

TRABAJO DE INVESTIGACION FINAL

La representación social del terrorismo en el
Counter Strike: Global Offensive

Autor/es:

Manuel Facundo Blanco - manblanco@uade.edu.ar

Carerra:

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Tutor: Natalio Stecconi

Año: 2020

RESUMEN

El Counter Strike Global Offensive (CSGO) es uno de los videojuegos multijugador más populares del 2020. Uno de los aspectos más llamativos del CSGO es la caracterización de los escenarios y de los personajes que forman parte de él, los terroristas y los antiterroristas. Este trabajo tiene como finalidad analizar ciertos aspectos simbólicos del videojuego que podrían configurar determinadas representaciones sociales en los jugadores del Counter Strike: Global Offensive.

ABSTRACT

Counter Strike Global Offensive (CSGO) is one of the most popular multiplayer video games of 2020. One of the most striking aspects of CSGO is the characterization of the scenarios and the characters that are part of it, the terrorists and the anti-terrorists. The purpose of this work is to analyze certain symbolic aspects of the video game that could configure certain social representations in Counter Strike: Global Offensive players.

PALABRAS CLAVE

Counter Strike – Representación social – Terrorismo – Videojuego – Representación – CSGO

ÍNDICE

Introducción	4
Tema	4
Situación problemática	4
Justificación	6
Factibilidad	7
Objetivos de investigación	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Marco teórico	8
Algunas primeras consideraciones sobre el videojuego Counter Strike Global Offensive	8
Sobre qué se entiende por terrorismo y antiterrorismo.....	8
Las representaciones sociales: definiciones y características.....	10
Antecedentes	13
Marco metodológico	15
Descripción del corpus	16
Terroristas.....	16
Antiterroristas	17
Mapas.....	19
Análisis.....	21
Capítulo 1: Descripción de la vestimenta	21
Capítulo 2: Identificación de las nacionalidades	39
Capítulo 3: Descripción de los escenarios	47
Conclusiones	57
Bibliografía.....	64
Anexo	71

INTRODUCCIÓN

TEMA

La configuración de determinadas representaciones sociales del terrorismo en el videojuego Counter Strike: Global Offensive.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Uno de los videojuegos más populares de la actualidad es el Counter Strike: Global Offensive. El Counter Strike surge en el año 1991 y fue actualizándose a partir de distintas versiones en distintos años. La más actual es la versión Global Offensive y es de las más jugadas mundialmente.

El videojuego es multijugador y pertenece al género de “First-person shooter” (que en español sería algo así como “disparos en primera persona”). Se puede jugar tanto por la red LAN como on-line. Actualmente es gratuito a través de la plataforma Steam. Dispone de muchos modos de juego, pero el más popular es el “Competitive” (Competitivo).

En este modo se enfrentan dos equipos de cinco jugadores cada uno en un lapso de 30 rondas, siendo victorioso quien gane 16 de ellas. El enfrentamiento consiste en Terroristas contra Antiterroristas. Los terroristas (denominados “TT”) tienen como objetivo plantar la bomba C4 en un sector particular del mapa y esperar a que detone, mientras que los Antiterroristas deben evitar que esta sea plantada impidiendo que los Terroristas ingresen al Site (donde se planta el C4) o eliminándolos antes de que logren su cometido.

En el caso de que la bomba sea plantada los Antiterroristas disponen de 30 segundos para desactivarla. Cada ronda dura 3 minutos y una vez plantada la bomba comienza la cuenta regresiva de 30 segundos. Cada equipo jugará 15 rondas consecutivas como terrorista o antiterrorista y las otras 15 rondas restantes en el rol que no haya jugado.

En este modo existen 7 tipos de mapa, o escenario para jugar, orientados en distintos tipos de lugares, ciudades y países. Estos son: Caché, Dust II, Inferno, Mirage, Nuke, Overpass y Vertigo. En cada escenario hay distintos tipos de terroristas y de antiterroristas. Según el mapa

pueden aparecer los terroristas: Elite Crew, Phoenix Connexion, Separatist, Balkan y Professional; y los antiterroristas: GIGN, FBI, SAS, IDF, ST-6, GSG-9 y SWAT.

Luego de la Segunda Guerra Mundial, el terrorismo mostró un incremento en el protagonismo alcanzado en los sucesos de violencia internacional. Según Ronco Rampulla, J. J. (2016): “esto no implica necesariamente un aumento en términos absolutos de dichas prácticas. Al contrario, su mayor relevancia puede percibirse frente a la disminución relativa de los conflictos interestatales” (parr. 1).

El terrorismo en la actualidad podría ser considerado como una de las mayores problemáticas a la que se enfrentan las distintas sociedades a nivel mundial. Hidalgo (2004) afirma que este término suele ser utilizado en los medios de comunicación, en algunos discursos políticos, entre tantas otras opciones más para referirse a diferentes acciones de índole violenta. Es por ello que en distintas situaciones resulta muy difícil comprender a lo que se refiere cuando se usa esta palabra o que quiere significar.

Uno de los aspectos más llamativos de este juego es la caracterización de los escenarios y de los personajes que forman parte de él (terroristas y antiterroristas). A partir de todo lo antes descrito y de las particularidades de este juego, teniendo en cuenta los personajes que lo componen, así como los escenarios, resulta interesante analizar ciertos aspectos simbólicos que podrían configurar determinadas representaciones sociales en los jugadores del Counter Strike: Global Offensive.

Tomando en consideración esto último, y a partir de ciertas inquietudes con respecto a la temática, es que surgen estos interrogantes: ¿De qué manera se representa simbólicamente al terrorismo en el videojuego? ¿Qué elementos se incluyen en la caracterización de los atributos y las vestimentas de los personajes terroristas y cuáles se observan en los antiterroristas que los enfrentan? ¿Qué escenarios se ofrecen para que los personajes lleven a cabo sus objetivos en el juego? ¿Qué características presentan esos escenarios y qué pretenderían simbolizar?

Estas preguntas generales son el punto de partida que buscan orientar hacia el foco del objeto en estudio. A partir de todos estos interrogantes y reflexiones, en este proceso de focalización, surge la pregunta que guiará la investigación:

¿Qué representaciones sociales sobre el terrorismo promueve el juego Counter Strike: Global Offensive en el modo “Competitivo”, en sus jugadores, en la actualidad?

JUSTIFICACIÓN

Partiendo del supuesto de que cada persona a partir de sus experiencias y vivencias, costumbres, valores, lenguaje, educación y cultura, observa al mundo e interpreta lo que ve, escucha, siente y percibe, armando representaciones simbólicas particulares y totalmente subjetivas, resulta de gran interés analizar el juego teniendo en cuenta lo que los desarrolladores han decidido mostrar o incluir en los personajes y escenarios del videojuego.

En base a la vestimenta y la caracterización de los personajes (tanto de los terroristas como de los antiterroristas que enfrentan) así como los lugares donde transcurre la acción, se busca crear una imagen mental que cada jugador puede recrear e interpretar como “la realidad”, a esa representación de la realidad, como “la manera de ver las cosas”, como “la verdad absoluta”.

A partir del pensamiento de Aramburu Oyarbide (2004) estas supuestas, generalizaciones, ilustraciones e interpretaciones que cada jugador configura, ayudan a dar sentido a la realidad y operar en ella, funcionando como un verdadero modelo mental. De este modo, cada uno vive en la realidad que percibe y actúa en función de esa percepción. Esta investigación tendría una gran relevancia social en el ámbito de las ciencias sociales más precisamente en las que estén más orientadas a la sociología.

Se construye así un mundo simbólico, producto de la cultura humana, y la cultura como tal está permanentemente en un curso de creación y recreación, según es interpretada y renegociada por quienes la integran.

Asimismo, se sostiene que un individuo modifica la información que recibe a través de la representación simbólica que se construye. Esto último es de gran relevancia para esta investigación dado que se apoya en los símbolos para representar el mundo, que pueden ser abstracciones que no necesariamente copian la realidad. Por medio de esos símbolos, los sujetos pueden hipotetizar sobre objetos o situaciones que desconocen.

Desde este marco teórico conceptual se concibe la riqueza de poner el foco y hacer énfasis en las representaciones sociales sobre el terrorismo que promueve el juego Counter Strike: Global Offensive en la actualidad, entendiendo por representación a la imagen mental que un sujeto construye o tiene sobre un proceso, un suceso, un hecho o una cosa. Esta representación puede

convertirse en una creencia a partir de la cual cualquier otro proceso, suceso o hecho relacionado al anterior cobrará un significado particular.

FACTIBILIDAD

La realización del estudio es factible y viable dado que se recolectará información, a partir de la observación de las caracterizaciones de los personajes y escenarios de los mapas que el juego presenta. Es posible llevar a cabo un análisis con la intención de inferir las representaciones sociales que el videojuego promueve teniendo en cuenta el marco teórico correspondiente. En este sentido se priorizará la relación entre la teoría y la empiria para el cumplimiento de los objetivos de esta investigación.

El tiempo de realización se estima en 5 meses, previendo una primera parte de recolección de información sobre los aspectos a analizar del videojuego y una segunda parte de interpretación a la luz del marco teórico construido.

