

3.3.2. METODOLOGÍA APLICADA A LOS VIDEOJUEGOS

Para esta investigación, no solamente es necesario aproximarse a la fuente por medio del análisis fílmico como se observa en el anterior apartado, sino que se utilizan diferentes fuentes para complementar el análisis final, ya que el universo de los videojuegos no se detiene en la materialidad del juego y su reproducción sino que por el contrario, se alimenta de diferentes espacios que enriquecen la experiencia de juego.

Entre estos espacios se encuentran las transmisiones (o *streams* como se les llama popularmente), los foros de discusión (en donde participan diferentes clases de jugadores que comparten preguntas, trucos, descubrimientos, etc., sobre el juego), las enciclopedias (creadas comunalmente entre los jugadores sobre los datos que se encuentra dentro del juego) y la información oficial de las desarrolladoras de cada uno de los videojuegos.

3.3.2.1 DIFICULTADES DE JUGAR E INVESTIGAR

Para empezar con la descripción metodológica, es importante resaltar que en una primera instancia se piensa en jugar estos videojuegos, aplicando los principios explicados por el análisis fílmico, sin embargo, esto comprende una serie de dificultades, ya que cuando se está jugando hay que tener varios factores en cuenta: el primero de ellos es que dos de los juegos escogidos son de mundo abierto (*Assassins Creed* y *Red Dead Redemption)*, esto quiere decir que no se sigue nada más una historia principal, sino que se puede explorar el entorno del juego a profundidad, lo que implica una mayor cantidad de tiempo invertido en desplazamientos entre los diferentes puntos para realizar las misiones de la historia principal, ya que no siempre la historia se reanuda en el mismo punto.

En ambos juegos, es importante tener en cuenta que los desarrolladores invierten su trabajo en hacer con la mayor "exactitud" histórica los escenarios del juego, lo que incluye los medios de transporte de sus respectivas épocas (1754 y 1910) por ello, los desplazamientos durante ambos momentos se realizan a caballo, a pie, en barco o en tren. Sin embargo, a pesar de tener la opción del tren en 1910, no es un medio de transporte permitido en el transcurrir del juego fuera de las misiones de la historia principal, lo que hace que el jugador solamente se pueda desplazar a caballo o a pie.

Lo anterior, teniendo en cuenta que se busca tener una experiencia lo más cercana a la "realidad" de la época, implica que el desplazamiento se vea sujeto a dos principales obstáculos: el primero de ellos es poseer un caballo, ya que en el caso del *Red Dead Redemption* el caballo puede morir o ser robado, lo que hace que solamente se pueda desplazar a pie, y, el segundo obstáculo es que el caballo al ser un animal y no una máquina se cansa, por ello no se puede andar a una velocidad constante porque se deben hacer paradas periódicas ya que el caballo puede patear al jugador por el cansancio.

Por estas razones, toma mucho tiempo en desplazarse en los mapas que son diseñados para que la experiencia de juego sea más enriquecedora. En el caso de *Assassins Creed III* se toman en cuenta dos ubicaciones: la primera de ellas es la ciudad de Nueva York cuya área posible para explorar es de 0.93 km^2, junto a esto, es necesario sumarle un área de transición de 1.41 km^2. (Galastas en Daro, 2018). En lo que respecta al *Red Dead Redemption*, el mapa es de 31.037 km^2. (RockStarNiko, 2012).

El segundo obstáculo hace referencia a que, en el momento de desarrollar una misión de la historia principal, la información dada al jugador se divide en dos partes, la primera de ellas es una cinemática en la que el jugador no manipula al personaje sino que especta lo que ocurre y, en una segunda parte, el jugador manipula al personaje mientras los demás actores interactúan con él.

Esto hace que la información que es dada en la segunda parte no tenga tanta atención como la primera, ya que se está pendiente de manipular al personaje (caminar, correr, manejar, etc.,), por ello es por lo que en los videojuegos cuando se termina de dar esta segunda clase de información se resalta la tarea principal del diálogo de esta segunda parte, porque el jugador no suele poner atención a todo. Además estos videojuegos son en inglés, no es usual encontrar traducciones al español sino que se encuentran subtitulados, lo que hace que muchas personas no puedan jugar y leer los subtítulos al mismo tiempo, manteniendo así solo la información dada por las cinemáticas.

Como tercer obstáculo, en los videojuegos de mundo abierto se tienen múltiples tareas externas para poder seguir la historia principal, ya sea pasar una misión secundaria para desactivar la misión consecuente en la historia, o se debe estar en un clima u hora en particular, etc., en varias ocasiones se necesita una acción externa que al momento de

investigar no necesariamente es información relevante y, si se está jugando con el fin de investigar, se traduce en una pérdida de tiempo porque no influye en la historia principal.

3.3.2.2. INVESTIGAR POR MEDIO DE *STREAMS*

Es así como se llega a la conclusión de que es óptimo para la investigación utilizar las transmisiones o *streams* proporcionadas por diferentes jugadores que graban sus partidas y las transmiten, ya sea en vivo o en diferido en plataformas como YouTube o Twitch. Estas partidas pueden ser comentadas o sin comentarios, esto depende de cada uno de los *casters.*[9] Para el desarrollo de la investigación se utilizan vídeos tomados de YouTube por diferentes *casters* que no comentan sus partidas; la ventaja de utilizar vídeos de esta manera es que los *casters* editan las partidas y eliminan los obstáculos anteriormente nombrados, ya que solamente muestran la historia principal del juego. Así mismo, al observar las grabaciones se pueden notar más detalles que se suelen pasar por alto mientras se juega, ya que está garantizado que el *caster* no va a perder la partida, en tanto que al jugar se mantiene la presión de ganar para poder avanzar en la historia.

De esta forma, una vez ubicado el *stream* que se va a utilizar para la investigación, se procede a verlo. Cada juego se reprodujo dos veces, en la primera de ellas se observó completa la transmisión: en el caso de *Assassins Creed III*[10] la transmisión dura 09:39:03,

[9] Nombre como se le conoce a quienes transmiten videojuegos y los comentan mientras juegan. La palabra nace a partir de *cast* que significa transmitir así que quienes transmiten se denominan *casters*.
[10] Para ver la transmisión, diríjase al siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=nSVVagSwmzQ&t=16s

Red Dead Redemption[11] la transmisión es de 11:40:19, *Call of Duty World War II*[12] tiene una transmisión de 04:31:53 y *Medal of Honor*[13] tiene una duración de 03:42:56. En esta primera reproducción se ubicaron personajes, temática, historia interna y externa. La segunda reproducción se dedicó a transcribir los diálogos de todos los personajes para la sistematización, para que posterior a esto, se crucen los datos obtenidos de ambas reproducciones y se pueda utilizar la información para responder los once preceptos de Joseph Goebbels.

Tanto para la transcripción como para el análisis de los datos obtenidos de ambas reproducciones se utiliza el software de Nvivo empleado para la creación de nodos, denominadas como categorías generales de **Gobierno, Familia, amistad y hermandad, Hechos históricos, Muerte y Sacrificio** y **Religión**. Además, se crean pequeños mapas que permiten entender por medio de las frases y situaciones de cada uno de los juegos el hilo conductor de la historia principal, el contexto en el que lo realizan, su ubicación en cada una de las afirmaciones sobre los once preceptos de Joseph Goebbels y finalmente, nubes de palabras que reúnen las palabras más repetidas en cada uno de los videojuegos.

3.3.2.3. FUENTES DEL SIGLO XXI

Para complementar la investigación se utilizaron fuentes tres principales fuentes alternas, la primera de ellas son foros de discusión, la segunda de ellas enciclopedias de los

[11] Para ver la transmisión, diríjase al siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=Q32jAPpLJdU&list=PLroXZ2bQToV31fyl-PVl-pHyZlGcEBZix
[12] Para ver la transmisión, diríjase al siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=toZxWq997u8&list=PLlHkaHZqQzEPnHNujq2w1T1RPSh7psaVQ&index=5&t=8267s
[13] Para ver la transmisión, diríjase al siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=3JRSNHDy4Vw

videojuegos y la tercera es la información proporcionada por las productoras de los videojuegos.

En el primer caso, los foros de discusión ayudan a captar datos adicionales del videojuego que se añadió al análisis producido al final en el Nvivo, esta información abarca en contextualizaciones puntuales no dichas en el videojuego pero que hacen referencia a códigos culturales estadounidenses como expresiones, temáticas particulares o referencias que desarrollan los personajes durante la historia, *huevos de pascua* o *easter eggs* que se refieren a contenido oculto referentes a otros videojuegos pero que cobran sentido en los escenarios desarrollados y finalmente, referencias geográficas sobre cada uno de los mapas que permiten una mayor comprensión del espacio y del lugar en el que se desarrolla en la historia. Los principales foros utilizados fueron: Para *Assassins Creed III* es *Forums: Assassin's Creed III Remastered*[14] creado por Ubisoft, para *Red Dead Redemption* es *Red Dead Redemption* creado por *GTAFORUMS*[15], para *Call of Duty World War II* es *Call of Duty* creado por *WWII Forums*[16], por último, para *Medal of Honor* es *Medal of Honor Forum* de *True Archivements*[17].

La segunda parte de la información es obtenida por medio de enciclopedias, en este caso, es la llamada WikiFandom, página web cuyo diseño es igual al de Wikipedia pero al que sus usuarios se enfocan en subir contenido referente a videojuegos, películas y programas de televisión. En WikiFandom se puede encontrar la mayoría (si no es que la

[14] Para ver el foro, diríjase al siguiente enlace: https://forums.ubisoft.com/forumdisplay.php/2045-Assassin-s-Creed-III-Remastered-Player-Support
[15] Para ver el foro, diríjase al siguiente enlace: https://gtaforums.com/forum/404-red-dead-redemption/
[16] Para ver el foro, diríjase al siguiente enlace: http://ww2f.com/forums/call-of-duty.107/
[17] Para ver el foro, diríjase al siguiente enlace: https://www.trueachievements.com/game/Medal-of-Honor/forum

totalidad) de información sobre cada uno de estos juegos. En el caso de *Assassin's Creed III* consta de 3.554 páginas de información del videojuego,[18] para *Red Dead Redemption* se tienen 2.794 páginas,[19] en cuanto a *Call Of Duty World War II* se tienen 11,708 páginas[20] y finalmente, para *Medal of Honor* se tienen 1,457 páginas.[21] Cada uno de los videojuegos cuenta con información detallada dada por la comunidad a lo largo de los años que permite crecer en el conocimiento sobre los logros, misiones alternas, misiones principales, personajes, lugares, animales, versiones de los videojuegos, *easter eggs*, mapas, *landmarks*, entre otros datos que permiten entender a profundidad todos los videojuegos.

Finalmente, se utilizan las páginas principales de las productoras de los videojuegos para obtener la información oficial: para *Assassin's Creed III* es proporcionada por Ubisoft,[22] *Red Dead Redemption* es proporcionada por Rockstar Games[23], para *Call of Duty World War II* es proporcionada por la página principal del juego llamada por el mismo y, finalmente,[24] *Medal of Honor* es proporcionada por el sitio de EA Electronics Art.[25]

[18] Para ver el WikiFandom, diríjase al siguiente enlace: https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Assassin%27s_Creed_III
[19] Para ver el WikiFandom, diríjase al siguiente enlace: https://reddead.fandom.com/es/wiki/Red_Dead_Redemption
[20] Para ver el WikiFandom, diríjase al siguiente enlace: https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty:_WWII
[21] Para ver el WikiFandom, diríjase al siguiente enlace: https://medalofhonor.fandom.com/wiki/Medal_of_Honor_(2010)
[22] Para ver la información de Ubisoft, diríjase al siguiente enlace: https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed-3
[23] Para ver la información de Rockstar Games, diríjase al siguiente enlace: https://www.rockstargames.com/reddeadredemption/es
[24] Para ver la información de Call of Duty, diríjase al siguiente enlace: https://www.callofduty.com/es/wwii
[25] Para ver la información de Call of Duty, diríjase al siguiente enlace: https://www.ea.com/es-es/games/medal-of-honor

3.3.3. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

3.3.3.1. CATEGORÍAS DE PROPAGANDA

Para entender estructuralmente el videojuego a parte del análisis propuesto, se realiza una categorización por medio de los planteamientos sobre la propaganda realizada por Joseph Goebbels, ya que por medio de las once categorías que presenta se puede realizar un análisis esquemático, acompañado de categorías generales y específicas propias del contexto histórico de cada videojuego. Jaques Aumont y Michel Marie (Aumont, Marie, 1990) Erwin Panofsky (1992) Peter Burke (2005).

Desde 1929 y hasta el final de la Segunda Guerra Mundial en 1945, el ministro de propaganda de la Alemania Nazi Joseph Goebbels escribe once principios bajo los cuales se maneja la propaganda política del Tercer Reich. A pesar de ser escrita en este contexto histórico, el modelo de propaganda se ha reproducido numerosas veces a lo largo de la historia y sirve como ejemplo teórico del funcionamiento de la propaganda y su ejecución. (Bramsted, 1965). Por ello, para este estudio se utilizan como base estos once conceptos que fueron aplicados a los videojuegos, y son descritos por Ernest Kohn Bramsted (1965):

1. Principio de simplificación y del enemigo único: se basa en adoptar una idea única, un único símbolo para que a partir de ahí se individualice al adversario en un mismo enemigo.

2. Principio del método de contagio: se debe reunir los adversarios en una sola categoría o individuo, ya que cada uno de ellos han de construirse individualmente.

3. Principio de la transposición: sobre el adversario, se deben mostrar los propios errores o defectos, respondiendo ataque con ataque. En cuanto al Estado que está siguiendo

esta propaganda, si no es posible negar malas noticias, se deben crear otras para la distracción.

4. Principio de la exageración y la desfiguración: a partir de la creación de una anécdota, por más pequeña que sea, se debe presentar como una grave amenaza.

5. Principio de vulgarización: la propaganda debe ser popular y se debe adaptar por niveles a los individuos menos inteligentes, siendo estos los principales receptores. Entre más grande la masa sea para convencer, menos es el esfuerzo mental que se debe realizar. La recepción de las masas es limitada y la comprensión es escasa, sumando que tienen una gran facilidad para olvidar.

6. Principio de orquestación: la propaganda se debe basar en un número pequeño de ideas y repetirlas incansablemente, se deben presentar numerosas veces desde diferentes perspectivas, pero, ante todo, se debe llegar al mismo concepto sin duda alguna.

7. Principio de renovación: es necesario emitir constantemente información y argumentos nuevos a un ritmo que, en el momento que el adversario responda, el público se encuentre enfocado en otro tema. Las respuestas que da el adversario nunca deben poder contrarrestar el nivel de aumento de acusaciones.

8. Principio de verosimilitud: se deben construir argumentos cuyas fuentes sean variadas a través de informaciones fragmentarias.

9. Principio de la silenciación: es necesario eliminar las cuestiones sobre las que no se tienen argumentos y disimular las noticias que favorecen a la contraparte, por medio de la contraprogramación y la ayuda de los medios de comunicación afines.

10. Principio de transfusión: la regla general de la propaganda es que debe operar a partir de un sustrato preexistente, es decir, ya sea a partir de una mitología nacional o un complejo de odios y perjuicios tradicionales. La idea es difundir argumentos que puedan arraigar en actitudes primitivas.

11. Principio de la unanimidad: para llegar a convencer a una masa de personas que piensa "como todo el mundo", se debe crear una falsa impresión de unanimidad.

Estas once proposiciones, fueron aplicadas a cada uno de los videojuegos, teniendo en cuenta que como son diseñadas para la propaganda política, si cada uno de ellos cumple con cada una las proposiciones o con al menos la mayoría, se tendría como resultado que los videojuegos seleccionados, sí tendrían este contenido propagandístico estadounidense.

3.3.3.2 CATEGORÍAS GENERALES

Dentro de los cuatro videojuegos estudiados, a pesar de que se desarrollan en diferentes espacios temporales, personajes e historias, existen una serie de categorías denominadas generales, ya que se encuentran presentes en cada uno de ellos en mayor o menor medida. Además de estas categorías generales, existen unas categorías que son propias de cada uno de los videojuegos llamadas específicas, ellas, se explicarán en el apartado de *Contexto Interno* de cada uno de los casos.

1. Gobierno: Esta categoría se encuentra en todos los videojuegos ya que de una u otra forma, en los cuatro casos existe una incidencia gubernamental en mayor o menor medida.

2. Familia, amistad y hermandad: Esta categoría reúne todas las expresiones fraternales que se encontraron en los diferentes casos, ya que en cada uno de ellos tanto la familia como las amistades representadas como vínculos en algunos casos de hermandad, muestran la importancia básica y el motor principal de los deseos de cada uno de los personajes protagonistas de las tramas.

3. Hechos históricos: A lo largo de todas las historias, el contexto histórico se hace presente por medio de comentarios o alusiones a momentos o personajes del pasado, permitiendo al jugador comprender el relato que se desarrolla y, las razones por las cuales este contexto es particular al de los demás.

4. Muerte y Sacrificio: A lo largo de todas las historias, la muerte se hace presente en cada uno de los escenarios, siendo uno de los contextos usuales y repetitivos sin importar la época a la que se recurra. En ocasiones, la muerte se ve como un sacrificio, ya que cada uno de los personajes en un nivel u otro, buscan salvar a sus compañeros o familia.

5. Religión: A lo largo de cada una de estas historias, el Cristianismo aparece como la única esperanza firme que no pierden ninguno de los personajes, esto se debe a que llaman a cada momento a Dios ya sea como exclamación de horror o de salvación; así mismo, se muestra como un estigma, tanto en el caso del Islam durante las guerras de Afganistán e Iraq, como también lo representa el Judaísmo durante la Segunda Guerra Mundial.

3.4. HISTORIA CONTADA POR HISTORIADORES

Para lograr comprender el accionar de la metodología propuesta, se empieza por explicar el contexto histórico que envuelve a cada uno de los hechos históricos documentados de las fuentes, ya que esto permite pasar a una segunda sección, en la que se explica la historia relatada por cada uno de los videojuegos, para así, teniendo el contexto de la Historia que se encuentran en los libros, artículos y documentos contada por historiadores (as) y de la historia contada por los videojuegos, se entienda con mayor exactitud las afirmaciones que se realizan en el análisis de los once preceptos de Joseph Goebbels. Cada uno de los videojuegos se explican en orden histórico cronológico, empezando por *Assassin's Creed III* (2012) con la Revolución Estadounidense, seguido de *Red Dead Redemption* (2012) en la expansión a México durante la Revolución Mexicana, posteriormente, se explica la Segunda Guerra Mundial en *Call of Duty World War II* (2017), para finalizar con la guerra de Afganistán con *Medal of Honor* (2010).

3.4.1 ASSASSIN'S CREED III

Para comenzar con esta Historia, es necesario remontarse a la época de la Independencia de los Estados Unidos, momento en el cual las relaciones entre nativos americanos, estadounidenses y británicos se mediaron por diferentes batallas. Como se narra en el apartado de propaganda política estadounidense, los primeros atisbos de independencia empiezan por parte de los nativos americanos durante la Rebelión Pontiac (llamada así por el jefe supremo de la principal comunidad participante, los Odawa) entre 1763 y 1766, contienda en la que los territorios del reino francés pasan a manos del Imperio Británico después de la firma del Tratado de París en 1763. Una vez ocurrido esto, los principales territorios franceses de la región de los Grandes Lagos, el Condado de Illinois y

el Condado de Ohio pasan a manos británicas. Los nativos americanos se oponen a este cambio de “administración” e intentan detener las tropas británicas en estos territorios. (Anderson, 2000).

En lo que respecta al papel de los británicos, en 1763 realizan una expedición en busca de negociar los próximos dos años, haciendo que los nativos americanos sigan batallando hasta la Proclama Real de la Proclamación de Cláusulas Indias, en donde los británicos aseguran la paz con los nativos en busca de negociaciones para evitar futuros malentendidos. Esta proclamación, sella los límites jurisdiccionales de los territorios conquistados. (Anderson, 2000).

En lo que respecta a los americanos, en 1765 los miembros de la Sociedad Colonial Americana rechazan la autoridad del Parlamento Británico por la implementación en 1774 de las Actas Coercitivas, conocidas entre los Patriotas como las Actas Intolerables, en ellas se busca eliminar el auto gobierno y los derechos históricos de Massachusetts, desatando la resistencia dentro de las Trece Colonias. Por una nueva política de impuestos y la creación de nuevas leyes sin contar con la participación de ninguno de los miembros coloniales. Por ello, se comienza a gestar una serie de movimientos encabezados por los colonistas que, desde entonces serán reconocidos como Patriotas, para que, en 1773 en la fiesta del té de Boston, los Patriotas terminen por destruir un cargamento de té con el impuesto imputado por el Parlamento a favor de la Compañía del Este de la India. (Andreas, 2013).

Para 1770, la Masacre de Boston es el detonante por la acción de la armada británica que dispara y mata a una multitud durante una estampida. Este hecho es promocionado por los Patriotas Samuel Adams y Paul Revere para incentivar la discordia ante los británicos. La multitud se crea debido a la tensión que existía entre los habitantes

de Boston y los soldados, la protesta se sobrepasa por los insultos e instigaciones verbales por parte de los ciudadanos, Los soldados disparan a la multitud sin órdenes, asesinando a cinco personas e hiriendo a otras seis. (Zobel, 1996).

Más allá de las decisiones políticas, es importante entender la situación jurídica territorial estadounidense, así es posible distinguir los límites a partir de los diferentes grupos que conforman cada uno de los territorios. Antes de la Independencia y del Tratado de París de 1763, la tierra estaba ocupada por británicos, nativos americanos, estadounidenses y franceses. Toda esta disputa se traslada a 1562, cuando Carlos IX envía a Jean Ribault y a un grupo de colonos con el fin de conquistar la Costa Atlántica. Ellos, llegan al territorio denominado como Florida Francesa y a Port Royal Island conocida como Parris Island en Carolina del Sur. (Holbrook, 1976).

Unos años más tarde en 1673, Louis Jolliet y Jaques Marquette exploran el río Mississippi desembocando en Arkansas para que en 1682, Normand Cavelier de la Salle y el italiano Henri de Tonti desciendan por el delta del Mississippi, arribando a una desembocadura en donde plantan una cruz y una columna representando los brazos del rey de Francia fundando el asentamiento de Arkansas, siendo este el primer asentamiento europeo en el valle del río Mississippi, junto al estado de Luisiana. (Holbrook, 1976).

En lo que respecta a los británicos, llegan a territorio americano a finales del siglo XV al mando de Sir Walter Raleigh que establece la colonia de corta vida de Roanoke durante 1585. Posterior a esto, se funda la ciudad de Jamestown en la bahía de Chesapeake en 1607, conocida como la colonia de Virginia para que, trece años más tarde en 1620, un grupo de puritanos se asientan en la colonia de Cape Coad, consolidando la expansión del reino británico en tierras Norteamericanas. (Canny, 1999).

Por otra parte, como ocurre en toda América con la llegada de los colonizadores europeos, la población de nativos americanos baja drásticamente, una de las principales razones es por enfermedades epidémicas que causan la disminución de pobladores por la falta de inmunidad ante nuevas enfermedades del viejo continente. Se estima que la población oscilaba entre los 2.1millones y 8 millones. Para 1800, esta cantidad es de alrededor de 600,000, y solo 250,000 lograron sobrevivir a la década de 1890. (Dobyns, 1987).

A partir de 1765 la propaganda política se desarrolla por medio de panfletos, siendo esta la principal forma de comunicación permitida durante la época. Según George Orwell, los panfletos representan la completa libertad de expresión de diferentes índoles, ya que pasan de mano en mano hasta ser más detallados de lo que se encontraba dentro de un periódico y con la ventaja de que era producido con mayor rapidez que un libro; en consecuencia, el alcance de un panfleto era mucho más grande. (Orwell & Reynolds, 1948).

Una forma de entender la razón por la cual los patriotas deciden tomar el camino revolucionario es por medio de las cartas que se enviaban entre sí. En casos como el de John Adams (segundo presidente de los Estados Unidos) y Thomas Jefferson (tercer presidente de los Estados Unidos) en 1815, se recita la siguiente carta:

"¿Qué queremos decir por Revolución? ¿la guerra? Eso no era parte de la Revolución; sólo era efecto y consecuencia de ella. La Revolución estaba en la mente de las personas, y esto fue el efecto, desde 1760 hasta 1775, en el curso de quince años antes de que una gota de sangre fuese derramada en Lexington. Los archivos de trece legislaturas, los panfletos, periódicos en todas las colonias, debería de ser consultado durante ese periodo

durante ciertos pasos en donde la opinión pública fue iluminada e informada acerca de la autoridad del Parlamento sobre las colonias" (Baylin, 2012).

Con fuentes como la anterior, se presenta una idea de cuáles eran los ideales de los Patriotas para enfrentarse al Imperio Británico. Por la coyuntura que está viviendo el territorio del nuevo mundo, la disputa entre Patriotas y Británicos nace, teniendo en el lado de los Patriotas a George Washington acompañado de Samuel Adams, Benjamin Franklin, entre otros, que buscan liberarse de la jerarquía impuesta por el Imperio Británico, por medio del apoyo popular con el uso de panfletos. (Zobel, 1996).

3.4.2. RED DEAD REDEMPTION

Durante 1911, la Revolución Mexicana representa la libertad versus el gobierno establecido. En esta época, Francisco Madero es el revolucionario mexicano que mantiene este movimiento entre 1910 - 1911. Por su parte, Porfirio Díaz es el presidente mexicano, que llega al poder y lo mantiene durante siete periodos diferentes entre 1876-1911, cuyo periodo más largo e ininterrumpido se presenta entre 1884-1911. (Garfias, 1997).

Cada uno de estos dos sectores ve al otro como un enemigo único, ya que Francisco Madero realiza giras a lo largo del país en búsqueda de aliados para la asamblea nacional para competir en elecciones contra Porfirio Díaz. Sin embargo, Madero es arrestado en San Luis de Potosí por sedición y es trasladado a la cárcel durante cuarenta y cinco días, mientras Díaz triunfa en las elecciones. Sin embargo, Madero escapa de la cárcel y huye a Estados Unidos (Garfias, 1997).

Al mismo tiempo, mientras en territorio mexicano se vive la revolución, los indígenas nativos americanos se encuentran en un doloroso proceso de exterminación en

gran parte de los Estados Unidos, esto incluye el estado de Texas. Allí se diezmó la población de ciertas comunidades indígenas sin dejar posibilidad de volver a constituirse. Las guerras indias de Texas entre 1820-1875, ocurridas primero entre los conquistadores españoles ubicados en Texas y los estadounidenses que ocuparon esta parte de México, permiten ver cómo la población disminuyó ya que se tiene la estadística que para 1860, después de 55 años en medio de pugnas, la población de indígenas nativos americanos pasó de ser entre 20.000 y 30.000 durante 1830 a 8.000 en 1860. (Richardson, 1933).

Por otra parte, la propaganda que se utiliza para difamar al oponente se hace visible en las campañas entre los rebeldes independentistas al mando de Francisco Madero en contra del gobierno de Porfirio Díaz, ya que durante 1908 – 1910, comienza a rondar la idea que Díaz no va a lograr llegar al siguiente periodo de mandato, así mismo, los jóvenes escritores de la época realizaron duras críticas al gobierno en caricaturas, folletos y libros en donde expresan su sentir. Este es el caso de Querido Moheno que publica *¿Hacia dónde vamos?*; Manuel Calero, *Cuestiones electorales*; Emilio Vázquez Gómez, *La reelección indefinida*; Francisco de P. Sentíes, *La organización política de México*; Ricardo García Granados, *El Problema de la Organización Política* y, también Francisco Madero con *La sucesión presidencial en 1910*. (González, 1988).

Según Luís González se consolidan los partidos políticos en México, primero, el Partido Democrático con Porfirio Díaz a la cabeza y Manuel Calero como vicepresidente y, por otra parte, el Club Central Antirreeleccionista, fundado el 19 de mayo de 1909 por hombres como Francisco Madero, Emilio y Francisco Vázquez Gómez, Filomeno Mata, Luis Cabrera, Paulino Martínez, Francisco de P. Sentíes, José Vasconcelos y Juan Sánchez Azcona. El lema del antirreleccionismo fue "Efectividad del Sufragio y No Reelección".

(González, 1988). Este último partido, crece rápidamente por la gran cantidad de jóvenes que lo componen, a comparación de la generación del presidente que ya rondaba por los 70 años, acrecentando un abismo generacional de una gerontocracia cientificista. (Krauze, 1987).

Por otro lado, la religión se entiende en la afirmación de los blancos colonos (ya sean españoles, franceses o ingleses) enmarcada en el sentir de "traer la verdadera religión" a los nativos americanos, a pesar de que estas comunidades en Estados Unidos y Canadá resultan por ser profundamente religiosas, ya que ellas poseen sus propios ídolos a adorar, que dentro de la lógica colonialista, expansionista y judeo-cristiana del pueblo británico y posteriormente estadounidense, presenta el choque con las creencias animistas que supone una necesidad de reemplazarlas con el cristianismo. (Rostas, 1997).

3.4.3. CALL OF DUTY WORLD WAR II

La Segunda Guerra Mundial comprende el periodo entre 1939-1945, se compone de dos bandos, los Aliados (Imperio Británico, Francia, Unión Soviética, China y Estados Unidos) versus el Eje (Alemania, Italia y Japón). Dentro de la composición de los Aliados, los últimos en entrar a la guerra son Estados Unidos en el Día D el 6 de junio de 1944. A pesar de ser los últimos en entrar a la batalla por el ataque a Pearl Harbor, los estadounidenses se embarcan de lleno, buscan a toda costa frenar el régimen nazi que se ha apoderado de casi toda Europa y amenaza con llegar a su continente. (Bradsey, 1990).

Durante el 9 de junio de 1994, después de tres largos años de presión soviética, los aliados occidentales deciden invadir el norte de Francia y el sur de Italia. La invasión fue exitosa y conduce a la derrota de las unidades del Ejército alemán en Francia el 25 de

agosto de 1944, apoyados por la resistencia local de las fuerzas francesas libres dirigidas por el general Charles de Gaulle. (Bradsey, 1990).

A pesar de ser la Alemania nazi el principal objetivo a derrotar, dentro de los implicados en este eje se encuentra Japón e Italia. Particularmente, a partir del ataque de la base militar estadounidense de Pearl Harbor en el océano Pacífico por parte del Imperio Japonés, Estados Unidos toma la iniciativa de sumarse a la guerra, ya que antes de este ataque, el país norteamericano es neutral. (Morrison & Eliot, 1947).

Desde la llegada al poder de Hitler en marzo de 1933, cuando se toma control de la policía, siendo ahora nazi, se crean los campos de concentración bajo el mando del Ministerio del interior la cabeza de Wilhelm Frick y Hermann Göring. Entre 1934 a 1935, el mando pasa directamente al líder de la SS Heinrich Himmler, que toma total control de la policía y los campos de concentración en todo el territorio alemán, incluyendo los Estados anexados; a partir de este momento los campos pasan a ser más amplios, albergando a judíos, romaníes, serbios, polacos, discapacitados y clérigos. (Evans, 2005).

Es necesario precisar que, durante el funcionamiento de la Alemania nazi hay dos tipos de campos: uno es campo de concentración y el segundo es campo de exterminio. La diferencia radica en que el primero se utiliza como fábrica de esclavos cuyo principal cometido es la producción, en el segundo caso, a pesar de que también hay producción, principalmente se enfoca en la exterminación de cualquier ser humano perteneciente a comunidades judías, afrodescendientes, LGBTIQ+, comunistas, entre otros. (Evans, 2005).

