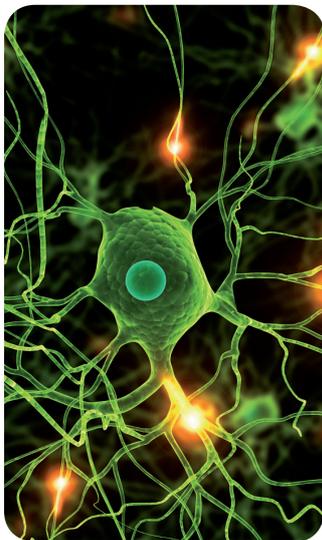




MÁSTERES de la UAM

Facultad de Filosofía
y Letras / 15-16

Estudios Árabes
e Islámicos
Contemporáneos



**El discurso
orientalista
e islamófobo
en la industria
del videojuego**
*Francisco Javier
Lanchetas Sánchez-
Guzmán*



Universidad Autónoma de Madrid

Facultad de Filosofía y Letras

Departamento de Estudios Árabes e Islámicos y Estudios Orientales

MÁSTER EN ESTUDIOS ÁRABES E ISLÁMICOS CONTEMPORÁNEOS

TRABAJO FIN DE MÁSTER CURSO 2015-2016

EL DISCURSO ORIENTALISTA E ISLAMÓFOBO

EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Alumno: Francisco Javier Lanchetas Sánchez-Guzmán

Tutora: Nieves Paradela Alonso

RESUMEN/ABSTRACT

El videojuego, como uno de los principales productos de la industria del entretenimiento, puede contener y reproducir todos los mensajes y discursos que podemos encontrar en otros medios similares. En la actualidad, y debido al contexto histórico tras el 11-S, una nueva ola de islamofobia ha cubierto varios medios como el videojuego. Es por ello que este trabajo analizará las representaciones que podemos encontrar en varios títulos tanto para probar que estas imágenes existen, y que por tanto, los estudios culturales y el análisis discursivo se pueden aplicar a esta forma de entretenimiento, como para establecer cierta continuidad entre los tradicionales discursos orientalistas y concepciones islamófobas del mundo árabe que se naturalizan en otros medios audiovisuales como el cine o la televisión.

Palabras clave: videojuego, orientalismo, islamofobia, análisis del discurso

The videogame, as one of the main products of the entertainment industry, can contain and reproduce every kind of message and discourse that we can find in other similar media. Nowadays, due to the historical context after 9/11, a new wave of islamophobia has covered several media including the videogame itself. Because of that this project will analyse the representations we can find in several titles in order to prove that these images exist indeed, so that cultural studies and discourse analysis can be applied to this model of entertainment, as to establish certain continuity with the traditional orientalist discourses and islamophobic conceptions of the middle-eastern world that are naturalized in other audiovisual media as the cinema or the television.

Keywords: videogame, orientalism, islamophobia, discourse analysis

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	4
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
III. MARCO TEÓRICO	9
IV. HIPÓTESIS	13
V. METODOLOGÍA	17
VI. ISLAMOFOBIA Y ORIENTALISMO EN LOS VIDEOJUEGOS	18
Escenario de conflicto perpetuo	19
Deshumanización del antagonista islamista	20
Oriente como lugar de aventuras	21
El estereotipo en los personajes orientales	23
VII. CONCLUSIONES	26
VIII. ANEXO	27
IX. BIBLIOGRAFÍA	34

I. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo va a tratar sobre la presencia de los discursos orientalista e islamófobo dentro de la industria del videojuego, sosteniendo como hipótesis que en esta industria, en la época actual, estos dos discursos no suponen una característica aislada presente en varios títulos, sino un auténtico paradigma, de manera que éstos se convierten en aparatos ideológicos y simbólicos que contribuyen a la reproducción social de las formas de representación existentes de las poblaciones árabes en el imaginario colectivo occidental.

La razón de ser de esta investigación proviene del hecho de que la industria del videojuego constituye ya un sector con una facturación mayor que la del cine, es por tanto una industria cuyos productos están al alcance de un grupo suficientemente grande de consumidores como para que los discursos que aparecen en los diferentes títulos puedan ser objeto de varios análisis científicos. El hecho de que el videojuego tiene un origen ya inserto en la industria del entretenimiento y de la cultura de masas es lo que nos hace pensar que pueda constituir también un vehículo de transmisión de valores culturales y discursos a un nivel similar al del cine o la televisión, ya sea de manera directa o a través de los subtextos de los guiones de los videojuegos que se analizarán, concluyendo que el videojuego presenta una enorme capacidad para articular discursos hegemónicos que ayudan a reproducir diferentes concepciones sobre determinadas realidades discursivas, en nuestro caso, la forma en que se construye la idea de cultura árabo-musulmana desde Occidente.

Antes de introducirnos en los análisis de títulos que demuestran la presencia de discurso orientalista e islamófobo en esta industria, empezaremos con una revisión de la literatura existente sobre el videojuego, desde qué perspectivas se ha analizado la industria del videojuego, ya sea desde un punto de vista técnico o al de su posible uso educativo, centrándonos en los estudios que se hayan llevado a cabo sobre la representación de la alteridad en el videojuego, donde se constatará la ausencia de análisis en torno a la representación del Otro árabe y musulmán en este campo, correspondiendo a este trabajo rellenar ese hueco en cuanto a estudios culturales sobre el videojuego se refiere.

A continuación, elaboraremos un marco teórico acerca de las investigaciones existentes en torno a los conceptos de orientalismo e islamofobia, para conocer qué

categorías de análisis se emplean en análisis de este tipo, y cuales utilizaremos en nuestra metodología.

Se presentará después una hipótesis acerca de por qué creemos que la industria del videojuego en la actualidad se puede caracterizar por ser orientalista e islamófoba que girará alrededor de tres ideas fundamentales: el nacimiento de esta industria en el contexto del capitalismo de consumo, conectándola ya desde sus inicios a formatos y tipologías de la cultura como industria; la noción sobre la industria cultural de masas defendida por una serie de autores que critican su estructura aduciendo la existencia de mecanismos que favorecen la falta de espíritu crítico y colaboran de ese modo a sustentar el discurso hegemónico de los poderes fácticos; y el contexto histórico más reciente que ha desarrollado una nueva ola de islamofobia a nivel global como consecuencia del 11-S y a la que el videojuego no escapa, de tal modo que el discurso que se desarrolla en la industria del entretenimiento, ya sea en el caso que nos ocupa o en otros ámbitos, es consecuencia de un determinado proyecto político y económico imperialista que se justifica de distintas maneras en la industria cultural. Por último, haremos una distinción entre los conceptos de estereotipo y discriminación para, a la hora de analizar las diferentes representaciones que se verán, juzgar al mismo tiempo si la imagen que se está proporcionando es realmente negativa.

En la metodología detallaremos la manera que tendremos de abordar el análisis de los videojuegos que hayamos seleccionado en base a paralelismos con otros estudios similares que se hayan llevado a cabo con otros medios, así como las temáticas que se estudiarán en los mismos y que servirá para clasificarlos en distintos bloques.

Por último, y dado que nos interesa estudiar la extensión de un mensaje concreto de forma masiva, enfocaremos el trabajo en el ámbito del ocio de masas, de manera que el abanico de títulos escogidos para analizar se reducirá a videojuegos comerciales que hayan gozado de una mayor popularidad entre el público, entendiéndose que será en estos ejemplos donde podamos encontrar una mayor presencia de los elementos discursivos que buscamos pues al llegar a una cantidad de usuarios mayor, existirá un mayor interés en la transmisión de un determinado mensaje, a diferencia de otros títulos más marginales cuyo rango de influencia y visibilidad en la sociedad es menor y por tanto no serían tan útiles para realizar un estudio de la transmisión de un mensaje en concreto a un nivel tan amplio como para ser considerado paradigmático.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En este apartado analizaremos en qué punto se encuentran los estudios existentes sobre el videojuego, a fin de comprobar de qué modo este trabajo podría aportar alguna novedad al respecto. El primer factor a tener en cuenta es que todas las perspectivas utilizadas para su estudio se encuentran en una fase inicial, debido a que el videojuego solo ha despertado un interés científico de manera reciente.

Una primera definición del concepto nos la da Zimmerman, quien define el videojuego como una actividad voluntaria e interactiva en la que los jugadores intervienen en un conflicto ficcionado según una serie de pautas prescritas de antemano, y en la que se requiere en este caso de una plataforma audiovisual para poder desarrollar la actividad lúdica, sin que sea indispensable la existencia de una línea argumental pues la importancia del videojuego reside en el acto de jugar en sí más que en su historia (Zimmerman, 2004, en Huertero Valle, 2007: 2). Asimismo, existe una periodización básica consensuada justificada según la evolución de las plataformas en las que el videojuego es jugado que comienza en la década de los setenta con las primeras máquinas arcade, pasa por los ochenta con las primeras consolas domésticas y portátiles, desde los noventa gigantes empresariales como Microsoft y Sony entran al mercado cada uno con su propio catálogo de videoconsolas terminando en una última etapa desde el 2004 y que continúa todavía hoy en la que el ordenador adquiere más importancia (Huertero Valle, 2007: 3-4).

