

RADICALIDADES NARRATIVAS EN LA REPRESENTACIÓN DIGITAL DEL
CONFLICTO ISRAELÍ-PALESTINO:
LA CENSURA DE APPS EN *GOOGLE PLAY**

NARRATIVE RADICALITIES IN THE DIGITAL REPRESENTATION OF THE
ISRAELI-PALESTINIAN CONFLICT:
THE CENSORSHIP OF APPS IN *GOOGLE PLAY*

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

antmor03@ucm.es

Fecha de recepción: 16/11/2018

Fecha de aprobación: 19/2/2019

Resumen

En el verano de 2014 *Google Play* retiraba de su plataforma digital diferentes títulos relacionados con el enfrentamiento entre Israel y Palestina por el control de Gaza. No es casualidad que por esas fechas, en concreto en el mes de julio, el Ejército israelí iniciase la operación *Margen Protector*, que ocasionó la muerte de casi dos mil civiles. Al poco tiempo aparecieron varias apps, tanto a favor de uno u otro bando, ofreciendo su particular versión

videolúdica de lo ocurrido. Fue el caso de apps como *Bomb Gaza*, *Gaza Assault*, *Code Red* o *Gaza Hero*, entre otros. En la presente investigación analizaremos esta situación, precedida de una reflexión teórica sobre la representación digital de los principales conflictos internacionales, con especial mención al mundo árabe. Nuestra base metodológica será la profundización en la categorización de *newsgames* y la valoración de los mismos como producto informativo / propagandístico /

* Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación I+D+I *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016.

educacional / lúdico. Después pondremos en contacto la narrativa de una serie de videojuegos sobre dicha temática con los sucesos reales que los inspiraron. En algunos casos contaremos con el testimonio directo de los diseñadores de los mismos y su valoración de la polémica abierta con *Google Play*. ¿Existen límites morales para la representación videolúdica de la realidad?

Palabras clave

Conflicto israelí-palestino, Videojuegos, Propaganda, Censura, *Google Play*

Abstract

In the summer of 2014, *Google Play* withdrew from its digital platform several titles related to the Israeli-Palestinian conflict over control of Gaza. It is no coincidence that, at that time, in July in particular, the Israeli army launched *Operation Protective Edge*, which resulted in the deaths of nearly 2,000 civilians. After a short time, several apps appeared, both in favor of one or the other side, offering their particular

videoludic version of what happened. This was the case with apps such as *Bomb Gaza*, *Gaza Assault: Code Red* or *Gaza Hero*, among others. In this research we will analyse this situation, preceded by a theoretical reflection on the digital representation of the main international conflicts, with special mention of the Arab world. Our methodological basis will be the deepening of the categorization of newsgames and the evaluation of them as an informative / propagandistic / educational / playful product. Then we'll connect the narrative of a series of video games on the subject with the real events that inspired them. In some cases we will have the direct testimony of the designers and their assessment of the controversy with *Google Play*. Are there moral limits to the videoludic representation of reality?

Keywords

Israeli-Palestinian conflict, Video games, Propaganda, Censorship, *Google Play*

“¿UNA GUERRA EN FORMA DE PÍXELES?” VIDEOJUEGOS Y CONFLICTOS ACTUALES: BREVE REFLEXIÓN TEÓRICA

En el verano de 2014, a raíz de la polémica suscitada por la eliminación de varias apps de *Google Play* relacionadas con la inestable Franja de Gaza, en Oriente Próximo, el crítico de videojuegos de la revista *Time*, Matt Peckham (2014, online) se cuestionaba si “Are games

that depict violence related to a current event fundamentally so different from caustic political cartoons or scathing op-eds?” Y continuaba poniendo en duda si estos gigantes tecnológicos, a los que añadía nombres como *Apple* y *Amazon*, podían convertirse en árbitros de lo que es moralmente correcto. En la misma línea se expresaba el periodista y director de *FSGamer*, Alfonso Gómez, con el artículo “¿Son los videojuegos el medio más adecuado para hablar de la guerra?” (2014). De las lecturas de ambos textos se llega a una conclusión clara: este tipo de productos digitales tienen un fuerte componente comunicativo, como medio de información, y, por tanto, los mismos derechos para transmitir y proyectar —mediante las peculiaridades de su formato tecnológico— un aspecto cualquiera de la realidad actual. Más allá del elevado número de jugadores a nivel mundial y del desarrollo de esta índole de industria, los videojuegos son una expresión de la vida y de la cultura de la modernidad. Responden a una realidad contemporánea, tienen como plasmación final un producto cultural, influenciado —como analizaremos en este texto— por los caracteres políticos, sociales, religiosos, económicos que determinan nuestra realidad presente.