En lo que respecta al hacer propagandístico durante la Segunda Guerra Mundial, se utilizan caricaturas para la ridiculización del enemigo, en este caso, de la Alemania nazi y

de sus aliados. Caricaturas como las de Walt Disney, se encargan de ridiculizar los aspectos de japoneses y alemanes dentro de su propaganda para enaltecerse a sí mismos. Uno de los ejemplos dentro de este campo, es el uso del pato Donald que, en una caricatura, escucha la radio atentamente y enseña a los espectadores cómo pagar su cuenta de impuestos y cuál es la importancia de ello, ya que podría estarse gastando su dinero y de esa forma, estaría legitimando al enemigo, por el contrario, si paga los impuestos ayuda a las tropas que se encuentran en territorio europeo defendiendo a su país. (U.S. Department of the Treasury, 1942)

Durante el transcurrir de la guerra, la producción de propaganda para enlistarse al ejército o para entender quién era el verdadero enemigo tiene un gran alcance, ya que consta de imágenes dicientes del fin al que se quería llegar acompañadas de un texto muy simple de comprender. Dentro de las fuentes se puede ver la imagen en contra de los nazis, desde la forma para prevenir incendios forestales, hasta pensar en Hitler cada vez que se rompe una nuez. Lo anterior sirve para entender cómo la propaganda no solamente es usada para hacer que se enlisten jóvenes en el ejército, sino también para entender dentro de la cotidianidad quién es el verdadero enemigo. (Winkler, 1973).

En lo que respecta a la propaganda Nazi el antisemitismo es clave, ya que culpa a los judíos de eventos o sucesos, como robar el pueblo alemán y su trabajo porque se afirma que los judíos evitan el esfuerzo físico. Por declaraciones como la anterior, Hitler declara que su principal objetivo es aniquilar a los judíos por causa de tres vicios que componen el "marxismo judío": la democracia, el pacifismo y el internacionalismo, acusándolos de estar junto con el bolchevismo, el comunismo y el marxismo. Al mismo tiempo, crean mitos para

asustar a la gente, por ejemplo, el decir que antes de Pascua los niños deben ser escondidos porque a los judíos les gusta beber sangre de niños Cristianos. (Kershaw, 2001).

3.4.4. MEDAL OF HONOR

En 2001, como respuesta a los grupos insurgentes tras el atentado del 11 de septiembre, el presidente de Estados Unidos George W. Bush emite un ultimátum para el grupo talibán, en el que exige entregar al principal cabecilla Osama Bin Laden, aseverando que es necesario cerrar cada campo de entrenamiento terrorista, entregar a cada terrorista y sus partidarios, y dar a los Estados Unidos acceso total a los campos de entrenamiento terrorista para su inspección. Durante este momento, Osama Bin Laden es protegido bajo las leyes tradicionales de la hospitalidad pashtún.[26](BBC History, 2018).

En el comienzo de la invasión Afganistán por parte de Estados Unidos y la OTAN, los talibanes exigen pruebas de la culpabilidad de Bin Laden y posterior a esto, ofrecen entregarlo. Sin embargo, el presidente George Bush rechaza la oferta, citando las políticas de no negociación con terroristas. Por este hecho, se afirma que esta expresión del grupo talibán equivale a una admisión de la culpa de los ataques del 11 de septiembre. (Gannon, 2001).

Después de la ocupación de Afganistán durante 2001, en 2002, la Operación Anaconda se lleva a cabo por la intervención de un analista de la inteligencia de las fuerzas especiales estadounidenses, que identifica una serie de patrones y afirma la existencia de

[26] Los pastunes son un grupo principalmente ubicado en Irán, Afganistán y Pakistán, con idioma propio y un código de honor religioso y cultural preislámico llamado Pastunwali. Las tribus nativas pashtunes existen desde por lo menos el primer milenio antes de Cristo, por esta razón, gran parte de su territorio montañoso queda por fuera del control gubernamental, razón principal por la que los pastunes siguen la ley común básica de la tierra o código de vida. (Shane, 2009).

algunos sobrevivientes pertenecientes al grupo de Al Qaeda, concentrados en el Valle del bajo Shahikot, este lugar se encuentra al límite de tierras pakistaníes. (Neville, 2015).

A partir de esta intriga, se comienzan a hacer más investigaciones en las que se comprueba que hay alrededor de 150 a 200 combatientes que están hibernando y posiblemente se preparan para una ofensiva de primera en el Valle. Asimismo la inteligencia estadounidense plantea la posibilidad que objetivos de alto valor, Jalaluddin Haqqani y Salir Rahman están en dicho Valle. A finales de febrero, se elaboran los planes para asaltar el Valle con asesoramiento de las Fuerzas Militares Afganas asistidas por operadores especiales estadounidenses. (Call, 2007).

La *Operation Anaconda,* se encuentra compuesta por tropas australianas y británicas acompañadas de tropas de Canadá, Alemania, Francia, Noruega, Dinamarca, Turquía y Nueva Zelanda que respaldan a las tropas de Estados Unidos en el frente de combate contra Al-Qaeda y los grupos Talibanes. (Tanner, 2009). Durante la contienda, se estima que se dan de baja alrededor de 500 combatientes durante este tiempo de batalla, sin embargo, los periodistas presentes notaron que solamente hay alrededor de 23 cuerpos. Los críticos sugieren después de unos días que la operación fue impulsada por la obsesión de los medios de comunicación, más que por la necesidad real que tenía el Ejército de tener bajas. (Tanner, 2009).

Durante la guerra en Afganistán la comisión independiente de Derechos Humanos de este país califica como grupo terrorista a los talibanes, ya que realizan ataques contra la población civil afgana, considerando esto como un crimen de guerra. Según Amnistía Internacional, los talibanes cometen crímenes de guerra atacando a civiles por medio de asesinatos de maestros, secuestro de trabajadores humanitarios y quema de edificios

escolares. Asimismo, la OTAN durante la guerra alega que los talibanes utilizan a los civiles como escudos humanos, un ejemplo de esto es durante 2009 en la provincia de Farah, el gobierno afgano afirma que muren alrededor de 150 civiles que los talibanes fuerzan entrar a edificios que eran atacados por la OTAN. (Carter & Gertz, 2009).

Por otra parte, durante 2002 se realiza la encuesta a nivel mundial Pew Global Proyect Attitudes, cuyo principal objetivo es analizar el público a nivel global sobre temas del momento, en esta entrega se afirma que existe en primera instancia, una simpatía por Estados Unidos de América después de los atentados del 11 de septiembre. Sin embargo, el descontento con los Estados Unidos crece alrededor del mundo durante los últimos dos años ya que la imagen de este país se expresa en los países en desarrollo con un mal tratamiento a las sociedades musulmanas. Con el resultado de 42 países en donde está disponible esta encuesta, la gran mayoría de descontento con Estados Unidos se ubica en el Medio Oriente, mientras que 32 de los 42 países aún mantienen una calificación positiva. (Pew Research Center, 2002).

No obstante, las opiniones sobre los Estados Unidos son complicadas y contradictorias, ya que se explica que las personas alrededor del mundo adoptan partes de la cultura estadounidense, pero, al mismo tiempo, denuncian la influencia estadounidense en sus sociedades quejándose del unilateralismo estadounidense. (Pew Research Center, 2002). Al ser ésta una guerra qué pasaba por medio del ojo público gracias a la cantidad de información que se podía obtener día a día, la opinión en el mundo se dividió en diferentes sectores. Según una encuesta realizada por Gallup Internacional a finales de septiembre de 2011, se encuentra que de 37, 34 de ellos favorecían una respuesta legal, representada como una extradición y juicio en vez de la respuesta militar que se lleva a cabo después de los

atentados del 11 de septiembre, Dentro de estos países que no se encuentran a favor se está Reino Unido (75%), Francia (67%), Suiza (87%), República Checa (64%), Lituania (83%), Panamá (80%), México (94%), etc. Los 3 países que están de acuerdo con la acción militar son Estados Unidos, Israel e India. (Miller, 2001).

3.5. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Para entender la vinculación entre la Historia contada por historiadores y la propaganda política en los videojuegos, es fundamental entender la historia que narran los cuatro videojuegos seleccionados para la investigación, ya que estas últimas son la base para el siguiente apartado **3.6 Propaganda política estadounidense en la historia de los videojuegos.**

Sin embargo, el lector bajo su propia responsabilidad puede saltar la lectura de las subsecuentes cuatro secciones de la investigación ya que al final de cada sección se encuentra un mapa interconectado con la historia principal resumida de una forma gráfica y acompañada de una nube de palabras que contiene un resumen general a partir de las palabras más usadas durante las historias. No obstante, **se recomienda leer este apartado para mayor claridad sobre el tema a tratar.**

3.5.1. ASSASSIN'S CREED III

Esta historia tiene como personajes a Desmond Miles, su padre William, Rebecca Crane y Shaun Hastings, que entran en el gran templo de la primera civilización ubicado en una cueva en Nueva York con la manzana del Edén, fuente de poder de un antiguo artefacto. Después de activar parcialmente el templo, la diosa Juno se comunica con

Desmond que ubica el animus, otro artefacto que combinado con la influencia de Juno, le hace experimentar la vida de su antepasado Haytham Kenway en Inglaterra de 1754.

En el cuerpo de Haytham Kenway en la Royal ópera House de Londres, se encuentra asesinando a un mecenas por robar el medallón, que representa la llave de la cámara interior de un templo. Una vez con la llave, es enviado América para localizar este templo en Boston, en donde mata a un comerciante de esclavos mohawks, otorgándoles su libertad. Dentro del grupo de mohawks, se incluye a una mujer llamada Kaniehti:io, que le comenta a Haytham que la llame Ziio ya que no puede pronunciar su nombre completo.

Juntos descubren que la llave no puede abrir el templo, sin embargo, durante su estancia juntos, tienen un arranque de pasión del que nace Ratonhnhaké:ton. Posterior a esto, Haytham induce a un nuevo miembro a los Templarios, Charles Lee, sólo para que muestre que en realidad es parte de la Orden Templaria y no de los Asesinos, que es legendaria rival de los templarios.

Desmond pasa al cuerpo de Ratonhnhaké:ton, ya que es también descendiente de él al ser el hijo de Haytham, con él, se avanza a su infancia en 1760, momento en el cual ve morir Ziio durante un ataque a su pueblo del que sospecha fue dirigido por el templario Charles Lee. Años más tarde, su deber es el de evitar que su tribu pase a manos de los templarios. En su búsqueda, encuentra un anciano que le da una esfera transparente permitiéndole comunicarse con Juno. Ella le cuenta la importancia que tiene él en el mundo mostrándole el símbolo de los Asesinos, conduciéndolo a Aquiles Davenport, un asesino retirado que comienza a entrenarlo en su antiguo hacer.

Durante el entrenamiento con Aquiles, este le sugiere cambiarse el nombre de Ratonhnhaké:ton a Connor, ya que así le sería más fácil moverse entre los colonos, por temor a que algunos colones lo rechacen por ser nativo americano. En una de sus salidas buscando suministros en Boston, los templarios le acusan de instigar la Masacre de Boston por inmiscuirse en una pelea. Durante los siguientes años, Connor mata a numerosos templarios y ayuda a la guerra revolucionaria entre patriotas y británicos, apoyando al bando de los patriotas. En otra de sus salidas, es ayudado por uno de los padres fundadores, tras un problema que le causa ser el protagonista de todos los panfletos de *Se Busca* en la ciudad de Boston. Por medio de una gran imprenta, logran crear nuevos panfletos que permiten eliminar la idea que se tiene de Connor frente a los habitantes de la ciudad.

Sin embargo, durante este tiempo Connor se encuentra con su padre, forjando temporalmente una alianza para eliminar un templario rebelde. En este momento, Haytham descubre una carta que estalla el plan de George Washington para eliminar a la población indígena, incluida la tribu de Connor para prevenir que ellos apoyen a los británicos, así como también revela que Washington está detrás del ataque que mató a Ziio.

Connor regresa a su aldea y se entera que han reclutado a varios guerreros Mohawk para hacer retroceder a los Patriotas enviados a erradicarlos, Allí, neutraliza los guerreros de su misma comunidad para evitar conflictos, pero siente que debe matar a uno de sus amigos de la infancia, ya que él defiende el trabajar para los Independentistas.

Durante el desarrollo de la historia de Connor, Desmond ocasionalmente es despertado del animus para recuperar las células de poder de Manhattan y Brasil, necesarias para activar el templo en el que se encuentra, antes de que el templario Daniel Cross pueda tomarlas. El padre de Desmond va en búsqueda de la última célula, pero es capturado por el

frente moderno de los templarios, Abstergo Industries, Desmond busca a su padre, asalta las instalaciones, mata Cross y completa su misión de rescate.

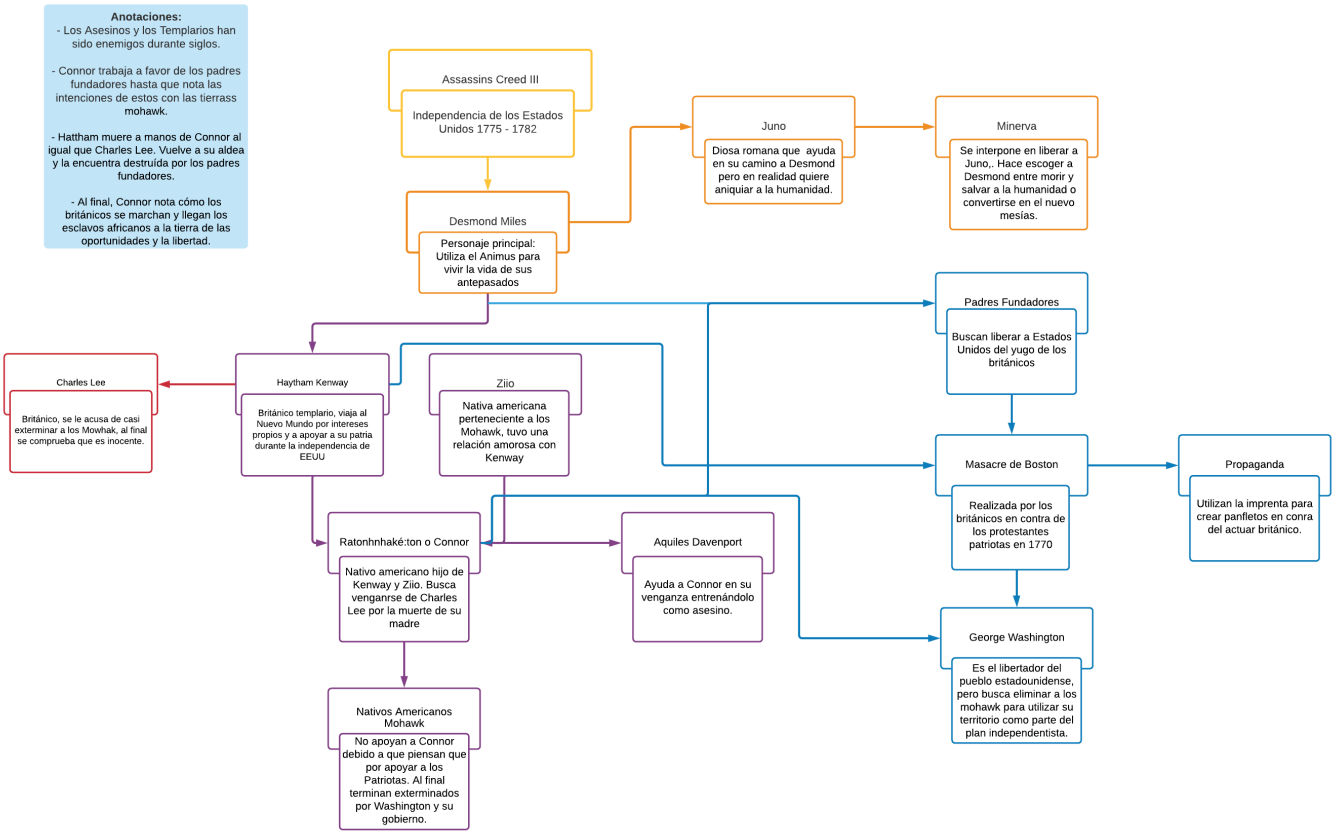
De vuelta a la revolución, Connor entra en conflicto sobre la eliminación de los templarios y espera trabajar con Haytham con una visión común de paz y libertad. Sin embargo, Haytham sigue convencido del caos de la libertad y la necesidad de controlar la nación al reemplazar a Washington con Lee, este último, es deshonrado por Washington al intentar sabotear el resultado de la batalla de Monmouth y se refugia en Fort George.

Connor se infiltra en el fuerte y se enfrenta Haytham, ganando el duelo frente a su padre. Posterior a esto asesina a Lee y recupera la llave. Con los templarios coloniales eliminados, Connor regresa a su aldea solo para encontrarla completamente vacía, ni siquiera está la esfera. Juno aparece de nuevo y le indica que oculte la llave en donde no se pueda encontrar, él la sepulta en la tumba del hijo de Aquiles, Connor Davenport.

En 2012, Desmond recupera la llave y accede a las cámaras internas del templo. Juno le informa que al activar el pedestal, puede salvar al mundo pero a costa de su vida. Durante esta charla, la diosa Minerva se interpone entre ellos, ya que, si se usa la llave, Juno queda libre para conquistar a la humanidad. Juno y Minerva explican que va a ocurrir una erupción solar en poco tiempo, de la que Desmond es uno de los pocos sobrevivientes en el mundo postapocalíptico y es considerado como un mentor para los otros sobrevivientes. Después de su muerte, es venerado como un Dios cuyo legado es manipulado para controlar las generaciones futuras, reiniciando el ciclo de conflictos religiosos a lo largo de la historia. Desmond decide sacrificarse para salvar a la humanidad y darles la oportunidad de luchar en contra de Juno el lugar de ser destruidos. William,

Shaun y Rebecca salen del templo cuando Desmond activa el pedestal, que a su vez crea una capa protectora que protege al planeta de la erupción solar.

En el epílogo, Connor derriba los retratos de templarios en el sótano de la casa de Aquiles Davenport, quemándolos y culminando así su viaje. Además, regresa a su aldea y detalla aún más hablando con un cazador, que le firma que esa tierra fue vendida a los patriotas para saldar las deudas que deja la guerra del nuevo gobierno de los Estados Unidos. Posterior a esto, el exasesino viaja a los muelles de Nueva York, en donde ve como los últimos británicos colonos abandonan a Estados Unidos, pero al mismo tiempo, observa la trata de esclavos presente en esta recién nacida nación que crea una nueva serie de ciudadanos divididos entre libres y esclavos. A continuación, se puede observar un mapa con las principales ideas, personajes y situaciones a lo largo de la



Mapa 1 Assassin's Creed III

3.5.2. RED DEAD REDEMPTION

Corre el año de 1911, el ex bandido y ahora vaquero John Marston llega a Blackwater junto a los agentes federales Edgar Ross y Archer Fordham, quienes lo obligan a buscar y eliminar a sus exaliados bandidos a cambio de poder regresar a su vida de ranchero junto a su hijo Jack y su esposa Abigail. El primer bandido que busca es Bill Williamson, al que decide ir a enfrentar en completa soledad y, después de una larga cabalgata bajo el sol hasta en medio del desierto, consigue únicamente que al final del día, Bill lo saludara y le proporcionara una bala en el estómago dejándolo tendido a su suerte.

Tras este suceso, la ranchera Bonnie MacFarlane encuentra a John mal herido, y lo lleva a una cabaña, parte del rancho de Bonnie. Cuando John despierta, la reconoce por salvarle la vida y a manera de agradecimiento ayuda con tareas al rededor y, a su vez, comienza a conocer nuevos aliados que le facilitan capturar de una vez por todas a Bill Williamson. Dentro de los personajes que encuentra está el alguacil Leigh Johnson al que ayuda con trabajos de “Se Busca”, el “médico” Nigel West Dickens al que ayuda en estafas a gran escala por los diferentes pueblos del desierto, el cazador de tesoros Seth Briars del que desconfía por su estado mental y su afición hacia los muertos y, finalmente, el contrabandista de armas Irish que a pesar de estar en constante estado de alcoholemia, sabe encontrar las mejores armas en todo el sur de los Estados Unidos.

Después de un largo tiempo, entre todos ellos logran hacer un plan para destruir desde adentro a Williamson, pero cuando acaban con toda la pandilla, descubren que él ha huido a México para buscar ayuda de Javier Escuella, otro de los excompañeros de John. Una vez John agradece a sus nuevos compañeros el esfuerzo que realizan para lograr encontrar a Williamson, cruza la frontera hacia México con ayuda de Irish. Pero, mientras

navegan el Río Bravo, se encuentran con unos rebeldes que por poco y logran que la barcaza en la que se transportan Irish y John termine en las profundidades del río.

A su llegada a México, más exactamente a Nuevo Paraíso, John se encuentra con que en el país azteca están en plena guerra civil entre el tirano coronel Agustín Allende y, el líder revolucionario apresado Abraham Reyes que está en contra del gobierno. Esto no resulta ser muy claro para John, ¿cuál de las partes era la más indicada de ayudar? Así que, durante un tiempo decide trabajar para ambas partes a cambio de ayuda para localizar tanto a Escuella como a Williamson.

Durante su tiempo en México, John conoce al capitán Vicente de Santa, que trabaja de cerca con el coronel Allende y le explica la necesidad de expandir este mandato hasta la capital de México. Por otra parte, conoce al legendario pistolero Landon Ricketts, que deja atrás su vida en Estados Unidos y se muda al pequeño pueblo de Chuparrosa a iniciar de nuevo su vida como comisario del pueblo, él le presenta a Luisa Fortuna, una humilde profesora con deseos revolucionarios que explica a John las desgracias por las que pasa su familia por culpa del coronel Allende, además, cuenta que su gran amor el revolucionario Abraham Reyes se encuentra encarcelado y, que solamente él podría sacar adelante a la revolución. John decide irse por el lado de Luisa, salvando a Reyes del patíbulo y ayudándolo parcialmente con su causa.

Sin embargo, John es traicionado por Allende, pero Reyes recurre a su rescate y por ello, John se compromete completamente a la causa de los rebeldes. Así, estos últimos logran localizar a Escuella durante una redada y a causa de su encierro, decide delatar a Williamson que busca la protección de Allende.

Una vez Escuella es capturado, John informa su progreso a los agentes federales. Reyes y John logran realizar un asalto al palacio de Allende, allí logran matar a Vicente de Santa, al ejército, a Allende y a Williamson. Durante este combate, Luisa pierde la vida salvando a Reyes, quien nunca recordó su nombre en realidad y negó siempre su amor. Aquí termina el recorrido con Reyes, que dirige su marcha revolucionaria hacia la capital de México, entre tanto, John regresa a Estados Unidos.

Ya en Estados Unidos, John trabaja con los agentes para encontrar y rastrear al exmiembro más importante de la banda: Dutch van der Linde, el exlíder y padre adoptivo de John, que ahora tiene una nueva pandilla conformada por nativos americanos que se encuentran en contra de la modernización.

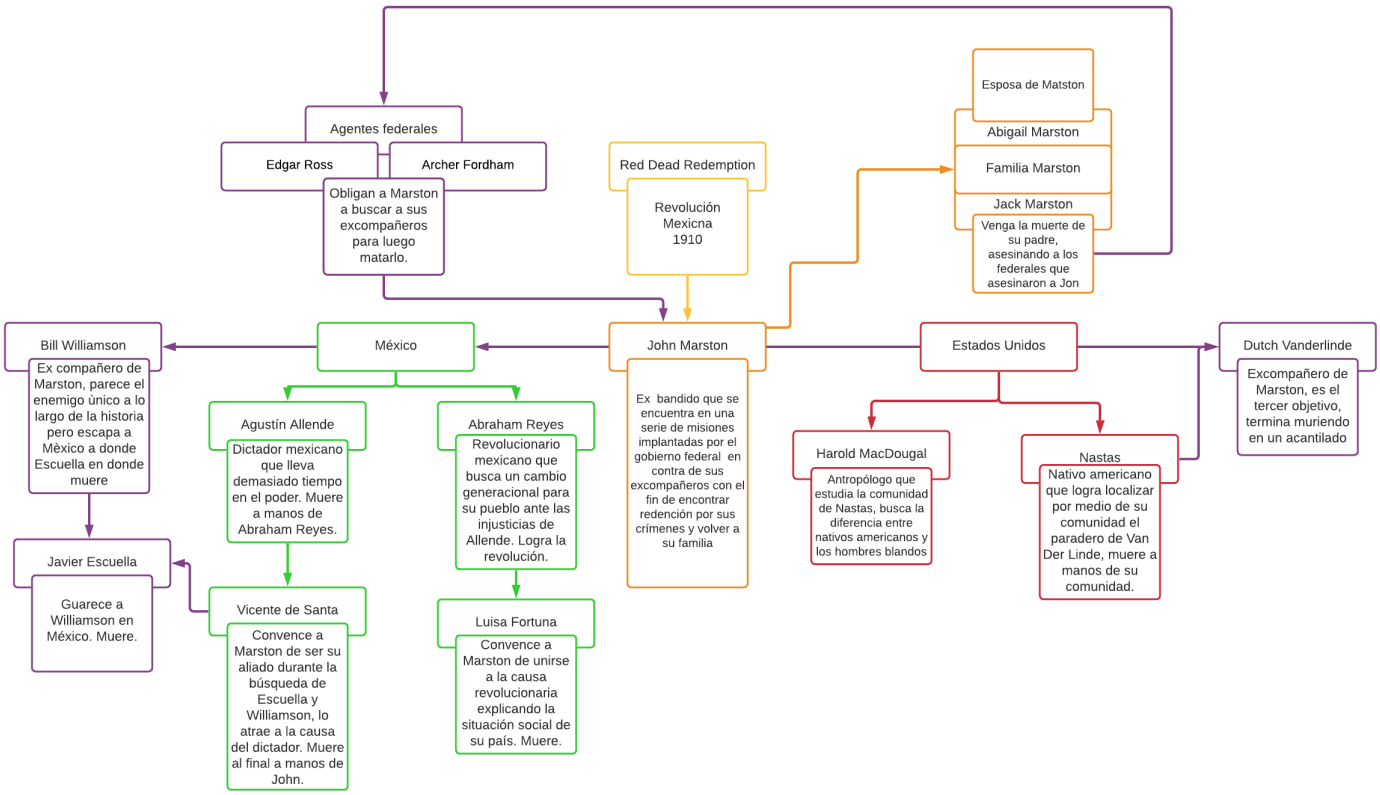
Para poder llegar a Van der Linde, John pide la ayuda del profesor y antropólogo Harold MacDougal y de Nastas, un nativo americano que se encuentra bajo el estudio del profesor MacDougal quien se obsesiona desde hace ocho años por buscar la razón que, según él, afirma que los nativos americanos son menos humanos que los demás hombres, así que para ello, busca en el alma de los nativos para poder entender esta diferenciación.

Nastas logra conseguir una reunión con el grupo de nativos americanos con los que se relaciona van der Linde, ya que él los utiliza como parte de su nueva banda por sus grandes habilidades y el conocimiento que poseen del territorio en las montañas nevadas y boscosas de la parte más alta de todo el mapa. Sin embargo, resulta por ser una redada en la que muere Nastas.

A pesar de los esfuerzos de Dutch para huir, finalmente, John lo persigue ayudado del ejército estadounidense en una batalla en medio de las montañas nevadas, pero, en un

punto, Dutch llega a un acantilado, en donde le afirma a John que así él muera y termine el trabajo con los agentes, ellos no lo dejarían volver con su familia. Dicho esto, Dutch procede a suicidarse.

Posteriormente, el agente Ross permite que John vuelva casa con Abigail, Jack y el expandillero Uncle. Sin embargo, tal y como lo predijo Dutch, los agentes rodearon el rancho al que siempre añoró volver con su familia John Marston. Aunque Abigail y Jack lograron escapar, no fue suficiente para John y para Uncle que murien. Tres años más tarde, Jack entierra a su madre y se venga del agente Ross, volviendo al círculo del que su padre intentó alejarlo durante toda su vida. A continuación, se puede observar un mapa con las principales ideas, personajes y situaciones a lo largo de la trama:



2 Mapa 2 Red Dead Redemption

3.5.3. Call of Duty World War II

El 6 de junio de 1944, el soldado del ejército estadounidense Ronald "Red" Daniels se encuentra en medio de aguas francesas junto a la Primera División de infantería, quienes participan en el desembarco de Normandía. El pelotón al que hace parte está compuesto por el soldado de primera clase Robert Zussman, el soldado Drew Stiles, el técnico de quinto grado Frank Aiello, el sargento técnico William Pierson y el primer teniente Joseph Turner. Durante la entrada a las trincheras alemanas bajo fuego, el soldado de primera clase Robert Zussman es apuñalado y salvado por Red Daniels.

El 25 de julio de 1944, se lleva a cabo la Operación Cobra en donde las fuerzas estadounidenses logran recuperar la ciudad de Marigny. Tras el éxito, el coronel Davids ordena al pelotón que haga parte de una operación con los ejércitos oficiales ejecutivos de operaciones especiales británicas, junto al mayor Arthur Crowley y Vivian Harris, con el fin de interceptar un tren blindado alemán que transporta explosivos.

Justo antes de empezar la misión, Daniels recuerda una historia de su infancia, en la que salva a su hermano mayor Paul de un ataque de lobo en medio del bosque, este va a ser un recuerdo constante dentro de toda esta historia. El 26 de julio de 1944, la Operación Fortaleza se encuentra en marcha, aún en tierras de Marigny, lugar en el cual los soldados toman una iglesia, que sirve como base para nazis pero casi mueren, ya que la iglesia colapsa justo en el momento en el que los soldados logran escapar.

El 20 de agosto de 1944, se le encomienda al pelotón la operación DOE, en donde deben interceptar un tren que lleva municiones. Tras una compleja persecución en medio de

una lluvia de balas conduciendo un jeep, Daniels y Zussman logran detener el tren. Al reunirse de nuevo, el pelotón se une al escuadrón de la resistencia francesa liderada por Camille “Rousseau” Denis.

El 25 de agosto de 1944, se pone en marcha la operación Liberación en la ciudad de París, encabezada por Camille y Crowley que se infiltran en una guarnición alemana con el fin de explotar las puertas para el asalto del pelotón estadounidense. Camille logra colocar los explosivos en las puertas de guarnición y asesina al comandante de la SS Polizeiführer Heinrich, ya que este jefe nazi en el pasado asesina a toda la familia de Camille. Las puertas estallan y los soldados estadounidenses logran liberar esa noche a París del yugo de los nazis.

El 18 de octubre de 1944, el pelotón se encuentra en Aquisgrán en donde sufren un daño colateral. Todo empieza cuando son salvados de un ataque alemán gracias al apoyo del comandante de tanques de guerra Agustín Pérez. Por este ataque, se busca una de las bases alemanas ubicada en el centro de la ciudad en un hotel. Una vez arriban a este lugar, notan que en el sótano del hotel hay unos civiles judíos, por ello Turner ordena su evacuación pasando por encima de las órdenes de Pierson, que afirma que solamente fueron enviados a asegurar el lugar, no a rescatar civiles.

Dentro de los civiles, se encuentra una niña llamada Anna, que huye al ver a los soldados, sin embargo, Daniels la rescata evadiendo un gran número de nazis. En el momento en el que logran evacuar a todos los secuestrados a un camión, los soldados alemanes disparan en contra de él asesinando a la hermana mayor de Anna. En este mismo hotel, el pelotón se entera que el soldado Zussman es judío y su familia alemana, aclarando que lo había ocultado por la situación coyuntural que se encontraban viviendo en esos

momentos, ya que no quería ser juzgado por sus compañeros, ni tampoco correr peligro en un momento en el que existiera la posibilidad de ser capturado por los nazis.

A causa del incidente con los civiles, el pelotón es llamado al orden por Davis cuya única preocupación es llegar al Rin. El 14 de noviembre de 1944 se libra la batalla del bosque de Hürtgen, lugar en el cual se le ordena el pelotón que debe tomar la colina 493. En la recepción del correo, Daniels se encuentra con la sorpresa de una carta escrita por su novia, en donde le cuenta que está embarazada y que el niño que espera es de él, este hecho le devuelve la esperanza en sus momentos más difíciles.

En medio de las ráfagas de fuego, Turner divide al pelotón en dos grupos; por un lado, se encuentran Pierson y Zussman cuya principal tarea es avanzar rumbo a la colina, por otro lado, Turner y Daniels deben cubrirlos hasta que lleguen a la base de la colina. En medio de la batalla, Turner recibe un llamado en donde se le avisa que Pierson ordenó un ataque en la colina contra las órdenes de él, obligándolo unirse al plan de este segundo.