Al igual que otros medios artísticos como el cine, el videojuego también ha sido analizado como obra de arte para definir las características principales de su lenguaje artístico propio: así, se ha establecido que el guión no sigue una evolución lineal, sino que el ritmo que se le imprime a la historia y el progreso de la misma dependen de la elección del jugador, sus personajes pueden tener mucho más desarrollo que en otros medios al contar con un espacio temporal mayor, la banda sonora de un videojuego se caracterizaría por contar con tres formas distintas de componer (diegética, la que escuchan los personajes en el contexto del juego, extradiegética, las composiciones fuera de la historia, y lo que se ha denominado composiciones interactivas, que son pequeñas melodías que se accionan al realizar una acción determinada como superar un nivel), la cámara funciona en un perpetuo plano-secuencia que puede ser objetivo en tercera persona o subjetivo en primera persona unido a la ruptura constante de la cuarta

pared (interacción directa entre la pantalla y el espectador), requisito indispensable para que se produzca la interactividad entre juego y jugador (Villalobos, 2014: 38-60).

Otra aproximación hacia el videojuego ha consistido en el estudio de los efectos psicológicos que puede provocar en el espectador en el ámbito de la relación de éste con la obra a nivel estético. Así, se ha estudiado la visión del cuerpo digitalizado cada vez con mayor realismo como un factor de mayor conexión entre el usuario y el juego, de manera que sería la visión de estos cuerpos lo que dotaría de credibilidad a lo narrado en pantalla y la forma en que se produce la identificación con el protagonista que se controla que pasa a ser un avatar nuestro (Lozano Muñoz, 2013: 48-61). Por otra parte, otro estudio se centra en la relación entre espectador y obra a propósito de las diferencias entre cámara objetiva y subjetiva, concluyendo que en el primer caso el jugador asume un control narcisista completo sobre el juego mientras que en el segundo, dado que su visión se ve reducida a lo que el personaje contempla y no puede verse a sí mismo, el jugador recrea los rasgos físicos del avatar comparándose con los personajes secundarios con los que se encuentra en un proceso similar al del estadio del espejo del psicoanalista Lacan (Marcos Molano y Martínez Loné, 2006, 1-9).

Tratando aspectos más materialistas, también se ha estudiado la industria del videojuego en su conjunto, realizando un recorrido desde las etapas iniciales donde la producción la hegemonizaba EEUU hasta que durante los ochenta, la industria japonesa tomó la delantera con la archiconocida Nintendo. Sin embargo, el mercado japonés se comportaría históricamente de forma ambigua, pues establecería una distinción entre los productos vendidos en el ámbito nacional y los que exportaba internacionalmente: estos últimos se harían intentando buscar la aprobación de los consumidores occidentales, de manera que asistimos a productos desarrollados en Japón pero con protagonistas y narrativas occidentalizadas, desde el *Contra* al *Super Mario Brothers* (Grau, 2014: 8). Esta tendencia aumentaría con la recuperación de la producción norteamericana a partir del 2000 (Grau, 2014: 9), por lo que se concluye que la industria del videojuego se comporta fundamentalmente como un mercado occidental, con lo que ello conllevará para el interés de este trabajo en resaltar la ausencia de una multiplicidad de discursos.

Sin embargo, la presencia de este tipo de estudios ha sido minoritaria en comparación con el gran interés que ha suscitado la violencia presente en una cantidad numerosa de ejemplos. Esta recreación en acciones violentas como el modo único de proceder para

los jugadores en sus avances en el juego ha sido interpretada de distintas maneras: por un lado como la consecuencia lógica a la sociedad actual en la que vivimos, económicamente neoliberal, políticamente imperialista y con una subordinación a la cultura occidental, generando todo ello violencia en todo el mundo por lo que los videojuegos, al ser producto cultural de esta sociedad, serían proporcionalmente violentos (Gómez del Castillo Segurado, 2005: 45-51). Por otra parte, otra explicación más extendida es la de que lo videojuegos en especial promueven lo que se ha denominado “cultura del macho”, es decir, toda aquella serie de valores y actitudes que tradicionalmente se han catalogado como masculinas y por tanto, se han valorado socialmente de forma positiva frente a otras formas de actuar y pensar, encontrando en los videojuegos su más reciente expresión al basar la mayoría de sus argumentos en la competición contra el oponente y la superioridad frente a los demás despreciando los sentimientos de quienes te rodean, la muestra constante de cada vez más valor y arrojo ante cada nueva fase y que se resume en una continuada búsqueda de la sensación de dominio y control sobre el entorno y los personajes que acompañan al protagonista, es por ello que el público que mayoritariamente consume videojuegos sigue siendo masculino y las propias revistas especializadas llegan a publicitar el grado de violencia alcanzado como un indicador de calidad (Díez Gutiérrez, 2009: 57-62, y Díez Gutiérrez, Cano González y Valle Flórez, 2008: 15-29). A raíz de esta violencia en ocasiones extrema en algunos videojuegos, otros estudios han tratado de corroborar si verdaderamente esta exposición a esta violencia puede causar conductas agresivas en la persona, determinando que dependerá más del nivel de adicción y de factores sociales y ambientales que del videojuego en sí (Ortega Carrillo y Robles Vilchez, 2008: 153-164). Otra preocupación surgida por esta problemática no es tanto la reproducción de la violencia en la vida diaria como la insensibilidad que pueda desarrollarse ante escenas de violencia cotidiana (Díez Gutiérrez, 2009: 62-65). Respondiendo a estas hipótesis, otros trabajos, sin negar esta problemática, aluden al potencial educativo de los videojuegos exponiendo que sería más interesante incluir su uso en las aulas que eternizar el debate sobre la violencia, pues ven en éstos herramientas para potenciar la concentración y la reacción a estímulos, la capacidad para organizar estrategias de resolución de problemas y formas nuevas de interacción social (Aragón Carretero, 2011: 97-102, y Lacasa, 2011: 50-56).

Por último, y partiendo de la premisa anterior de que el consumidor habitual de videojuegos es un hombre (blanco), y que por tanto éstos reproducen la cultura machista, se han desarrollado estudios sobre la representación de la alteridad en el mismo. Destacan sobretodo los trabajos sobre la representación de las mujeres, concluyendo en varios casos y ante una amplia variedad de títulos, que los roles femeninos se reparten entre la mujer indefensa que hay que salvar, el fetiche sexual y la mujer masculinizada que destaca y puede llegar a ser protagonista en la medida en que imite esta “cultura del macho” (Sauquillo Mateo, Ros Ros y Bellver Moreno, 2008: 133-147, y Díez Gutiérrez, 2004: 116-223). Frente a esta situación, otros autores añaden a la problemática la segregación de juegos como si todas las mujeres y hombres compartieran semejantes intereses (Casell, 2000, en Lacasa, 2011: 300-301), mientras que se pueden entender los juegos de rol online como un avance positivo al poder elegir el género del personaje (Kafai, 2011, en Lacasa, 2011: 302-304).

Respecto al racismo y la representación de culturas no occidentales, que es la alteridad que más podría interesar en este trabajo, sí que se encuentran menciones (Sauquillo Mateo, Ros Ros y Bellver Moreno, 2008: 134-136), de que la problemática exista aunque no se han llegado a ofrecer estudios detallados centrados exclusivamente en la misma.

III. MARCO TEÓRICO

Empezaremos este apartado con una muestra de las discusiones que han generado los términos orientalismo e islamofobia para continuar después con una enumeración de los distintos espacios que se han analizado en base a estas categorías.

Edward Said definió el orientalismo como una corriente de pensamiento que parte del principio de que existe una diferenciación epistemológica entre Occidente y Oriente (Said, 2002: 21). A partir de esta distinción, Occidente ha descrito y representado el Oriente en base a unas ideas de superioridad cultural procedentes del hecho histórico de la colonización y que han contribuido a la creación de un discurso de tipo foucaultiano de tal modo que es común que cuando un autor habla de Oriente lo haga refiriéndose a esta serie de ideas (Said, 2002: 21-22). La importancia del discurso orientalista reside en que al considerar a Oriente esencialmente distinto de Occidente, de tal modo que si el segundo es avanzado es por el atraso cultural del primero, se dota a Occidente de la legitimidad y de la capacidad para describir y enseñar al resto del mundo qué es Oriente,

de forma que el oriental nunca habla de sí mismo, sino que es alguien ajeno a su cultura quien lo representa (Said, 2002: 24-25). La idea se podría resumir en que a Oriente no se le ha descubierto, sino que se le ha obligado a ser así, es decir, que Oriente no existía como tal hasta que Occidente lo nombró así (Said, 2002: 25). Frente a esta visión, ha habido autores que han discutido algunos puntos. Bernard Lewis destaca, por ejemplo, que en su trabajo Said se centra en los orientalismos británico y francés mientras que apenas habla de otros como el alemán o el español, menos dados a crear estereotipos y que por tanto privilegiaría solo aquellos casos que encajan con el discurso que quiere crear (Lewis, 1993: 249-268). Por su parte, Fred Halliday reprocha que la crítica hacia la forma de estudiar la cultura árabe desde las ciencias sociales ya era debatida en el seno mismo de las universidades al mismo tiempo que argumenta que no es tan distinta la forma de estudiar Oriente que la metodología empleada en otras disciplinas como la cultura grecorromana respondiendo a la crítica de Said hacia el uso de la filología (Halliday, 1993: 145-163). También desde el marxismo se ha criticado el concepto de orientalismo, destacando su falta de rigor histórico al mezclar los enfrentamientos entre griegos y persas con el proceso colonial a la hora de explicar el origen del orientalismo, así como el error de los análisis centrados en el discurso y la imagen que olvidan la centralidad del colonialismo como proceso económico de dominación y que afecta a ambas clases trabajadoras tanto de la colonia como de la metrópoli (Ahmad, 1991: 286-296, y Jalal al-Azm, 1981: 217-237). Por último, desde el feminismo también se ha destacado la ausencia del análisis del papel de las mujeres en el proceso de creación de conocimiento de Oriente teniendo en cuenta la centralidad de las mismas como sujeto pasivo, interpretándose la obsesión del orientalismo por el velo como una identificación del Oriente con lo oculto en la mujer que el hombre quiere aprehender para sí (Yegenoglu, 1998: 68-72).