El mundo actual está envuelto en interminables guerras y todo género de violencias y estos factores se plasman en los medios de ocio / entretenimiento / educación / concienciación, como son los videojuegos (Muriel y Crawford, 2018). Son un reflejo de nuestro imaginario social, en muchos casos imbuido de una fuerte carga de violencia (Maleševic, 2010). De manera consciente o deliberada, todo diseñador / desarrollador de videojuegos cuando modela en píxeles un conflicto bélico de actualidad se posiciona de una u otra manera, ya sea a favor, en contra, o intentando mantener una supuesta neutralidad. Esta construcción simbólica de nuestro entorno, en contra de lo que proclaman llamativos títulos de algunas obras como *War Isn't Hell, It's Entertainment* (Schubart, Virchow, White-Stanley, y McFarland, 2009), trasciende el puro divertimento y adquiere el papel de un potente *mass media*, un *newsgame* (Bogost, Ferrari, y Schweizer, 2010), un videojuego que participa de las características de todo elemento informativo: comunicar, persuadir, divulgar. Esta cualidad no ha pasado desapercibida para las autoridades judías y palestinas, que han considerado a los medios de información (dentro de los que debemos incluir este género de videojuegos, pese a que algunos de ellos abusen de su cariz sarcástico —como por ejemplo *Gaza Hero*—) como un elemento trascendental, por su componente propagandístico en esta guerra (también de ideas) por el control de Gaza (Kalb, 2007). El uso de estas nuevas formas de propaganda ha reclamado la atención de las principales Agencias de

Inteligencia internacionales, que han visto en el diseño y promoción de determinados juegos digitales, incluso, una forma de terrorismo, tal y como se analiza en el informe de la *National Security Agency*, “Exploiting Terrorist Use of Games & Virtual Environments” (*The Guardian*, 2013). Uno de los títulos más representativos de esta interpretación lo constituye *Salil al-Sawaren* (2014), en castellano “El Sonido de las Espadas”, vinculado a ISIS y cuyo principal objetivo es “levantar la moral de los muyaidines y entrenar a niños y jóvenes para que luchen contra Occidente y aterricen a los que se oponen al Estado Islámico” (Al-Rawi, 2016). Dentro de esta “radicalidad narrativa”, desde el punto de vista occidental, podemos citar también a *Muslim Massacre* (Sigvatr, 2008), protagonizado por un “héroe americano” armado con una ametralladora y un paracaídas que se lanza en Oriente Medio con el propósito de “garantizar que ningún hombre o mujer musulmán quede vivo”. El videojuego levantó una gran polémica y fue retirado de internet, aunque es posible desde algunos portales conseguir aún una versión beta del mismo. Estos ejemplos prueban, una vez más, la capacidad propagandística de este tipo de “medios de entretenimiento” para “moldear actitudes y comportamientos”, pues alrededor de los mismos se generó toda una corriente de opiniones rechazando o apoyando su particular visión de la guerra y del mundo actual (Delwiche, 2007).



Figura 1. Captura de pantalla de *Muslim Massacre*

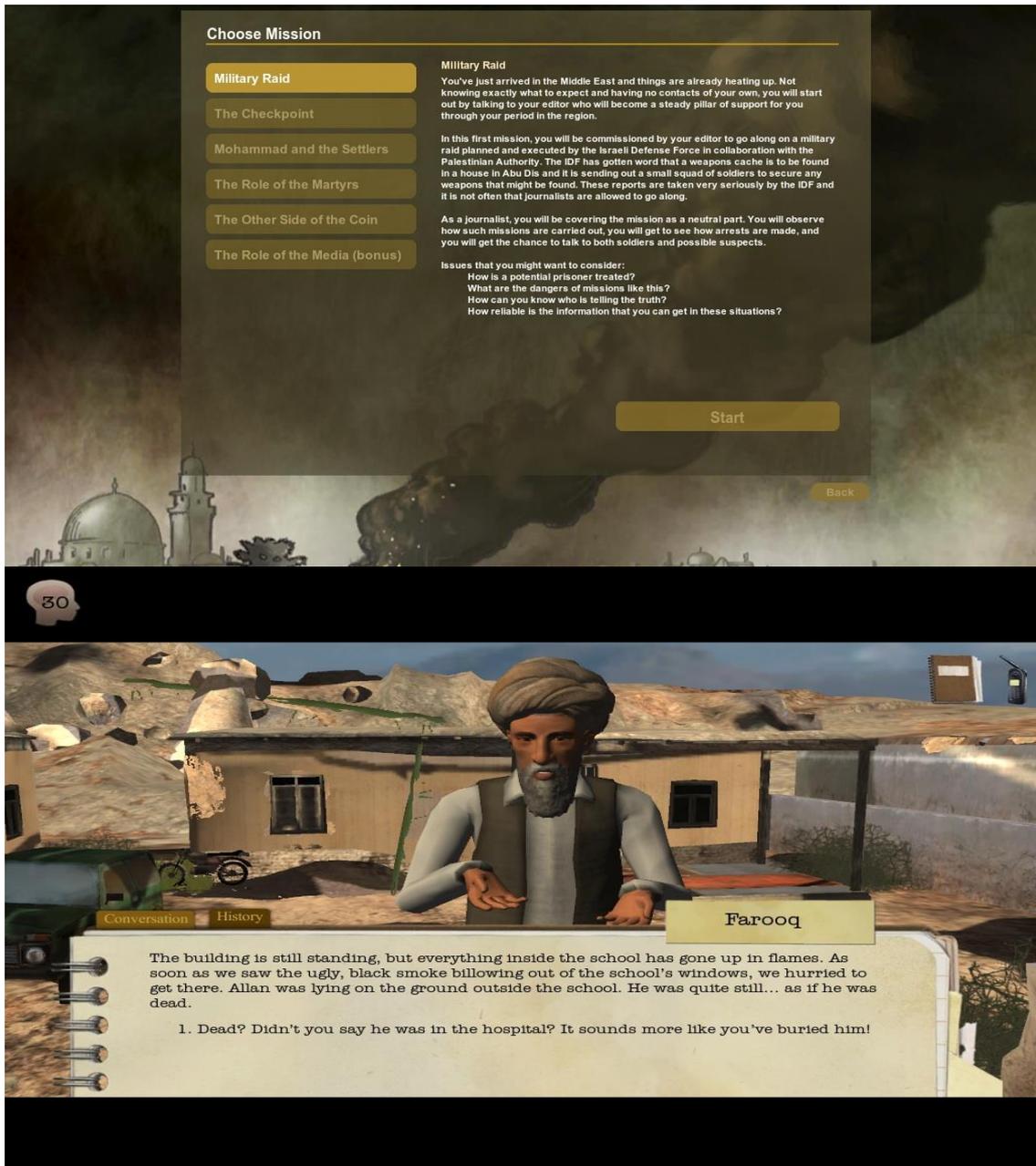
Títulos como los nombrados, a los que después añadiremos otros centrados en apps para móviles y tablets sobre el conflicto de Gaza, aunque suelen estar inspirados en sucesos “reales” (la fuerte carga ideológica determina una visión subjetiva de los mismos), se suelen caracterizar por una “estética subversiva” y unas “reglas subvertidas” (Planells, 2011: p. 75), ya que se modifica el marco primario de referencia y se anima al jugador a actuar contrariamente a lo que dictaminan las más elementales normas de moralidad y respeto de los Derechos Humanos, como puede ser para el caso que nos ocupa el asesinato indiscriminado y masivo de civiles en una guerra.