El pelotón logra destruir las posiciones de artillería, pero los alemanes contraatacan con un tanque de guerra. Daniels es noqueado tras intentar explotar el tanque que es destruido a su vez por Pérez. Turner corre a rescatar a Daniels y sufre una herida, le ordena que le abandone mientras cubre la fuga del pelotón con sus últimas fuerzas hasta morir. Después de la muerte de Turner, Pierson se convierte en jefe del pelotón y promueve a Daniels a Cabo.

El 25 de diciembre de 1944, en medio de la nieve y el insoportable frío, el pelotón se encuentra esperando un convoy al que deben destruir. En medio del fuego cruzado, Daniels se encuentra con el técnico Howard que ayuda a contactarse con apoyo aéreo. Al

final de la contienda, se logra capturar a varios soldados alemanes y se descubre que planean destruir el último puente sobre el río Rin ubicado en Remagen.

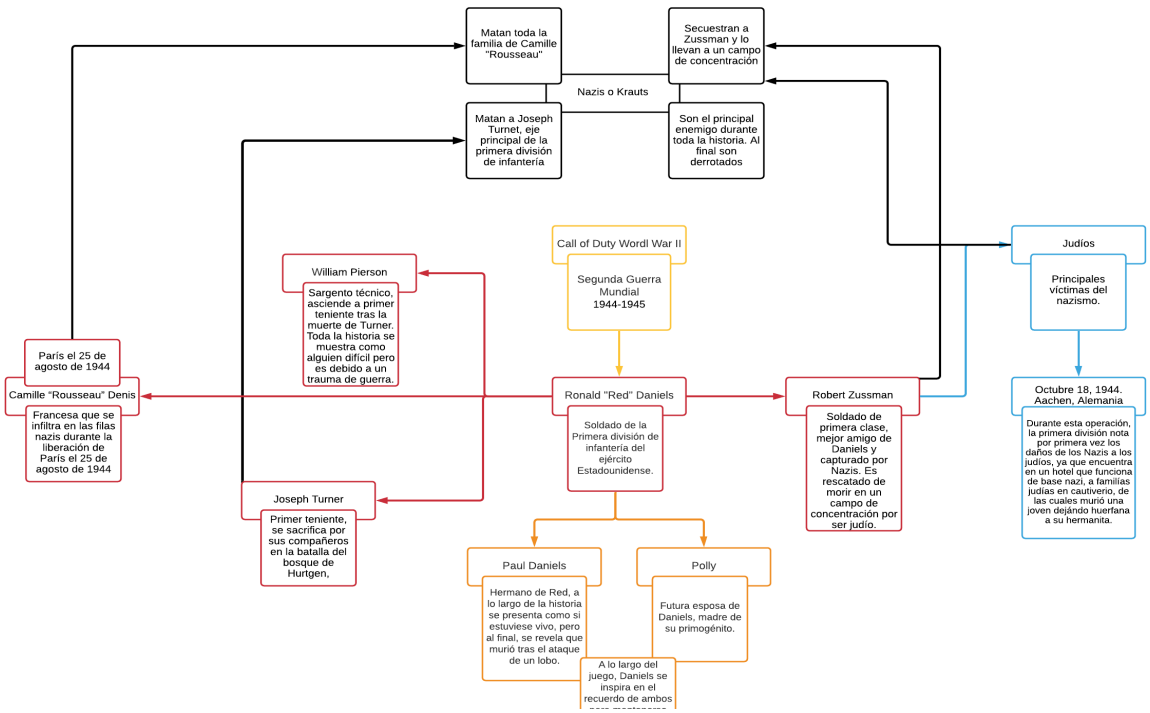
Durante la noche del 27 de diciembre de 1944, el pelotón sigue y destruye a un convoy rumbo a una base aérea nazi. Pierson ordena a Daniels y a Zussman de infiltrarse en la base para eliminar a la mayor cantidad de enemigos posible, abriéndole campo al pelotón. Este ataque falla y deja a Daniels y Zussman rodeados por tropas de nazis, el primero es salvado por Howard, en tanto que el segundo es retenido por los nazis como prisionero de guerra. En el afán de rescatar a su compañero, Daniels sobrepasa las ordenes de Pierson de mantener la misión ante todo y resulta herido. Días más tarde, amanece hospitalizado mientras Pierson niega su vuelta al equipo. Mientras tanto, el prisionero Zussman es interrogado por un comandante de la SS sobre su descendencia judía, al encontrar la negativa del prisionero es trasladado a un campo de concentración.

Tras ocho semanas de recuperación, el 6 de marzo de 1945, Daniels se entera por medio del comandante Davis sobre la razón por la cual Pierson actúa de la forma que lo hace, ya que durante la batalla del paso de Kasserine: en lugar de llevar imprudentemente a sus hombres a la muerte, como todos pensaban, arriesgó la vida de él y de sus hombres para salvar parte de su pelotón que se encontraba atrapado. Después de contarle esto, Davis le ofrece a Daniels sus honorables descargos para volver a los brazos de su amada, sin embargo, el soldado no puede dejar de sentirse responsable por a ver dejado capturar a Zussman.

Daniels se enfrenta Pierson en su tienda y rompe sus papeles de honorables descargos para reunirse con el pelotón ya que aún faltaba Zussman. El pelotón se embarca a su última misión el 7 de marzo de 1945 en el último puente sobre el Rin. Tras una

sangrienta batalla salen victoriosos. Pero su búsqueda no termina ahí, comienzan a recorrer diferentes campos de concentración, encontrando horror a su paso y perdiendo poco a poco la esperanza de hallar a su compañero. Cuando llegan al último campo de concentración en Berga, el 4 de abril de 1945, encuentran señales de que los sobrevivientes fueron enviados a una marcha de la muerte, entre ellos Zussman, al que Daniels localiza justo antes de ser ejecutado.

Al final de la guerra, Daniels es condecorado y regresa a Texas, reuniéndose con su esposa y su hijo recién nacido. Además, visita la tumba de su hermano mayor Paul, que en realidad muere después de luchar contra el lobo que recurría en sueños a Daniels, ya que no lo logró matar a tiempo. En la última escena, Red coloca su medalla de Estrella de Bronce en la tumba, afirmando que su hermano se lo merece por enseñarle a luchar por sí mismo y por sus hermanos. A continuación, se puede observar un mapa con las principales ideas, personajes y situaciones a lo largo de la trama:



Mapa 3 Call of Duty World War II

3.5.4. MEDAL OF HONOR

Es el año de 2001 y las Torres Gemelas caen en la ciudad de Nueva York, por ello, los soldados estadounidenses se embarcan a Afganistán en búsqueda de eliminar a los responsables. Los agentes Nivel Uno del escuadrón Fuerza Marina de la DEVGRU[27], con el grupo bajo el nombre de Neptuno, está compuesto por los agentes con nombres en clave de Mother, Voodoo, Preacher y Rabbit. El equipo llega a territorio afgano a una reunión con un informante local llamado Tariq, que tiene información sobre el grupo talibán por el que se encuentran en estas tierras.

El escuadrón Neptuno es emboscado por fuerzas chechenas, pero logra abrirse camino para llegar hasta Tariq que cuenta cómo los talibanes y Al-Qaeda tienen una fuerza compuesta entre 500 y 1000 combatientes en el valle de Shah-i-Kot. Siendo así, Neptuno tiene la tarea de asegurar el aeródromo de Bagram con un contingente del Ejército Nacional Afgano.

En marzo de 2002, las fuerzas de la OTAN utilizan este campo de aviación como base operativa avanzada. Entre tanto, el coronel del ejército estadounidense R. Drucker comanda todos los activos locales, mostrándose como un oficial prudente y competente en contraste con su oficial al mando, el general Flagg, que trabaja en una oficina en Estados Unidos e ignora el papel de los equipos AFO[28] en la operación. Mientras Drucker planea usar operativos de Nivel Uno para reconocer posiciones insurgentes en el valle y los soldados de la Alianza del Norte para eliminarlos, Flagg desconfía de los locales y le da al

[27] Grupo de Desarrollo de Guerra Naval Especial de los Estados Unidos. (American Especial OPS, 2020).
[28] Siglas de Advance Force Operation, en español, Operaciones avanzadas de fuerza, es un término utilizado por el Departamento de Defensa de los EE. UU. Para describir una fuerza de tarea que abarca personal de la Fuerza Delta. (Repass, 2008)

Coronel un tiempo límite de 24 horas para desplegar la 10ma División de Montaña, la 1010 División Aerotransportada y los Rangers[29] del ejército estadounidense.

Mientras esto ocurría, los equipos de Nivel Uno se insertan en el área para realizar el reconocimiento y coordinar el apoyo de fuego. El equipo AFO Wolfpack, que consta de cuatro operadores de Delta Force está compuesto bajo los nombres clave de Panther, Vegas, Deuce y Dusty, que eliminan las posiciones enemigas en dos pequeñas aldeas y viajan a su punto de observación denominado como "Clementine", mientras que Neptuno hace lo mismo con el punto de "OP Dorothy". Después de completar la misión antes de lo previsto, Druncker envía soldados de la Alianza del Norte para eliminar varias posiciones de insurgentes. Flagg se enfurece y sin saberlo, ordena a un equipo AC-130U[30] que abra fuego contra las fuerzas amigas. Las fuerzas sobrevivientes de la Alianza del Norte entran en pánico y se retiran, dejando al Coronel sin otra opción que desplegar a los Rangers según lo ordenado.

Durante la inserción en el valle de Shah-i-Kot, los Rangers están bajo fuego intenso y un Chinook[31] es derribado. Los Rangers están atrapados por ametralladoras pesadas, por lo que un equipo de bomberos liderado por el sargento Patterson, el especialista Dante Adams, el cabo Hernández y el sargento Ybarra técnico del TACP[32] de la fuerza Aérea de Estados Unidos, flanquean las posiciones enemigas y destruyen las ametralladoras. Se mueven para asegurar otra zona de aterrizaje, pero son emboscados por los insurgentes que

[29] Los Rangers del Ejército de los Estados Unidos son los soldados educados en la Escuela Ranger, en donde durante 62 días los soldados aprenden tácticas en unidades pequeñas desarrollado en ambientes de combates cuerpo a cuerpo y batallas de fuego directo. (U.S. Army Ranger School, 2020)
[30] El Lockheed AC-130U es un avión de armamento pesado para ataque en tierra. (Boing, 2008).
[31] El Boing CH-47 Chinook es un helicóptero de carga pesada diseñado en Estados Unidos. (Boeing, 2016).
[32] Partido de control aéreo táctico de la fuerza aérea de los Estados Unidos. (Powers, 2019).

llegan en cantidades abrumadoras. Rodeados y sin municiones, Ybarra llama a Bagram para obtener refuerzos, que llegan en forma de un par de Apaches AH-64[33], lo que facilita la extracción de los Rangers. Los apaches se mueven a través de las montañas destruyendo un arsenal talibán y posiciones de mortero enemigo. Cuando regresan a la base, una tripulación talibán antiaérea intenta destruir los helicópteros; sin embargo, el artillero AA es asesinado por Deuce.

Deuce y Dusty suben las montañas y emboscan a las patrullas enemigas y a los equipos de morteros, brindando apoyo de francotiradores al equipo Neptuno que está en contacto pesado en la montaña adyacente de Takur Ghar. Neptuno se retira sobre la línea de la cresta y lucha hasta llegar al punto de extracción. Mother y Rabbit llegan al helicóptero, pero el Chinook despega temprano debido al fuerte fuego enemigo, dejando atrás a Voodoo y a Preacher. Desafiando las órdenes de regresar a la base, Mother y Rabbit regresan en la noche, apenas escapando de la muerte cuando su Chinook es atacado. Evaden las patrullas hostiles mientras buscan a Voodoo y Preacher, sin embargo, los dos operadores finalmente se ven comprometidos y obligados a saltar de un acantilado en un intento de escapar, ambos sufren heridas y son capturados por los insurgentes.

Devuelta en Bagram, el coronel Drucker intenta organizar fuerzas para extraer al equipo Neptuno. El equipo Wolfpack está demasiado lejos para brindar asistencia. Entre tanto, el general Flagg se niega a arriesgarse a pérdidas adicionales y solo asigna una cañonera AC-130U, que solo puede permanecer en la estación durante 15 minutos más.

[33] El Boeing AH-64 Apache es un helicóptero de ataque de doble turboeje con una disposición de tren de aterrizaje tipo rueda de cola y una cabina en tándem para dos tripulantes. (Boeing, 2000).

Drucker desafía las órdenes y envía una Fuerza de reacción rápida de Rangers para extraer al equipo Neptuno.

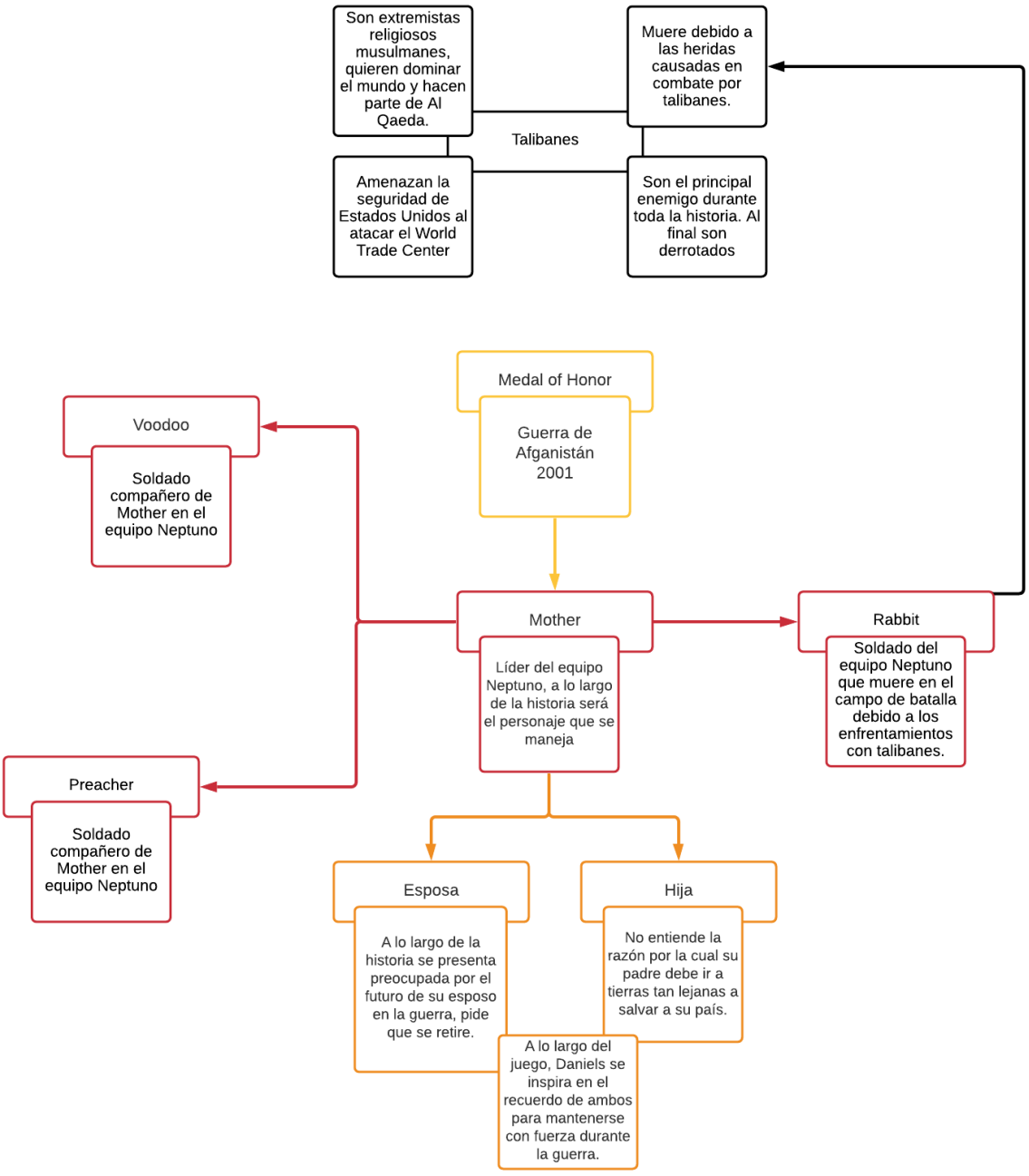
El Chinook es alcanzado por un fuerte fuego, tres Rangers y un miembro de la tripulación son asesinados, cuatro más resultan heridos. Después de asegurar el lugar del accidente para los heridos y los médicos, Hernández, Ybarra, Adams y Patterson se dirigen al paso de montaña. Hernández está herido mientras intenta encontrar la entrada, Ybarra lo lleva de regreso a la zona de aterrizaje. Adams y Patterson se unen con Preacher y Voodoo que continúan buscando a Mother y Rabbit.

Después de que los cuatro asaltaron juntos dos fortalezas enemigas con ayuda de un avión no tripulado Predator de la CIA, finalmente localizan a los dos operadores desaparecidos atados en un búnker remoto, en donde fueron torturados por los insurgentes. Rabbit está muriendo por sus heridas mientras sus compañeros de equipo lo evacúan. El equipo pide extracción, pero los helicópteros más cercanos vuelan desde Kandahar, un poco lejos de donde están. La condición de Rabbit empeora y, a pesar de los intentos de sus compañeros de escuadrón, sucumbe a sus heridas y muere antes de que llegue la extracción.

Los siete sobrevivientes se extraen de forma segura junto con el equipo Ranger restante. Mientras observa un par de F-15E[34] bombardeando los bunkers de insurgentes restantes, Preacher recoge un amuleto de pie de conejo del cuerpo de Rabbit, con Mother y Preacher señalando que la guerra está lejos de terminar. Al final, se muestra una escena de Ajab y Preacher, sentados en una calle de una ciudad, conversando entre ellos en el dialecto

[34] El avión F-15E Strike Eagle es un caza de ataque multiusos estadounidense para todo clima. (Boeing, 2015).

pashto. A continuación, se puede observar un mapa con las principales ideas, personajes y situaciones a lo largo de la trama:



3Mapa 4 Medal of Honor

3.6. PROPAGANDA POLÍTICA ESTADOUNIDENSE EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

En este apartado se explica la unión entre la Historia y la historia, teniendo en cuenta ambas para entender el contenido de propaganda política que se expone por medio de las once preposiciones de Joseph Goebbels, combinadas los niveles propuestos en el análisis fílmico. Para llegar a estas afirmaciones, se estudia cada uno de los videojuegos, desde los escenarios en los que se desarrolla la historia, hasta lo que hablan cada uno de los personajes, al igual de aquello que se puede comprobar por medio de la Historia, para así tener un panorama completo y llegar a las conclusiones que se presentan por medio de estas preposiciones.

3.6.1. ASSASSASIN'S CREED III

El videojuego *Assassin's Creed* (el Credo de los Asesinos en español) se lanza al público en el año 2012 para consolas de Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3 y WiiU. Su desarrolladora es Ubisoft Montreal, Ubisoft Quebec, Ubisoft Kiev, Ubisoft Romania, Ubisoft Annecy y Ubisoft Singapore. La distribuidora es Ubisoft.

Tanto la desarrolladora como la distribuidora hacen parte de la misma familia, Ubisoft que es una compañía francesa de videojuegos con sede en la ciudad de Montreuil y que se subdivide en diferentes estudios a lo largo del mundo, como se puede observar en este caso. Dentro de sus intereses económicos, desde el año de 2008 se consolida como la cuarta compañía de videojuegos en el mundo que cotiza en la bolsa de Estados Unidos y Europa. (Jordan, 2018). Para el año de 2019, Ubisoft cuenta con activos totales por €3,288,759 billones, ventas digitales por €1,396,631, al por menor de €573,114, de

servicios por €44,393 y licencias por €14,512, para un total de €2,028,650 a comparación de lo obtenido en 2018 con €1,731,894. (Ubisoft, 2019).

El director es Alex Hutchison director y diseñador gráfico de videojuegos australiano, que se une a la compañía de Ubisoft durante 2008 en Canadá con Ubisoft Montreal, en donde comienza a dirigir la saga de juegos de *Assassin's Creed III* que debuta en la convención E3 de 2012. (Ubisoft, 2012). Este videojuego se encuentra durante el gobierno de Barack Obama y el secretario de defensa León Panetta. A lo largo de la historia desarrollada, más allá de representar la historia de Desmond Miles, Haytham Kenway y Connor, representa la guerra de Independencia Estadounidense.

Para este videojuego es necesario tener en cuenta que se construye un enemigo ambiguo, ya que critica el orden social, estructural y de poder propio de la época pero, al final del juego reivindica que a pesar de buscar estar fuera del sistema moral estadounidense (implantado bajo los ideales de los padres fundadores junto con la idea del *destino manifiesto*) no es posible, ya que se crea una propaganda indirecta de idealización de la moral norteamericana mucho más compleja en la que el personaje termina por concluir que es imposible salir victorioso en contra de las formas de actuar social porque no puede salir de la moral estadounidense.

En este caso en particular, se representa la búsqueda de la libertad de los nacidos en Estados Unidos pero, elimina la posibilidad de vivir junto con las comunidades de nativos americanos, y a su vez, la esclavitud es la respuesta de las mismas personas que gritan libertad y, que en su doble moral, terminan por ejercer esta práctica inhumana sobre las comunidades africanas.

1. Principio de simplificación y del enemigo único: se cumple, ya que se retoma a varios enemigos únicos a lo largo del videojuego. Por una parte, cuando se es Haytham los principales enemigos son dos, uno los Patriotas ya que él hace parte de la facción británica y dos, los Asesinos, ya que él es Templario.

Cuando se es Connor, el principal enemigo va cambiando a medida que transcurre su historia, ya que en un principio es Charles Lee, a quien le atribuye la muerte de Ziio, su madre. En segunda instancia, el enemigo es el Imperio Británico, ya que él combate del lado de los Patriotas. En tercera instancia, su padre es el enemigo, porque este intenta defender a Charles Lee. En cuarta instancia, el enemigo pasa a ser el nuevo gobierno estadounidense, encabezado por George Washington, culpable de vender su pueblo para pagar las deudas a causa de la guerra.

Al mismo tiempo, por parte de los nativos americanos se cuenta la historia de los franceses como enemigos de los ingleses por los territorios que ocupan y que posteriormente son vendidos al Imperio Británico. Por último, cuando se es Desmond Miles se tiene como enemigo único a Abstergo Industries y Daniel Cross. Sin embargo, al final del videojuego se cambia al enemigo único que pasa a ser Juno, esto se debe a la decisión que hace tomar a Desmond sobre el futuro de la humanidad y de él mismo.

Para ilustrar estas escenas hay un ejemplo de esto y es durante la introducción a la historia, donde queda claro quién es el enemigo durante todo el juego a pesar de la complejidad que posteriormente desarrolla, este fragmento se puede observar desde el 00:00:50 a 00:02:04:

"Tú los conoces como Abstergo Insdustries. Nosotros los conocemos como los Templarios, como el enemigo. Hemos estado luchando contra ellos durante miles de años.

Incluso más si crees en las historias de sus orígenes. Por medio de Animus, un dispositivo que nos permite adentrarnos y experimentar la vida de nuestros antepasados. Tiene el poder de cambiarlo todo. Nos muestra la historia de la forma en que realmente sucedió. Al final, todo se reduce a él. Para Desmond, a través del Animus descubrió su herencia, exploró las vidas de sus antepasados y descubrió sus secretos".

Así mismo, se puede observar la posición en contra de los franceses, sustentadas en conversaciones como esta en el desde el 02:03:19 hasta el 02:05:22:

"Los franceses comprenden esto y se esfuerzan por evitar tal crecimiento. Rodean nuestro territorio, erigiendo fuertes y forjando alianzas, esperando el día en que puedan estrangularnos con la soga que han construido. Los franceses se irán o morirán. Con los franceses rechazados, habrá muchas oportunidades para nosotros en el norte".

2. Principio del método de contagio: se cumple, ya que los adversarios continuamente se reúnen en una misma categoría, se presentan grandes grupos unitarios de adversarios: los franceses, los británicos, los americanos y los nativos americanos. Estos grupos se encuentran en constante pugna y se unifican entre sí para diferenciarse de los demás grupos.

En la fuente, se encuentran afirmaciones como la siguiente refiriéndose a la trata de nativos americanos como esclavos por parte de los colonizadores británicos desde el 01:34:18 a 01:38:39:

"¿Mi preciosa mercancía liberada? ¡Es inaceptable! Han pasado varias semanas desde que liberamos a los prisioneros de Mohawk del cautiverio. Espero que el líder haga contacto, pero solo ha habido silencio".

3. Principio de la transposición: se cumple, ya que continuamente se crea propaganda o rumores para intentar confundir al oponente y convencer al pueblo de que cada uno de los discursos es el apropiado para sí mismo. En este relato, constantemente se

muestra el discurso de las diferentes posiciones. Por una parte, por medio de Haytham se puede observar los ideales que buscan defender los colonos, como lo es el mantener la colonia ordenada y bajo su poder. En el caso de Connor, se expresa por medio del apoyo que le profesa a los Patriotas y los ideales que explican por medio de próceres como George Washington y, al mismo tiempo, se presenta una confusión en la información proveniente del pueblo de Connor.

Esto se puede notar en afirmaciones como la realizada entre 06:28:21 y 06:28:27:

"¡George Washington es valiente sin medida, leal como un hermano, de carácter incomparable e inquebrantable en sus convicciones! Ese hombre es nuestro Júpiter Conservador, destinado a llevarnos no solo a la libertad, sino a la grandeza".

También, se encuentran referencias hacia cómo era el proceder sobre la propaganda que nacía durante esta época, realizada por medio de panfletos como se explica en el apartado de Propaganda Política entre 03:30:31 y 03:30:03:

"Retire los carteles de se busca, soborne a los pregoneros o visite un impresora para crear su propia propaganda"

4. Principio de la exageración y la desfiguración: se cumple, por medio de la deshumanización de los nativos americanos por parte del imperio británico, además. de las acusaciones de infidelidad a la corona de los americanos hacia al imperio británico. A lo largo del videojuego se hace énfasis en dos principales pugnas: la primera de ellas es el deshonor e infidelidad hacia la corona que presentan los americanos al rebelarse y buscar un propio modelo político y económico fuera del propuesto por la corona. El segundo, es el exterminio de los pueblos nativos americanos por parte del imperio británico por intereses de expansión territorial y económica en los lugares ocupados por estas comunidades.

5. Principio de vulgarización: se cumple, ya que a lo largo del videojuego las facciones son distinguidas entre sí por la constante repetición de los ideales a favor y en contra de cada una de ellas. Como se ha explicado en los principios previos, los ideales de cada uno de los personajes se mantienen fijos, a excepción del caso de Connor, que a medida que obtiene más información sobre la muerte de su madre, cambia su enemigo único, pero se mantiene luchando por su pueblo Mohawk.

La lucha de los Mohawk por mantenerse con vida se presenta desde el primer momento, ya que son tratados como esclavos, capturados ya fuese por británicos o por franceses y posteriormente desterrados de sus tierras por intereses de los estadounidenses. Un ejemplo de este hecho es lo que explica Ziio a Kenway entre el 01:49:34 y 01:51:57:

"Los soldados de la ciudad cazan a personas de estas tierras, cada día, más de mi gente se pierde por hombres como ellos".

6. Principio de orquestación: se cumple, ya que a lo largo del juego las facciones son distinguidas entre sí por la constante repetición de los ideales a favor y en contra de cada una. Al igual que en el principio de vulgarización, a lo largo de esta historia se repiten constantemente ciertas ideas que permiten dar forma a cada uno de los personajes y a su forma de actuar y pensar. Uno de estos actuares se basa en el lugar de donde provienen; Connor es un nativo americano que busca a toda costa mantener a su pueblo y vengar la muerte de su madre, lo que lo lleva a volverse parte de la legión de Asesinos.

Sin embargo, al irse de casa y pensar que apoyar la causa patriótica era la respuesta a su problema, ignora el verdadero fin que buscan tener los patriotas con su territorio, mientras que por el contrario, los Mohawk que se quedan en la villa saben las intenciones de los

patriotas y al ver a Connor con ellos, infieren que va a destruirlos. Esto se puede observar en la escena entre el minuto 07:48:00 y 07:50:14 en donde se destacan las siguientes frases:

"Los patriotas vienen a destruirnos y tú los apoyas. Has sido corrompido y tratarás de matarnos. El único error que encontramos es el haber confiado en ti, ellos te han seducido y ahora tú estás en contra de tu propio pueblo. Parece que nosotros nunca estaremos a salvo".

7. Principio de renovación: se cumple, ya que a medida que se va desarrollando el contexto histórico que se presenta, los argumentos en contra de cada uno de los grupos se agudizan y se adaptan dependiendo del nivel de gravedad de los hechos que van ocurriendo.

Se presenta que cada uno de los involucrados tiene un motivo muy certero para realizar su discurso. Para reforzarlo, busca difamar a sus contendientes y tiende a crear un aparato propagandístico que busque disimular cualquier tipo de difamación que el oponente proponga. Así mismo, el discurso se agudiza a partir de la coyuntura que se viva, ya que en un principio solo se presenta la disputa entre Británicos y Americanos, pero esto se complejiza cuando se muestra el papel que viven los nativos americanos con la pérdida progresiva de sus tierras. Esta afirmación se rectifica por medio de lo mencionado en los anteriores principios.

8. Principio de verosimilitud: se cumple, ya que, a partir del hecho de mantener toda la información importante guardada por medio de secretos, la información se fragmenta y llega a cada uno de los sectores por partes. La información fragmentada ocurre en todos los niveles y momentos de este videojuego, ya que cada vez que llega una nueva información, esta es refutada o cuestionada por cada uno de los personajes, a los que se les debate su forma de pensar por cada decisión que toman.

En casos como el de Connor, la información que busca para llegar al supuesto asesino de su madre es tremendamente confusa, ya que, para empezar, Charles Lee no fue el asesino de su madre sino que los culpables son una sección de los Patriotas. Así mismo, la forma en la que Haytham busca información sobre la llave cuando aún Ziio está viva, se encuentra plagada de momentos y misiones intermedias que hacen que la cantidad de información por cada jugada sea de gran magnitud.

9. Principio de la silenciación: se cumple y se presenta numerosas veces a lo largo del juego ya que el principal método implementado para esto es el asesinato de los adversarios. Cada uno de los personajes, sea o no parte de los Asesinos, realiza este acto para eliminar el adversario, ya que como se explica al principio de esta historia, Haytham asesina al director de la ópera de Londres para robar la llave de la cueva, esto se puede observar entre el minuto 00:11:38 y 00:17:20. Al mismo tiempo, Connor al ser parte de los Asesinos debe realizar esta acción en contra de cada uno de los posibles contrincantes que aparezcan en su camino.

Al mismo tiempo, el principio de silenciación es fundamental para los Mohawk, ya que como explica la mujer mohawk a Connor en el minuto 02:57:18 – 02:57:49:

"Nuestra villa se encuentra en tierra santa. Y es nuestro deber – sobre las demás cosas – mantenerla ocultas del mundo. Nos mantenemos en una posición dificultosa, nos encontramos entre la necesidad de actuar y nuestro conocimiento, que es el único que nos mantendrá a salvo".

10. Principio de transfusión: se cumple y este es el momento en el que se crea el primer substrato existente tradicional dentro de la historia de Estados Unidos. Como se explica en los principios pasados, la guerra de independencia contra el Imperio Británico por parte de los Estados Unidos tiene una serie de motivaciones que se desarrollan en el

apartado Histórico, y que permiten entender la configuración que tiene como Estado este país, que, a causa de no tener la libertad de elegir en momentos coyunturales, convierte en este hecho su filosofía de Estado.

11. Principio de la unanimidad: se cumple y presenta a lo largo del juego a partir del acuerdo entre cada una de las facciones: franceses, británicos, nativos americanos y americanos. Como se ha explicado en los principios anteriores, existe una comunión entre cada una de las partes, ya que se agrupan entre sí en medio de la revuelta sin dejar de lado quién hace parte de qué sección.