Respecto a la islamofobia tampoco existe unanimidad sobre la exactitud o conveniencia del término. Fernando Bravo López recoge la primera acepción que se ofreció del término en un informe del *think tank* Runnymede Trust del 1997 que la definía como la hostilidad hacia el Islam que provoca discriminación y exclusión en las poblaciones musulmanas (Runnymede Trust, 1997, en Bravo López, 2012: 42-43). Tariq Modood argumentó que la discriminación hacia los musulmanes se sustenta por no ser pertenecientes a la idea que se tiene de lo que debiera ser la cultura europea, por tanto sería más correcto hablar de racismo cultural que de intolerancia religiosa

(Modood, 1997: 1-26). Fred Halliday apoyaría esta idea, pues la discriminación no vendría motivada por asuntos de fe, sino por la identificación de un individuo con los pueblos musulmanes, con independencia de sus creencias (Halliday, 1999: 892-902). Sin embargo, esto no explicaría la discriminación a los conversos de un país que no han cambiado de “raza” pero sí de credo, o la posibilidad que se deja al sujeto discriminado de asimilarse (Fredrickson, 2002, en Bravo López, 2012: 45). Nasar Meer y Tariq Modood habrían sintetizado estos argumentos defendiendo que la intolerancia religiosa que supone la islamofobia se habría racializado por lo que el Islam pasaría a ser una identidad étnica no elegida (Meer y Modood, 2010: 69-83).

Ya entrando en los distintos discursos analizados según estos conceptos, comenzaremos con la pintura, donde cabe destacar la importancia que se le ha dado en diversos estudios a la presencia de las mujeres en las pinturas orientalistas de autores como Delacroix, Ingres o Gérôme, analizando su representación pasiva como odalisca y en ambientes que sugiriesen erotismo como los harenes y baños (Alonso Capdevila, 2005: 48-50; Branciforte, 2009: 79-82 y Bueno Alonso, 1998: 185-195). También en España se ha analizado la pintura de autores como Fortuny o Escacena y Daza, trazándose la evolución desde la imitación del orientalismo francés a la búsqueda de un mayor realismo (Arias Inglés, 2007: 13-35).

Otro de los grandes temas estudiados ha sido la literatura de viajes del siglo XIX, donde se ha destacado la visión exótica y mágica que se tiene de la cultura musulmana y sus paisajes, tanto para el caso de viajeros europeos como el más concreto de viajeros españoles, llegando al extremo en ocasiones de justificar la colonización de sus territorios con el fin de lograr civilizarlos (Naim, 2012: 129-142, Escribano Martín, 2003: 17-26, y Clemente Escobar, 2011: 223-241). La aportación acerca de las viajeras femeninas ha sido importante para introducir el debate sobre la interseccionalidad de las opresiones de género y raza, al existir estudios sobre cómo las viajeras empatizan con las mujeres orientales en su lucha común contra el patriarcado pero al mismo tiempo reproducen las representaciones orientalistas incluso con mayor criterio de verdad al poder acceder a los espacios exclusivamente femeninos como los harenes (García Ramón y Albet i Mas, 1998: 99-108, y Yegenoglu, 1998: 79-94).

Sin embargo, en el cine, seguramente el medio audiovisual más importante en la actualidad, Robert Stan (Stan, 1999, en Gordillo, 2007: 1-14), señala la ausencia

existente en torno a estudios sobre raza y multiculturalidad en la teoría cinematográfica. No obstante, sí que se pueden encontrar algunos trabajos académicos al respecto aunque en una cantidad menor que la de artículos de opinión o plataformas no académicas. Destaca el estudio de Jack G. Shaheen (Shaheen, 2008: 93-182), que recoge en un listado de películas de Hollywood las distintas representaciones en las que el musulmán aparece como antagonista o personaje caricaturesco, y aquellas en las que es aliado, para comparándolas, demostrar la mayor presencia de una imagen peyorativa. En el caso español, destacan los estudios de Eloy Martín Corrales o de Isabel Santaolalla (mugak.eu, 23 de mayo y mugak.eu, 24 de mayo), que ponen de manifiesto que en paralelo a una influencia de la industria estadounidense que hace que el musulmán aparezca muy estereotipado, se combina con una preocupación por retratar el contexto de la inmigración muchas veces desde su propia óptica reflejando sus dificultades cotidianas sobretodo a nivel laboral. Por último, Henry Giroux menciona las representaciones orientalistas de *Aladdín* dentro de su estudio general sobre la marca *Disney* (Giroux, 2001: 114-160).

Sobre islamofobia presente en los medios de comunicación, Laura Navarro enumera los distintos lugares comunes en los que incurre el periodismo actual a la hora de recoger una noticia relacionada con algún país árabe-musulmán: ausencia de análisis de factores socioeconómicos y políticos que expliquen determinado suceso, profusión de imágenes de violencia obviando noticias de temática cultural, junto con la tendencia predominante de las noticias que tengan que ver con terrorismo o islamismo, utilizando el primero como epíteto del segundo, unido a explicaciones que rehúyen la historia, sociedad o economía de la región en favor de debates acerca de la naturaleza violenta del Islam, lo que convierte el conflicto en el único ámbito noticiable para la prensa occidental (Navarro, 2008: 216-230). En respuesta, ha surgido el debate en determinados casos como el de las viñetas publicadas en Dinamarca sobre si esta crítica no estaría limitando la libertad de expresión (Torreblanca, 2006: 1-9).

Otra imagen ampliamente difundida por los medios de comunicación pero que trasciende a éstos es el de la mujer musulmana como la mujer sumisa a la religión y al orden patriarcal por antonomasia mediante la representación del uso del velo, y a la que su asimilación sería una liberación de su opresión, olvidando la correlación en este caso de un feminismo laico occidental y el discurso colonial, y obviando que el debate reviste mayor complejidad que el simple razonamiento de la liberación de una mujer

oprimida por pertenecer a una cultura atrasada, pues los motivos para portar el velo son mucho más diversos que la pura sumisión, tal y como expresan varios estudios que califican este hecho de islamofobia de género (Navarro, 2008: 230-234, Moualhi, 2000: 291-303, y Fernández Suárez, 2015: 109-121).

También se ha estudiado el desarrollo de políticas islamóforas por parte de varios Estados europeos que bajo distintos argumentos como la laicidad formal, la seguridad, la búsqueda de transparencia en las relaciones interpersonales o la liberación de la mujer han acabado suponiendo un tipo de discriminación a algunos rasgos culturales, ya sea en Francia (Geisser, 2012: 61-69), Dinamarca (Henkel, 2012: 99-120), u Holanda (Moors, 2012: 219-241).

Por último, cabe destacar que dentro del ámbito académico también se debate la presencia de contenido islamóforo en las ciencias sociales como resultado de la permanencia de una valoración mayor del conocimiento producido en Occidente desde el discurso racionalista y científico-técnico de la Modernidad europea frente a la posibilidad de desarrollo de escuelas científicas extraeuropeas (Gosfroguel, 2012: 47-58).

IV. HIPÓTESIS

Antes de comenzar a analizar distintos videojuegos, conviene exponer los puntos sobre los que trazaremos nuestra hipótesis de que efectivamente los videojuegos funcionan como una plataforma emisora que construye un discurso -en términos foucaultianos- orientalista e islamóforo en lo que se refiere a representar la cultura musulmana en los mismos. Para ello, nos centraremos en tres aspectos esenciales de esta industria: en primer lugar, el contexto histórico en el que la industria se origina atendiendo a las condiciones de un capitalismo orientado hacia el consumo que desarrolla una forma de ocio creando como resultado una cultura de masas basada en el entretenimiento, viendo pues en un segundo plano como esta industria del ocio favorece la reproducción de un discurso concreto debido a sus peculiaridades estructurales, para pasar por último nuevamente a una contextualización histórica sobre las circunstancias políticas que llevan a que el Islam sea representado de esta manera concreta, concluyendo así que el orientalismo y la islamofobia están presentes en el videojuego porque nos encontramos en un contexto histórico que ha generado una nueva ola de

discurso islamófobo de la que el producto cultural por excelencia del capitalismo de consumo, el videojuego, no es en absoluto ajeno.