LA REPRESENTACIÓN VIDEOLÚDICA DE LA GUERRA EN ORIENTE MEDIO: OCCIDENTE VERSUS MUNDO ÁRABE

El modelo dominante de representación de las culturas árabes en los medios de comunicación europeos y americanos se caracteriza por las generalizaciones estereotipadas y por los clichés. Como algunos autores han apuntado, y como se recoge en la brillante tesis doctoral de Vít Šisler (2010, p. 130), “el mundo árabe, que engloba más de veinte países, con multitud de etnias, grupos lingüísticos, peculiaridades religiosas, está reducido a unas cuantas imágenes simplistas”. Sobre todo a partir del 11-S, la dicotomía entre el “ellos” y el “nosotros” ha aumentado enormemente. El discurso preponderante presenta a los seguidores del islam como una amenaza relacionada con el terrorismo y que intenta imponer su cultura y religión de forma violenta al resto de civilizaciones, siguiendo la dialéctica del célebre politólogo Samuel Huntington (Karim, 2006).

Los videojuegos sobre esta temática también han seguido esta evolución. Previamente a los atentados a las Torres Gemelas de 2001 se caracterizaban por poseer una mayor diferenciación a la hora de poner sobre nuestras pantallas esta compleja realidad. A raíz de ese suceso han aumentado las colaboraciones entre la Industria del Videojuego y el Ejército de EE.UU., por poner un ejemplo. Títulos como los de *Kuma/War*, basados en operaciones reales como “Gerónimo” (que supuso la eliminación de Osama Bin Laden), se están configurando como un medio para reivindicar la “guerra contra el terrorismo”. Manifiestas excepciones a esta tendencia se pueden encontrar en representaciones como las creadas por la compañía danesa *Serious Games Interactive* y su serie “Global Conflicts”, en concreto *Palestine* y *Afghanistan*, en las que el jugador toma el papel de un periodista que acaba de llegar a estos destinos y cuya tarea es escribir un artículo imparcial sobre el desarrollo de estos eventos; o *PeaceMaker* (Impact

Games, 2007), en el que debemos escoger entre el rol del Primer Ministro israelí o palestino y buscar una solución estable y pacífica del conflicto.



Figuras 2 y 3. Capturas de pantalla de *Global Conflicts: Palestine* arriba) y *Afghanistan* (abajo)

¿Y qué autorepresentación de los conflictos en Oriente Medio se realiza desde la propia Industria del videojuego de estos países? Una de las primeras preocupaciones ha sido contradecir este discurso, en especial norteamericano, en el que aparecían como enemigos, presentándose a su vez en “víctimas que se ven obligadas a la violencia”. Como se recoge en la página web de *Afkar Media*, uno de los principales desarrolladores de videojuegos árabes, “nuestro objetivo es dirigirnos a las personas de todo el mundo y permitirles ver la verdad pacífica que proviene de nuestra civilización y religión y así detener

la difusión de la imagen negativa de los medios de comunicación” (Šisler, 2006). Para ello se da la opción al jugador de ponerse en el lugar del “otro”: principalmente de un palestino que se opone a las fuerzas israelíes. Podría decirse que el primer juego con un contenido “islámico” específico fue *Rumāh al-hijāra (Stone Throwers)*, creado por el estudiante sirio de medicina Muhammad Hamza en 2000. Técnicamente muy simple, el juego se ocupa de la Intifada Al-Aqsa y pone al jugador en el papel de un palestino que defiende la mezquita de dicho nombre de los soldados israelíes (Šisler, 2010, p. 148).