Como se observa en cada uno de los apartados, el contexto Histórico se cumple por secciones, al mismo tiempo, el relato que ofrece este videojuego contiene las once preposiciones de Joseph Goebbels, por ende, se puede afirmar que *Assassin's Creed III* posee un contenido imperialista cultural estadounidense con contenidos históricos, ya que por medio de la cultura y lo social, crea una nueva historia basada en la Historia de la Revolución de Independencia Estadounidense.

3.4.2. RED DEAD REDEMPTION

El videojuego *Red Dead Redemption* (Redención, muerte y roja en español) es lanzado al público en el año de 2010 para consolas de Xbox, Xbox 360 y PlayStation 3. Su desarrolladora[35] es Rockstar San Diego junto con la distribuidora de Rockstar Games. Esta desarrolladora estadounidense es fundada en 1998 como subsidiaria de Take-Two Interactive en la ciudad de Nueva York por Sam y Dan Houser, Terry Donovan y Jamie King. (Golberg, 2018). Dentro del reporte financiero anual de Take-Two Interactive, se

[35] Una desarrolladora es la empresa que se encarga de la creación del software para los videojuegos.

encuentra que para 2019 generan un flujo de caja significativo y finalizan el año fiscal con $1.57 billones de dólares, con un total de reservas netas de $2.93 billones de dólares y un crecimiento interanual del 47%. (Take-Two, 2019).

Los directores son Kevin Hoare y Rod Edge. Este videojuego es lanzado durante el gobierno de Barack Obama y el secretario de defensa León Panetta. A lo largo de la historia desarrollada, más allá de representar la historia de John Marston y todo lo que vive, muestra el contexto de Estados Unidos durante la década de 1910 y, además, pequeños apartados de la guerra de Independencia de México.

Para este videojuego es necesario tener en cuenta que se construye un enemigo ambiguo, ya que critica el orden social, estructural y de poder propio de la época pero, al final del juego reivindica que a pesar de buscar estar fuera del sistema moral estadounidense (implantado bajo los ideales de los padres fundadores junto con la idea del destino manifiesto) no es posible, ya que se crea una propaganda indirecta de idealización de la moral norteamericana mucho más compleja en la que el personaje termina por concluir que es imposible salir victorioso en contra de las formas de actuar social porque simplemente no puede salir de la moral estadounidense.

En este caso, el protagonista se encuentra realizando trabajos que son al margen de la ley a nombre del gobierno federal, no porque crea que esa es su forma de redención por los crímenes que cometió en su pasado, sino porque se encuentra chantajeado por el gobierno federal, haciendo que sus acciones eviten la muerte de su familia. Sin embargo, la moral estadounidense lo hace quedar como un héroe al final de esta historia, ya que cumple con su pacto con los federales, vuelve a ser el padre de familia que sueña ser pero, termina asesinado por haber realizado actividades ilegales a favor del gobierno. Esto hace que el

jugador quede con la imagen que el exasesino es un héroe porque todos los actos que cometió fue por amor a su familia, unidad básica de la moral estadounidense.

1. El principio de simplificación y del enemigo único: se cumple, ya que en diferentes instancias dentro del relato, en un principio se presenta al enemigo único de John Marston expresado en sus excompañeros de banda, por medio de Bill Williamson, Javier Escuella y Dutch van der Linde. Sin embargo, el verdadero enemigo único al que John Marston siempre recurre es al gobierno, representado por los agentes federales Ross y Fordham, que se interponen entre John y su único sueño de reunirse con su familia de nuevo. De esta forma, el principal enemigo es el gobierno en sí mismo y sus tácticas de eliminación de aquellas personas que no le son útiles dentro de su lógica burocrática.

Al mismo tiempo, se cumple doblemente ya que, no solamente se unifica al enemigo del protagonista, sino que en México se apunta directamente a los rebeldes que buscan la libertad de la mano de Abraham Reyes, representación de Francisco Madero en contra del régimen encabezado por el Coronel Allende, representación de Porfirio Díaz.

Por una parte, el primer ejemplo entre el enemigo único de John Marston expresado por medio de Bill Williamson, se encuentra al principio del videojuego, en la Parte I, durante el 10:47 a 12:25:

- *"Williamson, ven aquí ahora mismo.*
- *Vete ahora John, no me hagas matarte.*
- *Nadie necesita matar a nadie Bill*
- *Debes pensar que nací ayer, siempre pensaste que era un idiota.*
- *Eso no es justo Bill, eras como mi hermano. He venido a intentar salvarte.*
- *¿Parece que necesito que me salven?*
- *Bill, por favor, quieren matarnos todo lo que pueda ayudarte.*

- Bueno, nunca antes trataste de salvarme, solo parecías salvarte a ti mismo

- Bill te imploro que pienses en esto

- ¿Me imploras? ¿Me imploras? Siempre fuiste de palabras elegantes. Bueno, las cosas son diferentes ahora John, ahora estoy a cargo. No más Dutch a nadie más le importas. Te imploro que regreses y les digas que envíen a alguien un poco más impresionante la próxima vez"

En lo que respecta al verdadero enemigo de John Marston, los federales, se encuentran citas como la siguiente, en la Parte 4, entre el 03:47 y 04:04:

"- ¿Cuánto tiempo llevas trabajando para el gobierno, Marston?

- No trabajo para el gobierno.

- Bueno, recibí un telegrama de unos federales en Blackwaters que dice lo contrario. No pareces un chico del gobierno.

- Supongo que es complicado. Vine porque se me hizo imposible."

2. Principio del método de contagio: se cumple, ya que se resumen los adversarios a las categorías de bandoleros, federales y rebeldes sin que exista alguna distinción individual, a excepción de los excompañeros de John: Williamson, Escuella y van der Linde.

Dentro del hilo de la historia aparecen diversos personajes secundarios que permiten agruparlos por uniones de colectivos ilícitos: Los Gemelos Bollard a pesar de tener el nombre de la pandilla, son reconocidos por ser bandoleros. A esto se le suma los nombres de los agentes Ross y Fordham que solamente son revelados hasta el final del juego y que, a lo largo del mismo solamente se les refiere como los federales. Al igual, ocurre en el caso de los nativos americanos, que al final, solo se logra diferenciar a Nastas. Por otra parte, los rebeldes mexicanos son tratados como una masa generalizada por el gobierno de Porfirio Díaz-Allende, quien solo distingue a Francisco Madero-Reyes.

En cuanto a lo que corresponde al relato interno del juego, dentro del contexto civilizatorio, se realiza un especial énfasis en que se les regala a los nativos americanos la religión y la civilización, así mismo, se especifican sus cualidades de ser salvajes en busca de redención. Por esta razón, el papel de los nativos americanos vistos por los americanos blancos a lo largo del videojuego es que son seres salvajes, acusándolos de canibalismo, faltos de razón y civilización. Esto se puede observar entre los minutos 02:04 – 02:50 de la Primera Parte:

- *"Bueno, por mi parte, estoy agradecido Sra. Bush, finalmente están trayendo la civilización a esta tierra salvaje.*

- *No podría estar más de acuerdo.*

-*Sí, han perdido su tierra pero han obtenido acceso al cielo.*

- *Pero padre, ¿qué quieres decir?*

- *A menos que un inocente reciba la comunión, está destinado a ir al infierno. Lo que quiero decir Jenny, es que hay una gran diferencia entre un inocente y un salvaje.*

- *Nunca lo pensé de esa manera, sí, vivían como animales, pero ahora son felices".*

Nastas es el único nativo americano con el que puede hablar John Marston, pero él vive siendo el objeto de estudio del antropólogo y profesor Harold MacDougal, estudiándolo por medio del desconocimiento de cualquier tipo de humanidad existente dentro de los nativos americanos, describiendo a Nastas como un hombre simple y que no posee ningún indicio de razón, afirmando que probablemente tiene algún tipo de instinto primario que se encuentra entre la mitad de los humanos y Dios. Ejemplo de ello es la conversación que mantiene John Marston y el profesor McDougal durante el escape de este último hacia Yale en el minuto 09:32 – 10:37 de la parte 53:

"- No puedo creer que me haya equivocado todos estos años. ¿O estaba en lo cierto?

- Ya ni siquiera lo sé.

- ¿Acerca de?

- ¡Son unos salvajes!

- No más que tú y yo.

- La mayoría de estos hombres fueron criados en reservas, educados en internados, ¿y de qué les ha servido? Les quitaron la tierra, tierra en la que habían vivido durante cientos de años.

- ¡Sí, por su propio bien! Los convirtieron en agricultores productivos y se les dio religión. Mi investigación está completa, por mucho que pensaba, no hay forma de civilizar esta tierra salvaje."

Dentro de los aportes finales de este antropólogo y profesor de Yale, afirma que estas personas son salvajes por naturaleza, a lo que le refuta John Marston mencionando que en realidad, todos los humanos lo somos, y que ellos tienen el derecho de sentirse violentos con los hombres blancos porque les quitaron las tierras en las que vivieron durante cientos de años.

3. Principio de la transposición: se cumple, ya que tanto en el gobierno mexicano como en los rebeldes, se muestra esta estrategia con el fin de desprestigiarse o de tomar el poder de ciertos sectores para demostrar cuál de los dos bandos tenía era el más poderoso. Así a lo largo del relato, se presentan una serie de enfrentamientos entre bandos contrarios que principalmente, se puede notar en los rebeldes versus el gobierno mexicano y los bandoleros versus el gobierno federal.

Para una mayor ilustración sobre la división entre los bandos que se observa a lo largo del juego, más allá de las conversaciones, se observa que existe una división territorial demarcada en el siguiente mapa. Todo el sector dentro de los círculos azules hace

parte del dominio de Allende, en tanto que el círculo rojo comprende los territorios de los rebeldes independentistas a favor de Abraham Reyes.

4. Principio de la exageración y la desfiguración: se cumple, es representado por medio de la concepción que se tiene de los nativos americanos, que como ya se ha explicado el principio del método de contagio, los nativos americanos son representados como personajes sin ninguna característica humana y sin razón alguna, ya que como lo expresa el profesor MacDougal, parece que se encuentran en la mitad entre los humanos y Dios. Esto se puede observar en la escena de la Parte 52, entre el minuto 03:58-06:51:

- *"¿Cuál es la naturaleza del alma salvaje? Lo que hace que algunas sociedades sean grandiosas como la nuestra? El engranaje que otro no ha usado, no lo creo, pero sí se ha usado con peor significado. ¿Qué hace que estos seres estén más cerca del continuo de las bestias? ¿De qué se trata la civilización? ¿Pieles rojas y perillas en Yale? Pero ¿a qué conclusiones ha llegado a un hombre blanco sobre cientos de años de cultura y sociedad desde la comodidad de su habitación de hotel? A ninguna.*

5. Principio de vulgarización: se cumple, en tanto que a lo largo del juego ambos gobiernos, el mexicano y el estadounidense, buscan mantener lo menos informados a los

habitantes del actuar de grupos al margen de la ley de los que ellos mismos hacen parte, ya que como se representa en el caso de John Marston, es contratado no solamente por el gobierno federal de Estados Unidos, sino también por el gobierno mexicano encabezado por Allende para que, por ambos lados, hiciese el trabajo que ambos gobiernos no eran capaces de llevar a cabo.

En diversos momentos se retrata la escena del abandono gubernamental, pero existe una particular en la que en un pequeño rancho, bandoleros entran y comienzan a asesinar a los hombres del pueblo, las mujeres asustadas buscan ayuda en el sheriff del condado. A pesar de que el sheriff llega, una de las mujeres expresa su descontento con el gobierno federal, ya que si estuviesen más pendientes de los diferentes sectores, no vivirían episodios escalofriantes como la muerte de sus seres queridos. Esto se retrata en la conversación de una mujer desesperada ante la calamidad y la llegada del Leigh Johnson acompañado de John Marston en la parte 8, entre los minutos 04:42-04:54:

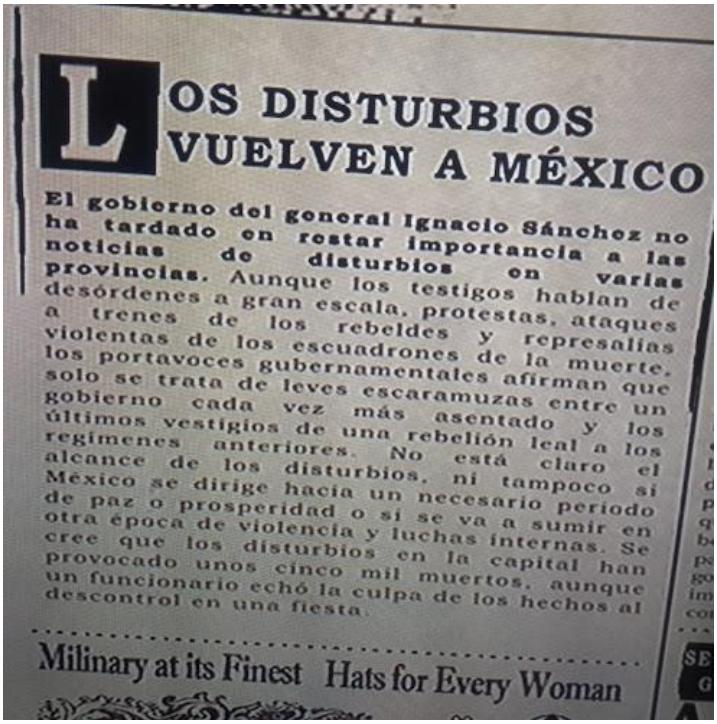
> *¡¿Pensé que se suponía que debías protegernos, Marshall?! No son nada. Ustedes son solo algunos hombres en la nómina del gobierno, tomando dinero que el resto de nosotros tenemos que pagar con nuestras vidas. ¿Qué le pasa a este país?*

Sin embargo, se presenta el caso contrario en el momento en el que se busca ayuda del comisario Leigh Johnson, al que se le respeta por su posición dentro del pequeño pueblo de Armadillo y se le busca para que elimine a las pandillas de jóvenes que suelen secuestrar y robar a los ciudadanos. Al mismo tiempo, en el lado mexicano se muestra como recurren también a los servicios proporcionados por John, ya que él realiza diversas tareas en nombre del gobierno de Allende-Díaz.

6. Principio de orquestación: se cumple, se explica particularmente en el caso de Abraham Reyes-Madero y la revolución mexicana, esto se debe a que desde el momento que aparece, se mantiene una línea discursiva enfocada a que el pueblo mexicano ha vivido demasiado tiempo bajo el yugo del mismo presidente y que por ello, ya es hora de un cambio que debe ser liderado por el mismísimo Reyes-Madero.

Por ello, se puede decir que Abraham Reyes tiene diferentes fases a lo largo de la historia, ya que van desde aquel mártir que no puede eliminar la oposición, hasta el hombre que les promete a numerosas mujeres que se casará con ellas a cambio de que se unan a la causa de la revolución. Toda esta narración se puede observar con más detalle entre la parte 24 hasta la parte 46.

7. Principio de renovación: se cumple, a medida que se va avanzando en la historia, los medios de comunicación expuestos por medio del diario hecho en la ciudad de Blackwater, dan la información del mundo y de la situación que se vive en ese momento constantemente. El jugador puede comprar por $1 dólar el periódico.


LOS DISTURBIOS VUELVEN A MÉXICO

El gobierno del general Ignacio Sánchez no ha tardado en restar importancia a las noticias de disturbios en varias provincias. Aunque los testigos hablan de desórdenes a gran escala, protestas, ataques a trenes de los rebeldes y represalias violentas de los escuadrones de la muerte, los portavoces gubernamentales afirman que solo se trata de leves escaramuzas entre un gobierno cada vez más asentado y los últimos vestigios de una rebelión leal a los regímenes anteriores. No está claro el alcance de los disturbios, ni tampoco si México se dirige hacia un necesario periodo de paz o prosperidad o si se va a sumir en otra época de violencia y luchas internas. Se cree que los disturbios en la capital han provocado unos cinco mil muertos, aunque un funcionario echó la culpa de los hechos al descontrol en una fiesta.

Milinary at its Finest Hats for Every Woman

Periódico encontrado en Red Dead Redeption con artículo sobre la revolución en México

Dentro de lo contemplado de estos diarios, se muestran pistas sobre la importancia de la implementación del tren, así mismo como la situación general en México antes de que John vaya al país. La última edición del periódico retrata el momento en el que se inicia la Primera Guerra Mundial, esta edición ya no es comprada por John sino por su hijo, Jack Marston en 1914. Estos diarios no se pueden conseguir en cualquier momento, ya que la historia se desarrolla al pasar los días, así que para adquirir un nuevo número, se debe esperar a avanzar en la historia principal para que así se creen nuevas noticias.

En la mayoría de los números se retrata principalmente la situación en México, se narra la llegada a la presidencia de Ignacio Sánchez, un militar que llega al poder en 1910, un año antes de esta historia, y se explica que era un jefe de caballería que asumió el poder, ya que pensaba que no era posible que el país fuese llevado por el presidente anterior, que no se menciona. Los informes del periódico de Blackwater se encargan de difundir en Estados Unidos una idea positiva sobre Sánchez, al que después de que Reyes derrota a Allende, se dirige a la capital de México y lo derroca, tomando el poder de todo el país.

8. Principio de verosimilitud: se cumple, en el momento en el que John Marston ingresa a México, se le da información tanto del gobierno del coronel Allende, como de la contraposición de Abraham Reyes, así mismo, se escuchan a lo largo de diferentes lugares opiniones variadas de ambos casos.

Dependiendo del sector en donde John se encuentre, ya sea durante un trabajo o realizando alguna actividad que implique tener una interacción con la sociedad y, dependiendo la cercanía a los puntos de concentración de cada uno de los dos extremos, si se encuentra más cerca de una concentración de Reyes-Madero, se escucharán gritos de viva la revolución, en tanto que si se encuentra en el pueblo de Allende-Díaz, se encontrarán palabras de alabanza hacia su labor. Toda esta narración se puede observar con más detalle entre la parte 24 hasta la parte 46.

9. Principio de la silenciación: se cumple, pero no a nivel de información, sino a nivel de asesinatos, la principal categoría es muerte, ya que a lo largo de la historia los personajes buscan solucionar los problemas que se tengan por medio del asesinato de la contraparte. Parte de las razones de que este videojuego sea clasificación T: Teen[36], es debido a la gran cantidad de alusiones y acciones en las que se involucra la violencia.

Desde la primera hasta la última escena de esta historia, la muerte es el punto central, y es apropiada para ubicarla en el principio de la silenciación, que más allá de los argumentos o de la información que se puede dar sobre un personaje, el asesinato de la contraparte es algo que ocurre en cada una de las misiones a las que se ve sujeto John Marston. Desde buscar y asesinar a un bandolero, realizar la guardia de un pueblo, hasta

[36] T_TEEN: Contenido adecuado para adolescentes entre 13 años. Los productos de este género contienen sangre, temas sugestivos o violencia moderada, y juegos de azar simulados.

buscar a Williamson, Escuella y van der Linde, la especialidad de John Marston es la de un asesino.

Esta es la principal cualidad y razón por la que es contratado y manejado por los gobiernos tanto de Estados Unidos como el de México, ya que causa un gran impacto sus habilidades con las armas de fuego de corto y largo alcance, siendo esta una condición para que usen a John a su gusto, sin mencionar que en caso de que él se rehúse, simplemente lo asesinarían a él y a su familia, evento que realizaron al final de la historia sin importar que él los ayudase con todas sus demandas.

10. Principio de transfusión: se cumple y es representado por medio de la idea de la religión y la civilización en ambos países. La religión y la civilización dentro del argumento del juego van de la mano, como se explica en el principio de método de contagio y, el principio de la exageración y la desfiguración.

La religión se representa desde la primera escena de esta historia, en donde John escucha a una muchacha hablar con su padre sobre los nativos americanos, a lo que él responde a que ya serán civilizados y llevados a las manos de Dios. En lo que respecta a la parte de México, la tradición implementada dentro de los colonos españoles no se deja a un lado, ya que la religión se expresa más explícitamente en este territorio con el convento de Las Hermanas, cerca al cementerio en donde se finaliza la vida del capitán Vicente de Santa. Particularmente en el convento de Las Hermanas, a John le regalan un escapulario que, según lo que dice la monja, es dado a él a nombre de San Andrés, para que no sufra daños de sus adversarios.

11. Principio de la unanimidad: se cumple, ya que se presenta principalmente en las masas de los colectivos más grandes explicados en el principio de del método de contagio. La unanimidad aparece dentro de esta historia como un factor de gran importancia, empezando por la jerarquía que se le da al núcleo central de la sociedad, la familia, hasta las ideas de carácter político que se presentan durante toda la trama, como la unanimidad de un sector menos favorecido de México en apoyar las ideas de Abraham Reyes mientras que, el sector más favorecido de la sociedad apoya la política del coronel Allende.

Como se observa en cada uno de los apartados, el contexto Histórico se cumple por secciones, al mismo tiempo, el relato que ofrece este videojuego contiene las once preposiciones de Joseph Goebbels, por ende se puede afirmar que *Red Dead Redemption* posee un contenido imperialista cultural estadounidense con contenidos históricos, ya que por medio de la cultura y lo social, crea una nueva historia basada en la Historia de la Revolución Mexicana y el viejo oeste estadounidense durante 1911.

3.4.3. CALL OF DUTY WORLD WAR II

El videojuego *Call of Duty World War II* (Llamado al Deber Segunda Guerra Mundial) se lanza al público en el año 2017 para consolas de Microsoft Windows, Xbox One y PlayStation 4. Su desarrolladora es Sledgehammer Games, es estadounidense y es fundada en 2009 en Foster City, California. Esta compañía es una subsidiaria independiente propiedad de Activision. (Rogers, 2013).

La distribuidora Activision, editora de videojuegos estadounidense con sede en la ciudad de Santa Mónica, California. Dentro de esta distribuidora, se cuenta que sirve como parte del negocio editorial de su empresa matriz Activision Blizzard, así mismo, cuenta con numerosos estudios de videojuegos y es uno de los editores de videojuegos de terceros más grande del mundo, además de ser el principal editor de Estados Unidos durante 2016. (Newzoo, 2017). Para el final de 2019, Activision Blizzard tienen un acuerdo total junto de $6.49 mil millones de dólares, con ingresos netos en canales digitales de $4.93 mil millones de dólares y con un margen operativo del 33%. (Activision, 2020).

Los directores son Kevin Hoare, Bret Robbins y Dennis Adams, además, se encuentra durante el gobierno de Donald Trump y el secretario de defensa James Mattis. A lo largo de la historia, más allá de representar la historia de Red Daniels retrata la Segunda Guerra Mundial

1. Principio de simplificación y del enemigo único: se cumple, ya que durante todo el juego el único enemigo es la Alemania Nazi. Se presenta el objetivo único de eliminar a nazis (krauts como son denominados por los soldados estadounidenses) para llegar al máximo objetivo en la campaña: lograr cruzar el río Rin y salvar a Zussman.

2. Principio del método de contagio: se cumple, ya que los adversarios se reúnen en la categoría de Nazis o dicho con mayor simpleza Krauts, al mismo tiempo, para cerrar mucho más la categoría, los soldados norteamericanos y británicos llaman a los alemanes Krauts, palabra utilizada desde la Primera Guerra Mundial para denominar a los alemanes enemigos, inspirados en el plato nacional, el sauerkraut. (BBC, 2001). De esta forma, a lo largo del juego se encuentran expresiones como: en el minuto 32:53 “Los nazis no han tenido compasión alguna”, en el minuto 01:29:05 “Estos krauts no se rendirán tan fácil”, en

el minuto 01:12:40 “si le llevamos la cabeza de Hitler en una bandeja de plata, él se quejará sobre la falta de brillo”.

3. Principio de la transposición: se cumple, ya que a lo largo del juego se muestra a los nazis como crueles asesinos cuyo único objetivo es el asesinar a judíos, tener campos de trabajos inhumanos y asesinar a cualquiera que se cruce en su camino. Por ello, se encuentran frases como: en la hora 04:06:07 *“Los Kraut van a volar el puente. Tenemos que detenerlos”,* o, en la hora 04:20:24 “*Los nazis han asesinado a nuestros muchachos a sangre fría”*

4. Principio de la exageración y la desfiguración: se cumple, solo que en este caso no se exagera a partir de algo mínimo, sino que al ya estar en el campo de batalla y ver de primera mano la situación de los nazis, no es necesario exagerar o desfigurar. Desde el primer momento en el que los soldados se bajan en una lluvia de balas en la playa de Normandía, hasta que llegan al campo de concentración a salvar a Zussman de una muerte segura y dada por un Nazi, se muestran a los “krauts” como los seres más inhumanos sobre la faz de Europa.

Esto se evidencia a lo largo de la historia, sin embargo, en el momento en el que los soldados encuentran los campos de concentración, esta exageración y desfiguración se vuelve más evidente, entre el minuto 04:17:36 hasta el minuto 04:20:51 se puede observar esta escena bajo la siguiente narración:

“Buscamos campamentos por el camino. Pensé que sabía lo que era la crueldad pero lo que vi se quedará conmigo para siempre. Los sobrevivientes dijeron que los otros prisioneros de guerra, incluido Zussman, habían sido llevados a un campamento más pequeño tres horas al este. Estos eran nuestros muchachos. Saca tu cámara, el mundo debe saberlo. Los tenían viviendo peor que los animales. Por lo que parece, fueron golpeados, muertos de hambre y trabajados hasta los huesos. Los nazis han asesinado a nuestros

muchachos a sangre fría y ningún fuego en el infierno podría quemar la mancha. Habían masacrado a los más débiles y a cualquiera que los estuviera frenando".

5. Principio de vulgarización: Se cumple, ya que a pesar de que a lo largo del juego los Nazis se presentan como unos rivales tremendamente fuertes, sufren momentos de ridiculización por parte de los Aliados. En el juego, se presentan dos situaciones concretas en donde se ridiculiza al enemigo, descartando la que se dijo anteriormente, el más grande ridículo de todos, perder la guerra.

La primera situación se presenta en el momento en el que se infiltra dentro de la fortaleza nazi en Francia Camille "Rousseau", una agente de la resistencia francesa que logra abrirle paso a los soldados norteamericanos desde adentro del edificio/guarida nazi en París. Resulta ridículo el simple hecho que los soldados alemanes no notan el acento afrancesado de la señorita Camille que pasa por numerosos retenes hasta llegar a su objetivo. La segunda situación en la que se expresa que los nazis son incompetentes, es en el momento en el que quieren volar el último puente sobre el Rin. Aquí, los nazis ubican mal los explosivos y pierden su cometido ya que son invadidos por los soldados estadounidenses.

El caso particular de Rousseau es muy interesante, ya que es una mujer perteneciente a la resistencia francesa que busca vengar la muerte de sus padres, esposo e hijo a manos del jefe de policía y de la SS Heinrich, para ello, explica su plan acompañada de Garrison un agente estadounidense en las siguientes líneas al igual que su motivación para llevarlo a cabo:

-*"Rousseau y yo nos haremos pasar por oficial nazi para infiltrarnos en la guarnición dirigida por SS-Und Polizeiführer Heinrich.*

- Cuando no pudo encontrarme, vino a buscar a mis padres, luego a mi esposo y finalmente a mi hijo. Esta noche todo lo que hemos perdido, todo por lo que hemos luchado, significará algo. Esta noche tomamos nuestra ciudad. Estos krauts no se rendirán fácilmente."

6. Principio de orquestación: se cumple, ya que a lo largo del juego, en primera instancia, se le denomina de una misma forma y constantemente a los alemanes llamados Krauts y, en segunda instancia, es el único enemigo durante todo el juego. Particularmente desde el momento en el que se llega al Hotel/base alemana en Aarchen, Alemania, el uso de la palabra kraut es más común. Este término y su explicación se da en principios anteriores.

7. Principio de renovación: se cumple a nivel micro, ya que a lo largo del juego se presenta un flujo de información constante sobre el avance de las tropas de los Aliados, pero, se refiere a que es un nivel micro ya que la información solo se presenta a nivel de los soldados, se desconoce qué información llega a las demás personas. Esto se representa principalmente en los lugares, misiones y las fechas por las que se va pasando a lo largo del juego, ya que la ruta que cubre es la siguiente y se puede observar en los siguientes minutos:

- 07:23 → Día D. 6 de junio de 1944. Playas de Normandía, Francia.
- 31:15 → Operación Cobra. 25 de julio de 1944. Cerca de Marigny, Francia.
- 56:21→ Fortaleza. 26 de julio de 1944. Marigny, Francia.
- 01:14:17 →S.O.E. 20 de agosto de 1944. Cerca de Argetan, Francia.
- 01:31:23 → Liberación. 25 de agosto de 1944. París, Francia.
- 02:00:27 →Daños colaterales 18 de octubre de 1944. Aquisgrán, Alemania.
- 02:32:36 →14 de noviembre de 1944. Bosque de Hürtgen, Alemania.
- 03:15:39 → Batalla de las Ardenas, 25 de diciembre de 1944. Bosque de las Ardenas, Bélgica.
- 03:12:45 → 15 de noviembre de 1944. Cuartel general del batallón. Bosque de Hurtgen.
- 03:57:50 → Emboscada, 27 de diciembre de 1944. Las Ardenas Bélgica
- 03:55:06 →3 de marzo de 1945. Hospital de campo 42, bosque de las Ardenas.
- 03:58:52→ 6 de marzo de 1945. Cerca de Remagen.
- 04:03:08→ El Rin. 7 de marzo de 1945. Remagen, Alemania.

- 04:17:30 →Epílogo. 4 de abril de 1945. Berga, Alemania.

8. Principio de verosimilitud: se cumple, ya que se crean argumentos a partir de fuentes variadas para el caso de lo que llega al soldado, cuya información se valora a partir de quién se la da. A lo largo del juego se presenta información variada sobre hechos ocurridos en la historia del contexto actual, pero, la información termina por unificarse en el hecho del enemigo único, la Alemania nazi. Esto se puede complementar, como se explica en el principio de renovación, con que solamente se expone una fuente de información limitada y atada al contexto de cada uno de los soldados.

9. Principio de la silenciación: se cumple, solo que en este caso lo que se realiza es eliminar a los nazis para acallar cualquier clase de información encontrada de los Aliados. A lo largo del juego el principal objetivo es eliminar Nazis, ya que son el principal enemigo y la mejor forma de eliminar las cuestiones sobre las que no se tienen argumentos, es eliminando a los "krauts". Sin embargo en el caso de los Nazis, la silenciación es un arma muy poderosa y ejemplo de ello fue lo que se hizo con los campos de exterminio y concentración.

Al final del juego, los personajes principales de la trama se encuentran en la búsqueda de uno de sus compañeros, Zussman. En la búsqueda, encuentran numerosos campos de concentración, llenos de cuerpos de judíos y soldados estadounidenses. Dentro de este contexto, el fotógrafo del equipo toma imágenes para mostrar al mundo cómo esta maquinaria fue silenciada por parte de los Nazis, esta secuencias de escenas se pueden observar desde el minuto 04:17:30 - 04:23:53.

10. Principio de transfusión: se cumple, a partir de los ideales que crea la propaganda Nazi por medio de la cual convencen a los alemanes de la necesidad de erradicar el mal de los judíos en el mundo, por ejemplo, por medio de la mitología con la historia de Sigfrido. Hay dos momentos representativos de este hecho dentro del juego: el primero de ellos es el momento en el que los soldados están dentro de un hotel que funciona como base Nazi y, en el sótano de este hotel, encuentran a familias judías atrapadas. El segundo momento, es cuando capturan a los soldados estadounidenses y les interrogan para saber quién de ellos es judío, con el fin de saber en qué tren se debían subir, se asume que es hacia un campo de concentración o a un campo de exterminio.