Para analizar un producto como el videojuego como acontecimiento cultural, habrá que desentrañar asimismo el contexto histórico en el que se inserta para entenderlo en su totalidad. Así pues, el contexto que propicia la aparición del videojuego se puede resumir en los siguientes procesos históricos: el keynesianismo que se consolidaría tras el fin de la Segunda Guerra Mundial siendo una de sus principales estrategias económicas el fomento de la demanda interna frente a la antigua forma del capitalismo de obtener beneficio basada en mantener una producción alta y colocar los productos elaborados en el exterior. La descolonización progresiva de los pueblos africanos y asiáticos rompía también con la dependencia de las colonias hacia la producción exclusiva de la metrópoli, por lo que la tesis keynesiana triunfó al entrar este modelo de exportación en crisis y la demanda interna se fomentaría estimulando el consumo interno de la población para lo que fue necesario un aumento de los salarios y de la calidad de vida general, originándose como resultado lo que se dieron en llamar clases medias que ya tendrían por un lado una capacidad adquisitiva suficiente como para consumir y por otro el tiempo libre necesario para desarrollar esta actividad, por lo que formas de entretenimiento ya existentes como el cine más otras nuevas como el videojuego adquirieron un alcance masivo (Venegas Ramos, 2015: 6-34). Por otra parte, y ya en el caso concreto del videojuego, para su nacimiento también fue necesario el desarrollo de las nuevas tecnologías, que eran mejor recibidas por el sector juvenil de la población; y la dinámica incesante de actualizaciones de los sistemas informáticos para que el proceso de consumo de estos productos necesitase ser continuado si se quería aprovechar todas las nuevas aplicaciones que ofrecía el *software*, de este modo, el videojuego se convierte en el producto de la industria cultural consumista por excelencia, pues necesita para su creación de una cultura del ocio masivo y para su disfrute de un continuo consumo de soportes de *hardware* y actualizaciones de *software* (Venegas Ramos, 2015: 36-42).

Tras ver como el videojuego se concibe como un producto inserto en la cultura de masas, defenderemos la idea de que precisamente esta cultura de masas facilita por su estructura la propagación de un mensaje concreto basándonos en los postulados de Horkheimer y Adorno de la Escuela de Frankfurt: en primer lugar, el hecho mismo de entender la actual producción cultural en términos de industria obliga a su

estandarización y a privilegiar avances técnicos sobre la creatividad, pues se trata de garantizar la permanencia de unos consumidores fieles al producto de manera que asumir demasiados cambios en la forma de narrar una historia sería arriesgado, provocando que la clasificación en diferentes géneros sea falaz y todo el arte contemporáneo se pueda resumir en una sucesión de clichés que le otorgan una sensación de previsibilidad sobre los cánones estéticos y los recursos y contenido narrativo (Horkheimer y Adorno, 1994: 166-170). Esta idea nos interesa para describir en los videojuegos una tendencia hacia la constancia de sus discursos, en este caso el orientalismo y la islamofobia. Por otra parte, también se hace hincapié en la búsqueda de la representación cada vez más fidedigna de la realidad desde la invención del cine sonoro y los mecanismos psicológicos que se originan. La idea es que a medida que las representaciones son más realistas, el grado de veracidad que se le otorga al mensaje presentado es mayor (Horkheimer y Adorno, 1994: 171). Esto es fundamental para entender el criterio de verdad que se le puede otorgar a mensajes islamófobos en relación a los avances gráficos y sonoros de las consolas más recientes, que representan a los personajes y los escenarios con una cada vez mayor fluidez y realismo. Finalmente, hay que entender el entretenimiento que nos brinda la industria cultural no como liberación de la rutina, sino como afirmador de esa rutina pues realmente la diversión libera al espectador del pensamiento crítico y por tanto de hallar resquicios de resistencia al orden impuesto. Es por ello que llegan a calificar la cultura de masas de “pereza intelectual y ocio acrítico” (Horkheimer y Adorno, 1994: 187-189). Respecto a la industria del videojuego, esta afirmación es quizá más veraz en la medida en que ésta ya nació concebida como pasatiempo con juegos como *Tetris* o *Pacman*. Por otra parte, es interesante destacar que si el videojuego en cuanto a producto de la cultura de masas promueve también una forma de ocio acrítica que desestima la reflexión intelectual y no pone en cuestión el actual estado de las cosas, su función será necesariamente la de transmitir un mensaje que legitime y perpetúe ciertos aspectos de un discurso hegemónico concreto, en nuestro caso, una conceptualización deformada de Oriente.

Así pues, tras haber visto cómo el videojuego es un producto cultural que se presta fácilmente a su utilización como mecanismo de reproducción de una serie de discursos, habrá que preguntarse qué contexto histórico opera para que actualmente proliferen las imágenes orientalistas deudoras del siglo XIX y una nueva presencia de discursos islamófobos.

La respuesta la podemos encontrar en el nuevo contexto cultural que se abre en EEUU tras los atentados del once de septiembre. Si en el ámbito político la reacción al derrumbe del World Trade Center se tradujo en dos guerras en Afganistán e Irak, en una inyección de dinero a la industria militar que ha permitido el diseño y puesta en funcionamiento de armas como los drones, y en el interior de EEUU, el aumento de las competencias de la policía en virtud de la Patriot Act, en el plano cultural dos han sido los hechos más destacables: la reedición del mito del *cowboy* americano y la recuperación de todos los tropos que caracterizaron el relato orientalista.

Susan Faludi nos cuenta en su libro *La pesadilla terrorista* como en las semanas posteriores al 11-S la interpretación mayoritaria en medios como *The New York Times*, *CNN* o *ABC* consistía en analizar el suceso como el inicio de una nueva guerra para la que EEUU necesitaba de nuevo la figura del hombre aguerrido y viril capaz de demostrar que la sociedad estadounidense no era blanda ni débil, para lo que se exigía que la división de roles de género fuera más tradicional (Faludi, 2009: 31-63). De este modo, los medios representaron a los dirigentes políticos del momento desde George Bush a Dick Cheney como superhéroes de cómic con una retórica que los representaba como hombres dispuestos a pasar a la acción en cualquier momento y allí donde EEUU les necesitara siendo ésta su única vocación para la que llevarían preparándose toda una vida (Faludi, 2009: 64-86). Otra parte del relato mitificado posterior al 11-S fue el de la labor de los equipos de rescate, amplificando su sacrificio como si de la sublimación del deber patriótico se tratase (Faludi, 2009: 87-114). Todo este imaginario produciría posteriormente relatos que, como hemos visto en apartados anteriores, se dedicaban a glorificar el sistema de valores occidental encarnado aparentemente en agentes de operaciones especiales o militares que en multitud de películas salvan EEUU de diversas amenazas terroristas ya sea mediante la violación sistemática de cualquier derecho a la privacidad o por la intervención sin permiso internacional en países áraboislámicos (Shaheen, 2008: 93-182, y Navarro, 2008: 181-188). En los videojuegos se verá que se reproducen estos mismos esquemas narrativos donde el terrorista musulmán en estas nuevas historias de vaqueros recoge el testigo del enemigo indio, asiático o comunista entendiéndose además que al ser una industria dominada por un mercado estadounidense y otro japonés pero que imita los cánones occidentales (Grau, 2014: 6-10), el peso de este discurso puede ser incluso más determinante que en otros medios como el cine al carecer el videojuego de industrias nacionales de importancia

que podrían ofrecer relatos distintos sobre el tema que respondan a contextos sociopolíticos locales. Así pues, en la industria del videojuego será predominante un proceso creativo por el cual pareciera repetirse el mismo fenómeno que el de la representación de la guerra de Vietnam en Hollywood: la guerra que EEUU perdió en la vida real pero que intentó ganar en la ficción, se convierte en el atentado de 2001 que no se pudo impedir imaginando ahora amenazas similares encarnadas usualmente por musulmanes que son evitadas por distintos estamentos de los sobredimensionados cuerpos de seguridad estadounidenses. Paralelamente, se recuperan las viejas formas de representación orientalistas para satisfacer la necesidad de crear un marco conceptual que identifique cómo es el enemigo y en qué se diferencia de tu comunidad desarrollando una nueva forma de representación y configuración del mundo tras el 11-S.

Así pues, es la doctrina política conocida como “guerra contra el terrorismo” la que ha generado discursos islamófobos que utilizan las formas de representación y configuración orientalistas de las sociedades árabes y que, al igual que con otros medios audiovisuales, impregna al videojuego al ser un producto inserto en la industria cultural de masas que proporciona formas de aprendizaje invisibles e inconscientes a las y los consumidores.