Dentro de esta evolución es imprescindible referirse a *Tahta al-Ramad (Under Ash, 2002)* y su secuela, *Tahta al Hisar (Under Siege, 2005)*, de la compañía siria *Dar al-Fikr*. *Under Ash* es un juego de acción técnicamente sencillo pero emocional en la forma en que presenta a los jugadores una historia que comienza con el conflicto palestino con los soldados israelíes en la mezquita Al-Aqsa en Jerusalén. La primera misión del juego comienza con el héroe principal, Ahmad, en una demostración. Los palestinos lanzan piedras a los soldados israelíes que responden con disparos de fusil, la escena está llena de gritos, disparos y gemidos de los heridos. La tarea del jugador es salir con vida de la manifestación y llegar a la mezquita referida. Luego la historia continúa en el clásico esquema de juegos de acción. El héroe, como un criminal buscado, se une al movimiento de resistencia y continúa luchando contra los israelíes. A diferencia de los juegos de acción habituales, *Tahta al-Ramad* trae eventos reales al mundo virtual, muestra la demolición de viviendas palestinas, la humillación en los puestos de control o las condiciones de las cárceles israelíes. Pero la realidad se representa de una manera muy selectiva, pues no encontraremos víctimas de ataques suicidas (Tawil, 2007, p. 538). Durante el Ramadán de 1994, un fundamentalista judío radical, Baruch Goldstein, disparó contra veintinueve musulmanes que rezaban en la mezquita de Abraham en Hebrón e hirió a otras cien personas, antes de ser desarmado y asesinado (Sivan, 1994, online). *Under Siege* se centra en dicha temática. El jugador es Ahmad nuevamente, en el momento de la masacre. Tiene que sobrevivir los primeros minutos del tiroteo de Goldstein escondido entre pilares y en el momento adecuado desarmarlo. Otras misiones se basan en disturbios entre el Ejército israelí y los palestinos.

Ambos juegos tienen una gran carga ideológica y propagandística en la estructura narrativa. Crucial es la construcción y la génesis del héroe principal: Ahmad, quien en el manual de instrucciones es presentado como una persona temerosa, un ciudadano de segunda clase que rechaza la violencia. No solo en *Tahta al-Ramad*, sino también en *Tahta al-Hisar*, está expuesto a un ataque y se ve obligado a defenderse, lo que legitima la

violencia. En el segundo caso, es un ataque terrorista de motivación religiosa en el curso de la oración, donde la abyección de la agresión y la inocencia de la víctima están claramente definidas por el juego (Šisler, 2006).

Otros títulos de esta temática se relacionan con el género *First-person shooter*, en respuesta al afamado y clásico videojuego *Americas Army* (2002, United States Army), como *Special Force* (2003), *Special Force 2: Tale of The Truthful Pledge* (2007) y *Holy Defence* (2018), todos ellos impulsados por *Hezbollah*, el movimiento chiíta musulmán del Líbano en su lucha contra Israel, primero, y después contra el ISIS en Siria. La fuerte carga propagandística y política de estos videojuegos es enorme, como lo demuestran las duras críticas que se generan en los foros asociados con ellos o en las reseñas que aparecen en la prensa especializada, en este caso israelí: “uno de los objetivos insidiosos del juego es sentar las bases para reclutar a las generaciones más jóvenes... En lugar de tomar el papel de Súper Mario y rescatar a la princesa Peach Toadstool de Bowser, deben defender los lugares sagrados de Hezbollah en Damasco” (Jeremy, 2018, online). Como expresó el profesor Marcus Schulzke (2016, p. 110), este tipo de videojuegos se emplean “to create a transmedial ideological battleground”.

LA OPERACIÓN “MARGEN PROTECTOR” Y SU REFLEJO VIDEOLÚDICO-PROPAGANDÍSTICO EN *GOOGLE PLAY*

En el año 2005, bajo el gobierno de Ariel Sharon, Israel comenzó una retirada unilateral de sus tropas en territorio palestino ocupado con la esperanza de reducir las hostilidades entre ambos pueblos, no sin antes dividir Cisjordania de la Franja, dejando a esta última a su suerte, donde un millón y medio de habitante viven en 385 kilómetros cuadrados. A pesar de la retirada, la situación no ha dejado de ser tensa entre ambos pueblos, tras la llegada del líder del partido conservador Likud, Benjamin Netanyahu en el año 2009 y especialmente desde el gobierno de Hamás de la Franja en el año 2011. Después de la retirada se han producido tres conflictos de especial importancia: la operación Plomo Fundido (2008 – 09), la operación Pilar Defensivo (2012) y la operación Margen Protector (2014), sin contar detenciones, secuestros, atentados terroristas o ataques que sufren diariamente en esta zona. La Operación Margen Protector ha sido una de las últimas ofensivas de Israel hacia la Franja de Gaza. El detonante de esta situación fue el secuestro y asesinato por parte de una célula terrorista afín a Hamás de tres adolescentes judíos en junio de 2014. Tras el encuentro de los cuerpos, Netanyahu advirtió que este hecho no quedaría impune. Además del hallazgo del cuerpo de un adolescente palestino asesinado presuntamente por un grupo de ciudadanos israelíes, el 8 de julio de 2014, el Ejército israelí inició los bombardeos sobre el territorio que, al ser respondido por Hamás, dio paso a una ofensiva terrestre con el

objetivo de destruir una serie de túneles subterráneos y los arsenales de los terroristas. La operación finalizó el 26 de agosto de 2014, después de un mes de mediaciones fracasadas y más de dos mil víctimas, la mayoría civiles palestinos. Como denunció *Amnistía Internacional* (2015) se perpetraron vulneraciones del Derecho Internacional por parte de ambos bandos, pues en ningún caso se respetó a la población civil.