El primer caso, en el hotel que funciona como base Nazi se puede observar entre el minuto 02:00:27 - 02:31:23. El segundo caso, se puede observar en la escena entre el minuto 03:53:43 – 03:54:30, de la que se puede rescatar el siguiente diálogo:

- *"Separa a los judíos. ¡Muéstrame quiénes son los judíos!*
- *Pregúntame, ¡pedazo de mierda nazi!*
- *Hablas alemán, perfecto. Muéstrame quiénes son los judíos.*
- *Somos estadounidenses y punto".*

11. Principio de la unanimidad: se cumple, ya que todos los soldados estadounidenses expresan su repulsión por los Nazis y los alemanes en general a lo largo del juego, se destaca el papel de cada uno de los soldados a partir de los comentarios que realizan sobre los nazis, ya sean estos comentarios hechos por franceses, británicos o estadounidenses; estos comentarios son negativos por el contexto en el que se encuentran viviendo. Cómo se expresa en principios anteriores la repulsión, el odio y los pensamientos que se dan sobre los nazis representan el terror de la guerra en sí misma.

Como se observa en cada uno de los apartados, el contexto Histórico se cumple por secciones, al mismo tiempo, el relato que ofrece este videojuego contiene las once preposiciones de Joseph Goebbels, por ende se puede afirmar que *Call of Duty World War II* posee un contenido imperialista cultural estadounidense con contenidos históricos, ya que por medio de la cultura y lo social, crea una nueva historia basada en la Historia de la Segunda Guerra Mundial.

Al mismo tiempo, es necesario recalcar que esta serie de pasos para que una propaganda política fuese exitosa es aplicada no solamente por el régimen Nazi, sino que en este caso se puede observar cómo Estados Unidos lo apropia y comienza a utilizar el mismo método pero en contra de los enemigos de los ideales estadounidenses, empezando por los nazis, pasando por el comunismo durante la Guerra Fría hasta llegar a la actualidad con los grupos en oriente medio. Es así como la propaganda es aplicada a todo aquel que es diferente y se opone al *destino manifiesto* estadounidense.

3.4.4. MEDAL OF HONOR

El videojuego *Medal of Honor* (Medalla de Honor en español) se lanza al público en el año 2010 para consolas de Microsoft Windows, Xbox 360 y PlayStation 3. Sus desarrolladoras son Danger Close EA Los Ángeles, llamada anteriormente DreamWorks Interactive y EA Los Ángeles, es fundada en 1995 como una empresa conjunta entre DreamWorks y Microsoft, durante el 2000, es adquirida por Electronic Arts (EA) y es renombrada como EA Los Ángeles. Desde 2010 su única responsabilidad es desarrollar la franquicia de videojuegos de Medal of Honor y durante 2013 Danger Close cierra. (Karry, 2000). Por otra parte, EA Digital Illusions es la segunda desarrolladora de este videojuego,

su base es en Estocolmo, Suecia. Esta compañía es fundad en 1992 y es subsidiaria de EA desde 2006. (Moby Games, 2020).

La distribuidora es Electronics Arts (EA), es fundada en 1982, estadounidense y su sede se ubica en Red Wood City, California. Es la segunda compañía de videojuegos más grande de América y Europa a partir de los ingresos y su capitalización en el mercado después de Activision Blizzard y por delante de Take-Two Interactive y Ubisoft desde 2018. (Jordan, 2018). Para 2019, generan $4.95 mil millones de dólares de ingresos netos, los ingresos netos de ganancias representan $3.71 mil millones representando el 75% ingresos netos totales, entregaron un ingreso neto de $1.02 mil millones de dólares y un flujo de efectivo operativo de $1.55 mil millones de dólares. (Electronics Arts Inc., 2019).

El director Chris Ryan. Este videojuego se lanza durante el gobierno de Barack Obama y el secretario de defensa León Panetta. A lo largo de la historia desarrollada, más allá de representar la historia del escuadrón Neptuno y Wolfpack, representa una de las numerosas operaciones que se vivió durante la Guerra de Afganistán, que en este caso es la "Operación Anaconda" en 2002.

1. Principio de simplificación y del enemigo único: se cumple, a lo largo del juego se presenta que el principal enemigo son los talibanes, representados en las células de Al Qaeda que se encuentran en diferentes lugares de Afganistán. Esto se expresa desde la introducción del videojuego entre el minuto 00:01 y 03:03:

"Interrumpimos esta transmisión cuando vamos en vivo al bajo Manhattan a lo que parece ser un desafortunado accidente que ocurrió. ¿Puedes ver esto? Dicen que es un informe de accidente de una gran explosión cerca del Pentágono, esto está coordinado, el tráfico aéreo se ha bloqueado en América del Norte, podría ser cualquier grupo terrorista, pero creo que no hay duda de que esto es Al Qaeda".

2. Principio del método de contagio: se cumple, ya que los adversarios se les encaja dentro de la única categoría, la de talibanes, sin que exista una diferenciación dentro del mismo grupo de los talibanes. No se distinguen a los diferentes mandos o alguna clase de jerarquía interna, se presentan como un grupo homogéneo cuyo único fin es el derrotar a las tropas estadounidenses a toda costa. Un ejemplo de ello es al momento en el que encuentran restos de lo que solía ser una escuela de entrenamiento talibán, esto se puede observar entre el minuto 28:15 – 28:34, de allí se puede extraer la siguiente conversación:

"- ¿Qué diablos es eso de ahí atrás?

- Esto es de los talibanes, tienen espías por todas partes, se llevaron todo y se fueron, solo dejan esto para lastimarnos. Por favor, deben encontrarlos, encontrarlos y matarlos a todos."
-

3. Principio de la transposición: se cumple, ya que la forma de responder al ataque del 11 de septiembre a las Torres Gemelas adjudicado al grupo terrorista Al Qaeda es invadiendo Afganistán.

4. Principio de la exageración y la desfiguración: se cumple, ya que al enemigo se le presenta como brutal y suicida, además de que no existe una motivación más allá de su existencia que eliminar estadounidenses. En el transcurrir del juego, los talibanes existen a partir de una imagen la que solamente se muestra esta facción en entrenamientos cuyo único fin es el secuestrar o aniquilar soldados estadounidenses, como ocurre con una parte del equipo Neptuno.

5. Principio de vulgarización: se cumple, ya que se presenta a un enemigo único cruel, suicida y con el único motivo de eliminar a estadounidenses. Cómo se describe en el principio de la exageración y la desfiguración, el único retrato que se muestra de los talibanes es el de ser asesinos. Durante el transcurrir del juego, nunca se hace referencia a la

violación de Derechos Humanos por parte del ejército de los Estados Unidos en territorio afgano, ya que desde el principio del videojuego solamente se muestra que el hecho por el cual los soldados se encuentran en este lugar es por defender el honor de la nación que se vulnera con los ataques del 11 de septiembre.

6. Principio de orquestación: se cumple, ya que a lo largo del juego se repite la idea de eliminar talibanes incansablemente hasta lograr la victoria de la libertad estadounidense. Durante el videojuego, se exalta la necesidad estadounidense de lograr vencer a los talibanes en el tiempo que dura este enfrentamiento bélico, constantemente se habla únicamente desde las perspectivas de los soldados norteamericanos cómo se expresa en el principio de vulgarización y, el principio de la exageración y desfiguración en donde solamente se muestra la percepción de los norteamericanos mas no la de los talibanes. Es necesario mencionar que, en un punto, muestra la visión de los talibanes dentro de un campo militar clandestino entrenando para matar estadounidenses.

Este punto se puede observar en la afirmación realizada al principio del juego entre el segundo 00:00 y el 00:04 en memoria de los soldados caídos durante la guerra y aquellos que lograron sobrevivir:

"No envejecerán, como envejecemos nosotros los que quedamos; la edad no los fatigará, ni los años condenarán. A la puesta del sol y por la mañana los recordaremos"

Laurence Binyon. "Para los caídos"

7. Principio de renovación: se cumple, ya que a lo largo del juego se repite la idea de eliminar talibanes incansablemente hasta lograr la victoria de la libertad estadounidense.

8. Principio de verosimilitud: se cumple, ya que se presenta una única fuente, el ataque del 11 de septiembre, esto es suficiente razón para invadir Afganistán. Como se

explica en los principios de vulgarización y, el principio de la exageración y desfiguración y orquestación, al igual que la explicación histórica especialmente del principio de la transposición, en el momento que el grupo terrorista talibán acepta por medio de retractarse de los ataques del 11 de septiembre se toma este como punto de partida para iniciar la guerra.

9. Principio de la silenciación: Se cumple, ya que cómo se explican los anteriores principios sólo se presenta la visión entre los estadounidenses durante la guerra sin mostrar pensamientos de la población afgana, a excepción de Tariq que ayuda con información a los soldados estadounidenses para encontrar las trincheras del grupo talibán.

10. Principio de transfusión: se cumple, ya que a lo largo de la historia estadounidense como es el caso de la guerra de Vietnam, Estados Unidos ocupa países con el fin de defender la libertad y democracia de cada uno de los países implicados. En este caso, cuando se atribuye los atentados al grupo talibán de Al Qaeda como se explica en el principio de la transposición, se tienen dos razones principales para invadir Afganistán, una, defender a los estadounidenses por los ataques del 11 de septiembre y dos es capturar al autor intelectual de los atentados Osama Bin Laden.

11. Principio de la unanimidad: se cumple, ya que a lo largo del juego solamente se presenta el punto de vista estadounidense, por ende, solo hay una voz que escuchar y esta es completamente uniforme. Como se analiza en los anteriores principios y se recalca lo largo de este juego, solamente se escucha la voz de los soldados estadounidenses en medio del fuego de la Operación Anaconda, cuyos únicos objetivos es el sobrevivir e intentar mantener vivos a sus miembros de equipo además de eliminar a las tropas de talibanes.

Como se observa en cada uno de los apartados, el contexto Histórico se cumple por secciones, al mismo tiempo, el relato que ofrece este videojuego contiene las once preposiciones de Joseph Goebbels, por ende se puede afirmar que *Medal of Honor* posee un contenido imperialista cultural estadounidense con contenidos históricos, ya que por medio de la cultura y lo social, crea una nueva historia basada en la Historia de la guerra de Afganistán.

CAPÍTULO IV – ANÁLISIS ENCUESTAS, ENTREVISTAS Y GRUPO FOCAL

4.1. ANÁLISIS ENCUESTAS

La encuestas son llevadas a cabo en julio del año 2019 a 215 participantes entre los 18 y 47 años que han dedicado parte de su vida a jugar videojuegos. Esta población se escogió con el rango de edad mencionado ya que son las edades que en lo que corresponde a nuestro país, estarían expuestas a las llegadas de las primeras consolas de arcade alrededor de 1970 y el auge de las consolas portátiles desde 1980. (Giraldo Gallo, 2014).

Además, es necesario precisar que esta encuesta se realiza a personas residentes de la ciudad de Bogotá pero que no necesariamente son provenientes de la misma. Esta es una encuesta analítica, ya que busca explicar por qué y cómo se desarrolla el fenómeno del consumo de videojuegos con contenido imperialista cultural estadounidense.

La encuesta se encuentra con las siguientes quince preguntas:

1. ¿Cuál es su sexo?
2. ¿Cuántos años tiene?
3. ¿Cuál es su ciudad de origen?
4. ¿Desde hace cuánto que juega videojuegos?
5. ¿Cómo compra usted videojuegos?

6. ¿Cuál es su medio de pago?
7. ¿Ha vendido algún videojuego?
8. ¿Ha intercambiado algún videojuego?
9. ¿Cuántos videojuegos ha comprado?
10. ¿Cuántos videojuegos le han regalado?
11. ¿Cuántos posee en la actualidad?
12. ¿Usted pone atención a la historia desarrollada en el videojuego?
13. ¿Usted mira las cinemáticas de los videojuegos?
14. ¿Encuentra más personajes masculinos o femeninos?
15. ¿Cuáles de los siguientes videojuegos ha jugado?
    - Call of Duty
    - Assassin's Creed
    - Red Dead Redeption
    - Medal of Honor

Las preguntas de la 1 a la 4 se realizan con el fin de saber datos básicos de los encuestados, al igual que cuánto tiempo se han dedicado a jugar videojuegos con el fin de saber cuál es su interacción con este medio. Las preguntas de 4 a 11 se refieren a la inversión directa o indirecta que han realizado a lo largo de su vida en videojuegos, en este punto se debe hacer especial énfasis que en la pregunta 9, los encuestados (as) realizan una diferencia entre los videojuegos comprados *legalmente* y *piratas*, ya que durante mucho tiempo las consolas permiten ser modificadas para que los jugadores utilizaran videojuegos que no eran originales.

Finalmente, el último bloque de preguntas se enfocan en el tipo de videojuegos que los jugadores consumen, al igual que su atención a la historia que desarrolla cada juego a grandes rasgos, este último bloque se exploró con mayor detenimiento en las entrevistas.

Así pues, para la respuesta 1. ¿Cuál es su sexo? de 215 entrevistados el 87% son hombres y un 13% mujeres[37]. Estos datos se pueden comparar a una gran escala con la encuesta realizada en 2017 en donde se cuenta con un 56% de jugadores y un 44% de jugadoras (ElTiempo.com, 2018), haciendo que en este caso se siga cumpliendo la cifra mayor en videojugadores y menor en videojugadoras, pero con una distancia mucho más grande entre el porcentaje entre videojugadores y videojugadoras.

Ilustración 13 Resultados pregunta 1 ¿Cuál es su sexo?

Para la respuesta a la pregunta 2. ¿Cuántos años tiene?, se obtiene que en el caso de las videojugadores se encuentran entre los 19 y 45 años, con mayoría de población entre los 20 y 21 años y menor proporción de los 21 en adelante.[38] En tanto que en el caso de los videojugadores la mayor proporción se encuentra entre los 19 y 47 años, con mayor

[37] Ver *Ilustración 13 Resultados pregunta 1 ¿Cuál es su sexo?*
[38] Ver *Ilustración 14 Resultados pregunta 2 a videojugadoras ¿Cuántos años tiene?*

cantidad de videojugadores a los 23 años que desciende considerablemente a medida que la edad avanza.[39]

Al mismo tiempo, según Global Web Index en el su reporte de tendencias para 2019, explica que en Latinoamérica se encuentra una tendencia en la que las mujeres a medida que avanza su edad se interesan más en los videojuegos al aumentar la edad, evidenciando que las adultas mayores (de 55 a 64 años) tienen más interés en los videojuegos que los hombres de su edad. (Global Web Index, 2019).

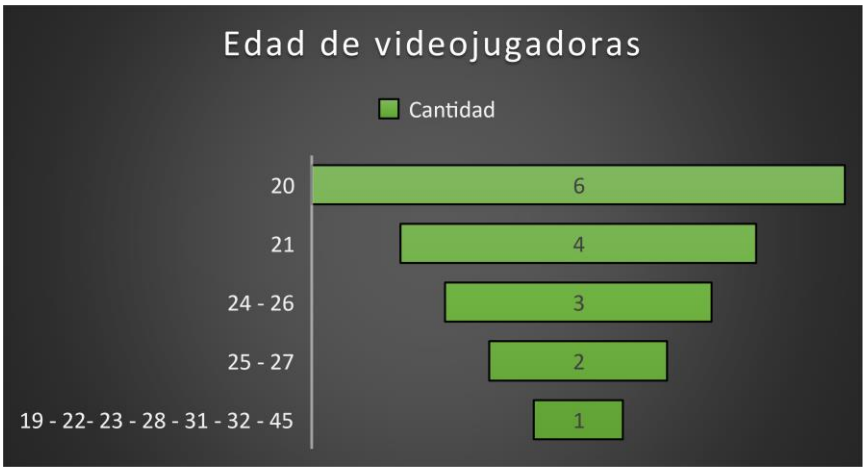


Ilustración 14 Resultados pregunta 2 a videojugadoras ¿Cuántos años tiene?

Ilustración 15 Resultados pregunta 2 a videojugadores ¿Cuántos años tiene?

[39] Ver *Ilustración 15 Resultados pregunta 2 a videojugadores ¿Cuántos años tiene?*

Para la respuesta a la pregunta 3. ¿Cuál es su ciudad de origen? Se agruparon ambos grupos de videojugadores, teniendo como resultado la mayoría de los usuarios (as) provenientes de la ciudad de Bogotá, seguidos de Medellín, Tunja y Cali. La menor cantidad de usuarios (as) se encuentran en las ciudades de Cúcuta, Neiva, Villavicencio y

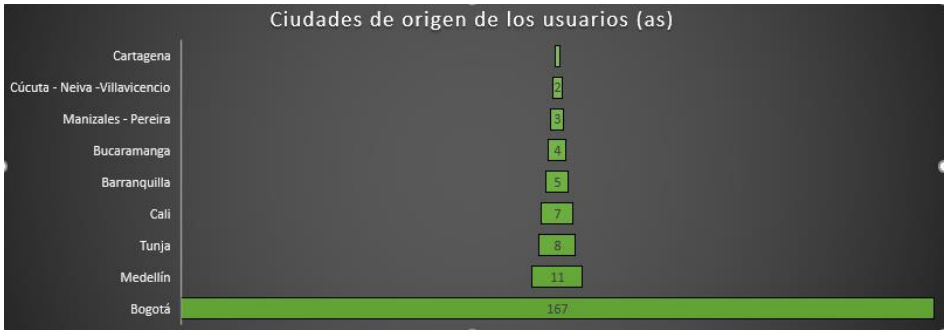


Ilustración 16 ¿Cuál es su ciudad de origen?

Cartagena.[40] Estos resultados coinciden con los estudios realizados por la Universidad de los Andes, en los que se ratifica que en el país hay más de 50 empresas dedicadas al desarrollo de juegos de video al igual que consumidores de estos, ubicadas principalmente en las ciudades de Bogotá, Medellín y Manizales. A causa de este auge en la economía de los videojuegos, el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo ha comenzado a crear una promoción referente a las exportaciones de servicios en la que incluye la industria de los videojuegos, promoviendo así la internacionalización de esta industria por medio de la participación empresarial en ferias internacionales, el acercamiento de la oferta nacional y la demanda externa en el sector económico, en las que se cuenta Colombia 4.0, espacio creado para las industrias creativas colombianas con sede en Bogotá. Este evento se realiza desde el año 2011 y cuenta con su última versión en el año de 2018 en donde se destacó la participación de empresarios dentro de los que se cuentan nuevos creadores de videojuegos desde Colombia. (El Espectador, 2018).

[40] Ver *Ilustración 16 Respuestas a la pregunta ¿Cuál es su ciudad de proveniencia?*

En lo que respuesta a las respuestas de la pregunta 4. ¿Desde hace cuánto que juega videojuegos? Se encuentra que el 85% de los videojugadores (as) tienen esta práctica desde hace más de 10 años, el 12% más de 5 años y un 2% hace un año.[41] Esto lleva a pensar que la mayoría de los jugadores lo hacen desde tempranas edades y se podría unir al resultado que se encuentra en las entrevistas, del que se profundizará en la siguiente sección, pero en el que se encuentra que los primeros acercamiento a las consolas se realiza entre los 6 y 8 años aproximadamente.

Ilustración 17 Respuesta a la pregunta 4 ¿Desde hace cuánto juega?

Para la pregunta 5. ¿Cómo compra usted videojuegos? Se encuentran tres posibles respuestas, físico, online, físico y online, esto se realiza con el fin de saber cómo se mantienen las ventas en físico especialmente, ya que con la llegada de las consolas de Xbox One y PlayStation 4, cada plataforma abre un mercado nuevo en línea, permitiendo a los videojugadores (as) comprar los juegos sin la necesidad de tenerlos en físico porque simplemente descargan el videojuego a la consola y está listo para ser usado. En el caso de

[41] Ver *Ilustración 17 Respuesta a la pregunta 4 ¿Desde hace cuánto juega?*

los encuestados, el 40% compra videojuegos tanto en físico como online, 34% solo en físico y el 26% solo online.[42]

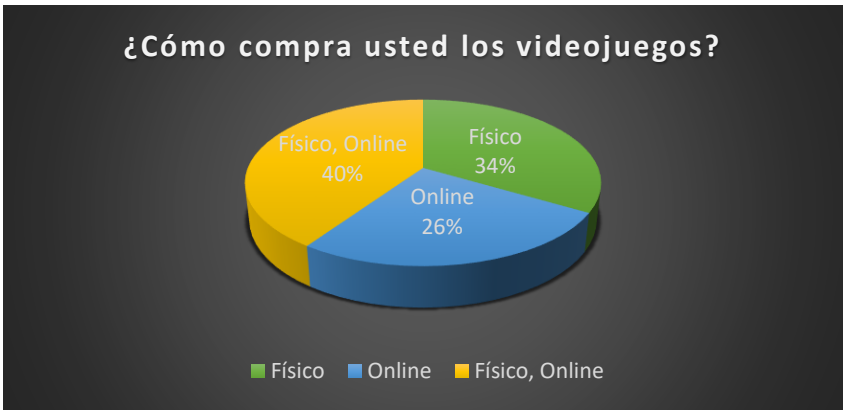


Ilustración 18 Respuesta a la pregunta 5 ¿Cómo compra usted los videojuegos?

En cuanto a la pregunta 6. ¿Cuál es su método de pago? Se encuentra que los videojugadores (as) utilizan el efectivo como mayor forma de pago con un 43%, seguidos de tanto en efectivo como tarjeta de crédito con un 36% y por último tarjeta de crédito con un 21%.[43] Tanto las respuestas de la pregunta 5 como de la pregunta 6 aquí se interrelacionan, dando a entender que efectivamente se podría inferir que los (as) videojugadores (as) compran sus videojuegos en físico, ya que para comprarlos en línea es necesario pagarlos con tarjeta de crédito. Sin embargo, dadas a las circunstancias de la actualidad bajo la pandemia del COVID-19, estas cifras se han disparado hacia el lado de las compras en línea, ya que no solamente en Colombia sino a nivel mundial las compras online y el tiempo de juego aumentaron en un 62% entre enero y marzo de 2020, con picos de hasta 90 millones de horas por día. (Radio Santafé, 2020).

[42] Ver *Ilustración 18 Respuesta a la pregunta 5 ¿Cómo compra usted los videojuegos?*
[43] Ver *Ilustración 19 Respuesta a la pregunta 6. ¿Cuál es su medio de pago?*

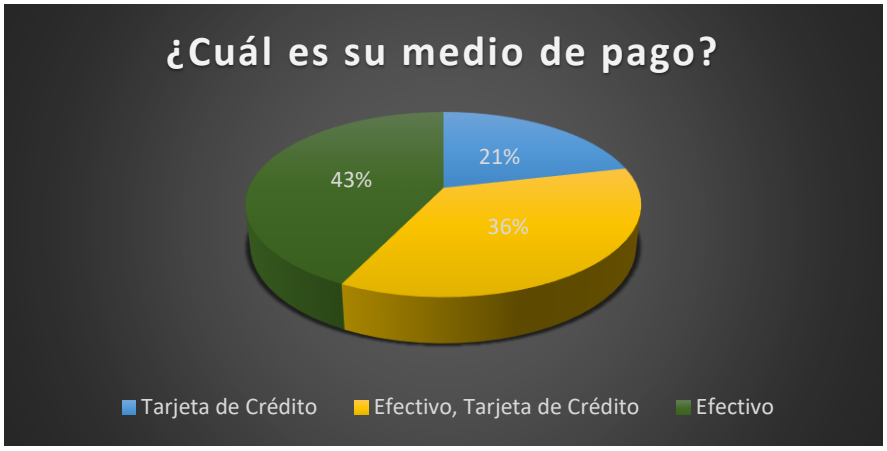


Ilustración 19 Respuesta a la pregunta 6. ¿Cuál es su medio de pago?

En lo que respecta a las respuesta de la pregunta 7. ¿Ha vendido algún videojuego?, el 61% de los encuestados (as) contestaron sí, en tanto que un 33% no.[44] El fenómeno de las ventas de los videojuegos entre videojugadores sin la necesidad de tener como referencia una distribuidora como lo puede ser un almacén de cadena en la ciudad de Bogotá, al igual que alrededor del país es tremendamente común ya que gracias a las redes sociales como Facebook los videojugadores (as) se pueden interconectar entre sí para vender videojuegos. Esto se puede observar claramente en grupos de Facebook como *Compra y venta de videojuegos y consolas Bogotá* que cuenta con 7.696 miembros en el grupo[45]. También es necesario precisar que existen grupos especializados en cada una de las consolas y sus videojuegos, este es el caso del grupo *Venta y cambio PS3/PS4/XBOX 360/XBOX ONE Bogotá* que cuenta con 18.094 miembros.[46]

[44] Ver *Ilustración 20 Respuesta a la pregunta 7. ¿Ha vendido algún videojuego?*
[45] Ver *Ilustración 21*
[46] Ver *Ilustración 22*

Ilustración 20 Respuesta a la pregunta 7 ¿Ha vendido alguna vez un videojuego?

Ilustración 21 Grupo en Facebook de Compra y venta de videojuegos y consolas en Bogotá

Ilustración 22 Grupo en Facebook, Venta y Cambio PS3/PS4/XBOX 360/XBOX ONE Bogotá

En cuanto a la pregunta 8 ¿Ha intercambiado algún videojuego? Las respuestas son 72% para sí y 28% para no.[47] Estas respuestas también se relacionan a que dentro de Bogotá existen diferentes tanto establecimientos como grupos que no necesariamente

[47] Ver *Ilustración 25 Respuesta a pregunta 8. ¿Ha intercambiado algún videojuego?*

representan un establecimiento, que al completar un videojuego o ser propietario de uno que ya haya pasado su auge, los usuarios (as) optan por la opción de intercambiarlo por uno de similar precio o estado de uso. Un ejemplo de establecimiento que permite esta modalidad es Colombia Gamers tienda ubicada en el centro comercial Unicentro al norte de la capital, que muestra en su página web cuál es el proceso para el intercambio de videojuegos.

Este intercambio lo dividen en tres fases, cada una asignada por un color que corresponde con la categoría del videojuego que posee el usuario (a) junto con la categoría por la que le es permitido realizar el intercambio. Así pues, la categoría Amarilla es para videojuegos recientes y/o muy populares. Azul es para videojuegos no tan recientes y/o populares. Roja son los videojuegos más antiguos y/o poco populares.[48] (Colombia Gamer, 2020). Este tipo de pauta que presenta Colombia Gamer también se suele ver en los diferentes grupos de Facebook. Un ejemplo de ello es Nintendo Switch Bogotá venta y cambio, grupo en Facebook especializado en los videojuegos de Nintendo Switch con 8.498 miembros en donde se puede observar dinámicas de intercambio como en la *Ilustración 24.*

Ilustración 23 Cómo hacer intercambios de juegos usados entre categorías. (Colombia Gamers, 2020)

[48] Ver *Ilustración 23 Cómo hacer intercambios de juegos usados entre categorías. (Colombia Gamers, 2020)*

Ilustración 24 Intercambio entre usuarios del grupo Nintendo Switch Bogotá venta y cambio

Ilustración 25 Respuesta a pregunta 8. ¿Ha intercambiado algún videojuego?

En lo que respecta a la pregunta 9. ¿Cuántos videojuegos ha comprado?[49] Se encuentra que el 33% corresponde a +100 videojuegos, 32% entre 0-25, 15% entre 25-50, 12% entre 50-75 y 8% entre 75-100. Estas cifras coinciden con los resultados de encuestas como las realizadas por Newzoo en la que Colombia ocupa el cuarto lugar en ventas de videojuegos en Latinoamérica, aportando $372 millones de dólares en el año a este mercado, significando esto que los colombianos gastan un promedio de 2 millones de pesos entre consolas y videojuegos. (Newzoo, 2019).

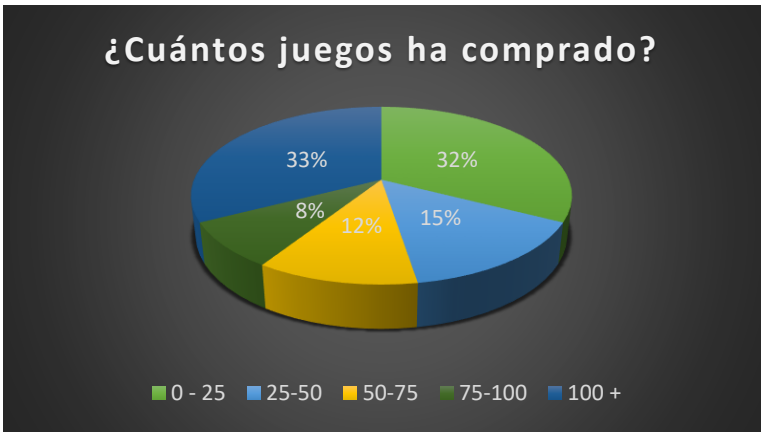


Ilustración 4Ilustración 26 Respuesta a la pregunta 9. ¿Cuántos videojuegos ha comprado?

En cuanto a la pregunta 10. ¿Cuántos videojuegos le han regalado?[50], los entrevistados (as) respondieron con un 88% entre 0-25, 5% entre 25-50, 3% entre 50-75, 1% entre 75-100 y un 3% más de 100. Esto se puede explicar por medio de una razón de la que se profundizará en el apartado de las entrevistas, esta es que debido a que el juego se convierte para el usuario (a) en un espacio de esparcimiento personal, los videojugadores (as) deciden ellos mismos comprar sus videojuegos, siendo esta una decisión completamente propia y autónoma. (Entrevistas 1-23).

[49] Ver *Ilustración 26 Respuesta a la pregunta 9. ¿Cuántos videojuegos ha comprado?*
[50] Ver *Ilustración 27 Respuesta a la pregunta 10. ¿Cuántos videojuegos le han regalado?*

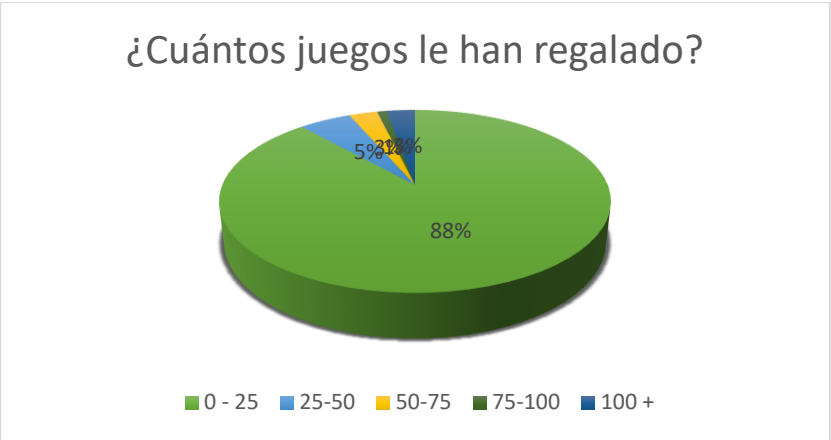
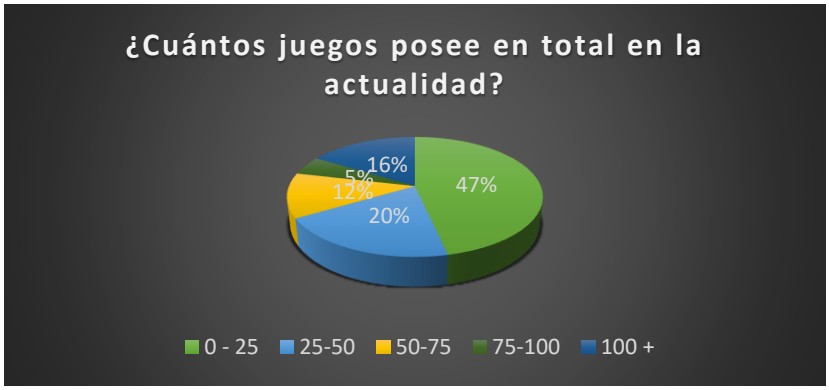


Ilustración 27 Respuesta a la pregunta 10. ¿Cuántos videojuegos le han regalado?

En cuanto a la pregunta número 11. ¿Cuántos videojuegos posee en la actualidad?[51] los videojugadores (as) respondieron en un 47% entre 0-25, 20% entre 25-50, 12% entre 50-75, 5% entre 75-100 y por último un 16% más de 100. Estas cifras de consumo de nuevo, respondería al patrón presentado por Newzoo en el que los usuarios (as) colombianos (as) invierten alrededor de 2 millones de pesos en videojuego, así como también puede responder al hecho que los entrevistados (as) en su mayoría han jugado desde hace más de 10 años con un 86%,[52] lo que significaría que han acumulado videojuegos y consolas desde hace más de 10 años.