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Analizar las representaciones sociales del terrorismo que circulan a partir de las diferentes imágenes del videojuego, Counter Strike: Global Offensive, en el modo de juego competitivo, en 2020.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir la vestimenta y los símbolos que en ella aparecen y que es utilizada por los personajes terroristas y los antiterroristas en el videojuego Counter Strike: Global Offensive.
- Reconstruir las diferentes nacionalidades y orígenes simbólicamente asignados a terroristas y antiterroristas a partir de la caracterización de la descripción oficial del videojuego (en caso de que haya) y de la vestimenta representada en el Counter Strike.

- Analizar la simbología, la arquitectura y la caracterización de los escenarios de los mapas del videojuego Counter Strike: Global Offensive para reconocer las posibles relaciones con hechos históricos, políticos y/o culturales.

MARCO TEÓRICO

ALGUNAS PRIMERAS CONSIDERACIONES SOBRE EL VIDEOJUEGO COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

El videojuego Counter Strike Global Offensive está desarrollado por Valve, una empresa estadounidense fundada en 1996 en Kirkland, Washington y fue lanzado al mercado en agosto de 2012 para las plataformas de Microsoft Windows, Mac OS X y Xbox 360, y más tarde para la consola PlayStation 3. El juego cuenta con la misma mecánica que sus antecesores, con la diferencia que cuenta con algunos nuevos modos de juego. El más popular de estos modos es el “Competitivo”: es una partida de 5 contra 5 que tiene una duración de tiempo variable que puede ser como máximo 56 minutos aproximadamente. Son un total de 30 rondas, 15 en el lado terrorista y 15 en el lado antiterrorista. El primer equipo que llegue a 16 rondas gana la partida. En este modo, hay distintos mapas y distintos personajes con sus respectivas caracterizaciones en los roles de terroristas y antiterroristas.

SOBRE QUÉ SE ENTIENDE POR TERRORISMO Y ANTITERRORISMO

El terrorismo es una modalidad informal y criminal para realizar política internacional. Consta de ciertas características siendo una de ellas la de provocar un daño a persona/s o bienes. Otra particularidad es que el objetivo del acto es modificar el orden social y/o político establecido. Si logran generar un cambio en ese orden, estableciendo uno nuevo, dejan de ser considerados terroristas. A su vez se puede destacar que no existen organizaciones que tengan como finalidad ejercer el terrorismo en sí mismo.

Sánchez [et. Al.] (2007) entienden al terrorismo “como ‘una táctica’, preferente aunque no exclusivamente política, que consiste en la ejecución seriada y sistemática de acciones puntuales de violencia”.

Hidalgo (2004) considera que esos ataques se definen como atentados que alcanzan su objetivo cuando logra discurrir en la comunidad lingüística y le posibilita a una organización reunir un capital simbólico que puede ser intercambiable por capital político que, posteriormente, se aprovechará en las negociaciones de pacificación.

Sánchez [et. Al.] (2007) retoman el pensamiento de Borreguero (2005) expresan que el terrorismo busca socavar la resistencia del adversario atacando su moral de lucha al generarle un gran estado de inseguridad a partir de distintas intimidaciones y que no tiene como objetivo vencer por las armas.

Una situación de terrorismo (...) provoca en las personas esta respuesta afectiva (...) el miedo es una vivencia subjetiva y hasta cierto punto privada, al producirse simultáneamente en varias personas en una sociedad, adquiere relevancia en la conducta social y política. (Sánchez [et. Al.], 2007, p. 293)

Por su parte, La Real Academia Española¹ define el antiterrorismo como: “1. m. Rechazo hacia las prácticas terroristas” y como “2. m. Conjunto de medidas y de acciones dirigidas a la erradicación del terrorismo”.

Si se realiza un análisis de esta descripción, se interpreta que un antiterrorista promueve acciones para eliminar los hechos terroristas. Turyn y Freedman (2007) afirman que se trata de políticas públicas y que “sólo el Estado tiene los recursos y la capacidad para diseñar e implementar medidas de prevención y reacción frente al terrorismo”. (p.135). Asimismo, los autores aclaran que una política pública antiterrorista debe ajustarse al derecho internacional de los derechos humanos para evitar el riesgo de derramarse y perjudicar a terceros que no se relacionan con sucesos terroristas.

¹ Diccionario de la Lengua Española. Edición del Tricentenario-Actualización 2019. Disponible en <https://dle.rae.es/antiterrorismo?m=form>

Tomando los aportes de Alejandro Raiter (2001) se puede definir a las representaciones sociales como las imágenes inmediatas del mundo, la imagen mental que tiene un individuo cualquiera perteneciente a cualquier comunidad lingüística, sobre algún evento, cosa, acción o proceso no mental que percibe de alguna manera. La representación constituye una creencia en la medida que esta sea conservada y no sea reemplazada por otra y es la base del significado que adquiere cada nuevo estímulo relacionado con ese evento, cosa, acción o proceso.

Según el autor, “la mente no almacena en la memoria cada cosa que percibe” (Raiter, 2001, p.1) y a partir de los cinco sentidos, los individuos reciben estímulos del exterior, con los que construye imágenes prototípicas por comparación con las imágenes mentales preexistentes. A partir de esto diferencia a la percepción de la cognición. Con la percepción se obtienen sensaciones en cambio en la cognición el sujeto de modo consciente o inconsciente construye imágenes, realiza una operación mental sobre lo que recibe y almacena el resultado de esa operación.

(...) la construcción de representaciones no depende sólo de la interacción (dentro de la mente) entre los estímulos externos y los mecanismos cognitivos salvo en un momento inicial e ideal; las imágenes ya existentes también intervienen en el proceso, condicionando la que será la imagen resultante para un estímulo particular. El papel de las creencias previas en la construcción de las nuevas representaciones es fundamental. (Raiter, 2001, p.2).

El autor afirma que las representaciones no son necesariamente un reflejo del mundo ya que los humanos les agregan elementos y pueden analizar la representación del estímulo en propiedades y componentes para sintetizarlos más tarde en otras. Cada miembro de la especie crea representaciones que luego transmite, y a la vez recibe otras de otros integrantes al comunicarse. Además, agrega que:

Las representaciones individuales devienen en sociales por medio de la comunicación entre todos los miembros de una comunidad, (...) al tiempo que las representaciones sociales devienen también en individuales por el mismo mecanismo comunicativo. (...) No todas las representaciones individuales pueden convertirse en sociales y no es difícil imaginar al

menos algún miembro de la comunidad que no comparta todas las representaciones que la comunidad tiene. (Raiter, 2001, p. 4-5.).

Raiter a su vez, establece que no es posible que existan representaciones idénticas para todos los miembros de la especie ya que no reciben los mismos estímulos porque viven en lugares distintos y el paso del tiempo además genera cambios en el entorno. Los seres humanos pueden recibir estímulos en forma indirecta mediante las imágenes que surgen de la comunicación lingüística con sus mayores que las vieron, olfatearon, tocaron o escucharon. Los seres modifican la naturaleza al construir distintas cosas generando que algunos perciban posteriormente a estos objetos previos a su existencia como naturales.

Asimismo, Aramburu Oyarbide (2004) explica que “el sujeto codifica y clasifica los datos que le llegan del exterior, reduciéndolos a categorías de las que dispone para comprender el entorno” (p.2). Considera que las codificaciones y clasificaciones realizadas, son procesos intermediarios entre la conducta y los estímulos y que estas dependen de las necesidades, expectativas, experiencias y valores del sujeto.

Este autor recupera el pensamiento de Bruner (1964) y niega que el comportamiento dependa única y mecánicamente de un estímulo objetivo externo ya que la información que llega al sujeto es transformada por medio de tres sistemas de representación: la representación enactiva, la representación icónica y la representación simbólica.

En la representación enactiva “el sujeto representa los acontecimientos, los hechos y las experiencias por medio de la acción (...) Este tipo de representación está pues muy relacionado con las sensaciones cinestésicas y propioceptivas que tiene el sujeto al realizar las acciones”. (Aramburu Oyarbide, 2004, p. 2.).

En la representación icónica se utilizan esquemas mentales y esquemas espaciales de cierta complejidad para representar el entorno. Es más evolucionada que la anterior.

Por último, en la representación simbólica, por medio de abstracciones las personas pueden hipotetizar sobre objetos jamás vistos. Utiliza distintos símbolos para representar el mundo.

Por su parte, Serge Moscovici afirma que:

La representación social es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se

integran a un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación. (Moscovici, 1979, p. 45.).

Y expresa que:

(...) la representación social se muestra como un conjunto de proposiciones, de reacciones y de evaluaciones referentes a puntos particulares, emitidos en una u otra parte, durante una encuesta o una conversación, por el 'corazón' colectivo, del cual cada uno, quiéralo o no, forma parte. Este 'corazón' es simplemente la opinión pública. Según la cultura, la clase social, o el grupo la opinión pública se organiza y constituye tantos universos de opiniones como clases, grupos y culturas existan. (Moscovici, 1979, p. 18.).

Según el autor, existen tres tipos de dimensiones en cada universo: la actitud, la información y el campo de representación o la imagen.

La información se relaciona con la organización de los conocimientos que un grupo posee con respecto a un objeto social. El 'campo de representación' remite a la idea de imagen. Es un contenido limitado y concreto de las proposiciones que hace referencia a un aspecto preciso del objeto de representación. Finalmente, la actitud, descubre la orientación global con respecto al objeto de la representación social.