V. METODOLOGÍA

La metodología que se empleará en la elaboración del trabajo será similar a la que se suele utilizar en los estudios de análisis de la imagen en otros medios como el cine, pues el videojuego comparte con éste su soporte audiovisual por el que se transmiten los determinados contenidos de cada obra, además, otra metodología que analizase las características propias del videojuego como la interacción entre jugador y máquina no nos interesa tanto puesto que esta investigación se centra sobretodo en el ya comentado análisis de la imagen. De este modo se analizarán diversos aspectos de los videojuegos con los que se trabajará atendiendo a las pautas que Isabel Santaolalla marca para el análisis de la etnicidad en el cine y que Laura Navarro explicita, extrayendo aquellas que nos serán más útiles: se empezará con un primer nivel de análisis en el que se describa qué tipo de imágenes de la cultura musulmana aparecen en el videojuego, se comparará con otros medios en los que estas imágenes sean igualmente reproducidas, manifestando así que este discurso no responde a casos aislados o a un ámbito concreto

de la industria cultural sino a la totalidad de ésta y finalmente se extraerá a qué tipo de discursos e ideologías responden estas representaciones (Navarro, 2008: 91).

Otro aspecto destacable sería que si bien el contexto político comentado invitaría a pensar que toda manifestación artística donde se represente la cultura árabe será islamófoba, la intención de este trabajo es también comprobar la veracidad de tal afirmación entendiendo que existe una distinción entre estereotipo y prejuicio discriminatorio según la cual el estereotipo sería la generalización realizada sobre un objeto, individuo o colectivo ante la falta de capacidad para proveernos de una imagen particular de cada persona, mientras que para que el estereotipo lleve a la discriminación es necesario un conjunto de atributos sociales negativos que atenten contra ese colectivo (Navarro, 2008: 20-22). Por tanto, la sola imagen de un personaje árabe según el canon occidental en un videojuego no implica que haya islamofobia y habrá que ser más precisos en el análisis.

Por último, acerca de la organización del trabajo, se realizará en primer lugar una división entre tipos de videojuegos, aquellos que centran su atención en un conflicto armado y los que se enfocan en otros aspectos del mundo árabe, entendiéndose que en el primer caso reflejan y refuerzan la doctrina de la guerra contra el terror y no les interesa tanto la caracterización de lo musulmán sino su demonización, mientras que los segundos sí responden a este objetivo de caracterizar la cultura musulmana. Dentro de cada apartado, los vectores de análisis se centrarán en dos variables: la representación del espacio, viendo cómo es la ambientación del mundo árabe y qué papel cumple; y el estudio de los personajes musulmanes que aparezcan en los casos analizados atendiendo tanto a cuán estereotipados se representen en función de su continuidad con anteriores conceptualizaciones orientalistas como a la importancia del rol que jueguen en las historias.

VI. ISLAMOFOBIA Y ORIENTALISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

Ya en este apartado analizaremos diferentes representaciones disponibles del mundo islámico atendiendo a las divisiones explicadas en la metodología. En primer lugar analizaremos aquellos títulos de temática bélica o de espionaje que en alguna de sus entregas cuentan con escenarios o antagonistas islámicos; estos videojuegos responden más a una promoción general del militarismo, por lo que no todas sus entregas están basadas en el mundo islámico, aunque su razón de ser sí sea consecuencia del 11-S. Así

pues, trataremos los títulos concretos de cada franquicia que sí hagan referencia directa a lo islámico como el enemigo tanto en sus narrativas como al modo de juego presentado. En segundo lugar se hablará de los videojuegos que sí basan sus historias enteramente en una geografía oriental pero cuya trama no es belicista.

Escenario de conflicto perpetuo

Lo primero que se puede destacar es la presencia continuada en videojuegos de temática bélica del paisaje árabe como escenario donde se desarrolla un conflicto armado que es naturalizado mediante varias estrategias: en *Medal of Honor* (EA Games, 2010), y *Medal of Honor: Warfighter* (EA Games, 2012), se recrea un conflicto real, la guerra de Afganistán, mientras que en *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007), el conflicto no es real pero está inspirado en la invasión de Irak¹. En estos casos la visión que se ofrece de la guerra es optimista y constituye la principal publicidad del juego (ign.com, 2 de Julio, y 3djuegos.com, 2 de Julio), pues en ningún caso vemos las consecuencias sociales que dejan atrás los conflictos, sino únicamente el enfrentamiento entre los bandos en liza donde todo individuo que aparezca por el escenario es un enemigo, donde ningún civil aparece y sin que los soldados que el jugador controla se vean afectados psicológicamente por la batalla, en lo que supone en conjunto una visión idealizada de la guerra y los militares que recuerda a la narrativa del cine de acción que se popularizó en los ochenta. En otros ejemplos la idea de Oriente como fuente natural de conflictos se potencia al presentarnos guerras futuristas que se siguen desarrollando en esta misma región del planeta: es el caso de *Call of Duty: Advanced Warfare* (Activision, 2014), que en una trama que transcurre entre 2054 y 2061 uno de los principales focos de conflicto del planeta sigue siendo Oriente Medio (especialmente Irak y Siria) (ign.com, 30 de Junio). Paralelamente, *Battlefield 3* (EA Games, 2011), aunque posee una trama jugada de manera individual donde Irán es el escenario de conflicto, se enfoca principalmente hacia el multijugador en red, reconocida esta característica como su principal fortaleza (engadget.com, 3 de Julio), con lo que este formato, que en posteriores entregas ha ido eliminando las campañas individuales, anula la justificación mínima que antes explicaba el conflicto armado que se emulaba, dejando en su lugar un conflicto entre el terrorismo islamista y el complejo industrial-militar occidental naturalizado dada su atemporalidad, si bien fijándonos en el año de cada

¹ En este sentido, se puede derribar una estatua del dictador de un país árabe ficticio recreando el mismo momento con la efigie de Saddam Hussein.

juego, vemos como los lugares de conflicto se actualizan según la tensión regional se traslada de ubicación: de Afganistán e Irak a Irán en 2011, y en el juego escogido más reciente de 2014, se vuelve a Irak y se añade Siria, aunque la reducción de la trama a su mínima expresión o la completa desaparición de ésta siga sirviendo para naturalizar un “choque de civilizaciones” que no necesita ya ni argumentación ni discusión en donde la guerra no trae consecuencias palpables, y el único valor de establecer la acción en Oriente Medio es presentarlo como lugar de conflicto.

Deshumanización del antagonista islamista

Respecto a los personajes en este tipo de videojuegos contrasta sobremanera la caracterización de los protagonistas que el jugador controla y los antagonistas de las historias. Así, en *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007, y sus secuelas, *Modern Warfare 2* (Activision, 2009), y *Modern Warfare 3* (Activision, 2011)², se nos cuenta la historia de personajes como el sargento “Soap” MacTavish, el capitán John Price o el teniente “Ghost” Riley, quienes a lo largo del juego establecen relaciones de camaradería y confianza mutuas y sabemos detalles de su vida personal como sus gustos deportivos. En posteriores entregas de la misma saga *Call of Duty: Black Ops* (Activision, 2008), y *Black Ops 2* (Activision, 2012)³, estos vínculos emocionales se acrecientan al ser los protagonistas padre e hijo respectivamente, por lo que no solo conocemos personalmente a los protagonistas sino que también se nos proporciona una imagen más humana de ellos añadiendo a su labor en el ejército sus preocupaciones familiares. Esta información disponible sobre los protagonistas occidentales contrasta con el poco conocimiento que tenemos de los antagonistas de cada juego, en nuestro caso destaca Khaled al-Assad en *Call of Duty 4* del cual conocemos su plan de proporcionar armas nucleares a terroristas rusos, pero desconocemos sus motivaciones para llevar a cabo tal acción así como tampoco disponemos de un perfil más detallado del personaje. Otra estrategia de deshumanización del oponente consiste en presentarlo con una irracionalidad extrema, como es en este caso cuando los terroristas yihadistas se inmolan destruyendo todo el país con una bomba nuclear. Otro tanto ocurre con Sam Fisher, protagonista de la saga *Splinter Cell* (Ubisoft, de 2002 a 2013), de quien a lo

² De estos, solo el primero se desarrolla en gran parte en un país islámico ficticio, centrándose sus secuelas en un hipotético conflicto entre EEUU y Rusia.

³ Estos dos juegos basan su argumento en la Guerra Fría y una guerra futurista contra China, por eso aunque hablemos de toda esta franquicia en conjunto, el único antagonista que se destaca aquí es Khaled Al-Assad.

largo de las entregas conocemos su estado civil de divorciado y posteriormente viudo y su relación con su hija Sarah, desconociendo totalmente la anterior vida que llevaba el ex-agente del MI-6 Majid Sadiq y líder de una organización terrorista en *Splinter Cell: Blacklist* (Ubisoft, 2013), sabiendo simplemente que piensa que la agencia británica lo traicionó, además, desde la web oficial se publicita la capacidad de la agencia Fourth Echelon para actuar sin supervisión en nombre de la libertad (ubisoft.com, 1 de Julio). El mecanismo que opera en estos juegos es el de la deshumanización del contrario, pues o se ofrece una mínima motivación del antagonista pero sin entrar en análisis sociopolíticos del terrorismo, o se le excluye de cualquier tipo de relación emocional con otras personas, de manera que no solo se impide el análisis de conflictos actuales por parte del jugador sino que al enemigo terrorista se le niega la capacidad de tener sentimientos y por tanto se imposibilita cualquier mínima empatía con el único personaje musulmán destacado en estos juegos.