Ver Ilustración 28 Respuesta a la pregunta 11. ¿Cuántos videojuegos posee en la actualidad?

[51] Ver *Ilustración 28 Respuesta a la pregunta 11. ¿Cuántos videojuegos posee en la actualidad?*
[52] Ver *Ilustración 17 Respuesta a la pregunta 4 ¿Desde hace cuánto juega?*

Para la pregunta 12, ¿Usted pone atención a la historia desarrollada en el videojuego?, los usuarios (as) el 80% responde siempre, el 19% a veces y el 1% nunca.[53] Esta respuesta mayoritaria de los videojugadores (as) se complementará en la sección de entrevistas, ya que allí al igual que aquí, la mayoría los entrevistados (as) afirman que la centralidad del juego subyace en la historia que se desarrolla, ya que les permite tener una inmersión mayor en la experiencia de cada uno de los videojuegos, así mismo como la conexión con el contexto y el personaje principal. (Entrevistas 1-23).

Ilustración 29 Respuesta a la pregunta 12 ¿usted pone atención a la historia desarrollada en el videojuego?

En lo que respecta a la pregunta 13. ¿Usted mira las cinemáticas de los videojuegos?, los videojugadores (as) en un 74% siempre las ven, un 24% a veces las ven y un 1% nunca las ven.[54] Esto se explica, al igual que en la pregunta anterior, ya que la mayoría de los usuarios (as) prefieren ver las cinemáticas con el fin de espectar cuáles son los posibles escenarios en donde se encontrará su personaje, más que en ellas suele mostrarse el desenlace del videojuego, por ello son de gran importancia para la mayoría de ellos (as). (Entrevistas 1-23).

[53] Ver *Ilustración 29 Respuesta a la pregunta 12 ¿usted pone atención a la historia desarrollada en el videojuego?*
[54] Ver *Ilustración 30 Respuesta a la pregunta 13 ¿Usted ve las cinemáticas del juego?*

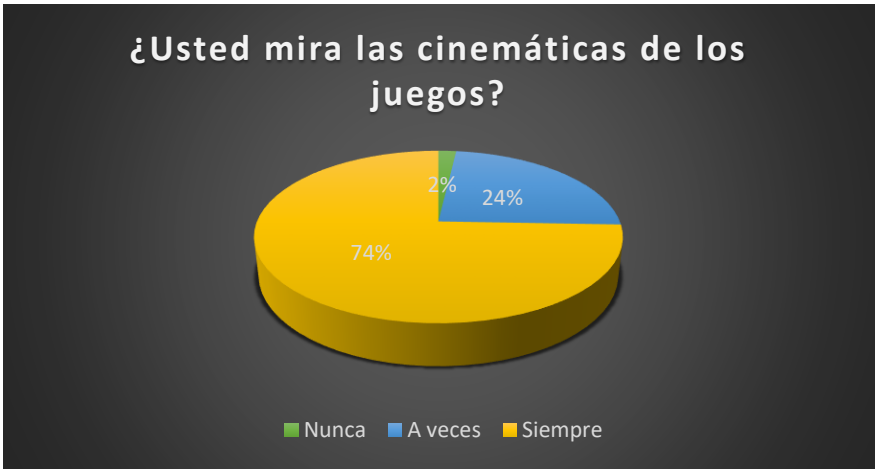


Ilustración 30 Respuesta a la pregunta 13 ¿Usted ve las cinemáticas del juego

En lo que respecta a las respuestas a la pregunta 14. ¿Encuentra más personajes masculinos o femeninos? Los videojugadores (as) con un 93% encuentra más personajes masculinos y tan solo un 7% personajes femeninos.[55] Esto se debe a que la industria y los videojuegos más populares de la misma son protagonizados principalmente por hombres, esto se puede observar claramente en cuatro de los videojuegos más vendidos de los últimos 20 años siendo estos: *Halo, God of War, Super Mario* y *FIFA*, que además de incrementar su precio paulatinamente, todos son protagonizados por hombres al igual que los videojuegos utilizados para esta investigación. (Linio, 2020).

[55] Ver *Ilustración 31 Respuesta a la pregunta 14. ¿Encuentra más personajes masculinos o femeninos?*

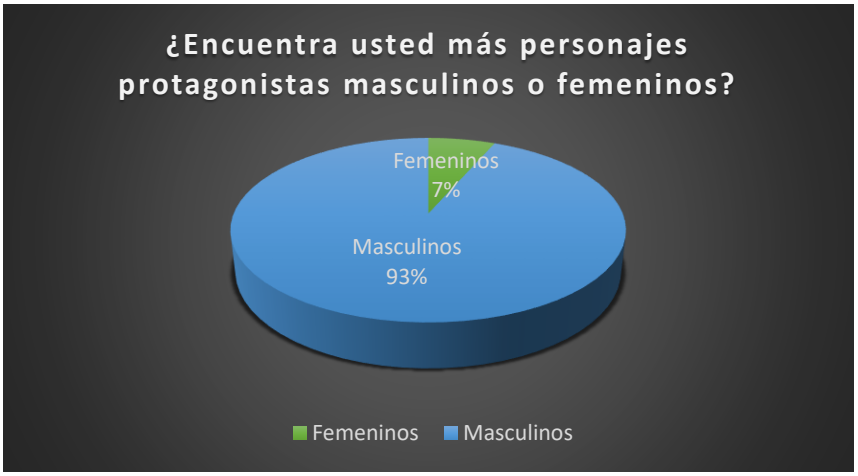


Ilustración 31 Respuesta a la pregunta 14. ¿Encuentra más personajes masculinos o femeninos?

Finalmente, las respuestas a la pregunta 15 ¿Cuáles de los siguientes videojuegos ha jugado? Se dividía en cuatro categorías, cada una acorde a cada uno de los videojuegos utilizados para la investigación: Call of Duty, Assassin's Creed, Red Dead Redemption y Medal of Honor. Los resultados se expresaron de la siguiente forma: el 40% de los usuarios (as) respondieron que han jugado los cuatro juegos, el 30% ha jugado tres de los juegos, el 20% dos de los juegos y el 10% uno de ellos. Esta información también se complementa con las ventas a nivel mundial de cada uno de los videojuegos expuestos en la tabla de la *Ilustración 3* de la página 22, en donde se puede observar que estos cuatro videojuegos en cada uno de sus años de lanzamiento han sido parte del top 50 en ventas, especialmente lo que corresponde al *Call of Duty World War II* que especialmente en PlayStation 4 es el videojuego más vendido y en Xbox One aparece de número tres.

4.2. RESULTADOS ENTREVISTAS

Esta investigación debe realizar un acercamiento a qué tanto la propaganda que existe en los videojuegos utilizados durante el desarrollo de esta es interpretada por los video

jugadores (as), tanto desde el punto de vista del psicopoder por medio del mercado de las emociones, como también por medio de la historia y el entendimiento que los usuarios (as) están teniendo de la misma a través de los videojuegos que consumen.

Para ello, se realizaron 23 entrevistas estructuradas con tres diferentes bloques de preguntas para primero, entender los inicios de los video jugadores (as) en esta práctica, segundo, entender qué significa este espacio de juego, que como habla Johan Huizinga, la idea de jugar va más allá que algo meramente lúdico ya que por medio del juego desde temprana edad, se crean formas de interacción social, creación de símbolos que se recrearán en diferentes niveles desde la infancia hasta los últimos días de vida. (Huizinga, 2007). Siendo así, se pregunta por la infancia y la actualidad de los usuarios (as) en torno a este espacio de juego.

En este primer bloque de preguntas es necesario resaltar que uno de los usos de la tecnología es mantener esta práctica lúdica dentro de la sociedad actual, permitiendo que se pueda jugar en cualquier lugar sin la necesidad de estar rodeado de personas en un espacio físico, ya que este espacio pasa a ser parte de la virtualidad. (García, 2012). Sin embargo, lo que se busca hacer es preguntar a los participantes sobre sus prácticas en torno al juego, ya que esta es una estructura de larga duración entre las sociedades y un grado de la cultura que se traduce en sí misma como un carácter de juego.

Es así como se explica que dentro de la cultura, el juego tiene una función llena de sentidos: todo juego significa algo y, al estar lleno de sentidos y significados, se presencia un elemento inmaterial dentro del juego en sí mismo; es esencial para la vida humana y tiene como objetivo principal el ser una forma de actividad, llena de sentido y que tiene una función social, es por ello que tanto en la primera como en la segunda sección, se busca explorar estos

sentidos y significados que le dan los jugadores a ese espacio íntimo de juego, desde su primera interacción, hasta los vínculos emocionales que desarrollan entorno a esta práctica inducida por sus amigos y familiares, pasando por cómo este espacio se crea a partir de una serie de prácticas como estar en el cuarto, solos, con música o sin ella, con comida o sin ella, todo esto, con el fin de entender cómo se crea este elemento inmaterial dentro del juego.

Finalmente, el último bloque de preguntas se destina a que los videojugadores (as) creen su propio juego, teniendo en cuenta la que el jugar es una herramienta fundamental para la creación simbólica de los seres humanos, ya que permite que se cree una comunicación por medio de sentidos. Al hacer uso de estos sentidos, se crean nuevas relaciones de construir, analizar y manipular símbolos complejos; para interpretar y extraer la información de los datos obtenidos por medio de sentidos, por la aprehensión directa de la realidad, teniendo una serie de esquemas interpretativos que representan el dominio del objeto final. (Bourdieu, 2000).

Por esta razón, en este segmento al invitar al entrevistado (a) a imaginar su propio juego se está intentando recrear este espacio de ocio, libre, y que cada persona pueda construir su juego como le plazca, creando una esfera temporal de actividad propia. (Huizinga, 2007:24) acompañado de la idea principal en la que los videojuegos son un canal de creación simbólica de ideologías con un significado general ambiguo y cambiante, sujeto al criterio de quienes ejercen un poder cultural, es decir, aquellos individuos que poseen el capital simbólico, de tal forma que dentro del orden simbólico que ya ha trascendido a una realidad, existe una estructura independiente desde el mismo momento en el que es creada, es decir que el universo de lo simbólico termina por ser un producto del discurso y de cómo estos jugadores apropian y comprenden este discurso. (Bourdieu, 2000).

Este último segmento se ve acompañado de un único lineamiento y es que el personaje del videojuego que imaginen tiene que ser estadounidense. A partir de allí, las preguntas subsecuentes son diseñadas a partir de los once preceptos de Joseph Goebbels para así tener una idea si en realidad a pesar de estar un espacio libre a la imaginación, los videojugadores (as) optan utilizar alguno de los elementos de la propaganda observada en los videojuegos.

Así pues, las preguntas utilizadas para las entrevistas son las siguientes:

Primer Bloque: Infancia

12. ¿Cuántos años tiene?
13. ¿Cuál es su profesión?
14. ¿Profesa alguna religión?
15. ¿Hace cuánto que juega videojuegos?
16. ¿Qué jugaba cuando era pequeño (a)?
17. ¿Cuál fue su primer acercamiento a una consola de videojuegos?
18. ¿Cuál su primer juego en pasar completo?
19. ¿Jugaba solo (a), con amigos o familiares?
20. La primera vez que jugó, ¿fue por un amigo, un familiar o interés propio?
21. A lo largo de su infancia ¿jugó constantemente o tenía temporadas de juego?
22. A lo largo del colegio ¿jugó constantemente o tenía temporadas de juego?

Segundo Bloque: Vida como *gamer*

16. ¿Cuál fue el último videojuego que jugó?
17. ¿Qué videojuego nunca ha podido completar?
18. ¿Qué videojuego se enorgullece haber terminado?

19. ¿Ha competido alguna vez con sus amigos, familiares o en instancias profesionales?
20. ¿Tiene que estar en cierto ánimo para jugar?
21. ¿Tiene un día específico para jugar?
22. ¿Cuál es su espacio de juego?
23. ¿Tiene alguna especie de ritual mientras juega?
24. Para usted, ¿qué significa jugar en su vida?
25. ¿Cuál es la consola en la que más le gusta jugar?
26. ¿Cuáles juegos son los que más le gusta jugar y por qué?
27. ¿Cree usted que ha adquirido alguna(s) habilidades por jugar videojuegos?
28. Con referencia a los videojuegos con temáticas históricas: ¿Le ha causado curiosidad conocer alguno de los escenarios en la vida real?
29. ¿Ha cambiado su actitud frente a ciertos temas por jugar videojuegos?
30. Con referencia a los videojuegos con temáticas históricas: ¿Ha notado alguna temática repetitiva referente a las historias que desarrollan los videojuegos?

Tercer Bloque: Un juego imaginado

Imagina que estás jugando la única condición es que eres estadounidense.

16. ¿En qué época está?
17. Describa a su personaje
18. ¿Quiénes son sus compañeros?
19. ¿Estaría involucrado en actividades ilegales?
20. ¿Quién es su enemigo?

21. ¿Son muchos enemigos iguales o, por el contrario, existe una diferenciación entre ellos?
22. ¿Su rival comete muchos errores o, por el contrario, es muy complejo de vencer?
23. ¿Por qué razón se encuentra en esa situación?
24. ¿Por qué en contra de ese adversario?
25. Tu personaje, ¿tiene una serie de ideales puntuales que no se puedan mover o, por el contrario, transforma su pensar al pasar el juego?
26. ¿Qué argumentos tendría para ir en contra de tu adversario?
27. ¿Por qué cree que es importante que usted como este personaje estadounidense se encuentres en el lugar que te imagina?
28. Dentro de su juego, ¿tanto usted como su adversario tienen voz y voto o, solamente usted?
29. ¿Por qué eligió esa época?
30. ¿Cómo se imagina el final de su juego?

En un comienzo, las tres primeras preguntas del Primer Bloque se realizan para caracterizar a la población que constó de 19 hombres y 4 mujeres entre los 23 y 33 años, ubicados en la ciudad de Bogotá. De estos 23 participantes: cuatro son estudiantes, tres estudian y a la vez trabajan entre ellos dos ingenieros de multimedia, uno se dedica tiempo completo a desarrollar videojuegos, uno es un egresado, uno es un enfermero, uno es un músico compositor, uno es psicólogo, uno es docente universitario y una es trabajadora social.

Finalmente, para completar esta caracterización de la población, se les preguntó acerca de sus creencias religiosas, ya que como se pudo observar en el análisis de los

videojuegos, la quinta categoría más común dentro de los videojuegos escogidos para la investigación es Religión, así pues, dieciocho de los (as) participantes afirmaron no sentirse parte de ninguna religión en particular, dos son católicos, dos son cristianos y uno es católico no practicante.

Ahora, la pregunta número 4. ¿desde hace cuánto que juega videojuegos? Recibe las siguientes respuestas: seis de los (as) participantes juegan desde los seis años, cinco desde los ocho años, dos desde los cuatro años, dos desde los nueve años, dos empezaron a jugar entre los seis y siete años, dos entre los once y doce años, uno desde los cinco años, uno desde los cinco o seis años, uno desde los ocho o nueve años, uno desde los doce años y uno desde los doce o trece años.

Pasando a la pregunta 5. ¿Qué jugaba cuando era pequeño (a)?, las respuestas se centraron en siete principales videojuegos: el más jugado de ellos es *Super Mario Bros* (1985) y el segundo más jugado es *Crash Bandicoot* (1996). En este punto es necesario realizar la acotación que los mayores de 26 años tuvieron un primer acercamiento con *Super Mario Bross* y los menores de 26 a *Crash Bandicoot* ya que coincide con los estrenos de cada uno de lo videojuegos. Así mismo, los demás juegos nombrados fueron *Age of Empires* (1997), *Pepsiman* (1999), *Mortal Kombat* (1992), *Grand Theft Auto San Andreas* (2004) y juegos producidos por Disney (1997).

En lo que respecta a la pregunta 6. ¿Cuál fue su primer acercamiento a una consola de videojuegos? Las respuestas rondaron al igual que con los videojuegos, a las dos principales consolas en las que se pueden reproducir, siendo estas la NES (Nintendo Entertainment System) (1986) y PlayStation (1995). Seguidas de estas dos consolas, se

encuentran el computador, que en la mayoría de los casos es la consola de preferencia, ya que permite mejores opciones de juego ya que a diferencia de un Nintendo, PlayStation o Xbox, el computador permite jugar todos los juegos de estas consolas sin discriminar por sus sistemas operativos.

Al mismo tiempo, dentro de los primeros contactos con una consola, en la entrevista #21 el usuario hace referencia a la PolyStation, consola china nacida a mediados de la década de los 90's y que combina el sistema operativo de una NES junto con el aspecto de una PlayStation y que fue un popular regalo de padres que solían confundirla con una PlayStation, este tipo de sistema operativo fue tremendamente dañino, ya que solía recalentarse en muy poco tiempo y además podía llegar a recalentar hasta los televisores, sin embargo, el mercado de los PolyStation se mantiene hasta la actualidad. (Vrutal, 2017).

Pasando a la pregunta 7. ¿Cuál su primer juego en pasar completo? Aquí las respuestas variaron demasiado, porque no necesariamente el primer juego que jugaron fue el primer juego en completar. En un caso en particular, a pesar de que la entrevistada #15 el primer juego que logró completar es el que se encuentra jugando actualmente. En otros casos se encuentran de nuevo *Super Mario Bross*, *Crash Bandicoot*, y videojuegos diferentes a estos como *God of War* (2005), *Príncipe de Persia* (1989) y *Mega Man* (1987).

En la pregunta 8. ¿Jugaba solo (a), con amigos o familiares? La respuesta más común fue solo (a) y con algún miembro de la familia, en segundo lugar, está solo (a), en tercer lugar, solo (a) y con amigos, en cuarto lugar, solo (a), con amigos y familia, en quinto lugar, con amigos y en sexto lugar con familia. Tanto esta pregunta, como las dos subsecuentes son importantes para entender en la práctica lo que plantea Johan Huizinga, pero esto se

profundizará al final de la pregunta 9. La primera vez que jugó, ¿fue por un amigo, un familiar o interés propio.

Las respuestas a esta pregunta en la mayoría de los casos es por algún miembro de la familia, la segunda más contestada fue por un amigo (a) y finalmente por interés propio. Tanto la pregunta 8 como la 9 como se habló se encuentran ligadas a lo planteado por Huizinga en tanto que la idea de jugar va más allá que algo meramente lúdico, por medio del juego desde temprana edad, se crean formas de interacción social (Huizinga, 2007).

Al ser esta una actividad social que se adapta al contexto que se está experimentando, en la actualidad, con la ayuda de las nuevas tecnologías el espacio de juego y los juegos en sí mismos se han transformado y se ve en las aproximaciones a consolas de videojuegos y computadores. De esta forma, uno de los usos de la tecnología es mantener esta práctica lúdica dentro de la sociedad actual, permitiendo que se pueda jugar en cualquier lugar sin la necesidad de estar rodeado de personas en un espacio físico, ya que este espacio pasa a ser parte de la virtualidad. (García, 2012).

Esto último es lo que se evidencia en las entrevistas, ya que a pesar de ser un espacio virtual y aparentemente asocial, por medio de las bondades que da el internet, amigos y familiares se pueden mantener en contacto, permitiendo que esta práctica que se empieza en la infancia físicamente, se traslade a la virtualidad sin perder la interacción de esta práctica social, ya que se pueden observar, hablar y escuchar tal y como si estuviese uno al lado del otro.

Ahora, tanto la pregunta 10 como la 11 se encuentran entrelazadas entre sí, ya que hacen referencia a la constancia del juego. En el primer caso, en la pregunta 10. A lo largo

de su infancia ¿jugó constantemente o tenía temporadas de juego?, la mayoría de los entrevistados (as) comentaron que fue constante su juego, en segundo lugar explican que esta actividad la realizaban por temporadas y finalmente hay participantes que especifican que dependiendo de la coyuntura que estuviesen viviendo (ya sea motivación o acceso a la consola) eran constantes o por temporadas).

La pregunta 11. A lo largo del colegio ¿jugó constantemente o tenía temporadas de juego? Hace revaluar a los entrevistados la pregunta anterior, ya que la mayoría se mantienen en que jugaban constantemente, pero ahora aparece otra variable que es el tiempo de juego, ya que algunos afirman que durante el colegio no tenían tanto tiempo para jugar ya que sus padres les imponían una serie de horarios para realizar esta actividad, ya fuese al llegar del colegio, o una vez culminaran sus tareas o antes de cenar.

Así pues, a pesar de que el tiempo de juego se debe realizar en espacios de ocio, es un tiempo libre y cada uno de los jugadores (as) podían desarrollarla como les plazca (Huizinga, 2007:24), en este caso esta actividad a nivel físico no lo era, ya que se encontraba controlada por los horarios propuestos y flexibilizados por algunos de los padres de los entrevistados (as), hasta el punto que en uno de los casos, el prohibir este espacio de juego era forma de castigo para el niño por "mal comportamiento" o "malas notas en el colegio", tal y como es narrado por el entrevistado #1.

En este punto del desarrollo de la entrevista, se pasa al segundo bloque de preguntas denominado *Vida como gamer*, ya que en este apartado se busca indagar un poco más sobre las prácticas y concepciones que tiene el videojugador (a) sobre esta práctica en su cotidianidad. La primera pregunta de este bloque es ¿Cuál fue el último videojuego que jugó? Aquí las respuestas son variadas y se ven directamente conectados con los gustos actuales de

los jugadores. Así pues, se destacan videojuegos como *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Legend of Zelda*, *God of War* y *The Witcher III*. Estos videojuegos se mantendrán a lo largo de las conversaciones como puntos bajo los cuales se puede explicar la afinidad hacia ellos y las razones de los jugadores (as) para continuar comprándolos, ya que cada uno de ellos representan una saga de videojuegos que se encuentran en constante movimiento en el mercado anual de videojuegos.

Pasando a la pregunta 2. ¿Qué videojuego nunca ha podido completar? Las opciones son iguales de variadas a la pregunta anterior, sin embargo, se destaca que los videojuegos que no han completado los usuarios (as) se debe principalmente a la dificultad o extenso que pueda resultar estos videojuegos. Así mismo, estos videojuegos fueron difíciles de localizar por los jugadores, ya que respondieron más rápido a la siguiente pregunta 3 ¿Qué videojuego se enorgullece haber terminado? A comparación de este que o dejaron a medias o abandonaron por completo.

Con respecto a esta pregunta, los videojugadores (as) explican que no necesariamente el primer juego que jugaron es el mismo que terminaron por primera vez, porque durante sus infancias el juego era algo más relajado, se buscaba la compañía de alguien perteneciente a sus familias y se enfocaban en videojuegos en modo cooperativo (de dos o más jugadores (as)) que no necesariamente seguían una línea de historia interna sino simplemente se enfocaban en la "competencia" que podía generarse al interior del juego. A medida que crecieron, comenzaron a jugar videojuegos más extensos, más difíciles y en su gran mayoría en solitario, lo que les permitía que se desarrollaran historias más complejas y eso los (as) motivaban a culminar o dejar a un lado este videojuego.

Para la pregunta 4. ¿Ha competido alguna vez con sus amigos, familiares o en instancias profesionales? La mayoría de los entrevistados (as) contestaron que sí lo habían hecho en algún punto de su vida y por diversas situaciones, ya fuese por el azar como es el caso del entrevistado #17 que se encontraba en el centro comercial Salitre Plaza cuando se percató en Panamericana había un torneo de *Mortal Kombat* al que se inscribió y ganó, o también el entrevistado #6 que tiene como pasatiempo jugar *League Of Legends* y participar junto a su equipo en torneos online a nivel nacional e internacional, o como el participante #18 que escapaba del colegio con sus amigos a un local cerca en donde se especializaban en juegos para Xbox y donde realizaban por una inscripción de $10.000 un torneo de *Halo*.

En lo que respecta a la pregunta 5. ¿Tiene que estar en cierto ánimo para jugar? Varios de los entrevistados (as) afirman que no necesariamente, mientras que otra parte afirma que sí deben estar en ciertas condiciones anímicas para sentarse a jugar, como lo es el no tener sueño o no tener ninguna clase de tarea pendiente para poderlo hacer sin ninguna clase de afán. Hay unos casos puntuales que profundizan más este estado anímico, como es el caso de la entrevista #14 que afirma lo siguiente:

"Antes no me importaba, ahorita si estoy cansado o frustrado no me gusta jugar juegos competitivos, de rol o estrategia, tengo juegos para cada momento, si me siento triste tengo unos que me suben el ánimo, cuando me siento feliz juego con mis amigos" (Entrevista #14)

Pasando a la pregunta 6. ¿Tiene un día específico para jugar? La mayoría de entrevistados (as) contestaron que no necesariamente un día en particular, sino que intentaban jugar cuando tuviesen tiempo libre, sin embargo, otra parte explicó que prefiere jugar los fines de semana o entre semana en las noches al llegar de trabajar. A la pregunta 7. ¿Cuál es

su espacio de juego? Todos los participantes afirmaron que su espacio de juego es su cuarto, y esto se ve directamente ligado a la respuesta a la pregunta 8 y 9.

Para la pregunta 8. ¿Tiene alguna especie de ritual mientras juega?, algunos de los entrevistados (as) afirmaron que no, en tanto que otros especificaron que obligatoriamente necesitaban agua, una cerveza, algo para "picar" o estar en ropa muy cómoda. Las cinco anteriores preguntas llevan a la pregunta 9. Para usted, ¿qué significa jugar en su vida?

Particularmente en esta pregunta los entrevistados se extendieron un poco más, ya que empezaron a reflexionar sobre este espacio de esparcimiento como fue catalogado por algunos, también como un espacio de relajación, de aprendizaje o simplemente un espacio para evadirse de la realidad. Sin embargo, la mayoría de entrevistados (as) concordaron con que este es un espacio para ellos mismos, como una especie de refugio que los hace alejarse del estrés que pueden estar experimentando en su diario vivir, es un espacio de soledad consigo mismos (as) a pesar de poder tener la opción de jugar con sus amigos en línea, lo siguen considerando como un espacio para sí mismos, en la privacidad de sus habitaciones, con sus rituales y su competencia ya sea con ellos (as) mismos (as) o con un compañero en línea.

Las seis anteriores preguntas y sus respectivas respuestas se pueden explicar por medio de los postulados de Byung Chul Han con el mercado de las emociones, dentro de esta lógica de productividad ilimitada incentivada por medio de intentos sociales de mantenerse activo (como lo es **la motivación**, **la competitividad** y **la optimización**), la sociedad entra en un círculo vicioso de autoexplotación y autoexigencia que solamente tiene como resultado enfermedades tales como la depresión o la ansiedad, esa última se

nota en este caso en el momento en el que los jugadores (as) no pueden completar un juego y prefieren descartarlo por completo. (Han, 2015)

Así, este tipo de poder creado por el régimen neoliberal hace parte del sujeto expresado silenciosamente, dominado, creando dependencias, ajustando a la psique en vez de lograr disciplinarla y cambiando la libertad por una idea de libre elección que será una dependencia a la tecnología por medio del placer, como se puede observar específicamente la pregunta 9 ya que los entrevistados (as) explican cómo este es un espacio "libre" de la realidad sin notar que la están cambiando por el contenido que tienen los videojuegos. (Han, 2015).

En el neoliberalismo ya no hay cabida para la biopolítica, ya que esta representa una forma de gobierno enfocada a la sociedad de la disciplina, basada en una serie de normas para llegar a la dominación de todos los sentidos. La psicopolítica del neoliberalismo tiene como foco principal el controlar la psique de las sociedades bajo un velo de aparente libertad, basado en ideas como la de George Orwell con el Gran Hermano, ya que se vive en una sociedad en la que el sentirse vigilado pasa a un segundo plano. Por esta razón, el plano digital permite la vigilancia por medio de todos los ángulos hasta llegar a trabajar con las emociones, ruta vital para la influencia en el accionar cotidiano. Esto se puede explicar en los estados anímicos que los usuarios (as) expresan sobre los juegos para cuando "están felices" y aquellos para cuando están "tristes". (Han, 2015).

Lo anterior, presenta cómo el capitalismo se encuentra en las emociones, explotando emociones dinámicas, situacionales y performativas. Por ello, se vive de la venta de significados y emociones, es decir, no el valor de uso, sino el valor emotivo o de culto es constitutivo para la economía del consumo. La producción inmaterial de las emociones

adquiere en el neoliberalismo mucha más importancia, ya que la emoción se convierte en medio de producción, teniendo en cuenta que las emociones resultan por ser un recurso para el incremento de la productividad y del rendimiento. (Han, 2015).

Esto se puede observar en las elecciones de videojuegos que hacen los jugadores (as) ya que como se ve en las respuestas a las preguntas 10. ¿Cuál es la consola en la que más le gusta jugar? Y 11. ¿Cuáles juegos son los que más le gusta jugar y por qué? En ambos casos las respuestas se ven vinculadas tanto a la primera aproximación a una consola como también al tipo de videojuegos a los que se acercaron por primera vez, ya que a pesar de que en sus infancias eran más cortos y sencillos dinámicamente hablando, los videojuegos que juegan ahora de adultos y las consolas son las mismas, solo que en cuestión de consolas compran un modelo más nuevo y en cuestión de juegos buscan unos con más historia interna, complejos y retadores.

De esta forma, se concluye que en la actualidad no se consumen cosas, se consumen emociones, ya que las cosas no se pueden consumir infinitamente, en tanto que las emociones se despliegan más allá del valor de uso, creando así un consumo de carácter infinito. (Han, 2015).

Al mismo tiempo, con el mercado de las emociones, se encuentra otra cara en donde la ludificación aparece como una forma de generar productividad; el capitalismo de la emoción se apropia del juego ya que el juego emocionaliza el trabajo y genera una mayor motivación. Lo anterior, hace referencia a que un jugador muestra una mayor iniciativa que un actor meramente racional o funcional. (Han, 2015).

De esta forma, la dimensión del juego pertenece a una temporalidad en la que se vive una serie de gratificaciones inmediatas y experiencias directas de éxito, expresadas por medio de la explotación del *homo ludens*, ya que mientras se juega se está sometiendo a la dominación, corriendo paralelamente con la comercialización que, además, resulta por ser liberado del proceso del trabajo y de la producción de lujo, entendido este último como una necesidad de ser libre de necesidad. (Han, 2015).

Partiendo de estos postulados de Han y pasando a la pregunta 12. ¿Cree usted que ha adquirido alguna(s) habilidades por jugar videojuegos? Los entrevistados (as) aseguran en la mayoría de los casos que sí han aprendido en cierto nivel, ya sea otro idioma como el inglés, ya que durante mucho tiempo los videojuegos no venían traducidos y la única forma de descifrarlos para jugar era aprendiendo el idioma. También aseguran en otros casos que tienen mejores reflejos debido a la rapidez y la coordinación que requiere el jugar, unido con el tomar decisiones a mayor velocidad y con más posibilidad de tomar la decisión correcta. Sin embargo, sobre estos dos últimos aspectos no se indaga en esta investigación ya que para comprobarlo sería necesario realizar un estudio desde otro enfoque por ejemplo la neurociencia acompañada de diferentes teorías y metodologías.

Por otro lado, en lo que respecta a las preguntas 13, 14 y 15, se enfocan en las opiniones de los videojugadores (as) sobre videojuegos con temáticas históricas. A la pregunta 13. Con referencia a los videojuegos con temáticas históricas: ¿Le ha causado curiosidad conocer alguno de los escenarios en la vida real? La mayoría de los (as) entrevistados (as) responden afirmativamente y en particular, realizan la acotación que esto se debe a los paisajes que representa la saga de *Assassin's Creed* ya que permiten viajar en el tiempo a lugares como Damasco, Florencia, París, Boston, Roma y Egipto en cada una

de sus diferentes ediciones, siendo estos lugares los más apetecidos para visitar según los videojugadores (as).