Roland Barthes en su texto "Lo obvio y lo obtuso" (1995) analiza el modo en que las imágenes adquieren sentido y donde termina este último. Realiza la distinción entre el mensaje literal (imagen denotada) y el simbólico (imagen connotada) de la imagen. Además, establece que una misma lexía, mueve léxicos diferentes y que la lectura de una imagen depende de los diferentes saberes: práctico, nacional, cultural, estético, etcétera.

Para el autor:

(...) la connotación no es más que sistema, no puede definirse más que en términos de paradigma; la denotación icónica no es más que sintagma, asocia elementos sin sistema; los connotadores discontinuos están relacionados, actualizados, a través del sintagma de la denotación. (Barthes, 1995, p. 47.)

Los connotadores no llenan todo el sentido de la imagen, dado que la denotación es una condición necesaria en la lexía. Sin este último mencionado, el discurso no sería posible.

Verón (1987) propone que toda producción de sentido tiene necesariamente una materialidad y esta es un fragmento de la semiosis. Está insertada en lo social. Su teoría de los

discursos sociales reposa sobre una doble hipótesis que establece que toda producción de sentido es necesariamente social y que todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido. Para Eliseo Verón (1987) “la doble hipótesis (...) es inseparable del concepto de discurso (...) esta doble determinación puede ser puesta en evidencia a condición de colocarse en el nivel de los funcionamientos discursivos” (p.125-126.).

Los discursos son ‘porciones’ de la semiosis social y al analizarlos es posible a partir del estudio de las huellas presentes en el producto (marcas en la superficie que remitan a otros discursos), reconstruir procesos.

Las relaciones de los discursos con sus condiciones de producción, por una parte, y con sus condiciones de reconocimiento por la otra, deben poder representarse en forma sistemática; debemos tener en cuenta reglas de generación y reglas de lectura: en el primer caso hablamos de gramáticas de producción y en el segundo, de gramáticas de reconocimiento (Verón, 1987, p. 129.).

Las gramáticas de producción son operaciones de asignación de sentido y definen un campo de efectos de sentido posible mientras que las gramáticas de reconocimiento están intrínsecamente conectadas con las primeras, con sus efectos. Verón concluye que:

La posibilidad de todo análisis del sentido descansa sobre la hipótesis según el cual el sistema productivo deja huellas en los productos y que el primero puede ser (fragmentariamente) reconstruido a partir de la manipulación de los segundos. Dicho de otro modo: analizando productos, apuntamos a procesos (Verón, 1987, p.124.)

ANTECEDENTES

Tejeiro Salguero, Pelegrina del Río y Gómez Vallecillo (2009) investigaron sobre los efectos psicosociales de los videojuegos en sus jugadores. Consideran que estos efectos ya sean positivos o negativos, han sido objeto de polémicas debido a que la mayoría de los argumentos utilizados en ellos, se han basado más en opiniones y prejuicios que en los datos de investigación.

Los autores analizan los efectos negativos, tales como: adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, conductas delictivas o antisociales, el juego patológico, consumo de

sustancias y trastornos médicos. También reflexionan acerca de los efectos positivos, como el entrenamiento y la mejora de habilidades, utilidades terapéuticas y su uso didáctico.

Concluyen destacando la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los juegos de la actualidad y que no existen estudios científicos con el rigor necesario que permita determinar que estos causen o puedan causar daños inmediatos o previsibles en niños y/o jóvenes o que induzcan a conductas delictivas o que sean reprochables socialmente.

Fernández Vara (2014) indagó sobre la representación social de la mujer en los videojuegos y cómo se la suele representar con un cuerpo de proporciones exageradas y abiertamente sexualizada.

La autora considera que esto se debe a la falta de mujeres en la industria de los videojuegos y que ésta última ha tomado conciencia después de distintas controversias como la etiqueta de Twitter “#1ReasonWhy” en la que se muestra cómo se ningunea, sexualiza y se subestima a las mujeres del rubro.

Concluye su investigación afirmando que los videojuegos se consideran un mero entretenimiento, en vez de un producto sociocultural, lo que permite estas representaciones problemáticas de las mujeres. Además, considera que hay que comenzar a tomarlos en serio y que tienen que ser un medio artístico accesible tanto a ellos como a ellas.

Navarro Carrascal y Gaviria Londoño (2009) analizaron las representaciones sociales de las personas en situación de calle y vulnerabilidad. De las cien personas entrevistadas, encontraron principalmente dos tipos de representación, una compasiva y una temerosa.

Un habitante en situación de calle es considerado como un “indigente”, categoría social que hace referencia a la marginalidad por razones de pobreza o de desplazamiento forzado y al sufrimiento de dificultades físicas como experimentar hambre y frío. Esta percepción genera sentimientos de compasión como podrían serlo la tristeza y la injusticia.

Por otro lado, esos denominados “indigentes marginados” pueden generar un sentimiento de inseguridad, dando lugar a otros sentimientos como pueden ser el miedo o la vivencia de actos de violencia, más precisamente el robo.

En síntesis, la investigación del año 2009 de Navarro Carrascal y Gaviria Londoño muestra cómo se desarrolla una doble tendencia o, lo que podría llamarse una paradoja: por un lado, el sentimiento de inseguridad que genera la representación social de las personas en situación de calle

como personas sucias y desarregladas que consumen drogas todo el tiempo y que pueden constituir una amenaza y por el otro la compasión que despierta la percepción de las dificultades que implica el vivir en la calle, como el frío y hambre.

MARCO METODOLÓGICO

El diseño metodológico seleccionado es del tipo cualitativo. El método que utilizaré será el estudio de caso y la técnica de recolección de datos será el análisis de material audiovisual. Mi material de trabajo serán las distintas representaciones gráficas del juego Counter Strike: Global Offensive.

Según Sirvent y Rigal (2014), el hecho social se concibe como una estructura de significados que se construye en las situaciones de interacción social productoras de sentido. Busca una aproximación comprensiva de los hechos singulares en su contexto sociohistórico. Los resultados que se procuran son esquemas conceptuales que den cuenta del fenómeno social investigado. No se pretende que estos esquemas sean generalizables, sino que sean productivos teóricamente para interpretar el objeto de estudio.

La función de la teoría previa o de un marco teórico previo es orientar la búsqueda de evidencia empírica que dé lugar a nuevas preguntas y a nuevos conceptos que den cuenta del significado que los jugadores asignan a los hechos en el entorno cotidiano. Se pondrá énfasis en comprender y captar el significado o sentido que las personas podrían atribuirle a los personajes y escenarios del juego como intención fundamental.

Esto involucra una interacción entre el sujeto investigador y el objeto investigado que favorezca la comprensión desde dentro del fenómeno social. Asimismo, la subjetividad del investigador se constituirá en un componente de la construcción de la evidencia científica. Esto supone un acto reflexivo y una interpretación de los significados en una lógica de generación conceptual.

Las técnicas tanto de obtención de la información empírica como de su análisis requieren de cierta apertura y flexibilidad por parte del investigador para favorecer el proceso de elaboración conceptual. Privilegiaré las técnicas que permiten alcanzar la información empírica y analizarla, siendo congruente con las decisiones tomadas en las dimensiones previas.

En este sentido prefiero sumergirme en el trabajo en terreno y construir proposiciones teóricas yendo de la empiria a la teoría y de la teoría a la empiria, en un movimiento no lineal, que combine la obtención y análisis de información en forma permanente.

La unidad de análisis serán los terroristas, los antiterroristas y los mapas del videojuego Counter Strike: Global Offensive en su modo competitivo. A partir de la observación de éstos, aplicando la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón y la teoría de la retórica de la imagen de Roland Barthes, se recolectarán distintos datos que permitan llegar a una explicación de las representaciones sociales del terrorismo que se construye en el videojuego, para exponer las características que posibilitan la generación de esas representaciones y elaborar conclusiones al respecto.

Se utilizarán dos categorías de análisis: personajes y mapas, que serán analizadas a lo largo de los distintos capítulos correspondiéndose a cada uno de los objetivos específicos planteados al comienzo de la investigación. A lo largo del desarrollo se intentará responder la totalidad de los objetivos específicos, que a su vez conforman al objetivo general.

DESCRIPCIÓN DEL CORPUS

Se utilizará como corpus en esta investigación los distintos personajes y los distintos mapas o escenarios del juego Counter Strike: Global Offensive en su modo de juego “Competitivo”.

Los personajes que se usarán serán:

- Terroristas: Elite Crew, Phoenix Connexion, Separatist, Balkan y Professional.
- Antiterroristas: GIGN, FBI, SAS, IDF, ST-6, GSG-9 y SWAT.

Los mapas que se utilizarán serán:

- Caché, Dust II, Inferno, Mirage, Overpass, Train y Vertigo

TERRORISTAS

- **Elite Crew:** La Elite Crew, a veces conocida como "1337 Krew" o "Leet Krew", es una facción de terrorista. Fue la primera disponible en Counter-Strike: Global Offensive Beta.

- **Phoenix Connexion:** The Phoenix Connexion, también conocida como "The Phoenix", es la facción terrorista más antigua en Counter-Strike, haciendo su primera aparición en Beta 1.0. Fue el segundo modelo terrorista que se pudo jugar en Counter-Strike: Global Offensive Beta. La descripción del juego dice sobre este personaje que: "Habiendo establecido una reputación de matar a cualquiera que se interponga en su camino, Phoenix Connexion es uno de los grupos terroristas más temidos en Europa del Este. Formado poco después de la ruptura de la U.R.S.S.". En un primer momento, Phoenix Connexion fue nombrado Ejército Republicano Irlandés (ERI).