Oriente como lugar de aventuras

Otra constante en las representaciones de Oriente ha sido la de presentar el espacio como un lugar exótico donde las gentes que lo habitan permanecen ancladas en un pasado remoto vertebrado por la presencia y creencia en leyendas que hablan de personajes u objetos de naturaleza mística. Esta visión romántica de Oriente ha proporcionado al videojuego un filón para explotar el género de aventuras, como será el caso de los ejemplos que trataremos, espaciados en el tiempo, mostrando así cierta continuidad en sus subtextos. Los títulos escogidos son *Tomb Raider: the last revelation* (Core Design, 1999), la franquicia de videojuegos *Prince of Persia* (Ubisoft Montreal, 2003, 2004 y 2005), *Assasin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), y *Uncharted 3: la traición de Drake* (Naughty Dog, 2011).

La primera similitud entre estos títulos aparece en la propia trama de éstos: todos parten de la premisa de que en tierras árabes se encuentra algún tipo de prodigioso artefacto con facultades mágicas que solo un aventurero blanco logrará encontrar (si bien en *Prince of Persia* y *Assassin's creed* sus protagonistas son aparentemente orientales, aunque cuando analicemos los personajes desmentiremos este hecho), resolviendo de paso las problemáticas que enfrenta la población local. En *Uncharted* Nathan Drake busca la ciudad perdida de Ubar también conocida como “Atlántida de las arenas”, en el desierto de la Península Arábiga. En la propia web oficial del juego, la

aventura es presentada como una valerosa travesía por el corazón del desierto arábigo y la ciudad perdida como un lugar que desafía los límites del protagonista y le enfrenta a sus miedos (naughtydog.com, 7 de Diciembre), lo cual concuerda con la idea de Oriente como paisaje alejado o antitético del racionalismo occidental. Por su parte, en la cuarta entrega de *Tomb Raider* Lara Croft deberá encerrar al dios egipcio Seth en su sarcófago después de haber sustraído el Amuleto de Horus que desata una maldición, mientras que el Príncipe de *Prince of Persia* (su nombre es desconocido), trata de detener la horda de criaturas liberada tras introducir la Daga del Tiempo, capaz de rebobinar el tiempo, en un reloj de arena mágico. Finalmente, en la primera entrega de *Assasin's creed* el motor de la trama también es la búsqueda del Fruto del Edén, la manzana mordida por Eva, que permite controlar mentes, de tal modo que los videojuego recogen el testigo de todo un conjunto de leyendas que proyectaban en Oriente anhelos como la inmortalidad, viajes en el tiempo o la omnisciencia y que hemos podido ver en otros ejemplos como en las conocidas películas de *Indiana Jones*.

Además, esta elección de una región oriental para un videojuego de aventuras constituye la excusa para convertir a Oriente en un lugar que solo sirve para dar espectáculo. La trama de estos juegos no profundiza en aspectos culturales, sociales o políticos de la región en la que se encuentran los personajes. Nathan Drake recorre Siria, Yemen y Arabia Saudí y Lara Croft Egipto pero en ningún momento se menciona ninguna de sus instituciones políticas o sociales, es más, las relaciones con la población local son mínimas y la imagen que se transmite de ella es bastante estereotipada. En el caso de *Prince of Persia*, más allá de conspiraciones palaciegas, nada se nos cuenta de la sociedad persa sasánida en que está inspirada el juego, ni sus divisiones sociales ni su régimen de explotación económico, amplificando la espectacularización del entorno aún más si cabe al ser éste un videojuego enteramente de plataformas donde el modo de avanzar en los niveles será mediante movimientos acrobáticos como balancearse entre postes o deslizarse por paredes, subordinando la exactitud histórica a su mecánica de juego, al presentar un pretendido palacio persa laberíntico para desplegar la jugabilidad antes descrita, hecho además alabado por críticas de medios especializados como IGN (ign.com, 23 de Junio). Así pues, en estos juegos Oriente se revela como el emplazamiento en el que se ha querido ubicar una sucesión de pantallas llenas de obstáculos, acertijos o enemigos clónicos a los que hay que superar para seguir progresando en la historia pero sin que el emplazamiento en sí sea determinante para el

desarrollo del juego. Si estuviéramos en cualquier otro lugar del mundo el juego seguiría siendo idéntico, Oriente así aparece como justificación del espectáculo visual y recursos de jugabilidad empleados.

La excepción en este caso la constituye *Assassin's creed*, pues a pesar de que las acrobacias son parte central de su mecánica de juego, desde la página oficial se confirma que una de las prioridades es presentar la Tercera Cruzada en que transcurre la aventura con la mayor fidelidad histórica posible (assassinscreed.ubi.com, 23 de Junio), intención que se traduce en el encuentro del jugador con personajes históricos como Ricardo I Corazón de León o agrupaciones como las órdenes militares de los hospitalarios (juegosdb.com, 23 de Junio), y en la representación de la sociedad con sus tensiones y coexistencias entre las culturas islámica, judía y cristiana, por lo que la elección de la ubicación no será por esta vez azarosa.

El estereotipo en los personajes orientales

Otro tópico que comparten estos juegos de aventuras es la representación de los pocos personajes árabes que aparecen en la historia. Dentro de estos se puede establecer una división entre el “amigo árabe” y el árabe antagonista. En *Uncharted*, tenemos al personaje de Salim como aliado, y en *Tomb Raider*, *Prince of Persia* y *Assassin's creed* al de Ahmed Ben Trayal, el Visir, y al-Mualim⁴, como oponentes respectivamente. En el caso de Salim se observa que su rol estereotipado es evidente: se trata de un beduino que ayuda ocasionalmente a Drake al que se describe como conocedor de los misterios que encierra el desierto arábigo (naughtydog.com, 7 de Diciembre). Se caracteriza por un gran fervor religioso, el término “Yallah” es empleado cuando carga con la caballería y además su vestuario es también bastante tópico: turbante azul sobre la cabeza y vestimenta azul compuesta por pliegues con una cimitarra a la espalda, utilizando para su desplazamiento un caballo cuando el juego transcurre en un momento indeterminado de la actualidad. Se busca así una imagen exótica que ofrecer al jugador del único personaje árabe individualizado que aparece en el juego (porque otros beduinos y esbirros árabes de la antagonista sí que aparecen igualmente estereotipados). Otro aspecto a destacar es su papel secundario en el desarrollo de la aventura, apareciendo solo en tres niveles, de manera que salvo momentos puntuales, el protagonista blanco es capaz de solucionar por sí mismo los problemas que se le plantean.

⁴ Basado en el personaje histórico Rashid ad-Din Sinan.

El caso de Ahmed se basa en la representación del árabe antagonista como patético y torpe. Destacan igualmente los tópicos acerca de su vestuario y usos y costumbres, pues el personaje lleva chilaba, *tarbush* y sandalias y conduce a Lara a la tumba de Seth en camello. Se le caracteriza como el antagonista de menor importancia frente al antagonista europeo principal, además de cobarde y traidor, pues huye de la tumba antes de llegar al sarcófago pero después apunta a Lara con un arma cuando ésta sale con el Amuleto para quitárselo.

Por último, tanto el Visir como al-Mualim se pueden tratar juntos ya que responden al estereotipo ya visto en películas como *La Momia* o *300* del oriental como gobernante tiránico, pues además de que ambos personajes tienen como objetivo alcanzar un poder que los divinice, el Visir la inmortalidad y al-Mualim la omnisciencia, ambos se caracterizan por poseer en un momento dado un ejército de siervos obedientes, las Criaturas de Arena desatadas por la Daga del Tiempo y los Asesinos controlados mentalmente con el fruto del Edén, sin capacidad de raciocinio propio en lo que supone una continuidad en la narrativa orientalista de los pueblos árabes predispuestos naturalmente a regímenes tiránicos. De hecho, es destacable que en el caso del Visir su apariencia se asemeja bastante la de Yafar de *Aladdín*, mostrando una continuidad en la representación del rol de brujo maligno.

Por otra parte, es igualmente destacable la representación de mujeres orientales puesto que ésta ha sido una constante en las artes orientalistas y que como veremos en el *Prince of Persia* se observa cierta continuidad con la pintura orientalista en los diseños de personajes aparentemente orientales al menos en sus nombres (Farah o Kaileena). Si en la pintura orientalista las mujeres aparecen como objetos de deseo del hombre, semidesnudas, en posturas marcadamente eróticas y según los convencionalismos exóticos sobre Oriente, con velos y telas transparentes y dentro de harenes o baños (Bueno, 1998: 185-186), en *Prince of Persia* encontramos a las mujeres mencionadas igualmente mostrando su desnudez con prendas que simulan velos (pero con la cabeza descubierta), tapando sus atributos sexuales pero al mismo tiempo sugiriéndolos de manera erotizante al margen de cual fuera la verdadera situación histórica de las mujeres sasánidas. Por tanto no se busca representar una mujer de la Persia sasánida, sino una que resulte atractiva a los jugadores principalmente masculinos según cánones estéticos del momento. Por otro lado, aunque la apariencia y los nombres de las mujeres sean orientales, resulta destacable que las actrices que le

ponen voz no, Monica Bellucci es la voz original de Kaileena y Leonor Watling su correspondiente en español (eldoblaje.com, 8 de Diciembre), lo que permite concluir que las mujeres en este videojuego son occidentales⁵ pero con el fetiche sexual de lo exótico añadido.