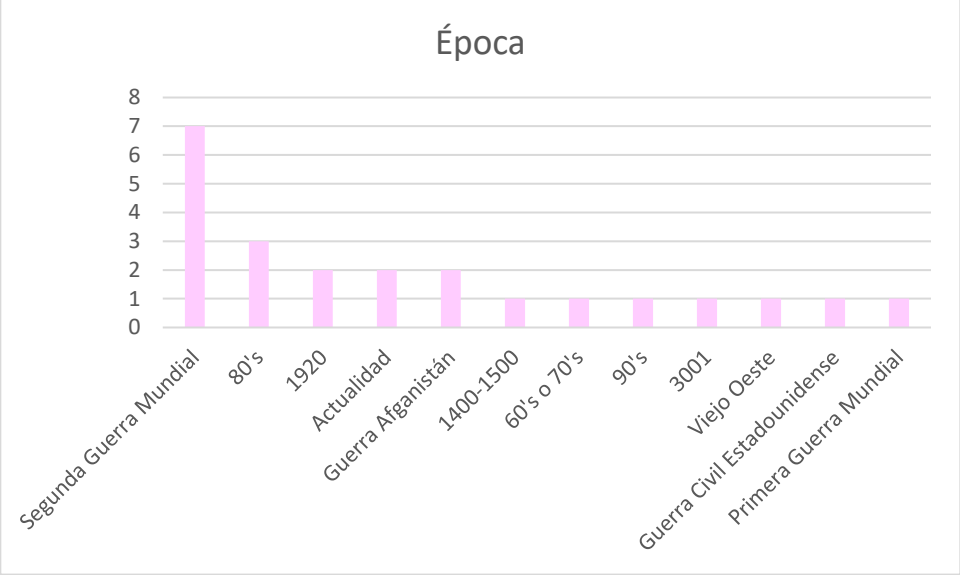
En lo que respecta a la pregunta 14. ¿Ha cambiado su actitud frente a ciertos temas por jugar videojuegos? La mayoría de los entrevistados (as) explican que no, pero que sí los han incitado a pensar más sobre la época que están retratando y que por ello, buscan en algunas ocasiones investigar más sobre esos lugares o contextos que retrata el videojuego para compararlo con la Historia y los sucesos que se narran.

Para terminar con este bloque, a la pregunta 15. Con referencia a los videojuegos con temáticas históricas: ¿Ha notado alguna temática repetitiva referente a las historias que desarrollan los videojuegos? Algunos de los entrevistados (as) explican que no lo han notado, en tanto que otros afirman que sí, especialmente que los videojuegos con temáticas históricas se refieren específicamente a temáticas bélicas o, cómo explica la entrevistada #12, los videojuegos con temáticas históricas solamente muestran un momento coyuntural y en numerosas ocasiones no explican cómo o por qué se llega allí, solo muestran ese momento y lo que se debe hacer de ahí en adelante en ese espacio geográfico.

Pasando al último bloque de preguntas ***Un juego imaginado,*** la premisa base bajo la cual está dirigida esta sección es la siguiente: Imagina que estás jugando la única condición es que eres estadounidense. A partir de esta premisa, se realizan una serie de preguntas basadas en las 11 preposiciones de Joseph Goebbels junto con las categorías principales que se observaron tras el análisis de los videojuegos.

A partir de la premisa, la primera pregunta es ¿En qué época está? Las respuestas a esta pregunta en algunos casos son variadas, sin embargo, como se puede observar en la

siguiente gráfica, la época más elegida entre los participantes es la Segunda Guerra Mundial seguida de la década de 1980.



Los (as) entrevistados tienen una particular fijación hacia esta época y sustentan esta elección bajo la premisa que eso es lo que han visto en los videojuegos que han jugado previamente.

Pasando a la pregunta 2. Describa a su personaje, las descripciones suelen ser detalladas, ya que explican a qué se dedica el personaje y cuál sería su papel en la historia sin embargo, al ser la Segunda Guerra Mundial, la mayoría de los personajes son soldados, un testimonio de ello es el personaje descrito por la entrevistada #3:

Es un Comandante del bloque equipado con fusiles y granadas. Él era un chico de barrio como del Bronx que llega al contexto de guerra por convicción, fue criado en condiciones un poco complicadas en términos de calidad de vida y que para él la opción más viable para generar una carrera o un proyecto de vida era responderle a su país,

respondiéndole en términos de me armo, voy a las filas militares, y estoy peleando por mí, pero también por mi patria.

Otra de las descripciones del personaje de esta época es la que realiza el entrevistado #8:

Siempre juego con personajes femeninos, una mujer de pelo rojo, algo así como un rapado en el cabello. Su rol sería como francotiradora. Quizá como en condiciones difíciles desde pequeña, busca cobrar valía, con el nacionalismo chimbo de defender a su patria.

Pasando a la segunda temporalidad más nombrada, en la década de los 80's los personajes dejan a un lado esta visión de un soldado en la guerra y pasan a ser inmigrantes que por condiciones variadas de la vida terminan por vincularse en los caminos de la ilegalidad tal y como lo describe la entrevistada #12:

Me ubicaría en la ciudad de Nueva York y sería un integrante de una de las grandes mafias de la ciudad.

También con la descripción del entrevistado #16 se encuentra la ilegalidad como parte de la imaginación de su personaje:

Sería un vendedor de drogas. Digamos que, él que no está metido de lleno en este mundo más que como un peón más, lo que estoy tratando de hacer es convencer a la mayoría gente del cartel de ayudarme a subir a la más alta posición y volverme el jefe.

Pasando a la pregunta 3. ¿Quiénes son sus compañeros? Las respuestas de los videojugadores (as) se ligan directamente al contexto que está viviendo su personaje: si es un soldado en la Segunda Guerra Mundial sus compañeros son los demás soldados

pertenecientes a su pelotón, si su personaje es un inmigrante se encuentra rodeado de más inmigrantes, si se es un pandillero más pandilleros serán sus compañeros, etc., siempre se mantiene el patrón del contexto del personaje, solo en dos casos el personaje no tiene compañeros, en el videojuego imaginado por la entrevistada #11 porque su personaje es un nativo americano en el viejo oeste cuya única compañía es la de sí mismo, y en el caso del entrevistado #5, ya que su personaje es el último repartidor de correo en automatizado año 3000.

En cuanto a la pregunta 4. ¿Estaría involucrado en actividades ilegales? Cinco de los entrevistados (as) afirman que su personaje se encuentra involucrado en actividades ilegales por lo general vinculado a un tipo de mafia o pandilla, en tanto que el resto de los usuarios (as) niegan esta vinculación ya que la mayoría son soldados.

La razón por la cual se podría explicar esta relación de los personajes con la ilegalidad se vincula a dos principales razones: la primera, numerosos videojuegos que se asocian a Estados Unidos tienen como personaje a un mafioso, narcotraficante, o en general un personaje que tiene alguna actividad ilegal y que suele ser un extranjero (sea italiano, ruso o latino) que por lo general llega a Estados Unidos buscando el *Sueño americano* en la ciudad de Nueva York pero se encuentra con muchas dificultades que lo hacen inclinarse por la vía ilegal intentando mostrar otra cara de este *sueño americano* que al final suelen lograrlo pero dejando a su paso muertos y familias destruidas. Esta trama se puede observar en la saga de *Grant Theft Auto* (1997), que desde la edición de *Vice City* (2002) tiene una historia interna más desarrollada, al igual que en la saga de juegos de *Max Payne* (2001).

La segunda razón de esta vinculación de los personajes en actividades ilegales es debido a la influencia del cine con películas como *Scarface* al que los entrevistados solían

hacer un símil entre la trama de la película y su videojuego, tanto por las actividades ilegales, como por su llegada a la ciudad de Miami y por su desenlace fatal.

Ahora, la pregunta 5. ¿Quién es su enemigo? Se encuentra basada en el primer principio de la propaganda de Joseph Goebbels el principio de simplificación y del enemigo único: es adoptar una idea única, un único símbolo para que a partir de ahí se individualice al adversario en un mismo enemigo. (Bramsted, 1965).

La mayoría de respuestas se inclinaron por nombrar a los nazis como enemigo único e incuestionable, por estar la mayoría ambientados durante la Segunda Guerra Mundial, excepto en el caso del entrevistado #2 que a pesar de estar en este contexto decide que su verdadero enemigo es el gobierno estadounidense por inmiscuirse en una guerra que directamente no los afectaba a ellos en vez de buscar una salida diplomática al asunto y además enviando la bomba atómica a Hiroshima y Nagasaki cuando los japoneses ya se han rendido.

En los demás casos que no se es un soldado en la Segunda Guerra sino en otros escenarios como Afganistán o durante la década de los 60's y 70's el principal enemigo es ubicado como extremistas islámicos o terroristas rusos, en este caso el cine también es primordial para entender las posiciones de los entrevistados ya que mientras transcurre la conversación hacen referencias como "siempre se ve en las películas" o "en los juegos que he jugado siempre es contra rusos, nazis o terroristas".

Pasando a la pregunta 6. ¿Son muchos enemigos iguales o, por el contrario, existe una diferenciación entre ellos? Es basada en el principio dos de Goebbels el Principio del

método de contagio: se debe reunir los adversarios en una sola categoría o individuo, ya que cada uno de ellos han de construirse individualmente. (Bramsted, 1965).

Los videojugadores (as) explican que en su mayoría sus enemigos son aparentemente homogéneos pero que su diferencia radica más en la complejidad de vencer que cada uno le presenta, por ejemplo, todos son nazis, pero hay unos nazis más fáciles de eliminar que otros que ofrecen mayor resistencia.

Para la pregunta 7. ¿Su rival comete muchos errores o, por el contrario, es muy complejo de vencer? Se basa en el principio número tres de Goebbels el Principio de la transposición: sobre el adversario, se deben mostrar los propios errores o defectos, respondiendo ataque con ataque. En cuanto al Estado que está siguiendo esta propaganda, si no es posible negar malas noticias, se deben crear otras para la distracción. (Bramsted, 1965).

Todos los entrevistados (as) explican que sus rivales son muy complejos de vencer, ya que ahí radicaría la complejidad del juego en pensar cómo lograr defender a este rival más grande que su personaje sin importar la temporalidad o a qué se dedica su personaje.

Las respuestas a la pregunta 8. ¿Por qué razón se encuentra en esa situación? Se realiza con el fin de saber cuál es la idea que tienen los entrevistados del contexto histórico que eligieron.

Así pues, se contextualiza aún más a los entrevistados (as) sobre la vida de su personaje ya que explican sus principales motivaciones para el contexto en el que se encuentra, o también, debido a impresiones de videojuegos que anteriormente han jugado y aplican esa idea a su videojuego.

En el primero de los casos, las motivaciones para que los personajes se encuentren en la Segunda Guerra Mundial se asocia a una causa nacionalista, amor por la patria, porque se vio afectado por el ataque a Pearl Harbor o porque simplemente no se encuentra de acuerdo con los ideales implantados por el régimen Nazi. En el segundo de los casos, sobre todo en los videojuegos que tienen como enemigos a terroristas en Medio Oriente o Rusia, la explicación que dan los entrevistados (as) es porque probablemente alguien importante para Estados Unidos fue secuestrado y hay que ir a rescatarlo por la fuerza.

En la pregunta 9. ¿Por qué en contra de ese adversario? Se explica por medio del principio número cinco de Goebbels el Principio de vulgarización: la propaganda debe ser popular y se debe adaptar por niveles a los individuos menos inteligentes, siendo estos los principales receptores. Entre más grande la masa sea para convencer, menos es el esfuerzo mental que se debe realizar. La recepción de las masas es limitada y la comprensión es escasa, sumando que tienen una gran facilidad para olvidar. (Bramsted, 1965).

Las respuestas son variadas, ya que algunos de los videojugadores (as) afirman que simplemente no saben cómo explicarlo solamente es así porque es como se los han presentado en otros videojuegos, otros afirman en el caso de la Segunda Guerra que es, como dice la entrevistada #3 “porque busca establecer un orden político, social y cultural diferente al mío” o porque simplemente es un tema de interés. En otros casos, afirman que es debido al contexto histórico en el que se situaron que ven a este enemigo como el adversario natural a la situación.

En cuanto a la pregunta 10. Tu personaje, ¿tiene una serie de ideales puntuales que no se puedan mover o, por el contrario, transforma su pensar al pasar el juego? Se basa en el principio seis de Goebbels el Principio de orquestación: la propaganda se debe basar en

un número pequeño de ideas y repetirlas incansablemente, se deben presentar numerosas veces desde diferentes perspectivas, pero, ante todo, se debe llegar al mismo concepto sin duda alguna. (Bramsted, 1965).

Los personajes de los entrevistados (as) se mantienen constantemente en una línea de aprendizaje sobre el contexto del enemigo y cómo es la forma más fácil de eliminarlo, pero no dejan de lado sus ideales principales como amor a la patria, sobrevivir en un país extranjero, ser el jefe mayor de la mafia, etc.

La pregunta 11. ¿Qué argumentos tendría para ir en contra de tu adversario? Se basa en el principio siete de Goebbels el Principio de renovación: es necesario emitir constantemente información y argumentos nuevos a un ritmo que, en el momento que el adversario responda, el público se encuentre enfocado en otro tema. (Bramsted, 1965).

Las respuestas que da el adversario nunca deben poder contrarrestar el nivel de aumento de acusaciones. Se encuentra pensada para que los videojugadores (as) se enfoquen en crear alguna de las bases que no siempre explican los videojuegos como exponen en las respuestas anteriores en donde solamente llegan a un escenario sin tener una historia previa de por qué están allí.

Teniendo esto en cuenta, las respuestas que se dan a esta pregunta se enfocan en el desconocimiento y miedo hacia el enemigo y la soberanía estadounidense y el poder mismo que conllevaría que otra potencia mundial tomara su lugar y amenazara el estilo de vida norteamericano. Otra respuesta común de quienes enfocan su juego en Afganistán es que realizaron un atentado terrorista a una base norteamericana y que deben ir a rescatar a los secuestrados.

Pasando a la pregunta 12. ¿Por qué cree que es importante que usted como este personaje estadounidense se encuentres en el lugar que te imagina? Se basa en el principio ocho de Goebbels el Principio de verosimilitud: se deben construir argumentos cuyas fuentes sean variadas a través de informaciones fragmentarias. (Bramsted, 1965).

Las respuestas de los entrevistados (as), se enfocan en por ejemplo la identificación que puede tener el público con el personaje y su historia de vida,[56] el cambio de rumbo de ser un hombre normal y al estar en condición de soldado en una guerra tan compleja y larga como la Segunda Guerra Mundial hará que su personaje sea considerado como un héroe y su vida cambia a raíz de este reconocimiento[57]. Así mismo, otra de las respuestas que se encuentran se ven direccionadas simplemente a que ven posible que esta historia se desarrolle en esta época que escogieron porque les parece interesante y relacionan a este personaje en este contexto de guerra.[58]

En lo que respecta con la pregunta 13. Dentro de su juego, ¿tanto usted como su adversario tienen voz y voto o, solamente usted? Se basa en el principio nueve de Goebbels el Principio de la silenciación: es necesario eliminar las cuestiones sobre las que no se tienen argumentos y disimular las noticias que favorecen a la contraparte, por medio de la contraprogramación y la ayuda de los medios de comunicación afines. (Bramsted, 1965).

Todos los encuestados (as) piensan que es importante mostrar la versión tanto de su personaje como la del adversario, ya que eso enriquecería el videojuego y permitiría que no solo se mostrara una versión de los hechos, sino que también se podrán mostrar las

[56] Entrevista #2
[57] Entrevista #3, #4, #8, #9 y #17
[58] Entrevista #17,#19, #20# y #21

motivaciones y sentires de la contraparte con el fin de entender cuáles también son las razones por las que estos personajes se encuentran en contra de los norteamericanos.

Pasando a la antepenúltima pregunta 14. ¿Por qué eligió esa época? Se basa en el principio diez Goebbels el Principio de transfusión: la regla general de la propaganda es que debe operar a partir de un sustrato preexistente, es decir, ya sea a partir de una mitología nacional o un complejo de odios y perjuicios tradicionales. La idea es difundir argumentos que puedan arraigar en actitudes primitivas. (Bramsted, 1965).

En algunos casos explican que fue lo primero que se le vino a la mente al acotar a pensar en un protagonista norteamericano, otra razón es porque son contextos utilizados en el cine que han visto y los videojuegos que han jugado y por ello lo escogieron, otra parte afirma que les parece interesante el contexto elegido y les gustaría profundizar sobre él por medio de un videojuego y finalmente, otros responden a que simplemente ese contexto les suena a Estados Unidos.

Por último, para la pregunta 15. ¿Cómo se imagina el final de su juego? Se basa en el principio once de Goebbels el principio de la unanimidad: para llegar a convencer a una masa de personas que piensa "como todo el mundo", se debe crear una falsa impresión de unanimidad. (Bramsted, 1965).

Las respuestas de los videojugadores (as) rondan en los siguientes aspectos: algunos afirman que su personaje muere ya que ha logrado al epítome y ese es el final digno de un héroe, otros plantean que cambia el rumbo de la guerra evitando que se lancen las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, otros afirman que no eliminarían a todos los nazis para que respondieran ante el mundo por las atrocidades cometidas antes y

después de la guerra, otros plantean dos finales alternativos en donde a partir de las decisiones tomadas por el jugador a lo largo del juego se dé un resultado u otro y finalmente, el personaje logra el cometido que ha seguido todo el videojuego y comienza una vida nueva.

4.3. ANÁLISIS GRUPO FOCAL

Para el grupo focal se utilizó como base las preguntas realizadas en el tercer bloque de la entrevista, esto, con el fin de observar y analizar cómo un grupo de cinco personas logran ponerse de acuerdo en un mismo discurso que se presentará en el videojuego imaginado y construido por cada uno de los integrantes del grupo.

El grupo focal titulado ***Un juego imaginado,*** tiene la premisa base siguiente: Imaginen que están jugando su videojuego pero la única condición es que son estadounidenses. A partir de esta premisa, se realizan una serie de preguntas basadas en las 11 preposiciones de Joseph Goebbels junto con las categorías principales que se observaron tras el análisis de los videojuegos.

La primera pregunta es ¿En qué época están? Después de una breve discusión entre si ubicarse durante la Segunda Guerra Mundial o 1930 durante la época de la prohibición del alcohol en los Estados Unidos, el grupo decide irse por la segunda opción.

Pasando a la pregunta 2. Describan a sus personajes. El participante número uno afirma que es un político que en las noches es caza recompensas, el participante número dos es un ex militar, el participante número tres es un militar que vende drogas en la noche y, por último, el participante cuatro es un integrante de una familia de italianos judíos que

se criaron en Nueva York, la familia tiene una lavandería en la que lavan dinero para traficar licor.

Para la pregunta 3. ¿Cuál sería su papel en el grupo? El participante número uno afirma ser el líder de la banda, ya que al tener un cargo político sería el que más dinero gana de los otros tres, mientras que los participantes dos, tres y cuatro afirman que se encargarán del "trabajo sucio" que el participante número uno los envía a hacer dentro del mundo del tráfico de licor.

En cuanto a la pregunta 4. ¿Qué tipos de actividades ilegales realizan? Cada uno aporta a la pregunta su perspectiva, pero concluyen que lavan dinero, mueven influencias y sacan préstamos de las cooperativas de los gremios de los trabajadores de Estados Unidos, teniendo además un rol de grupo de prestamistas. Se encuentran ubicados en la ciudad de Nueva York en el distrito de Brooklyn.

Ahora, la pregunta 5. ¿Quién es su enemigo? Se encuentra basada en el primer principio de la propaganda de Joseph Goebbels el principio de simplificación y del enemigo único: es adoptar una idea única, un único símbolo para que a partir de ahí se individualice al adversario en un mismo enemigo. (Bramsted, 1965). La respuesta del grupo partió de pensar el contexto de la época y los "enemigos naturales" de Estados Unidos. A partir de esta deducción, los integrantes del grupo explican que el comunismo ha sido siempre el enemigo de Estados Unidos, por lo tanto, sus principales enemigos sería una banda de rusos.

Pasando a la pregunta 6. ¿Son muchos enemigos iguales o, por el contrario, existe una diferenciación entre ellos? Es basada en el principio dos de Goebbels el Principio del

método de contagio: se debe reunir los adversarios en una sola categoría o individuo, ya que cada uno de ellos han de construirse individualmente. (Bramsted, 1965). Para esta pregunta, el grupo realizó un pequeño debate, pero terminan por concluir que todos son iguales pero diferentes ya que su diferenciación recae en sus labores, ya que unos son espías, otros se dedican a traficar vodka y otros trafican maquinaria a Estados Unidos para viajar a Cuba.

Para la pregunta 7. ¿Su rival comete muchos errores o, por el contrario, es muy complejo de vencer? Se basa en el principio número tres de Goebbels el Principio de la transposición: sobre el adversario, se deben mostrar los propios errores o defectos, respondiendo ataque con ataque. En cuanto al Estado que está siguiendo esta propaganda, si no es posible negar malas noticias, se deben crear otras para la distracción. (Bramsted, 1965). Los entrevistados no pensaron mucho la respuesta a esta pregunta, ya que casi de manera automática explican que son muy buenos porque son rusos y, como son rusos, son muy estratégicos y llevan más tiempo que ellos dentro del negocio.

Las respuestas a la pregunta 8. ¿Por qué razón se encuentra en esa situación? Se realiza con el fin de saber cuál es la idea que tienen los entrevistados del contexto histórico que eligieron. Así que, después de explicar diferentes contextos posibles entre los que se debatía si por una causa como secuestro, deciden explicar que los rusos se metieron en el negocio de licor adulterado primero que su banda, sin embargo, han prosperado mucho más rápido que la banda rusa y los enemigos notaron esta expansión, así que decidieron empezar una guerra por el territorio entre las bandas.

En la pregunta 9. ¿Por qué en contra de ese adversario? Se explica por medio del principio número cinco de Goebbels el Principio de vulgarización: la propaganda debe ser

popular y se debe adaptar por niveles a los individuos menos inteligentes, siendo estos los principales receptores. Entre más grande la masa sea para convencer, menos es el esfuerzo mental que se debe realizar. La recepción de las masas es limitada y la comprensión es escasa, sumando que tienen una gran facilidad para olvidar. (Bramsted, 1965).

A la pregunta 10. ¿Cómo se desarrollan sus personajes a lo largo del videojuego? El participante número uno explica que su personaje se da cuenta que en el Estado hay vacíos sociopolíticos muy fuertes que permiten el mercado negro, aprovechándose de esto empieza a lucrarse. Además, su personaje ama matar y durante su búsqueda piensa en crear nuevas rutas para el tráfico de licor y armas. Para el personaje del participante número dos, expone que él es el designado para infiltrarse en la banda de los rusos con el fin de enviarle información a sus compañeros y poder destruirla desde adentro.

En lo que respecta al participante tres, manifiesta que es contratado por el participante uno para que lo cuidara tanto en los negocios de la política como también los negocios turbios. Finalmente, el participante cuatro explica que para que la organización delictiva prospere, es necesario que haya un contador, así que él asume este papel, es el encargado de administrar todo el dinero de la organización.

En cuanto a la pregunta 11. Sus personajes, ¿tienen una serie de ideales puntuales que no se puedan mover o, por el contrario, transforman su pensar al pasar el juego? Se basa en el principio seis de Goebbels el Principio de orquestación: la propaganda se debe basar en un número pequeño de ideas y repetirlas incansablemente, se deben presentar numerosas veces desde diferentes perspectivas, pero, ante todo, se debe llegar al mismo concepto sin duda alguna. (Bramsted, 1965).

El participante número uno responde que en realidad no, que tal vez a lo largo del juego aprende a tomar mejores decisiones y a delegar mucho mejor las tareas a los demás jugadores. El participante número dos y el número tres declaran que ambos se mantendrían pensando en pro de lo que necesite el negocio y su expansión. Por último, el participante cuatro cuenta que al ser quien maneja los ingresos de la organización, mejoraría el negocio e invertiría inteligentemente buscando innovación.

Para la pregunta 12 ¿Cuál es la relevancia histórica de todos estos personajes en este contexto? Se basa en el principio ocho de Goebbels el Principio de verosimilitud: se deben construir argumentos cuyas fuentes sean variadas a través de informaciones fragmentarias. (Bramsted, 1965). Así pues, después de una pequeña discusión entre todos, decidieron responder como conjunto que todos juntos representan un ideal político e histórico de ese momento y a pesar de las diferencias personales funcionan como un mismo cerebro.

En lo que respecta con la pregunta 13. Dentro de su juego, ¿tanto ustedes como sus adversarios tienen voz y voto o, solamente ustedes? Se basa en el principio nueve de Goebbels el Principio de la silenciación: es necesario eliminar las cuestiones sobre las que no se tienen argumentos y disimular las noticias que favorecen a la contraparte, por medio de la contraprogramación y la ayuda de los medios de comunicación afines. (Bramsted, 1965).

La respuesta a esta pregunta la proporciona el participante número dos, ya que al él estar infiltrado en la banda de los rusos, se mostraría desde su perfil esta parte de la historia en la que investigando sobre esta banda se explicaría su llegada a los Estados Unidos y cómo empezaron con su organización.

Pasando a la antepenúltima pregunta 14. ¿Por qué eligió esa época? Se basa en el principio diez Goebbels el Principio de transfusión: la regla general de la propaganda es que debe operar a partir de un sustrato preexistente, es decir, ya sea a partir de una mitología nacional o un complejo de odios y perjuicios tradicionales. La idea es difundir argumentos que puedan arraigar en actitudes primitivas. (Bramsted, 1965).

Los participantes explican conjuntamente que eligen esta época por el giro histórico que tiene ese contexto, es la idea que les gustaría darle al juego, ese momento coyuntural, era una época en la que la economía ilegal era muy alta y permitía que las personas se lucraran con mayor facilidad. Afirman que era más común encontrar a altos mandos de la mafia dirigiendo el ámbito legal como ladrones de cuello blanco y al mismo tiempo la ilegalidad.

Por último, para la pregunta 15. ¿Cómo se imagina el final del juego para cada personaje? Se basa en el principio once de Goebbels el principio de la unanimidad: para llegar a convencer a una masa de personas que piensa "como todo el mundo", se debe crear una falsa impresión de unanimidad. (Bramsted, 1965).

Para el participante número uno, explica que se desmantela la banda porque buscamos sobrevivir, pero tienen su punto de auge y consecuente caída. Además, los únicos que sobreviven es el contador y él. Para el participante número dos, su personaje muere porque los rusos se dan cuenta que es el infiltrado. En cuanto al participante número tres, explica que tendría una historia alterna en donde cuentan la caída de la otra banda vengándonos de la muerte del participante número dos. Finalmente, el participante número cuatro explica que lavarían todo el dinero y se invertiría en industrias que estuviesen en

auge en ese momento, tal vez en Hollywood, hoteles y petroleras, pero antes se uniría a tres para acabar a la otra banda.

CAPÍTULO V – CONCLUSIONES Y DISCUSIONES FINALES

5.1. CONCLUSIONES

Tras el desarrollo de esta investigación, se tienen las siguientes conclusiones al respecto del imperialismo cultural estadounidense en videojuegos. Para empezar con el primer objetivo específico, 1. Describir cómo se expresa el imperialismo cultural estadounidense en los consumidores de videojuegos con temáticas históricas. Los resultados a partir de las entrevistas permiten entender que los consumidores (as) tienen una idea muy clara de lo que contiene un videojuego cuya temática es estadounidense, ya que como se puede observar en el apartado del tercer bloque de preguntas de las entrevistas y del grupo focal, la ubicación temporal de los personajes, al igual que su contexto social y su actuar en el tiempo corresponden a lo que se analiza en el apartado de los videojuegos, son personajes con una idea de qué es la familia y ante todo, la importancia de luchar ante todo por su país.

Así mismo, tanto en los consumidores (as) como en los videojuegos se denota especialmente dos principales temas que son claves para entender la forma en la que funciona tanto la historia imperialista como la propaganda blanda psicopolítica, ya que tanto lo que retratan los videojuegos escogidos como también los entrevistados (as) son **héroes**, que sin importar la adversidad o la situación en la que se encuentren se sacrifican por aquello que más quieren, ya sea su familia o la patria misma.

El segundo tema se encuentra referido a la patologización de los enemigos, ya que tanto en los videojuegos como en las entrevistas, se presentan constantemente los mismos enemigos, ya sean alemanes nazis, comunistas rusos, mafiosos italianos o terroristas

islámicos los consumidores (as) tienen en su ser una idea inamovible de quién es el enemigo directo al momento que se le nombra el país de Estados Unidos y esta idea es atribuida tanto a los videojuegos que como se puede observar mantienen esos enemigos y esas temáticas que se vienen desarrollando en el cine desde hace años.

Junto a esto, dentro de los consumidores (as) y los videojuegos se resalta la importancia que se le está dando a una idea de moral a partir de la caracterización especialmente del personaje del soldado y de una forma alterna la del mafioso, ya que uno pertenece a su país y está dispuesto a hacer cumplir su destino manifiesto, en tanto que el mafioso se mantiene dentro de los código de hermandad y familiaridad propios de su organización delictiva, tal y como lo refleja lo hablado en el grupo focal.

Para finalizar las conclusiones sobre este objetivo, es importante entender el papel de la ilegalidad en este contexto, ya que varios de los videojuegos retratan la vida los inmigrantes, tal y como lo expresaron algunos de los entrevistados (as). Esta es una vida en casos, se está en medio de condiciones adversas que se presentan al llegar a un país tan grande y capitalista como lo es Estados Unidos, que como el cine ha retratado, uno de los principales medios económicos que puede acceder un inmigrante, en este caso ilegal, se expresa por medio de este mismo círculo de la ilegalidad en negocios que incurren en delitos de diferentes clases, pero en el caso de las historias que se retratan en los videojuegos, la mayoría de casos es por la necesidad misma de sobrevivir y no por otro motivo. Esto se explicará en contados instantes cuando se hable de las conclusiones de los videojuegos.

En lo que respecta al objetivo específico número **2.** Identificar los principales elementos del imperialismo cultural estadounidense en videojuegos entre 2010 y 2017. Los principales elementos de la propaganda blanda psicopolítica estadounidense se divide en varias vertientes, expresadas por las cinco categorías generales de análisis utilizadas en

cada uno de los videojuegos: **Gobierno, Familia, amistad y hermandad, Hechos históricos, Muerte y sacrificio** y **Religión.**

La primera de ellas es **Gobierno**, ya que es parte central de cada una de las historias retratadas en los videojuegos escogidos para este estudio. Las relaciones llegan a ser directas como es el caso de los contextos de la guerra de Afganistán y la Segunda Guerra Mundial en donde los personajes están bajo el mando de las decisiones a gran escala que marcan la pauta de la guerra.

En la expansión hacia México, las diferentes revoluciones que se llevan a cabo en el país vecino se muestran como parte central de la segunda parte de la historia, sin embargo, esta perspectiva está llena de anacronismos y sesgos. Finalmente, en lo que corresponde al contexto de la guerra de Independencia, las relaciones entre la corona británica, los estadounidenses, los nativos americanos y los esclavos africanos es completamente fragmentada y responde a dinámicas netamente imperialistas del principio de esta nación.

El gobierno se retrata ya sea como ese ente que vela por la seguridad de los habitantes de su país y que busca defender a toda costa cualquier amenaza posible que se pueda presentar, o, por el contrario, se muestra como ese ente superior lejano que solamente se inmiscuye cuando sus intereses se ven truncados de una u otra forma y busca salir con sus deseos ya sea desde la legalidad o la ilegalidad. De una u otra forma, el gobierno siempre va a estar presente en estos videojuegos con contenido imperialista cultural estadounidense.

La segunda categoría es **familia, amistad y hermandad**, ella se ve directamente a la idea de moral que se quiere transmitir en los videojuegos en donde cada uno de los personajes habla de su familia y justifica todos sus actuares ya sea por salvar a su familia o por volverla a encontrar, pero ante todo, esta es una familia nuclear indivisible en la que las mujeres

siempre se presentan como débiles, sometidas netamente a tareas del hogar y a cuidar a sus hijos. La amistad y hermandad se desarrolla a lo largo de las historias de estos videojuegos como algo progresivo y que se crea a partir de que ese personaje salva al personaje principal de morir y posterior a esto el favor se le es devuelto, pero en esta segunda instancia es que se le otorga el valor de un héroe al jugador principal, ya que solamente se nota cuando él sacrifica su vida por su amigo.