- **Separatist:** The Separatist o en su nombre traducido "Los separatistas" fueron presentados en la actualización del 10 de agosto de 2012.

- **Balkan:** The Balkans, en español "Los Balcanes" o "Balcanicos", fueron el tercer modelo terrorista agregado a la Beta Global Offensive. Únicamente están en esta versión del juego.

- **Professional:** En español, "Los profesionales", se agregaron en la actualización del 10 de agosto de 2012. Según la descripción del juego son ladrones de alta tecnología, bien equipados y sin agenda política o religiosa y agrega: "Respaldados por una organización desconocida pero bien financiada, los profesionales son mercenarios privados experimentados que no dudarán en derribar a cualquier oposición, por un precio".

ANTITERRORISTAS

- **GIGN:** El GIGN (Groupe D'Intervention de la Gendarmerie Nationale) francés es la cuarta clase Antiterrorista de la Saga Counter-Strike. En otras versiones del juego la describen como: "Elite de unidad francesa anti-terrorista, el GIGN, fue diseñado para ser una fuerza de respuesta rápida que con decisión podría reaccionar a cualquier ataque terrorista a gran escala. Que consiste en no más de 100 hombres, los GIGN han ganado su reputación a través de una historia de operaciones exitosas.". En la versión actual la descripción de este personaje cambia parcialmente y dice: "La unidad antiterrorista de élite francesa, GIGN, fue diseñada para ser una fuerza de respuesta rápida que pudiera reaccionar rápidamente ante cualquier incidente terrorista a gran escala".

- **FBI**: El FBI es una facción antiterrorista que aparece en Counter-Strike: Global Offensive. La unidad se basa en el Equipo de Rescate de Rehenes (En inglés Hostage Rescue Team) de la Oficina Federal de Investigaciones de Estados Unidos. El FBI se agregó a la versión Beta en la actualización del 10 de agosto de 2012.

- **SAS**: Su sigla significa “Special Air Service”, en español es conocida como “Servicio Aéreo Especial”. En juegos anteriores la describen como: “La SAS británica de renombre mundial fue fundada en la Segunda Guerra Mundial por un hombre llamado David Stirling. Su papel durante la Segunda Guerra Mundial implicó la recopilación de inteligencia detrás de las líneas enemigas y la ejecución de ataques de sabotaje y asesinatos contra objetivos clave”. En Counter-Strike: Global Offensive la descripción anterior es reemplazada por: “La SAS británica de renombre mundial fue fundada durante la Segunda Guerra Mundial por el coronel Sir Archibald David Stirling como una fuerza de comando para operar detrás de las líneas enemigas”.

- **IDF**: La Fuerza de Defensa de Israel, abreviada IDF (Israel Defense Force), es una facción antiterrorista que únicamente aparece en la versión del juego Global Offensive. Se agregaron a Counter-Strike: Global Offensive Beta en la actualización del 10 de agosto de 2012.

- **ST-6**: También conocido como U.S. Navy SEALs, es la facción contraterrorista más antigua de Counter-Strike, y hace su primera aparición en Beta 1.0. Fueron la primera facción contraterrorista disponible en Counter-Strike: Global Offensive Beta. En versiones anteriores era descrita como: “ST-6 (que luego se conocerá como DEVGRU) fue fundada en 1980 bajo el mando del teniente comandante Richard Marcinko. ST-6 se puso en alerta permanente para responder a ataques terroristas contra objetivos estadounidenses en todo el mundo”. En CSGO esta descripción es actualizada por: “SEAL Team Six (ST6) fue fundado en 1980 bajo el mando del teniente comandante Richard Marcinko. Se disolvió en 1987 y ahora se conoce como DEVGRU”.

- **GSG-9**: La sigla significa “GRENZSCHUTZGRUPPE-9”. La facción GSG-9 se agregó por primera vez en la Beta 3.0 de Counter-Strike. Fueron el tercer modelo que se hizo jugable en Counter-Strike: Global Offensive Beta. Versiones anteriores del juego la describen como: “GSG-9 nació de los trágicos eventos que llevaron a la muerte de varios atletas israelíes durante los Juegos Olímpicos de 1972 en Munich, Alemania”. En CSGO esta descripción es reemplazada por: “La fuerza de élite alemana contra el terrorismo, GSG 9, se estableció en 1973 y, según los informes, ha descargado sus armas solo cinco veces en más de 1.500 misiones”.

- **SWAT:** En inglés la sigla significa “Special Weapons And Tactics” (Armas y tácticas especiales). Es una facción que aparece en Counter-Strike: Condition Zero Deleted Scenes y Counter-Strike: Global Offensive. Su primera descripción decía: “El primer equipo de Armas y Tácticas Especiales (SWAT) fue establecido por el inspector Daryl Gates en el Departamento de Policía de Los Ángeles en 1968”. En la última versión, Global Offensive la descripción dice: “Además de la lucha contra el terrorismo, los equipos SWAT son convocados para la extracción de rehenes, la seguridad del perímetro y el control de disturbios”.

MAPAS

- **Caché:** Es un mapa de desactivación de bombas personalizado que aparece en Operation Bravo y Operation Phoenix, disponible en Counter-Strike: Global Offensive. Con la introducción de Operation Breakout, Caché se convirtió en un mapa oficial. Ahora es parte de Active Duty en Competitive and Defusal Group Delta en Deathmatch y Casual. Este mapa se modificó y se mostró al público por primera vez el 29 de septiembre de 2019 durante el torneo CSGO ESL One New York 2019. A diferencia de otros mapas en Active Duty, su creador, FMPONE, lo mantiene en su totalidad. La descripción del mapa dice: “La precisión quirúrgica y la destreza táctica son cruciales para asegurar un alijo de armas ocultas debajo de Chernobyl”.

- **Dust II:** También conocido como “Dust2” es un mapa de desactivación de bombas que aparece en la serie Counter-Strike. Es el sucesor de Dust. Uno de los mapas más populares de la serie Counter-Strike debido a su fuerte equilibrio. Dust II es un mapa icónico de la franquicia Counter-Strike. Se juega ampliamente en muchos servidores y también es una opción popular para los torneos de Counter-Strike.

- **Inferno:** Es un mapa de Desactivación de Bomba oficial. Aparece, en Counter-Strike, Counter-Strike: Condition Zero, Counter-Strike: Source, y Counter-Strike: Global Offensive. El mapa fue creado por Chris "Barney" Auty en la versión 1.1. El mapa es editado por Valve Corporation y se añaden elementos, como lámparas, el “tema” del mapa pasa a ser “pueblo” y la hora se ajusta al mediodía.

- **Mirage:** Mirage (anteriormente conocido como “Strike”) es un mapa de desactivación de bombas para Counter-Strike: Global Offensive. El mapa se agregó al juego el 6 de junio de 2013. Fue creado por “Cyberathlete Professional League”.

- **Nuke:** Es un mapa de desactivación de bombas que aparece en Counter-Strike, Counter-Strike: Source y Counter-Strike: Global Offensive. El mapa está basado en el medio de una región desértica la cual tiene grandes espacios subterráneos para experimentos científicos. Es uno de los mapas más populares de desactivación de bomba, jugado generalmente en competencias cerradas. El mapa fue reconstruido a partir de la versión Source, agregando algunos detalles. En la actualización del 9 de febrero de 2020, el mapa cambio drásticamente de diseño ya que era uno de los mapas menos populares y muchos especulaban sobre su posible eliminación.

- **Overpass:** Es un mapa de desactivación de bombas para Counter-Strike: Global Offensive, lanzado en la actualización Winter Offensive junto con el mapa Cobblestone. El mapa fue creado por Valve.

- **Train:** Es un mapa de desactivación de bombas que aparece en Counter-Strike, Counter-Strike: Source y Counter-Strike: Global Offensive. El creador original de este mapa es Christopher Mair.

- **Vertigo:** Es un mapa de desactivación de bombas que aparece en Counter-Strike y que luego se agregó a Counter-Strike: Global Offensive con la actualización del 1 de octubre de 2012. Este mapa aparece por primera vez en la versión 1.1 y fue creado por Chris Auty.

ANÁLISIS

CAPÍTULO 1: DESCRIPCIÓN DE LA VESTIMENTA

En cada partida competitiva del Counter Strike: Global Offensive (CSGO), en base al mapa seleccionado para jugar, varían los personajes que se encuentran en él y con los que jugarán los jugadores. Estos personajes tienen distintas vestimentas. En este capítulo se analizarán estas últimas tanto en terroristas como antiterroristas.

TERRORISTAS

PHOENIX CONNEXION

Su vestimenta consiste en un pantalón de camuflaje color oscuro, un chaleco a prueba de balas y lo más llamativo el pasamontaña negro (véase la imagen 1).

A partir de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón aplicando el proceso de reconocimiento se puede distinguir la similitud con los integrantes del grupo terrorista llamado “Ejército Republicano Irlandés” (Irish Republican Army) (véase la imagen 2). Además, este tipo de terrorista en su primera versión fue denominado “Irish Republican Army”, confirmando el reconocimiento.



Imagen 1: avatar del terrorista, Phoenix Connexion.

I.R.A. fue una organización paramilitar revolucionaria irlandesa que luchó contra el dominio británico por la independencia y por una república reunificada, a menudo en conjunto con el partido nacionalista irlandés Sinn Fein (partido político de izquierda), pero de forma independiente.