El uso de los medios de comunicación, tanto por parte de los israelíes como de los palestinos, para justificar sus acciones frente al “enemigo” fue una constante desde los inicios de las tensiones. Así, por ejemplo, desde un primer momento las Fuerzas de Defensa Israelí ejecutaron una campaña de propaganda y contra-propaganda que buscaba crear un vínculo de aprobación social internacional, justificando el empleo de la fuerza armada como un método de autodefensa lícito y proporcional (Colom, Hernández y Fojón, 2012).

Como han resaltado algunos autores (Gilboa, 2006), Israel es consciente de que a nivel mundial su estrategia político-militar en Oriente Medio parte con desventaja en la guerra ideológica por el carácter asimétrico del conflicto. En este contexto, una serie de desarrolladores y creadores de videojuegos (especialmente israelíes), influidos por el contexto político, emocional (sin descartar influencias indirectas propagandísticas de actores oficiales estatales), crearon en el verano de 2014 una amalgama de títulos sobre la Operación “Margen Protector” que fueron subidos a *Google Play*. La respuesta palestina, como era lógico, tampoco se hizo esperar. En todos ellos, y siguiendo muchos de los principios básicos de la propaganda de guerra (Pizarroso, 1991), ya enunciados a principios del siglo xx en obras clásicas como *The Falsehood in Wartime* (1928), del político británico Arthur Ponsonby, se demoniza al enemigo (se le niegan las cualidades humanas, es un ser odioso); y se presenta “nuestra causa” (ya sea la israelí o palestina) como “justa” (simplemente “nos defendemos de los ataques del enemigo”). Todas estas cualidades estuvieron presentes en apps sobre el conflicto que aparecieron en *Google Play* desde finales de julio a principios de agosto de 2014. Nos referimos, en primer lugar, a los proisraelíes *Bomb Gaza* (PlayFTW), *Gaza Assault: Code Red* (NothingIsReal), *Whack the Hamas* (HitsNapp) y la serie centrada en el sistema de defensa móvil antiaéreo Iron Dome, *Iron Dome: Gaza Rocket* (Shap Games); *Iron Dome-The Game* (BiGapps Interactive); o *Defending Israel: Southern Escalation* (Defense Gamings). Desde el lado propalestino se ubicaron *Gaza Defender* (AX Gears), *Gaza Hero* (Madfal Studio) y *Rocket Pride* (Best Arabic Games). Todos ellos fueron eliminados en los días posteriores a la finalización de la Operación “Margen Protector” por sus “contenidos inadecuados” y su “promoción del odio”. De esta manera en las Políticas de Desarrolladores de *Google Play* se recoge que “no

admitimos aplicaciones que fomenten la violencia o inciten el odio hacia personas o grupos por motivos de raza u origen étnico, religión...”. El problema deviene cuando estas medidas se aplican una vez que el juego ya ha entrado en circulación y ha sido visitado por miles de personas en todo el mundo. A diferencia de *Apple IOS*, no se realiza una revisión previa de los títulos que se suben a su plataforma digital.

Analizaremos brevemente algunos de ellos a partir de la descripción de los mismos que se contenía en la página de presentación de *Google Play* que Marcus Schulze (2016) ha recogido en su brillante estudio. Nuestro interés se centrará, en especial, en la discusión y polémica que la comunidad de jugadores generó a raíz de sus contenidos y que está detrás de la censura que, *a posteriori*, aplicó la compañía *Google*. También es interesante aproximarse a la reacción que dicha decisión provocó entre los diseñadores de estos juegos. En *Bomb Gaza*, que estuvo vigente desde el 29 de julio al 4 de agosto (durante ese tiempo se realizaron unas mil descargas), el jugador controlaba un caza F-16 israelí que tenía que arrojar bombas sobre miembros de Hamás (perfectamente reconocibles por sus vestimentas) intentando evitar dañar a la población civil. *Gaza Assault*, accesible desde el 17 de julio al 4 de agosto, presentaba como objetivo acabar con los misiles procedentes de dicha ciudad antes de que fuesen lanzados por Hamás, tomando el punto de vista de la cámara en blanco y negro de un Vehículo Aéreo No Tripulado. Sin lugar a dudas, la aplicación de origen israelí que suscitó más controversias fue *Whack The Hamas* (operativa del 26 de julio al 4 de agosto). En ella, siguiendo el género de los juegos *Whack-a-mole* (es decir, “Aplasta al Topo”), el usuario debía golpear a los militantes de Hamás “cuando salían de los túneles de terror y antes de que tuvieran la oportunidad de matar”. En las instrucciones se podía leer: “no les dejes escapar, de lo contrario dañarán a civiles inocentes” (Tanenbaum, 2014, online). Dentro de la serie *Iron Dome* sobresale *Iron Dome-The Game* (aún accesible desde *Google Play*), en el que se nos explica que: “Los terroristas están disparando cohetes y misiles contra el centro de la ciudad. Tú eres nuestra última esperanza. Nuestro comandante en jefe te ha convocado para proteger la ciudad. Estás dirigiendo *Iron Dome*, un arma ultra sofisticada creada por la democracia única de Oriente Medio. Esta arma es capaz de destruir cualquier misil o terroristas suicida”.