La tercera categoría son **hechos históricos,** se encuentra presente también en todos los videojuegos, pero netamente desde una óptica estadounidense, en ningún momento se busca contar la historia de las otras personas involucradas en el contexto histórico, llámense nazis, nativos americanos, esclavos africanos, terroristas islámicos y, sólo en el caso mexicano se busca profundizar un poco más sobre este contexto revolucionario, pero se hace con poca claridad y varios anacronismos. Esta historia desde una perspectiva es netamente la historia de los vencedores, de arriba hacia abajo, y elimina cualquier posibilidad de entender por medio de un juego, el contexto histórico de quienes no son Estados Unidos. Además, nunca se explican los hechos anteriores a lo que se va a jugar, simplemente se está allí y se debe arrasar con lo que se pase por el frente.

La cuarta es **Muerte y sacrificio,** esta es la categoría más amplia ya que estos dos actos son los que más ocurren a lo largo de los videojuegos con un alto contenido de violencia propios de los contextos de guerra en los que se desarrollan. La muerte y el sacrificio ayudan a esta idea de moral que quieren mostrar los videojuegos, ya que alguien se sacrifica por los personajes o ellos mismos lo hacen solamente para justificar que están así salvando a sus familias o amigos. Bajo esta excusa se refuerza que está bien asesinar y asediar países extranjeros en donde Estados Unidos no tiene nada que ver, como es el caso de Afganistán, y en el caso de la Segunda Guerra Mundial, nunca se explica el contexto de por qué se están

eliminando a estos hombres con trajes de Hugo Boss, sin embargo, hay que hacerlo como en los dos contextos restantes, por el mismo hecho de la supervivencia.

La última de ellas es **Religión** y se vincula directamente con el sesgo histórico al pasado que solamente se puede acceder bajo una visión netamente estadounidense y a sus creencias religiosas, ya que nunca se presenta la visión de la contra parte y, en caso de hacerlo, se resaltan todas aquellas cosas que lo hacen diferente a un estadounidense, como es el caso de *Medal of Honor* (2010) que se presenta a uno de los secuestradores, no habla inglés, se encuentra en uno de los campos de entrenamiento que fue encontrado posteriormente por el ejército estadounidense y proclama las doctrinas de Alá. Este último punto en particular es muy importante, ya que al él ser la personificación te un terrorista está enviando el mensaje a los usuarios (as) que es negativo tener esa clase de creencias porque son las mismas que tienen los terroristas.

Esta estigmatización también se presenta en el *Call of Duty World War II*, ya que uno de los personajes es judío y alemán, sabe hablar este idioma y en el momento en el que su tropa se entera que habla alemán comienzan a estigmatizarlo porque ese es el idioma de los nazis desconociendo la razón de por qué lo habla, ya que su familia es alemana y él es hijo de inmigrantes alemanes judíos.

En el caso de *Assassin's Creed* la religión se expresa por medio de la pugna entre los templarios y los asesinos, al igual que las diferencias entre las creencias de los colonos, los estadounidenses y los nativos americanos a quienes al final les quitan sus tierras y las colman de esclavos africanos. Por último, en lo que respecta a *Red Dead Redeption* la religión se expresa por medio del asombro continuo por las atrocidades de la humanidad y la protección que puede tener el cargar una indumentaria religiosa como lo es el relicario de San Andrés.

En todos los juegos la religión es un punto claro de debate y causa estigmatización en el caso de no profesar el judeocristianismo hasta el punto de mostrar otras religiones como el islamismo como algo negativo y profesados por enemigos de Estados Unidos.

Estas cinco categorías no solamente se encontraron en los videojuegos, sino que al momento de pedirles a los entrevistados (as) que crearan su propio videojuego las reproducen con los mismos sesgos históricos, religiosos, familiares, de muerte y gubernamentales que presentan los videojuegos. Sin embargo, a diferencia de los videojuegos, los usuarios (as) si les interesa saber la historia de la contraparte para poder tener un juego mucho más orgánico y con un sentido más complejo del contexto que se busca retratar.

A esto se le debe añadir que los diferentes productores y desarrolladores son agentes aparentemente inconscientes sobre el tipo de contenido que perpetran, ya que a pesar de encontrarse en algunos casos en lugares fuera de los Estados Unidos, parece ser que no pueden desarrollar y producir videojuegos que no sean sobre este país, exceptuando el caso de *Assassin's Creed* ya que es una saga en donde cada una de las ediciones corresponden a un contexto histórico diferente, al igual que *Meda of Honor* en donde en una de sus ediciones se puede jugar bajo diferentes personajes de diferentes nacionalidades . En lo que respecta a *Red Dead Reption* y *Call of Duty* todas sus ediciones son sobre temáticas históricas estadounidenses, especialmente *Call of Duty* que se dedica particularmente a mostrar el pasado, presente y futuro estadounidense.

Por ello, el pensar que la industria de los videojuegos se encuentra vinculada directamente al gobierno estadounidense tendría sentido, partiendo del contenido que presentan y la única perspectiva bajo la cual se puede jugar al igual que la idea de moral que buscan implantar y la patologización de una serie de enemigos históricos que en la actualidad aún se escuchan hablar en discursos del actual presidente Donald Trump como es el caso del

comunismo y los rusos, que coincide con la nueva edición de *Call of Duty* de la que se tendrá información el 26 de agosto de 2020 y su temática es la Guerra Fría.

En lo que respecta al último objetivo específico **3.** Analizar el mercado de videojuegos con contenido imperialista cultural estadounidense en Bogotá. Tanto por medio de la encuesta, como por la búsqueda de información con fuentes gubernamentales, acompañada de las entrevistas, el mercado de videojuegos tanto en Colombia como en Bogotá es uno de los mercados más dinámicos que existen ya que en la actualidad solamente se pueden tomar las pocas cifras relacionado al mercado legal, pero durante años antes de la llegada de la Xbox One y la PlayStation 4, el mercado ilegal de videojuegos solía ser muy grande. En el caso del Centro de Bogotá, existían decenas de tiendas dedicadas a vender videojuegos copias de originales que se vendían a menos de la mitad del precio.

Este tipo de mercado nace desde la era de PlayStation 1, y como varios entrevistados (as) y encuestados (as) escribieron, solían frecuentar estos lugares para conseguir los videojuegos para sus consolas, ya que podían comprarlos a muy bajo precio y mantenían la misma calidad de comprar el videojuego como si fuese original, esto mismo ocurrió con las consolas de Xbox 360, a las que era posible añadirles un chip que permitía que las consolas reprodujeran estos contenidos. Sin embargo, esto causaba un desfase muy grande para las compañías de consolas, para desarrolladores y productores, por ellos, las consolas de última generación no se les puede insertar estos sistemas para los juegos en físico ya que en el momento en el que se hace los videojuegos pierden su característica de poder jugarse en línea, ya que estas consolas se encuentran en constante actualización en línea y así mismo los componentes de los videojuegos.

Es así como este mercado ilegal ya no se puede llevar a cabo, ya que en caso de querer realizar este acto, puede que se termine por dañar la consola. Teniendo en cuenta esto, y el

precio promedio de las consolas expuestos en la tabla realizada por Linio, tiene completo sentido que muy pocos videojugadores (as) deseen arruinar su consola. Así mismo, los videojuegos anteriores a estas nuevas consolas servían únicamente si los jugadores se encontraban presentes en el mismo lugar para jugar en el caso de la PlayStation 1, 2 y 3, en el caso de la Xbox 360 ya se incluye la posibilidad de jugar en línea pero no es sino hasta la PlayStation 4 y la Xbox One que el mercado de compras en línea se logra consolidar.

Al mismo tiempo, es necesario resaltar la labor del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y de IGDA Colombia en el seguimiento y oportunidades para los productores y desarrolladores colombianos que están profesionalizándose. Sin embargo, es necesario que al igual que en otros países de Latinoamérica y el mundo, el mercado de videojuegos esté más regulado desde el punto de vista del acceso a cifras oficiales para lograr tener aún más información al respecto, ya que tendría sentido en tanto que Colombia es el cuarto país en Latinoamérica que más consume videojuegos.

Así mismo, es necesario resaltar que los entrevistados expresan lo explicado por Byung Chul Han (2015) acerca del mercado de las emociones, ya que cada uno de ellos se relaciona con los videojuegos como este espacio para dispersarse, desestresarse y que pueden llevarlo a cabo con la mayor libertad posible, sin embargo, este mercado de las emociones se hace presente de esta forma por todos las emociones que les causan jugar estos videojuegos y los recuerdos que tienen a raíz de esta práctica ya sea solos, con familiares o amigos, lo que hace que este mercado de emociones se pueda mantener sin ningún problema.

Finalmente, tanto por medio de las entrevistas como de la encuesta, se denota que los videojugadores (as) si han jugado videojuegos con contenido imperialista cultural estadounidense, especialmente en el caso de las entrevistas, los usuarios (as) logran expresar por medio de las preguntas su relación y cercanía con esta clase de videojuegos en donde en

efecto, notan las temáticas repetitivas como ser estadounidense y estar en guerra, ya sea interna o externamente, siendo este el contenido que se presenta en esta clase de videojuegos y que como se observa con el nuevo *Call of Duty Cold War* continuarán apareciendo en el mercado mundial al igual que promocionados, ya que es uno de los estrenos más esperados en la cumbre de E3 dedicada al mundo de los videojuegos.

En conclusión, los videojuegos sí tienen contenidos históricos y culturales imperialistas estadounidenses que se expresan por medio de la propaganda blanda psicopolítica y se expresa por medio de las preferencias, vivencias y emociones de cada uno de los videojugadores (as) que son fieles a las sagas de todos estos videojuegos y que esperan cada año a tener una edición nueva, en una temporalidad nueva pero en la que siempre se va a presentar una historia sesgada desde el punto de vista estadounidense, desarrollada, producida y posiblemente subsidiada por el gobierno de los Estados Unidos para que en palabras de Joseph Nye (2004) se *obtenga que los demás deseen los resultados que usted desea* con los mismos mecanismos que utilizó Joseph Goebbels durante la Segunda Guerra Mundial.

BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The John Hopkins University Press.

Activision Blizzard. (2020) *Activision Blizzard announces fourth-quarter and 2019 financial results*. Recuperado de: https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-fourth-quarter-and-2019-financial#:~:text=For%20the%20year%20ended%20December,GAAP%20operating%20margin%20was%2025%25.

Anderson, F. (2000). *Crucible of War: The Seven Years' War and the Fate of Empire in British North America, 1754–1766*. New York, United States, Alfred A Knopf.

Anderson, J. (1983). *WHO REALLY INVENTED THE VIDEO GAME? There was Bell, there was Edison, there was Fermi. And then there was Higinbotham.* Creative Computing Video & Arcade Games, Vol, 1 Edition 1, pp. 8. Recuperado de: https://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/inventedgames.php

Andreas, P. (2013). *Smuggler nation*. Oxford, United Kingdom, Oxford University Press.

Aristóteles. (1999). *La Política, Libro I*. Barcelona, España, Editorial Alba.

Aumont, J. Marie, M. (1990) *Análisis del film*. Ediciones Paidós.

Badsey, S. (1990). *Normandy 1944: Allied Landings and Breakout*. Oxford, United Kingdom, Osprey Publishing.

Bailyn, B. (2012) *The ideological origins of the American Revolution*. Boston, United States, Harvard University Press.

Banco Mundial (s.f.) *Gasto militar (UNM a recios actuales) – United States.* Recuperado de: https://datos.bancomundial.org/indicator/MS.MIL.XPND.CN?end=2017&locations=US&start=1960&view=chart

Barber, M. (1994) *The New Knighthood. A History of the Order of the Temple*. Cambridge, United Kingdom, Cambridge University Press.

Barnstone, A., Tomasek, M & Singley, C.J. (1997) *The Calvinist Roots of the Modern Era.* New England, United States, University Press of New England.

BBC, N. (2005). *Clinton wades into GTA sex storm*. London, United Kingdom, BBC. Recuperado de: http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4682533.stm.

BBC, N. (2005). *Sex controversy over GTA game*. London, United Kingdom, BBC. Recuperado de: http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4671429.stm.

BBC. (2001). *Watchdog backs "Kraut" campaign*. London, United Kingdom, BBC. Recuperado de: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/1616745.stm

Bell, James B; Abrams, Richard I. (1984) In search of Liberty: the story of the Statue of Liberty and Ellis Island. Garden City, New York: Doubleday. https://archive.org/details/insearchoflibert00bell

Berardini, C. (2007). *Sierra Entertainment's Crash of The Titans Attacks Monsters, Retailer's Shelves*. United States, Team Xbox. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20080304110424/http://news.teamxbox.com/xbox/14894/Sierra-Ships-Crash-of-the-Titans/.

Berger, P. (2005). *El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.

Boeing, (2000) *Boeing Marks 25th Anniversary of Apache First Flight Sept. 30*. United States, Boeing. Recuperado de: https://boeing.mediaroom.com/2000-10-02-Boeing-Marks-25th-Anniversary-of-Apache-First-Flight-Sept.-30

Boeing, (2008) *Integrated Defense Systems. AC-130U Gunship.* United States, Boeing. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20081020052346/http://www.boeing.com/defense-space/support/maintenance/ac130u.html

Boeing, (2012) *Boeing Marks 50 Years of Delivering Chinook Helicopters. United States, Boeing. Recuperado de:* https://web.archive.org/web/20160304204924/http:/boeing.mediaroom.com/index.php?s=20295&item=2389.

Boeing, (2015) *F-15.* United States, Boeing. Recuperado de: http://www.boeing.com/defense/f-15/

Bourdieu, P. (2000) *Sobre el Campo Político*, Presses Universitaires de Lyon.

Boutros, D. (2006). *A Detailed Cross-Examination of Yesterday and GToday's Best-Selling Platform Games*. United States, Gamasutra. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20061018132300/http://gamasutra.com/features/20060804/boutros_06.shtml.

Bramsted, E.K. 1965. *Goebbels And National Socialist Propaganda 1925-1945*. Michigan, Unided States, Michigan State University Press.

Burke, P. (2005) *Lo visto y lo no visto.* Barcelona, España, Cultura libre.

Cabañes, E. (2012). *Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica.* Revista de estudios de juventud, 61 – 76.

Canny, N. (1999). *Writing Atlantic History; or, Reconfiguring the History of Colonial British America. The Journal of American History* Vol. 86, No. 3, *The Nation and Beyond: Transnational Perspectives on United States History: A Special Issue*. pp. 1093-1114. Recuperado de: sci-hub.se/10.2307/2568607

Carter, S.A. &. Gertz, B. (2009) *Afghan commander's aide blames deaths on Taliban.* Washington, United States, Washington Times. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20090517232146/http://www.washingtontimes.com/news/2009/may/12/ousted-commanders-aide-blames-deaths-on-taliban/

Castoriadis, C. (1983) *La institución imaginaria de la sociedad.* Tusquets, Barcelona.

Citron, A. (1982). *The Rise and Fall of Paintball*. Pittsburg, United States, The Pittsburgh Press, Recuperado de: https://news.google.com/newspapers?id=0SArAAAAIBAJ&sjid=HpYEAAAAIBAJ&pg=6917,9675959

Colombia Gamers (2020) *Cómo hacer intercambios de juegos usados entre categorías*

DANE. (2016) *Encuesta Consumo Cultural ECC – 2016.* Bogotá, Colombia, DANE. Recuperada de: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/eccultulral/presentacion_ecc_2016.pdf

DANE (2018) *Encuesta de consumo cultural (ECC) - 2019*. Bogotá, Colombia, DANE. Recuperada de: https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/consumo-cultural

De Jesús, S. (2018). *El arte de los videojuegos en Colombia*. Bogotá, Colombia, Rolling Stone. Recuperado de: https://www.rollingstone.com.co/actualidad/el-arte-de-los-videojuegos-en-colombia/.

Dobyns, H. (1987) *Demographics of Native American History. In Martin, Calvin. The American Indian and the problem of history*. New York City, United States, Oxford University Press. Pp. 67-75.

Doss, E. (2012). *Memorial Mania: Public Feeling in America.* Chicago, Unided States, University of Chicago Press

EDGE, Staff. (2007). *THE 30 DEFINING MOMENTS IN GAMING*. EDGE. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20111029232528/http://www.next-gen.biz/features/30-defining-moments-gaming.

Edwards, H.N. (1987). *Changing family structure and youthful well-being.* Journal of Family, Issues 8, pp. 355–372.

El Espectador. (2019). *Videojuegos mueven US$372 millones en Colombia, según reporte.* Bogotá, Colombia, El Espectador. Recuperado de: https://www.elespectador.com/tecnologia/videojuegos-mueven-us372-millones-en-colombia-segun-reporte-articulo-880327.

El Espectador (2018) *Prográmese para Colombia 4.0, el encuentro digital de industrias creativas en Bogotá.* Bogotá, Colombia, El Espectador. Recuperado de: https://www.elespectador.com/economia/programese-para-colombia-40-el-encuentro-digital-de-industrias-creativas-en-bogota-articulo-814612.

El Espectador (2018) Prográmese para Colombia 4.0, el encuentro digital de industrias creativas en Bogotá. Bogotá, Colombia, El Espectador. https://www.elespectador.com/economia/programese-para-colombia-40-el-encuentro-digital-de-industrias-creativas-en-bogota-articulo-814612.

Electronics Arts Inc. (2020) *Electronic Arts Inc. Fiscal Year 2019 Proxy Statement and Annual Report*. Recuperado de: https://s22.q4cdn.com/894350492/files/doc_financials/2019/Proxy-Statement-Annual-Report-Combined-Book-2019.pdf

ElTiempo.com. (2018). *¿Cómo está el panorama de los videojuegos en el país?* Bogotá, Colombia, El Tiempo. Recuperado de: https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/consumo-de-videojuegos-en-colombia-262064.

El Universal. (2018). *Los 'gamers' colombianos prefieren Xbox*. Cartagena, Colombia, El Universal. Recuperado de http://www.eluniversal.com.co/tecnologia/los-gamers-colombianos-prefieren-xbox-226558

Eriksson, J., & Norman, L. (2011). *Political utilisation of scholarly ideas: The 'clash of civilisations' vs. 'Soft Power' in US foreign policy. Review of International Studies, 37*(1), 417-436.

Evans, R.J. (2005). *The Third Reich in Power*. New York City, United States, Penguin Group.

Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. Comunicación, 37 - 44.

Gannon, K. (2001) *Bush Rejects Taliban Bin Laden Offer*. Washington, United States, Washington Post. Recuperado de:

https://web.archive.org/web/20181023120130/http://www.washingtonpost.com/wp-srv/aponline/20011014/aponline135016_000.htm?noredirect=on

García, F. (2012). *Videojuegos y virtualidad narrativa.* Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes.

Garfias, L. (1997). *La Revolución Mexicana: compendio histórico político militar*. México D.F., México, Panorama Editorial.

Gartner, H. (1982). *Video games make millions, 25 cents at a time*. Ottawa, Canadá, CBC Digital Archives. Recuperado de: https://www.cbc.ca/archives/entry/video-games-making-millions-25-cents-at-a-time.

Ginzburg, C. (1989). *Mitos, emblemas, indicios. Morfología e historia.* Barcelona: Gedisa, (pp. 38-93).

Giraldo Gallo, C. (2014). *CCB abre exposición sobre historia de los videojuegos en Colombia.* Bogotá, Colombia, La República. Recuperado de: https://www.larepublica.co/ocio/ccb-abre-exposicion-sobre-historia-de-los-videojuegos-en-colombia-2140726.

Golberg, H. (2018) *How the West Was Digitized The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2*. Recuperado de: https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html

González Lezama, (2014) *La dictadura, el último gobierno de Antonio López de Santa Anna.* México D.F. México, Instituto Nacional de Estudios de México INEHRM.

González, L, (1088) *El Liberalismo Triunfante*, en *Historia general de México,* tomo 2, México D.F., México, El Colegio de México,

Graetz, J. (1983). *The origin of spacewar!* Creative computing video & arcade games, 1(1), 78. Recuperado de: https://www.atarimagazines.com/cva/v1n1/spacewar.php

Greimas, A. (2002). *Semiótica figurativa y semiótica plástica*. En Navarro, *Imagen 1. Teoría francesa y francófona del lenguaje visual y pictórico.* (73-97) La Habana, Cuba, Criterios,

Global Web Index (2019) *Gaming Trend Report 2019*. Londres, Reino Unido. Recuperado de: https://www.globalwebindex.com/hubfs/Downloads/Gaming-trends-2019.pdf

Hern, A. (2017). *Facebook and Twitter are being used to manipulate public opinion – report.* Manchester, United Kingdom, The Guardian. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20191116021558/https://www.theguardian.com/technology/2017/jun/19/social-media-proganda-manipulating-public-opinion-bots-accounts-facebook-twitter.

History, BBC. (2018). *The US refuses to negotiate with the Taliban.* London, United Kingdom, Recuperado de: https://web.archive.org/web/20181203142713/http://www.bbc.co.uk/history/events/the_us_refuses_to_negotiate_with_the_taliban

Holbrook, S. (1976) *The French founders of North America and their heritage*. New York City, United States, Atheneum.

Huizinga, J. (2007) *Homo ludens*, Alianza, Madrid.

Immerman, R. (2010). *Empire for Liberty*. New Jersey, United States, Princeton University Press.

Inciardi, J., & Rothman, R. (1990). *Sociology: principles and applications* 2nd ed., pp. 540-542. San Diego, United States, Harcourt Brace Jovanovich.

Jefferson, T. (1786). *Carta de Thomas Jefferson a Archibald Stuart*. Carta, Washington, United States, Nacional Public Library.

Johnson, C. (2000). *Blowback: The Costs and Consequences of American Empire*. New York City, United States, Henry Holt and Company.

Jordan, J. (2018) *Earnings report roundup: Game industry winners and losers in O4 2017*. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/315575/Earnings_report_roundup_Game_industry_winners_and_losers_in_Q4_2017.php

Ramos Gonzáles, Jeffrey (2018). *Así crece la Industria de videojuegos en Colombia.* Bogotá, Colombia, Enter.co Obtenido de http://www.enter.co/especiales/colombia-bringiton/asi-crece-la-industria-de-videojuegos-en-colombia/

IGDA Colombia. (2018). *IGDA Colombia*. Bogotá, Colombia, IGDA. Recuperado de: http://igdacolombia.co/

Karry, T. (2000) *EA buys Dreamworks Interactive*. Recuperado de: https://www.zdnet.com/article/ea-buys-dreamworks-interactive/

Kent, S. (2002). *The ultimate history of video games*. New York City, United States, Three Rivers Press.

Kershaw, I. (2001). *Hitler 1889–1936: Hubris*. London, United Kingdom, Penguin Books Limited.

Krauze, E, (1987) *Porfirio Díaz. Místico de la autoridad, Biografía del poder I*, México D.F., México, FCE,

Le Goff, Jaques. (1978). *Tiempo, trabajo y cultura en el occidente medieval*. España: Taurus Ediciones.

Lens, S. (2003). *The Forging of the American Empire: From the Revolution to Vietnam, A History of US Imperialism*. United Kingdom, Haymarket Books & Pluto Press.

Link, D. (2012). *Programming ENTER: Christopher Strachey's Draughts Program. Resurrection: The Bulletin of The Computer Conservation Society*. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20130813103747/http://www.cs.man.ac.uk/CCS/res/pdfs/res60.pdf

Linio (2020) *Índice de precios de videojuegos 2019*. México D.F., México, Linio. Recuperado de: https://www.linio.com.co/sp/price-index-videojuegos

Marx, K. (2005). *Crítica de la filosofía del derecho de Hegel*. Buenos Aires, Argentina, Ediciones del Signo.

Mead, C. (2013). *War play: Video games and the future of armed conflict*. Houghton Mifflin Harcour.

Miller, D. (2001) *World Opinion Opposes*. United Nations. Recuperado de: https://www.globalpolicy.org/component/content/article/154/26553.html

Moby Games. (2020) *EA Digital Illusions CE AB*. Recuperado de: https://www.mobygames.com/company/ea-digital-illusions-ce-ab

Monnens, D., & Goldberg, M. (2015). Space odyssey: the long journey of spacewar! From mit to computer labs around the world. Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular

Culture. Recuperado de:https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2015_Monnens_Goldberg.pdf.

Montero Rodríguez, D, *La Iconología Como Método De Estudio Historiográfico: Los Aportes A La Historia Del Arte*. 2016. 16th ed. Universidad de Costa Rica: Revista Pensamiento Actual.

Morison, Samuel Eliot (2001), *History of United States Naval Operations in World War II.* Boston, United States, Little Brown. Recuperado de: https://archive.org/details/historyofuniteds02mori/page/n3/mode/2up

Morris, C. (2005). *Pac Man turns 25 A pizza dinner yields a cultural phenomenon - and millions of dollars in quarters*. Atlanta, United States, CNN. Recuperado de: https://money.cnn.com/2005/05/10/commentary/game_over/column_gaming/index.htm.

Namur Angarita, J. (2007*). Los videojuegos como una nueva forma de configuración del discurso político: estudio de cinco casos entre los años 2004 a 2010* (Politólogo). Pontificia Universidad Javeriana.

Newzoo (2017) *Top 25 Public Companies by Game Revenues*. Recuperado de: https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/

Newzoo. (2019). *Global Games Market Report*. Newzoo. Recuperada de: https://www.sportsdestinations.com/management/economics/esports-paper-16691

Nye, J. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York, United States, Public Affairs.

Ospina, S. (2018). *Estos fueron los artículos más vendidos durante en el Cyberlunes*. Bogotá, Colombia, Enter.co. Recuperado de: http://www.enter.co/cultura-digital/colombia-digital/articulos-mas-vendidos-cyberlunes/

O'Sullivan, J. (1839). *The Great Nation of Futurity. The United States Democratic Review*, (Vol. 6), 426 - 430. Ithaca, New York, Cornell University Press. Recuperado de: https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=coo.31924085376634&view=1up&seq=350.

Panofsky, E. (1992). *Estudios sobre iconología*. Madrid, España, Alianza Universidad.

Pew Research Center. (2002) *What the World Thinks in 2002.* United States, Recuperado de: https://www.pewresearch.org/global/2002/12/04/what-the-world-thinks-in-2002/

Portland House. (1989). *Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language* (p. 468).

Powers, R. (2019) *Air Force Tactical Air Control Party in Afghanistan Operations In Afghanistan*. United States, Recuperado de: https://www.thebalancecareers.com/air-force-tactical-air-control-party-tacp-in-afghanistan-3331718

Radio Santa Fe. (2020) *El confinamiento y la industria gaming*. Bogotá, Colombia, Recuperado de: http://www.radiosantafe.com/2020/06/10/el-confinamiento-y-la-industria-gaming/

Repass, M.S. (2003) *Combating Terrorism with Preparation of the Battlespace.* United States, US Army College. Retomado de: https://www.hsdl.org/?view&did=438526

Richardson R. (1933*) The Comanche Barrier to South Plains Settlement: a Century and a Half of Savage Resistance to the Advancing White Frontier. The American Historical Review*, Volume 40, Issue 2, Pp. 356–357.

Roberts, W. (2009). *The Voice of America, Origins and Recollections*. United States, American Diplomacy. Recuperado de: https://web.archive.org/web/20180426030633/https://www.unc.edu/depts/diplomat/item/2009/1012/fsl/roberts_voice.html.

Rodden, Robert G. (1984). *The Fighting Machinist: A Century of Struggle.* Maryland, United States, Kelly Press.

Rogers, B. (2013) *Glen Schofield and Michael Condrey's Sledgehammer Games: Growing the Call of Duty Franchise*. Recuperado de: https://www.forbes.com/sites/brucerogers/2013/02/21/glen-schofield-and-michael-condreys-sledgehammer-games-growing-the-call-of-duty-franchise/#451188097cbf

Rogers, E., & Larsen, J. (1984). *Silicon Valley fever: growth of high-technology culture* p. 263. New York, United States, Basic Books.

Rostas, S.E. (1997) *Mexicanidad: The Resurgence of the Indian in Popular Mexican Nationalism.* Cambridge, United Kingdom, University of Cambridge.

Sabine, G. (1937) *A History of Political Theory.* New York City, United States, Henry Holt Company. Recuperado de: https://ia801303.us.archive.org/1/items/in.ernet.dli.2015.166822/2015.166822.A-History-Of-Political-Theory.pdf

Said, E. (1994). *Culture and Imperialism*. New York, United Sates, Vintage Publishers Random House.

Sexton, J. (2011). *The Monroe Doctrine: Empire and Nation in Nineteenth-Century America* (1st ed.). London, United Kingdom, Macmillan Publishers.

Shane, S. (2009) *The War in Pashtunistan*. New York City, United States, New York Times. Recuperado de: https://www.nytimes.com/2009/12/06/weekinreview/06shane.html

Smith, A. (2014). *The Priesthood at Play: Computer Games in the 1950s.* [Blog]. Recuperado de: https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/

Special Operation Forces. (2020) *DEVGRU/SEAL Team Six.* United States, American Especial OPS. Recuperado de: http://www.americanspecialops.com/devgru/

Stephen Pierce, M. (1998). *Coin-Op: The Life (Arcade Videogames). In C. Dodsworth, Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology* pp. 443-463. New York, Unites States, ACM Press. Recuperado de: https://archive.org/details/digitalillusion00clar/page/n15/mode/2up.

Stuart, K. (2010). Super Mario Bros: 25 Mario facts for the 25th anniversary. *The Guardian*. London, United Kingdom, The Guardian. https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/sep/13/games-gameculture.

Take-Two Interactive Software INC. (2019) *2019 Annual Report*. Recuperado de: http://www.annualreports.com/HostedData/AnnualReports/PDF/NASDAQ_TTWO_2019.pdf

U.S. Army Ranger School, (2020) United States, Recuperado de: https://www.benning.army.mil/Infantry/ARTB/Student-Information/

U.S. Department of the Treasury & Walt Disney Production, (1942) *New Spirit*. United States.

Ubisoft (2012). *Ubisoft E3 Press Conference.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=f-ZQSEwOiGY

Ubisoft (2019) *2019 Registration Document and Annual Report*. Recuperado de: https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en US/images/53ddr%20va%20final_tcm99-352601_tcm99-196733-32.pdf

VGChartz. (2020) *2010 USA Yearly Chart- The year's top-selling games at retail ranked by unit sales.* Recuperado de: https://www.vgchartz.com/yearly/2010/USA/

VGChartz. (2020) *2012 USA Yearly Chart- The year's top-selling games at retail ranked by unit sales.* Recuperado de: https://www.vgchartz.com/yearly/2012/USA/

VGChartz. (2020) *2017 USA Yearly Chart- The year's top-selling games at retail ranked by unit sales.* Recuperado de: https://www.vgchartz.com/yearly/2017/USA/

VGChartz. (2020). *Yearly Hardware Comparisons - USA*. Recuperado de: https://www.vgchartz.com/tools/hw_date.php?reg=USA&ending=Yearly.

Vrutal. (2017) *¿Por qué muchos sufrieron con las PolyStation?* Recuperado de: https://www.vrutal.com/noticias/31314-opinion-por-que-muchos-sufrieron-con-las-polystation

Waller, J. M. (2009). *Strategic influence: Public diplomacy, counterpropaganda, and political warfare*. Washington, United States, Institute of World Politics Press.

Winkler, Allan. (1973) *The Politics of Propaganda: Office of War Information, 1942-1945.* Connecticut, United States, Yale University Press.

Winter, D. (2018*). Pong-Story: Noughts And Crosses - The oldest graphical computer game.* Recuperado de: http://www.pong-story.com/1952.htm

Wolf, M. (2001). *The Medium of the Videogame*. p. 44. Texas, United States, University of Texas Press.

Wolf, M. (2007). *The Video Game Explosion.* pp. 4, 73,105. Westport, Connecticut, United States, Greenwood Press.

Wood, A. (2007). *Holocaust: The events and their impact on real people*. New York City, United States, DK Publishing.

Zinn, H. (2005). *A People's History of The United States, 1492-2001*. New York, United States, Harper Perennial.

Zobel, H. (1996). *The Boston massacre* (1st ed.). New York, United States, W.W. Norton & Company.