Según el artículo: “Irish Republican Army: Timeline” publicado por A&E Television Networks en la página web de “History.com” se afirma:

En 1969, al exigir la retirada británica de Irlanda del Norte pero diferir en tácticas, el I.R.A. se dividió en dos facciones: oficiales y provisionales. Los funcionarios buscaron la independencia a través de la paz, mientras que los provisionales utilizaron la violencia para impulsar sus esfuerzos, que resultaron en unas 1.800 muertes, incluidos más de 600 civiles. Mientras el IRA Provisional y otros grupos paramilitares emprendían una campaña cada vez más violenta y el ejército británico tomaba represalias, el período conocido como los "Problemas" sacudió la región y más allá durante casi 30 años. (History.com Editors, 2019, parr. 2)²

Según el artículo: “El Levantamiento de Pascua y la división de Irlanda” publicado en la web de Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata (FaHCE), este grupo surge a partir del Alzamiento de Pascua (Easter Rebellion) en 1916.

Mientras el ejército británico se encontraba en los campos de batalla de la Primera Guerra Mundial, en Irlanda, el lunes de Pascua del 24 de abril de 1916, las milicias nacionalistas (la Hermandad Republicana Irlandesa y los Voluntarios Irlandeses, rebautizados como Ejército Republicano Irlandés, IRA) ocuparon la Oficina Central de Correos en Dublín, considerada uno de los símbolos del poder inglés. Los sublevados crearon un gobierno provisional integrado por siete dirigentes, que anunció la creación de la República Irlandesa. (Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Universidad Nacional de La Plata, 2010, parr. 1)



Imagen 2: integrante del grupo

I.R.A.

² La traducción es propia.

Por su parte el artículo “1916 Easter Rising – Profiles” de la BBC Wars & Conflict, aporta más información sobre el conflicto sobre uno de sus referentes:

Con el estallido de la guerra, Connolly se comprometió cada vez más a fomentar una insurrección contra el dominio británico en Irlanda; gradualmente había pasado de organizador y agitador sindical a comandante militar y teórico. A mediados de enero de 1916 llegó a un acuerdo con el Consejo Militar de la Hermandad Republicana Irlandesa para cooperar en una insurrección la siguiente Pascua. Se incorporó al Consejo y, el día antes del Levantamiento, sus miembros lo designaron vicepresidente de la República de Irlanda y Comandante General de la División de Dublín del Ejército Irlandés. (BBC Wars & Conflict, 2014, parr. 3)

A su vez el artículo publicado por la BBC Wars & Conflict (2014) agrega:

James Connolly fue un socialista revolucionario, un líder sindical y un teórico político que según varios sitios web de historia y otros sitios marxistas revolucionarios, explican que el irlandés habría inspirado a Lenin a realizar la Revolución Rusa un año más tarde del Alzamiento de Pascua. (parr. 1)

Aplicando la teoría de “la retórica de la imagen” de Roland Barthes, al ver a este personaje a partir de lo que denota su imagen, simplemente se puede apreciar a un hombre adulto, con un pantalón color verde oscuro, un chaleco blanco y un pasamontaña negro o gris oscuro. A partir de la imagen connotada de ese avatar es que se reconoce a un integrante del grupo IRA y un simpatizante del socialismo o comunismo (a partir de la historia de este grupo paramilitar y de sus referentes).

ELITE CREW

Su indumentaria consta de camisas de distintos colores (amarillo, cuadrillé marrón y ocre, bordó o marrón, caqui y terracota), jeans, bandolier, portador de pistola, anteojos de sol, un pañuelo o pañoleta y lo más destacado un ‘escudo’ redondo rojo con una estrella amarilla en el centro (véase la imagen 3).



Imagen 3: avatares del grupo terrorista

Elite Crew.

Desde la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, si se aplica el proceso de reconocimiento, uno de los accesorios resulta sumamente llamativo. El pañuelo o pañoleta es más precisamente una kufiyya (también denominado ‘shemagh’ o ‘pañuelo palestino’ entre tantos otros nombres).

Esta prenda según el artículo: “La kufiyya – Símbolo de resistencia palestina” publicado en 2013 por Moro en la página web “Páginas Árabes”:

La kufiyya está identificada con la resistencia palestina a partir, prácticamente, del nacimiento de la Organización para la Liberación de Palestina (OLP). El pañuelo o cofia tradicional es blanca y negra y, desde los años 60, ha sido utilizada por los militantes de Al Fatah. Las organizaciones marxistas, incluso enemigas o simplemente discrepantes con Arafat, se protegen de las ventiscas de arena del desierto de Judea, del frío y del sol, con el fular de color rojo. (parr. 8)



Imagen 4: Yasser Arafat uno de los líderes de la OLP usando una kufiyya.

Otro accesorio que se puede reconocer en la imagen 5, es el ‘escudo’ redondo rojo con una estrella amarilla en su interior, que podría ser una adaptación de la bandera de la República Socialista de Vietnam (véase la imagen 6) o un símbolo muy similar a los símbolos comunistas tanto por los colores como por la estrella.



Imagen 5: escudo redondo rojo en el
hombro del avatar.

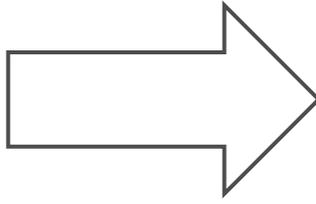


Imagen 6: bandera de Vietnam.

Desde la retórica de la imagen de Ronald Barthes, los avatares denotan hombres adultos, con camisa con una estrella bordada, jean, portador de pistola, ‘bandolier’ y con anteojos de sol. Aplicando la connotación de la imagen de estos terroristas se puede distinguir a un guerrillero revolucionario de origen palestino, vietnamita o de cultura musulmana con afinidad por el socialismo y el comunismo.

SEPARATIST

Su uniforme está constituido por una boina negra, una máscara de tela blanca, pantalones de tonalidad verde o verde oliva, camisas de distintos colores (azul, negra, gris, verde claro) con un escudo rojo con una estrella amarilla en su interior y botas negras (véase la imagen 7).



Imagen 7: Avatares de los terroristas
Separatist.

Desde la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón aplicando el proceso de reconocimiento lo más destacado es la máscara blanca y la boina negra.

A partir de estos se puede reconocer el parecido de los avatares con el grupo Euskadi Ta Askatasuna (que traducido al español sería “País Vasco y Libertad”) (véase la imagen 8).

Según el artículo: “7 momentos para entender qué fue ETA, el grupo armado que quiso separar al País Vasco de España y Francia” publicado en 2018 por Olmo en BBC News:

La organización surgió en la época final del régimen del general Francisco Franco, con una ideología nacionalista, socialista y revolucionaria. (parr. 3)

Además, agrega:

Según los datos de la Fundación de Víctimas del Terrorismo, ETA mató a 856 personas e hirió a centenares más. Su desprecio por los derechos humanos la llevó a ser considerada un ‘grupo terrorista’ por las autoridades españolas, europeas y estadounidenses, así como por Naciones Unidas. (Olmo, 2014, parr. 4)

El artículo: “La historia de la banda terrorista ETA: Cronología interactiva” publicado por la CNN en Español en 2017, asegura que esta organización:

(...) busca la independencia de España y Francia de lo que el nacionalismo vasco denomina Euskal Herria (conformado por las tres provincias del País Vasco, Álava, Vizcaya y Guipúzcoa, además de Navarra y otras tres provincias en el sur de Francia) y la construcción de un Estado socialista. (CNN Español, 2017, parr. 1)



Imagen 8: Integrantes del grupo E.T.A.



Imagen 9: escudo rojo en el hombro del avatar.

Incluso, se puede reconocer en su camisa un escudo rojo con una estrella amarilla (véase la imagen 9) haciendo referencia a la simbología comunista por el color rojo y el uso de la estrella, además que es muy similar a la bandera de la República Socialista de Vietnam.

A partir de la retórica de la imagen de Barthes, la imagen de los terroristas denota hombres adultos, con camisas con un escudo rojo y una estrella, pantalones, botas y su cara cubierta por una máscara blanca y una boina negra. En cuanto a su imagen connotada se identifican a integrantes del grupo ETA, que son guerrilleros, revolucionarios y simpatizantes por el comunismo o el socialismo.

BALKAN

Su vestimenta está compuesta por una chaqueta de cuero de abrigo, distintos gorros o un casco, barba, guantes negros, botas de cuero y pantalones de distintos tonos de la gama del marrón (véase la imagen 10).



Imagen 10: avatares del terrorista Balkan.

Aplicando la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, con respecto al proceso de reconocimiento se destaca el casco. Ese casco lo utilizaban los soviéticos que iban en tanque durante la Segunda Guerra Mundial (véase la imagen 11).



Imagen 11: Equipo de soldados soviéticos que manejaba el tanque con su casco distintivo.

Con respecto a la teoría de Roland Barthes de la retórica de la imagen, con respecto al sentido denotado de la imagen podemos apreciar a hombres adultos, con camperas de abrigo, botas de cuero, gorros o casco, guantes negros y barba. Desde el sentido connotado las camperas de abrigo sugieren que son de una zona muy fría y el gorro soviético nos sugiere que son soldados soviéticos de la ex Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas y que por lo tanto simpatizan con el comunismo ruso o el socialismo.