Por último, hablaremos de los protagonistas de *Assassin's creed* y *Prince of Persia*, ya que son los dos casos en los que el protagonista, a pesar de formar aparentemente parte de la población local, en realidad contiene elementos que lo occidentalizan de modo que se hace imposible que alguien realmente islámico asuma un rol protagonista. En *Assassin's creed* jugamos con Altaïr, antepasado de Desmond Miles que vinculan sus vivencias a través del artefacto llamado Animus, y miembro de una secta de asesinos que se corresponde con los históricos nizaríes de las cruzadas que practicaban el shiísmo ismailí (Millán Torres, 2007: 52-56). Sin embargo, el carácter religioso de este grupo es totalmente suprimido, en lo que dentro de un juego que destaca por su alto grado de rigor histórico no se puede interpretar como un simple descuido sino como una representación intencionada, de manera que tal y como se puede comprobar en los medios de comunicación, el único musulmán al que se visibiliza es aquel que aparece totalmente asimilado a la cultura occidental, en nuestro caso, el que Altaïr no sea religioso y esté vinculado con un ciudadano estadounidense medio supone la negación de su identidad convirtiendo al personaje en una proyección de Desmond en la Tercera Cruzada, impidiendo así que en un relato producido en Occidente el protagonismo recaiga en un musulmán. Esto es especialmente importante puesto que toda esta saga de videojuegos pretende criticar el fanatismo religioso, pero al ser los musulmanes del juego antagonistas o simples figurantes parece esencializar todo el Islam en conjunto como una religión que independientemente de sus variaciones, todas ellas contendrían cierto grado de fanatismo. Por otra parte, algo parecido ocurre con el Príncipe en la tercera parte de sus aventuras, donde empieza a ser poseído por una versión oscura de sí mismo, que aunque en principio resulta coherente con las creencias mazdeístas de época sasánida basadas en el conflicto de los principios del Ahura Mazda y Ahriman (Melgar Valero, 2008: 30-34), la idea se cristianiza añadiendo valoraciones éticas a estas conceptualizaciones metafísicas, aunque en este caso se puede dudar de que la intencionalidad sea reducir los rasgos preislámicos del protagonista pues otras creencias

⁵ Puesto que a la hora de hablar, su acento es perfectamente europeo sin que se pueda identificar con su lugar de procedencia.

no cristianas⁶ también han pasado por el mismo proceso en la cultura de masas seguramente para facilitar su consumo.

VII. CONCLUSIONES

Tras la elaboración del trabajo, varias son las conclusiones que se pueden inferir.

En primer lugar, la constatación, tal y como se señalaba en la introducción, de que la industria del videojuego, ya una industria esencial para el ocio masivo, no escapa a los discursos que se puedan desarrollar en otros medios y que se originen en el mismo contexto histórico. Así pues, en este trabajo hemos comprobado como las categorías de estudio empleadas para el análisis de discurso en otros medios eran perfectamente válidas para tratar con los títulos escogidos; y como los llamados “lugares comunes” del discurso islamófobo en ámbitos tales como la industria cultural y la arena política, o las representaciones orientalistas de dos siglos de historia se reproducían total o parcialmente en los ejemplos analizados, estableciendo así una línea de continuidad en la manera en que Occidente ha representado a Oriente desde una posición dominante en el sistema-mundo, sin que el paso del tiempo ni la actualización del discurso a los contextos del tiempo presente como la guerra contra el terrorismo generara mayores contradicciones en estas construcciones del espacio oriental.

En segundo lugar, que la sola imagen en este tipo de medios de un personaje árabe estereotipado no es suficiente para afirmar que un videojuego determinado contenga contenido islamófobo, por fácil que sea a priori llegar a esta conclusión, pues en esta muestra de algunos de los videojuegos con referencias al mundo islámico más populares nos hemos encontrado con una variedad de ejemplos importante de modo que la cuestión reviste una mayor complejidad de la que se pueda interpretar a primera vista: así, hemos visto como los videojuegos de temática bélica o algunos de aventuras como *Uncharted* sí eran continuistas con los subtextos islamófobos y orientalistas de otras creaciones artísticas, mientras que en *Prince of Persia* y *Assassin's creed* existía un cierto grado de continuismo (la representación de las mujeres en el primer caso o el protagonista “musulmán” occidentalizado en el segundo ejemplo), combinado con otros elementos que resultaban rompedores (la representación del espacio de Tierra Santa

⁶ Como en la mitología griega al identificar a Hades con el Mal y Zeus con el Bien.

alejado de tópicos en *Assassin's creed*), o que difícilmente podrían ser achacables al juego en sí (la doble naturaleza del Príncipe en la tercera parte que encuentra similitudes en la adaptación de otros relatos míticos no orientales).

Al mismo tiempo, no habría que pasar por alto que en el carácter mismo del discurso está el de generar cierto grado de “verdad” sobre aquello que se dice de tal modo que los postulados expresados son asumidos mayoritariamente y muchas de estas ideas son reproducidas inconscientemente, de modo que cuando encontramos una representación islamófoba o una visión orientalista de la realidad sociopolítica islámica, tampoco es tan simple como asumir que estas representaciones responden a una actitud racista premeditada, sino que los hábitos reproducidos inconscientemente suponen también una complejidad mayor: puede servir para reforzar una determinada visión y mensaje como en los videojuegos bélicos donde la irracionalidad aparente del musulmán sirve de justificación para la guerra, pero también puede ser un obstáculo que hace que se pierda parte del contenido de un mensaje que intentaba ser progresista, como en *Assassin's creed* que pretende criticar el fanatismo pero no puede evitar despojar de todo rasgo religioso a su protagonista, sobreentendiendo así que todo musulmán tendría cierto grado de fanatismo por sus creencias.

En definitiva, si se quiere romper con esta tradición discursiva, y teniendo en cuenta que los desarrolladores de videojuegos, al igual que los directores de cine, no tienen por qué ser conocedores de la cultura, sociedad e historia de los países árabes, posiblemente habría que demandar una mayor diversidad en los equipos creativos de estas obras que diera como resultado visiones del mundo actual diferentes y por tanto representaciones alternativas.

VIII. ANEXO



Imagen de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, momento de la invasión de un país árabe ficticio.



Vista de Nueva Bagdad en *Call of Duty: Advanced Warfare*, de la que además de servir de escenario de batalla, se afirma que es gracias a la presencia estadounidense que se ha conseguido desarrollar una ciudad próspera.



Imagen promocional de *Battlefield 3* con el ejército estadounidense en Irán.



Foto grupal de los protagonistas de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, resaltando su camaradería, presumiendo de valores machistas (heart breakers), y de su “eficacia” en la guerra (life takers).



Imagen de Khaled al-Assad, antagonista de *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Esta imagen corresponde al momento en que da un golpe de Estado en el país que luego invadiremos y es la única vez que lo vemos físicamente sin que se nos proporcionen más información sobre él. Posteriormente solo aparecerá siendo golpeado y ejecutado de un disparo en la cabeza.



Imagen de las consecuencias de la detonación por parte de los terroristas yihadistas de una bomba nuclear.



Flashback en el que Sam Fisher recuerda a su hija Sarah de pequeña transmitiendo la imagen de un entorno familiar acogedor.



Panorámica de Ubar, también llamada Atlántida de las Arenas, en *Uncharted 3*.



Lara Croft sosteniendo el Amuleto de Horus entre sus manos en *Tomb Raider: the last revelation*.



Daga del Tiempo de la saga *Prince of Persia*



Reloj de Arena del Tiempo de *Prince of Persia*



Ezio observando el Fruto del Edén en *Assassin's creed: Brotherhood*.



Primer plano de Salim, beduino de *Uncharted 3*.



Ahmed Ben Trayal, de *Tomb Raider: the last revelation*.



El Visir, antagonista de *Prince of Persia*



Momento en el que Al-Mualim utiliza el Fruto del Edén para sus propios fines, revelándose como el enemigo final de *Assassin's creed*.



Imagen promocional de Farah en *Prince of Persia: Las Dos Coronas*.



Imágenes de Kaileena correspondientes la de la izquierda a *Prince of Persia: El Alma del Guerrero*, y la de la derecha a *Prince of Persia: Las Dos Coronas*.



Imagen promocional con las dos versiones del príncipe que se enfrentan entre sí en *Prince of Persia: Las Dos Coronas*.