Figura 4. Captura de pantalla de *Iron Dome-The Game*

Desde la propia *Google Play* y su apartado de comentarios (llegando incluso a redes sociales como *Twitter*) empezó a desarrollarse una batalla dialéctica entre usuarios de todo el mundo criticando o defiendo la narrativa de estos juegos, para algunos un auténtico insulto y vulneración de los Derechos Humanos, mientras que para otros un claro ejemplo de lo que ocurría en Oriente Medio. Sobre *Bomb Gaza* un jugador dijo que “pensar que puedes convertir el genocidio, el asesinato y la limpieza étnica en un juego es absolutamente repugnante” (Sparkes, 2014, online).

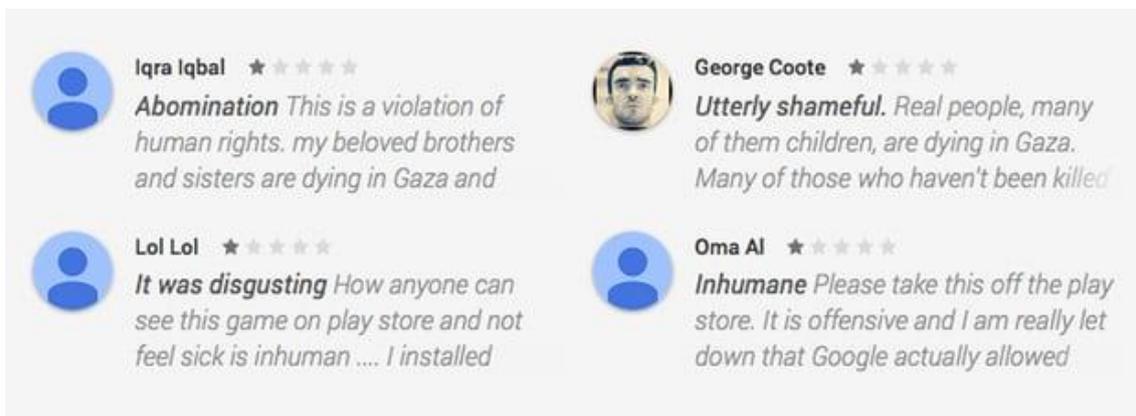


Figura 5. Comentarios en *Google Play* sobre *Bomb Gaza*

El desarrollador de *Bomb Gaza*, Roman Shapiro, comentó en un intercambio de correos electrónicos con el redactor Gideon Resnik (2014), del portal online *The Daily Beast*, “que el juego era una broma hecha en dos horas... como de costumbre los judíos son demonizados por todos”. Por su parte, uno de los responsables de *Whack the Hamas*, Avishay Segal, culpaba de la eliminación de este título en *Google Play* a “presiones de grupos anti-Israel”.

Desafiando a la todopoderosa empresa norteamericana, decidieron subir la aplicación a Facebook (donde también se encuentra eliminada a fecha de 2018) “by popular demanda” (Tanenbaum, 2014, online). Itzik Zizov, del equipo de *Iron Dome-The Game* —reflejando el compromiso político e ideológico de muchos de estos diseñadores israelíes—, comentó que “no vemos ningún problema [en crear estos juegos] porque la gente en Israel vive diariamente con terror y tiene miedo de Hamás, que utilizan ciudadanos como escudos humanos mientras se esconden en túneles en lugar de buscar la paz” (Cresci, 2014, online).



Figura 6. Mofa de los creadores de *Whack the Hamas* en su página de Facebook

La respuesta palestina en *Google Play* a estas creaciones videolúdicas propagandísticas se centró en *Gaza Defender*, *Gaza Hero* y *Rocket Pride*, todos ellos eliminados en la actualidad de dicha plataforma. Dentro de estas creaciones dirigiremos nuestras miras a *Gaza Hero* pues, en nuestra opinión, presenta una narrativa más radical y extrema que el resto. Mientras que en *Gaza Defender* conducimos un tanque que se debe enfrentar a las tropas israelíes y en *Rocket Pride* debemos sortear el sistema de defensa Iron Dome; en *Gaza Hero* (accesible aún desde la página de videojuegos online gratuitos *Kongregate*) el jugador tiene que convertir a los soldados israelíes y su Ejército en agua, comida y medicina para el pueblo palestino. Como nos indicó su creador en un cuestionario que le remitimos, Muhammad Adam Fadhilah, el único fin de este título “era recaudar fondos para Gaza” y no buscaba ningún tipo de polémica, razón por la que excluyó del diseño cualquier imagen o sonido real del conflicto. Pese a todo, estas apps —incluidas las favorables al punto de vista israelí— no llegan al grado de impacto ideológico de *Raid Gaza!* (Newgrounds, 2008). *Raid Gaza!* se ubica en el conflicto bélico entre Israel y Palestina y en concreto el bombardeo que realiza

periódicamente el estado judío ante el lanzamiento de misiles de Hamás. Sobre el conflicto el videojuego toma posición y construye un marco crítico con la política judía.