PROFESSIONAL

Estos terroristas utilizan pantalón de vestir de tonos negros o grisáceos, camisa blanca, corbata, chaleco, un morral o bolso negro, mocasines, guantes de cuero negro y anteojos de sol (véase la imagen 12)



Imagen 12: Avatares de los terroristas Professional

Aplicando la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, el proceso de reconocimiento a partir del conjunto de su vestimenta se podrían identificar su similitud con los agentes del servicio secreto estadounidense (véase con la imagen 13).



Imagen 13: Guardaespaldas del servicio secreto de Estados Unidos

Si a esa indumentaria, le sumamos el bolso colgado, nos permite reconocer a los ladrones profesionales de bancos que se pueden ver en las producciones audiovisuales como podría ser “Reservoir Dogs” (Tarantino, 1992) (véase la imagen 14).

Desde la teoría de la retórica de la imagen de Roland Barthes, el sentido de la imagen denotada es hombres adultos, con pantalón de vestir, mocasines, chaleco, camisa, corbata, guantes, un bolso negro colgado y anteojos negros. El sentido de la imagen connotada es de un grupo profesional de ladrones de banco o que realizan golpes similares, adinerados y entrenados.



Imagen 14: Los personajes principales de la película “Reservoir Dogs” (1992).

ANTITERRORISTAS

GIGN

Su vestimenta consiste en un uniforme azul o negro de kevlar, chaleco a prueba de balas, fundas de pistola, casco militar de kevlar con un visor de plástico de protección, botas, guantes y un escudo redondo a la altura del hombro (véase la imagen 15).



Imagen 15: Avatares de los antiterroristas GIGN.

Aplicando la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, el proceso de reconocimiento, lo más destacado a identificar es el escudo redondo que llevan bordado (véase la imagen 16). Ese escudo es del grupo de elite francés, “Groupe d’Intervention de la Gendarmerie Nationale” (en español, “Grupo de Intervención de la Gendarmería Nacional”) (véase la imagen 17).



Imagen 16: Escudo del GIGN en el avatar antiterrorista.

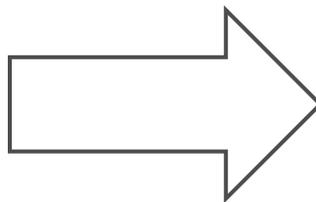


Imagen 17: Escudo oficial del GIGN.

A partir del artículo “El GIGN, las fuerzas especiales de la Policía francesa” publicado en El Correo en 2015, se conoce que este grupo surge tras la masacre de los Juegos Olímpicos de Múnich de 1972. A su vez, el artículo: “La masacre de Munich: un pasado que siempre regresa”

publicado en 2012 en El Gráfico” asegura que ese suceso fue denominado “Masacre de Múnich” y que consistió en el "asesinato de once israelíes (siete atletas y cuatro entrenadores) por parte del grupo terrorista palestino Septiembre Negro durante los Juegos Olímpicos” (parr. 2).

Otro aspecto a reconocer en la indumentaria de estos avatares es el parecido (prácticamente idéntico) que tiene con el uniforme que utiliza el GIGN francés (véase la imagen 18).



Imagen 18: agentes del GIGN en acción.

Desde la teoría de Roland Barthes de la retórica de la imagen a partir del sentido de la imagen denotada se puede apreciar hombres adultos, uniformados, con chaleco a prueba de balas y con un casco antidisturbios. El sentido connotado de esta imagen es soldados franceses de elite, con basta formación, con buenos equipamientos y con gran experiencia combatiendo terroristas.

FBI

Su indumentaria consiste en una campera rompevientos azul con la sigla “FBI” en su manga, jeans azules, auriculares de protección auditiva, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos y con la sigla “FBI” en su pecho, calzado de seguridad y algunos utilizan gorras, anteojos o pasamontaña (véase la imagen 19)



Imagen 19: Avatares de los

antiterroristas.

Según la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, aplicando el proceso de reconocimiento, lo más destacado a identificar es la sigla “FBI”. Esta sigla significa “Federal Bureau of Investigation” (en español, “Oficina Federal de Investigaciones”) (véase la imagen 20).



Imagen 20: agentes del FBI.

Según el artículo: “A Brief History - The Nation Calls, 1908-1923” publicado por la página web oficial del FBI, se da a conocer que es un organismo estadounidense que surge el 26 de julio de 1908 para combatir al aumento del crimen, a la corrupción, a los anarquistas, a los marxistas y a las nuevas mafias que se formaban en ese país. Desde su origen hasta la actualidad esta agencia se encarga de realizar investigaciones para el Departamento de Justicia de Estados Unidos.

Desde la teoría de la retórica de la imagen de Roland Barthes, el sentido denotado de las imágenes de los antiterroristas es el de hombres adultos, con camperas rompevientos del FBI, con protección en sus oídos, jeans, guantes negros, gorras o anteojos y calzado de seguridad. El sentido connotado es de agentes profesionales, altamente entrenados para combatir el crimen, con el equipamiento necesario.

SAS

La vestimenta de este antiterrorista consiste en una máscara de gas, uniforme azul, botas negras, rodilleras, chaleco a prueba de balas equipado con herramientas, un Handy, guantes negros y una bandera en su manga izquierda a la altura del hombro casi (véase la imagen 21).



Imagen 21: avatares del antiterrorista

SAS.

Aplicando la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, utilizando el proceso de reconocimiento se puede apreciar una bandera en el brazo del avatar del antiterrorista (véase la imagen 22). Esta bandera es la de Gran Bretaña, lo que indica que este personaje es de esa nacionalidad y/o que responde a ese país. Si a esto le sumamos la identificación de la máscara de gas, se reconoce al Servicio Aéreo Especial (véase la imagen 23).

En base al artículo: “Servicio Aéreo Especial (SAS): el origen de los comandos que luchan contra el terrorismo en Londres” publicado en 2017 por Villatoro en ABC, el SAS surge en 1942 con el objetivo de enfrentar a los campamentos nazis en el norte África. Esta fuerza destruyó casi treinta aviones alemanes tras atravesar 65 kilómetros de desierto.

Imagen 23: agente del SAS en acción.



Imagen 22: Bandera de Gran Bretaña en el brazo del antiterrorista.

A su vez según el artículo: “El SAS, un ejército secreto” publicado por Mendo en 1980 en El País, “todos sus miembros son tiradores de primera, expertos en armas y explosivos y electrónica, hablan por lo menos un idioma, además del inglés, y están entrenados en la lucha antiterrorista” (parr. 3). El autor agrega además que “su adiestramiento físico es exhaustivo y todos sus miembros son especialistas en artes marciales” (parr. 4).

Desde la retórica de la imagen de Roland Barthes, el sentido denotado es hombres adultos, uniformados, con máscaras de gas, chaleco a prueba de balas, botas, rodilleras y guantes negros. El sentido connotado es de soldados de elite británicos, con gran preparación y formación, vasta experiencia en combate y armas y con mucho conocimiento de la lucha contra el terrorismo.

Su uniforme verde oliva consiste en botas militares, pantalones con rodilleras, portador de pistola, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos, guantes, un pasamontaña y según el avatar casco y gafas o una ‘boina’ militar (véase la imagen 24).



Imagen 24: Avatares de los antiterroristas IDF.

A partir de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, aplicando el proceso de reconocimiento, la ‘boina’ militar es más precisamente un “Mitznefet”, el distintivo casco de las Israel Defense Forces (IDF) (véase la imagen 25), que español se traduce como: “Fuerzas de Defensa de Israel”.

Según el artículo “Misión y doctrina” publicado en la web página oficial de las Fuerzas de Defensa de Israel:

Las Fuerzas de Defensa de Israel son el ejército de Israel. Las FDI están subordinadas al estado. El objetivo de las FDI es proteger la existencia del Estado de Israel y su independencia y frustrar todos los esfuerzos del enemigo de quebrantar la vida normal en Israel. Los soldados de las FDI están obligados a luchar, a dedicar toda su fuerza e incluso sacrificar sus vidas con el objetivo de proteger el Estado de Israel, sus ciudadanos y sus residentes. (parr. 3)

A su vez establecen que su misión es “Defender la existencia, integridad territorial y soberanía del Estado de Israel. Proteger a los habitantes de Israel y combatir contra todas las formas de terrorismo que amenazan la vida diaria”. (parr.1)

En otro artículo, publicado en la página web oficial de las Fuerzas de Defensa de Israel, denominado “Doctrina principal”, figura como uno de los puntos destacados la lucha contra el terrorismo. Esta fuerza además destaca su participación en distintas operaciones militares. La gran mayoría de estas se dan contra países limítrofes o árabes en Medio Oriente y contra la organización “Hezbollah” (organización islámica musulmana chií libanesa) que Israel y otros países como Estados Unidos la consideran terrorista.



Imagen 25: Soldado de las FDI usando el Mitznefet.

Aplicando la teoría de la retórica de la imagen de Ronald Barthes, el sentido de la imagen denotada, son hombres adultos, con pasamontañas, casco con gafas o boina, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos, pantalones con rodilleras y botas. La imagen connotada transmite el sentido de fuerza militar entrenada y de elite, con gran profesionalismo, con mucho conocimiento combatiendo al terrorismo y con el equipo táctico necesario para el combate armado.