IX. BIBLIOGRAFÍA

Ahmad, A., 1991. "Between Orientalism and Historicism", en *Studies in History*, vol. 7, 1, 285-296

Alonso Capdevila, H., 2005. "Estereotips femenins: la pintura orientalista", en *Revista del cercle de belles arts*, 23, 48-50

Aragón Carretero, Y., 2011. "Desarmando el poder antisocial de los videojuegos", en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 14, 2, 97-103

Arias Anglés, E. "La visión de Marruecos a través de la pintura orientalista española", en de Felipe, H. *Imágenes coloniales de Marruecos en España*. Casa de Velázquez, Madrid, 2007

assassinscreed.ubi.com/es-ES/games/assassins-creed.aspx [Consulta: 2016, 23 de Junio]

Branciforte, L. M. "El harén en la pintura y literatura orientalista", en Jaime de Pablos, M. E. *Identidades femeninas en un mundo plural*. Arcibel, Sevilla, 2009

Bravo López, F. *En casa ajena. Bases intelectuales del antisemitismo y la islamofobia*. Bellaterra, Barcelona, 2012

Bueno, J. "La re-presentación de la mujer oriental a través de la pintura: una relectura femenina", en Carabí, Á. y Segarra, M. *Belleza escrita en femenino*. Universitat de Barcelona, Barcelona, 1998, 185-195

Clemente Escobar, Á., 2011. "Viaje al paraíso perdido: metamorfosis del viaje a Damasco", en *Ángulo recto*, vol. 3, 1, 223-243

Díez Gutiérrez, E. J. *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE/ Instituto de la Mujer, León, 2004

Díez Gutiérrez, E. J., 2009. "Videojuegos y sexismos: innovación tecnológica y consolidación de un modelo social desigualitario", en *Aequalitas*, 24, 56-68

Díez Gutiérrez, E. J., Cano, R. y Valle, R. E., 2008. "La cultura sexista y la violencia en los videojuegos", en *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, Vol. VIII, 1, 13-32

es.ign.com/call-of-duty-advanced-warfare-ps4/72959/news/activision-anuncia-call-of-duty-advanced-warfare [Consulta: 2016, 30 de Junio]

Escribano Martín, F., 2004. “Viajeros españoles y redescubrimiento del Oriente durante el siglo XIX: documentos inéditos de Adolfo Rivadeneyra”, en *Isimu*, 7, 17-32

Faludi, S. *La pesadilla terrorista. Miedo y fantasía en Estados Unidos después del 11-S*. Anagrama, Barcelona, 2009

Fernández Suárez, B., 2015. “La construcción de la alteridad victimizada en los discursos políticos y mediáticos a través del debate sobre el uso de la burka”, en *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, 3, 107-123

García Ramón, M. D., y Albet i Mas, A., 1998. “Los relatos de mujeres viajeras. ¿Una mirada crítica sobre el colonialismo?”, en *Finisterra*, vol. 33, 65, 99-108

Geisser, V. “Islamofobia: ¿una especificidad francesa en Europa?”, en Martín, G. y Grosfoguel, R. *La islamofobia a debate. La genealogía del miedo al Islam y la construcción de los discursos antiislámicos*. Casa Árabe, Madrid, 2012

Giroux, H. A. *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2001

Gómez del Castillo Segurado, M. T., 2005. “Violencia social y videojuegos”, en *Píxel-Bit*, 25, 45-51

Gordillo, I., 2007. “El diálogo intercultural en el cine español contemporáneo: entre el estereotipo y el etnocentrismo”, en *Comunicación. Revista internacional del departamento de comunicación, audiovisual, publicidad y literatura*, 3, 1-14

Grau de Pablos, T., 2014. “Conexión Nintendo: ocio interactivo y orientalismo”, en *XI Congreso AEJE*, 1-12

Grosfoguel, R. “Islamofobia epistémica y ciencias sociales coloniales”, en Martín, G. y Grosfoguel, R. *La islamofobia a debate. La genealogía del miedo al Islam y la construcción de los discursos antiislámicos*. Casa Árabe, Madrid, 2012

Halliday, F. *Orientalism and its critics*. School of Oriental and African Studies, Londres, 1993

Halliday, F., 1999. "Islamophobia reconsidered", en *Ethnic and Racial Studies*, Vol. 22, 5, 892-902

Henkel, H. "¿Fundamentalmente danés? La crisis de las caricaturas de Mahoma como drama de transición", en Martín, G. y Grosfoguel, R. *La islamofobia a debate. La genealogía del miedo al Islam y la construcción de los discursos antiislámicos*. Casa Árabe, Madrid, 2012

Horkheimer, M. y Adorno, Th. *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta, Madrid, 1994

<http://www.ubisoft.com/es-ES/game/splinter-cell-blacklist/> [Consulta: 2016, 1 de Julio]

<https://www.engadget.com/2011/10/24/battlefield-3-review-squad-score-bonus/>

[Consulta: 2016, 3 de Julio]

Huertero Valle, G. A., 2007. "Videojuegos políticos: una forma diferente de entender la política", en *Razón y Palabra*, vol. 12, 58, 1-21

Jalal al-Azm, S., 1981. "Orientalism and Orientalism in reverse", en *Khamsin*, 8, 5-26

Lacasa, P. *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Morata, Madrid, 2011

Lewis, B. *Islam and the West*. Oxford University Press, Oxford, 1993

Lozano Muñoz, A., 2013. "Cuerpos digitalizados. El papel del cuerpo en la estética de los videojuegos contemporáneos", en *LifePlay*, 1, 48-61

Marcos Molano, M. y Martínez Loné, P., 2006. "La dimensión simbólica del jugador de videojuegos (a propósito del punto de vista subjetivo de los juegos en primera persona)", en *Icono 14*, 8, 2-9

Meer, N. y Modood, T. "The racialisation of Muslims", en Sayyid, S. y Vakil, A. *Thinking through Islamophobia: global perspectives*. Hurst & co., Londres, 2010

Melgar Valero, L. T. *La Enciclopedia de la Mitología*. Libsa, Madrid, 2008

Millán Torres, V., 2007. "Fábulas orientales: el viejo de la montaña y la secta de los asesinos", en *Isagogé*, 4, 52-56

- Modood, T. "Introduction: the politics of multiculturalism in the new Europe", en Moodod, T. y Werbner, P. *The politics of multiculturalism in the new Europe. Racism, identity and community*. Zed Books, Londres, 1997
- Moors, A. "Los holandeses y el velo integral: la política del malestar", en Martín, G. y Grosfoguel, R. *La islamofobia a debate. La genealogía del miedo al Islam y la construcción de los discursos antiislámicos*. Casa Árabe, Madrid, 2012
- Moualhi, Dj., 2000. "Mujeres musulmanas: estereotipos occidentales versus realidad social", en *Universitat Autònoma de Barcelona. Departament d'Antropologia Social i de Prehistòria*, 60, 291-304
- Naim, R., 2012. "L'Arabe aux yeux de l'Orientalisme littéraire", en *Estudios Románicos*, 21, 129-142
- Navarro, L. *Contra el Islam. La visión deformada del mundo árabe en Occidente*. Almuzara, Córdoba, 2008
- Ortega Carrillo, J. A., y Robles Vilchez, M. C., 2008. "Análisis axiológico-educativo de videojuegos de temática violenta", en *Revista Electrónica Teoría de la educación*, vol. 9, 3, 153-164
- Said, E. W. *Orientalismo*. Debolsillo, Barcelona, 2002
- Sauquillo Mateo, P., Ros Ros, C., y Bellver Moreno, M. C., 2008. "El rol de género en los videojuegos", en *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol.9, 3, 130-149
- Shaheen, J. G. *Guilty. Hollywood's verdict on Arabs after 9/11*. Olive Branch Press, Northampton, Massachusetts, 2008
- Torreblanca, J. I., 2005. "Viñetas, islamofobia y libertad de prensa", en *Real Instituto Elcano de Estudios Internacionales y Estratégicos*, 20, 2-9
- Venegas Ramos, A., 2015. "Videojuegos y capitalismo, el contexto necesario", en *Presura*, 3, 6-34
- Venegas Ramos, A., 2015. "Capitalismo y videojuegos, una relación necesaria", en *Presura*, 3, 36-42

Villalobos, J. M. *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Ediciones Arcade, Sevilla, 2014

www.3djuegos.com/juegos/analisis/2483/0/call-of-duty-4-modern-warfare/ [Consulta: 2016, 2 de Julio]

www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=7252 [Consulta: 2015, 8 de Diciembre]

www.ign.com/articles/2003/11/07/prince-of-persia-the-sands-of-time-4?page=2
[Consulta: 2016, 23 de Junio]

www.ign.com/games/call-of-duty-4-modern-warfare/xbox-360-902590 [Consulta: 2016, 2 de Julio]

www.juegosdb.com/reportaje-assassins-creed-personajes-y-datos-historicos/ [Consulta: 2016, 23 de junio]

www.mugak.eu/revista-mugak/no-11/arabes-y-musulmanes-en-el-cine-espanol-de-la-democracia-1979-2000 [Consulta: 2016, 23 de Mayo]

www.mugak.eu/revista-mugak/no-34/inmigracion-raza-y-genero-en-el-cine-espanol-actual [Consulta: 2016, 24 de Mayo]

www.naughtydog.com/games/uncharted3_drakes_deception/ [Consulta: 2015, 7 de Diciembre]

Yegenoglu, M. *Colonial fantasies: towards a feminist reading of orientalism*. Cambridge University Press, Cambridge, 1998