Desde el punto de vista estético el juego abre con una imagen de Ehud Olmert, primer ministro israelí y la frase “los parámetros de una solución unilateral pasan por maximizar las bajas palestinas y reducir las bajas judías”. Aparecen grandes letras cuando se toca algún objetivo que da “bonus”; estaciones de policía u hospitales. Destaca el texto que aparece al solicitar ayuda a los países occidentales; un teléfono rojo expresa el desprecio hacia los acuerdos de Oslo o los Derechos Humanos. “Oh, ¿necesitas más dinero? ¡Por qué no lo dijiste antes! Te voy a transferir unos cuantos millones para, eh... como llamarlo, ¿‘ayuda humanitaria’? ¡Ja Ja Ja!”. *Raid Gaza!* explicita su marco persuasivo una vez finalizados los tres minutos de la partida. A través de una caricatura de Ehud Olmert se presenta la relación entre bajas palestinas y bajas judías (estas producidas por ocasionales misiles que nunca llegan a impactar edificios de Israel sino que caen en el campo) que ha alcanzado el jugador, para después compararla con el estudio realizado por Naciones Unidas en 2007: veinticinco palestinos por cada judío muerto (Planells, 2011, pp. 75-76).

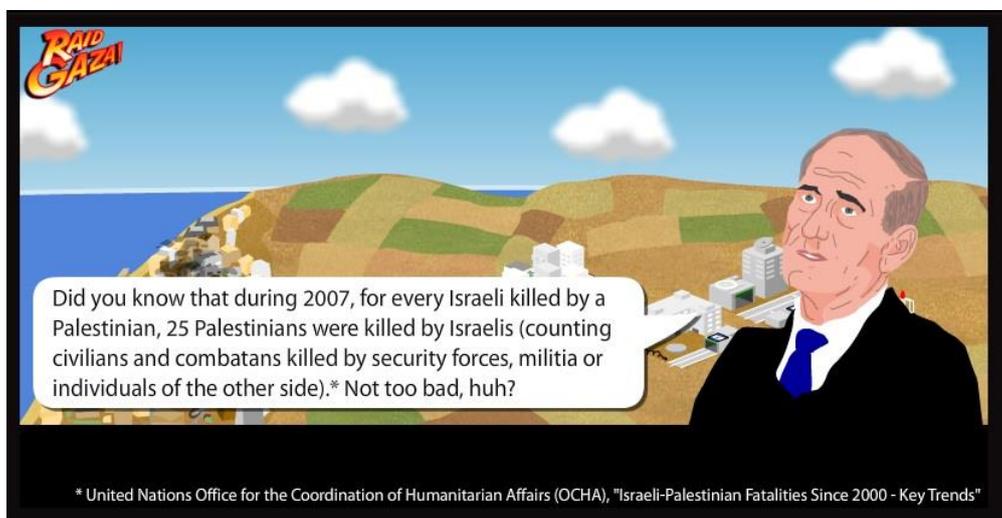


Figura 7. Captura de pantalla de *Raid Gaza!*

A MODO DE CONCLUSIÓN

A fecha de hoy, primavera de 2018, siguen existiendo en Google Play apps sobre el conflicto israelí palestino que, pese a seguir muchas de las líneas narrativas y temáticas de los títulos esbozados, son accesibles sin ningún problema. Nos referimos, por ejemplo a *Gaza Man 2.0* (Bridgeview for Trading, 2017), donde el héroe, un soldado vestido con la kufiyya (el pañuelo palestino), debe luchar contra “las tropas del mal” (caracterizadas como soldados israelíes),

para liberar a un niño que ha sido secuestrado en la Franja de Gaza. ¿Por qué no han sufrido una censura similar a la de los juegos enumerados en 2014? Seguramente el contexto de la época, con miles de civiles inocentes muertos, movió a fuertes críticas en el plano internacional que condujeron a la citada empresa norteamericana a implementar medidas restrictivas. Esa cuestión enlaza con otros interrogantes, ¿cuál es el límite moral y ético que debe plantearse un diseñador de videojuegos a la hora de analizar la realidad? ¿Corresponde esa tarea autocensura al propio jugador, rechazando uno u otro título? Es un tema polémico y de difícil solución que, incluso, ha afectado a nuestra realidad política más presente como ejemplifica *13 minutes ago* (Alain Xalabarde, 2017), que permitía al usuario trasladarse a un escenario imaginario basado en los trece minutos previos a un atentado de ETA. Para cerrar con esta investigación y, tomando las propias declaraciones del diseñador vasco: “los juegos te permiten contar historias que no podrían ser contadas en otro medio por su interactividad” (Albinarrate, 2017, online). Nunca olvidemos, como dijo el noble y militar español Evaristo Fernández San Miguel en su discurso de ingreso en la Real Academia de la Historia: “La verdad es mil veces más maravillosa que la misma fábula, la realidad vuela más alto que la ficción a la que sirve a veces de alimento”. En otras palabras, cualquier creación digital (independientemente de su contenido y finalidad) nunca será tan cruda y dura como la realidad que la inspira.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albinarrate, N. (2017). Un juego recrea los 13 minutos previos a un atentado de ETA. *El Mundo*, 29 de agosto de 2017. Online: <http://www.elmundo.es/pais-vasco/2017/08/29/59a554e4468aeb111e8b45c0.html> [Consultado el 3 de mayo de 2018]
- Al-Rawi, A. (2016). Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*. Online: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09546553.2016.1207633> [Consultado el 22 de abril de 2018]
- Amnistía Internacional (2015). *Ilegítimos y mortíferos. Los ataques con cohetes y proyectiles de mortero efectuados por grupos armados palestinos durante el conflicto de Gaza e Israel de 2014*. London: Amnesty International Publications.
- Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. Massachusetts: The MIT Press.
- Colom, G.; Hernández, A. y Fojón, E. (2012). Las redes sociales como herramienta de comunicación estratégica de las Fuerzas de Defensa de Israel durante la operación Pilar Defensivo en Gaza. *Revista Ari*, Real Instituto Elcano, Área Seguridad y Defensa,