ST-6

Su vestimenta consiste en un uniforme camuflado color arena, con chaleco a prueba de balas, rodilleras, calzado táctico, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos, una bandera en su hombro, guantes, un pasamontaña, un portador de pistola, una mochila, gafas de seguridad, protección auditiva y un casco con una cámara (véase la imagen 26).



Imagen 26: avatar de antiterrorista ST-6.

A partir de la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, aplicando el proceso de reconocimiento se distingue principalmente la bandera de Estados Unidos en su hombro (véase la imagen 27) y por el casco utilizado con la cámara (véase la imagen 28), a la fuerza militar “Seal Team 6”.

Según el artículo: “SEAL Team 6: A Secret History of Quiet Killings and Blurred Lines” publicado por Mazetti [et. Al.] en 2015 en The New York Times:

Seal Team 6 surge décadas después de la fallida misión en 1980 para rescatar a 53 rehenes estadounidenses capturados en la toma de posesión de la Embajada de Estados Unidos en Teherán. La mala planificación y el mal tiempo obligaron a los comandantes a abortar la

misión, y ocho militares murieron cuando dos aviones chocaron sobre el desierto iraní. (parr. 1)³

El autor agrega que luego de ese suceso:

(..) la Marina (...) (optó por) construir una unidad SEAL que pudiera responder rápidamente a las crisis terroristas. El nombre en sí fue un intento de desinformación de la Guerra Fría: solo existían dos equipos SEAL en ese momento, pero el comandante Marcinko llamó a la unidad Equipo SEAL 6 con la esperanza de que los analistas soviéticos sobrestimaran el tamaño de la fuerza. (Mazetti [et. al.], 2015, parr. 2)⁴



Imagen 27: bandera de EE. UU. en el hombro del avatar.



Imagen 28: soldados de la fuerza SEAL Team 6 utilizando su casco distintivo.

A su vez el artículo: “La historia secreta del comando SEAL que mató a Osama Bin Laden” publicada en Infobae en 2015 afirma que “El Grupo de Desarrollo de Guerra Naval Especial de los Estados Unidos, más conocido como SEAL Team 6, es una las dos unidades especiales y contraterroristas de primer nivel del Mando de Operaciones Especiales de los Estados Unidos”. (parr. 1).

Además, detalla que: “El 1 de mayo de 2011 llevó a cabo la operación que resultó en la muerte del líder de Al Qaeda, Osama bin Laden, en su propiedad ubicada en el suburbio de Abbottabad, Pakistán” (parr. 1). Osama bin Laden era considerado uno de los mayores terroristas y el responsable del atentado a las Torres Gemelas en Estados Unidos.

³ La traducción es propia.

⁴ La traducción es propia.

Por último, se destaca que: “la misión del grupo es la de conducir operaciones de contraterrorismo e inteligencia para el Comando de Operaciones Especiales de los Estados Unidos, probar, evaluar y desarrollar tecnología marítima, aérea y terrestre” (parr. 18).

Aplicando la teoría de Roland Barthes de la retórica de la imagen, el sentido denotado es el de hombres adultos, con pantalón con rodilleras, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos, guantes, una mochila, pasamontañas, gafas de protección, protección auditiva y un casco con una cámara. El sentido connotado es una fuerza militar altamente entrenada para combatir al terrorismo que está perfectamente equipada con lo necesario para el combate y con tecnología de último nivel.

GSG-9

Su indumentaria consiste en un pantalón azul con una funda de pistola, un chaleco a prueba de balas negro con la palabra “POLIZEI” en su pecho, guantes negros, una bandera y un escudo en su hombro, calzado negro y un casco con un visor de plástico y protección para los oídos (véase la imagen 29).



Imagen 29: avatar del antiterrorista GSG-9

Aplicando el proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, lo primero que se puede distinguir es la bandera de Alemania y el escudo de la unidad de élite antiterrorista alemana “Grenzschutzgruppe 9”, también conocida como “GSG 9” (véase la imagen 30).

El artículo: “El GSG 9: el grupo antiterrorista alemán en el que se inspiró el GEO español” publicado en ABC España en el año 2014 explica la fuerza antiterrorista alemana GSG-9, nació tras la Masacre de Múnich de 1972, suceso que tuvo lugar durante los JJOO celebrados en ese país.

“El 4 de septiembre, cuando los atletas israelíes volvían a la villa olímpica tras una noche de ocio por la ciudad, fueron secuestrados por ocho miembros del grupo terrorista palestino Septiembre Negro” (parr. 4) explica la publicación de ABC España.

Además, agrega que:

El resultado de una nefasta operación de negociación se saldó con los once miembros del equipo olímpico israelí muertos. Esta situación puso en evidencia la inadecuada gestión de la policía tradicional en estas situaciones arriesgadas e imprevisibles con altas cotas de tensión. Se necesitaba crear un grupo especializado en este tipo de acciones terroristas con medios y entrenamiento mucho más especializado. Así nació el GSG9. (parr. 5)



Imagen 30: La bandera alemana y el escudo de la fuerza GSG-9



Imagen 31: soldado de la fuerza GSG9

Continuando con el proceso de reconocimiento, se distingue el casco que más precisamente es un casco AM-95, casco que utiliza la fuerza GSG9 (véase la imagen 31). Además, se reconoce en el casco el patrón del camuflaje; ese diseño se llama “Flecktarn”, es de origen alemán y fue utilizado en distintos conflictos bélicos como en la Guerra de Irak o en la Guerra de Afganistán.

A partir de la teoría de Roland Barthes de la retórica de la imagen, el sentido denotado es el de un hombre adulto, con uniforme azul, chaleco a prueba de balas, calzado negro, portador de pistola, guantes, y un casco con protección auditiva y un visor. El sentido connotado es de un profesional alemán altamente calificado y preparado para luchar contra el terrorismo, con gran experiencia en esto último y con el equipo necesario para llevar a cabo sus acciones.

Su vestimenta consiste en un uniforme negro, con botas, rodilleras, portador de pistola, un casco negro que en su frente dice “POLICE”, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos con herramientas, en su hombro un escudo y la frase “POLICE” y guantes negros (véase la imagen 32).



Imagen 32:
avatares de los
antiterroristas
SWAT.



Imagen 33: agentes de la fuerza SWAT
con su vehículo de operaciones.

A partir de la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, aplicando el proceso de reconocimiento al ver el conjunto del uniforme se puede identificar a las unidades especiales de elite de la policía de Estados Unidos, más conocidos como por sigla en inglés SWAT (“Special Weapons And Tactics” lo que se traduce al español como “Armas y Tácticas Especiales”) (véase la imagen 33).

Según el artículo: “Origins of SWAT” publicado en 2003 por Ramirez en POLICE Magazine:

(...) un equipo SWAT es una unidad designada de agentes del orden que están específicamente capacitados y equipados para trabajar como un equipo coordinado para responder a incidentes críticos, que incluyen, entre otros, toma de rehenes, sospechosos en barricadas, francotiradores, actos terroristas y otros incidentes de alto riesgo. Como una cuestión de política de la agencia, una unidad de este tipo se puede utilizar para cumplir órdenes de alto riesgo, tanto de búsqueda como de arresto, cuando cuestiones de seguridad pública y de los agentes obligan a utilizar dicha unidad. (parr. 10)⁵

⁵ La traducción es propia.

También agrega que:

Los equipos SWAT han sido parte de las capacidades de las agencias policiales desde 1967 cuando el Departamento de Policía de Los Ángeles organizó su unidad especial de armas y tácticas para responder a incidentes críticos. Desde entonces, el número de equipos SWAT ha aumentado dramáticamente en todo el país. Solo California tiene ahora más de 180 equipos tácticos policiales. (parr. 1)⁶

Continuando con el proceso de reconocimiento, se puede identificar la palabra “POLICE” que significa “policía” en inglés (véase la imagen 34).

Desde la retórica de la imagen de Roland Barthes, el sentido denotado es de hombres estadounidenses adultos, con uniforme negro, rodilleras, portador de pistola, botas, chaleco a prueba de balas con distintos bolsillos, un casco y guantes negros. El sentido connotado es el de un grupo de elite con muchísima formación para resolver incidentes críticos como los actos terroristas o las tomas de rehenes y que cuentan con el equipo necesario para resolver los distintos problemas.



Imagen 34: La palabra 'police' en el casco y hombro del avatar

CAPÍTULO 2: IDENTIFICACIÓN DE LAS NACIONALIDADES

Los avatares de los distintos terroristas y antiterroristas tienen diferentes nacionalidades. En este capítulo se identificarán las distintas nacionalidades de los personajes y se calculará cuáles son las que más se repiten en cada bando y si pudiera existir algún patrón particular en estas.

TERRORISTAS

⁶ La traducción es propia

PHOENIX CONNEXION

Retomando la descripción oficial del juego que reza: “(...) Phoenix Connexion es uno de los grupos terroristas más temidos en Europa del Este. Formado poco después de la desintegración de la URSS”, se podría suponer que son soviéticos y que su nacionalidad podría ser de cualquiera de los países que integro la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, como Rusia, por ejemplo.

A partir del reconocimiento de la vestimenta realizado en el capítulo 1 a partir de la teoría de Eliseo Verón, se identificó que este personaje remite a la organización terrorista I.R.A. (Irish Republican Army). Además, en versiones anteriores de este juego, este grupo terrorista se llamaba “Irish Republican Army” pero para evitar polémicas decidieron cambiarle su nombre al actual. Esto último podría confirmar la identificación a partir del proceso de reconocimiento de Verón. Por lo tanto, estos terroristas podrían ser nacionalidad irlandesa, de donde es originario el grupo I.R.A.