- 4 de agosto de 2014. Online:
https://www.upo.es/export/portal/com/bin/portal/upo/profesores/gcolpie/profesor/1444999871856_fojonx_enriquex_hernandezx_adolfo_y_colomx_guillem_x2012_x_-_las_redes_sociales_como_herramienta_de_comunicacixn_estratxgica.pdf
[Consultado el 26 de abril de 2018].
- Cresci, E. (2014). Should we make games about Israel/Palestine?. *The Guardian.com*, 8 de agosto de 2014. Online:
<https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/08/gaza-israel-palestine-bomb-gaza-news-game-google> [Consultado el 3 de mayo de 2018]
- Delwiche, A. (2007). From the Green Berets to America's Army: Video games as a vehicles for political propaganda. En P. J. Williams y J. Heide (Eds.). *The Players Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming* (pp. 91-109). Jefferson: McFarland.
- Gilboa, E. (2006). Public Diplomacy: the missing component in Israel's foreign policy. *Israel Affairs*, 12(4), 715-747.
- Gómez, A. (2014). ¿Son los videojuegos el medio adecuado para hablar de la guerra? *FSGamer*, 12 de agosto de 2014. Online: <http://www.fsgamer.com/son-los-videojuegos-el-medio-adecuado-para-hablar-de-la-guerra-20140812.html>
[Consultado el 20 de abril de 2018]
- Jeremy, Y. (2018). Super Mario for Hezbollah Terrorists. *The Jerusalem Post*, 8 de marzo de 2018. Online: <https://www.jpost.com/Middle-East/Hezbollah-dives-into-the-video-gaming-world-544551> [Consultado el 28 de abril de 2018]
- Kalb, M. (2007) The Israeli-Hizbollah war of 2006: The media as a weapon in asymmetrical conflict. *Joan Shorenstein Center on the Press, Politics and Public Policy, Research Paper Series*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Karim, K. (2006). American Media's Coverage of Muslims: The Historical Roots of Contemporary Portrayals. En E. Poole y J. Richardson (Eds.). *Muslims and the News Media* (pp. 116-128). London: I.B. Tauris.
- Malešević, S. (2010). *The Sociology of War and Violence*. New York: Cambridge University Press.
- Muriel, D. y Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Videogames in Contemporary Society*. London and New York: Routledge.

- Peckham, M. (2014). Google Removes Bomb Gaza Game From Play Store. *Time*, 5 de agosto de 2014. Online: <http://time.com/3082253/google-bomb-gaza-game/> [Consultado el 20 de abril de 2018]
- Pizarroso, A. (1991). *La guerra de las mentiras: información, propaganda y guerra psicológica en el conflicto del Golfo*. Madrid: EUDEMA.
- Planells, A. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi*, 42, 65-78.
- Resnik, G. (2014). 'Bomb Gaza' Game Maker: 'F**k Them All'. *The Daily Beast*, 8 de mayo de 2014. Online: <https://www.thedailybeast.com/bomb-gaza-game-maker-fk-them-all> [Consultado el 3 de mayo de 2018]
- Schubart, S., Virchow, F., White-Stanley y Thomas, T. (Ed.) (2009). *War Isn't Hell, It's Entertainment. Essays on Visual Media and the Representation of Conflict*. North Carolina: McFarland.
- Schulzke, M. (2016). War by other means: Mobile gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict. *Review of International Studies*, 42, 575-596.
- Šisler, V. (2006). Digital Intifada. *Umelec/International*, 10(1), 77-81.
- Šisler, V. (2010). *The Internet, New Media, and Islam. Production of Islamic Knowledge and Construction of Muslim Identity in the Digital Age*. Univerzita Karlova v Praze.
- Sivan, E. (1994). Matanza en Hebrón. *El País*, 1 de marzo de 1994.
- Tanenbaun (2014). Google Bans 'Whack The Hamas'. *Jewish Business News*, 9 de agosto de 2014. Online: <http://jewishbusinessnews.com/2014/08/09/google-bans-whack-the-hamas/> [Consultado el 27 de abril de 2018]
- Tawil, H. (2007). The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens. *Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East*, 27(37), 536-551.
- Sparkes, M. (2014). Bomb Gaza: the 'disgusting' games on Google's app store. *The Telegraph*, 4 de agosto de 2014. Online: <https://www.telegraph.co.uk/technology/news/11011366/Bomb-Gaza-the-disgusting-games-on-Google-app-store.html> [Consultado el 27 de abril de 2018]
- The Guardian* (2013). Xbox Live among game services targeted by US and UK agencies. 9 de diciembre de 2013. Online: <https://www.theguardian.com/world/2013/dec/09/nsa-spies-online-games-world-warcraft-second-life> [Consultado el 22 de abril de 2013]