En definitiva, este personaje sería europeo y de nacionalidad irlandesa o soviético.

ELITE CREW

Retomando la descripción oficial de versiones anteriores del videojuego, a este grupo terrorista se lo describe como “Fundamentalistas de Oriente Medio basados en la dominación mundial y otras malas acciones”.

A partir de esta descripción que afirma que este grupo pertenece a Oriente Medio hay que identificar a los países que forman parte de esa región. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FOA), “La región de Oriente Medio se ha agrupado en cuatro subregiones, en función de la homogeneidad geográfica y climática”.

Estas subregiones y los países que las comprenden son: Península árabe (Bahrén, Kuwait, Omán, Qatar, Arabia Saudita, Emiratos Árabes Unidos, Yemen), Cáucaso (Armenia, Azerbaiyán, Georgia), República Islámica de Irán y Cercano Oriente (Irak, Israel, Jordania, Líbano, Palestina,

República Árabe Siria, Turquía). Una vez reconocidos los países que comprenden esa región geográfica, es posible asociar la nacionalidad de este grupo con alguno de esos 18 países.

Retomando la identificación de la vestimenta en el capítulo anterior a partir de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, el principal objeto a destacar es la kufiyya, una prenda originaria de Palestina y que según un artículo de Infobae: “...es un pañuelo tradicional de Oriente Medio y usado principalmente en Jordania, los Territorios Palestinos, Irak, Líbano, el sureste de Turquía, la Península Arábiga e incluso en Israel”. El uso de esta prenda podría acortar los países de origen del grupo a los mencionados por el artículo, dado que en ellos es donde se utiliza principalmente la kufiyya y todos forman parte de la zona geográfica mencionada en la descripción del personaje.

Otro aspecto a destacar con el proceso de reconocimiento es el parche redondo rojo con una estrella en su interior que bien podría una adaptación de la bandera de Vietnam, lo que podría sugerir que ese es su país de origen.

SEPARATIST

Este grupo terrorista carece de una descripción oficial que permita aportar información sobre su posible nacionalidad es por esto que para identificarla se utilizará la información recolectada en el capítulo 1.

A partir del proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, se identificó a este grupo terrorista como la organización terrorista nacionalista vasca “Euskadi Ta Askatasuna” (E.T.A.) a partir de su vestimenta.

Esta organización tuvo como objetivo la construcción de un Estado socialista en Euskal Herria, región que se encuentra situada a ambos lados de los Pirineos, que comprende territorios de España y Francia. Esto podría sugerir que este grupo terrorista es de origen francés o español.

BALKAN

Esta facción terrorista del juego no dispone de una descripción oficial que pueda aportar información adicional para conocer su posible nacionalidad.

Retomando la información recolectada en el capítulo 1 a partir de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, implementando el proceso de reconocimiento se identificó que algunos avatares de este grupo utilizan un casco idéntico al que usaban los soldados soviéticos que iban en los tanques durante la Segunda Guerra Mundial. Esto podría indicar que este grupo pertenece a la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (U.R.S.S.).

El artículo: “¿Cómo se creó la URSS y qué impacto tuvo en el mundo?” publicado en 2019 en TeleSUR establece que: “La Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (U.R.S.S.) nació el 30 de diciembre de 1922, formadas después de la Revolución de Octubre de 1917”. (par. 1)

A su vez agrega que: La U.R.S.S., conocida también como Unión Soviética, estaba conformada por cuatro repúblicas socialistas: Rusia, Transcaucasia, Ucrania y Bielorrusia. Estos países aprobaron el Tratado de Creación y la Declaración de la Creación, que fue firmado por los líderes Mijaíl Kalinin, Mikha Tskhakaya, Mijaíl Frunze y Grigory Petrovsky, y Aleksandr Chervyakov el 30 de diciembre de 1922. (parr. 2)

En la actualidad, los países que formaron parte de la URSS son: Bielorrusia, Estonia, Letonia, Lituania, Moldavia, Ucrania, Kirguistán, Uzbekistán, Tayikistán, Turkmenistán, Rusia, Kazajistán, Georgia, Armenia y Azerbaiyán.

El grupo Balkan podría pertenecer a cualquiera de estos países. Si se tiene en cuenta su vestimenta tan abrigada podría pensarse que habita en una zona donde las temperaturas son muy bajas y hay nieve y que podría ser cercana al polo, lo que sugiere que este grupo sería ruso.

Si se aplica el proceso de reconocimiento al nombre del conjunto terrorista “Balkan” se traduciría al español como “Balcánico” es decir “que pertenece a la zona de los Balcanes”. Esto podría hacernos pensar que esta facción terrorista pertenece a algún país que forme parte de la Península de los Balcanes. Los países que forman parte de esta región son: Albania, Bosnia y Herzegovina, Bulgaria, Croacia, Eslovenia, Grecia, Macedonia del Norte, Montenegro, Rumania, Serbia y Turquía por lo que podría pertenecer a cualquiera de estos. Si a este reconocimiento a partir del nombre Balkan se lo cruza con el reconocimiento del casco soviético, se podría

identificar y asociar la nacionalidad de este grupo en algún país que haya tenido un estado soviético en el pasado y que haya sido un país satélite de la Unión Soviética.

Según el artículo: “The Cold War origins, 1941-1948” publicado en la BBC: “Stalin temía que Europa del Este pudiera ser la puerta de entrada a un ataque de Occidente contra la Unión Soviética” (parr. 1)⁷. A partir de eso aumentó la influencia de la URSS en esa zona y varios países de esa región optaron por adoptar un Estado comunista. Los países que adoptaron esta forma de gobierno fueron: Albania, Bulgaria, Alemania del Este, Rumania, Polonia, Hungría, Checoslovaquia (Eslovaquia y la República Checa) y Yugoslavia (actualmente: Bosnia y Herzegovina, Croacia, Eslovenia, Macedonia del Norte, Montenegro y Serbia).

En base a esta información este grupo podría pertenecer a la nación de Albania, Bosnia y Herzegovina, Croacia, Serbia, Bulgaria, Macedonia o Montenegro. En conclusión, esta facción podría tener su origen cualquiera de los países anteriormente mencionados o en Rusia (ex Unión Soviética).

PROFESSIONAL

La descripción oficial del juego sobre este grupo terrorista es: “Los Profesionales son ladrones de alta tecnología, bien equipados, sin agenda política o religiosa. ‘Respaldados por una organización desconocida pero bien financiada, los profesionales son mercenarios privados experimentados que no dudarán en matar a tiros a cualquier oposición, por un precio’”.

A partir de esta información no se puede dilucidar una nacionalidad en particular.

ANTITERRORISTAS

GIGN

⁷ La traducción es propia.

Teniendo en cuenta la descripción oficial del juego que reza: “La unidad antiterrorista de élite francesa, GIGN, fue diseñada para ser una fuerza de respuesta rápida que pudiera reaccionar rápidamente ante cualquier incidente terrorista a gran escala.”, se entiende claramente que son de nacionalidad francesa.

Si se contempla además la información obtenida en el capítulo 1 a partir de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón aplicando el proceso de reconocimiento, se identifica esta facción antiterrorista como “Groupe d’Intervention de la Gendarmerie Nationale” (lo que coincide con la abreviatura del nombre de la facción, si le aplicamos la misma teoría y proceso) la unidad antiterrorista de Francia, lo que confirma la nacionalidad de la descripción oficial.

En conclusión, esta facción sería europea y más precisamente francesa.

FBI

La descripción oficial de esta facción reza: “Además de responder a los ataques terroristas, la Oficina Federal de Investigaciones (FBI) de los Estados Unidos responde al robo de bancos, el espionaje y la guerra cibernética”.

A partir de esta, se comprende que este grupo antiterrorista es de nacionalidad estadounidense. Si a esta información se le suma la desarrollada en el capítulo 1, a partir de la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, aplicando el proceso de reconocimiento, se determina a este grupo antiterrorista como “Federal Bureau of Investigation” (lo que coincide con la abreviatura del nombre de la facción, si aplicamos a esta la misma teoría y proceso), la agencia de investigación criminal de Estados Unidos, confirmando así, la nacionalidad expresada en la descripción del juego.

Por lo tanto, se confirma que la nacionalidad de este grupo tiene su origen en Estados Unidos.

SAS

La descripción oficial del juego sobre esta facción antiterrorista es: “La SAS británica de renombre mundial fue fundada durante la Segunda Guerra Mundial por el coronel Sir Archibald David Stirling como una fuerza de comando para operar detrás de las líneas enemigas”.

A partir de la descripción se entiende que este grupo es británico. Retomando la información recolectada en el capítulo 1, a partir de la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, aplicando el proceso de reconocimiento, se identifica a estos antiterroristas como “The Special Air Service” (en español: “Servicio Aéreo Especial”), la unidad de fuerzas especiales del ejército británico. Por lo tanto, se corrobora que pertenecen a Gran Bretaña.

Además, si se aplicase la teoría de los discursos sociales al nombre de esta facción también se reconoce al ejército de fuerzas especiales del ejército británico.

IDF

Este grupo antiterrorista no dispone de una descripción oficial en el juego que permita ampliar la información. Por lo tanto, a partir de la indagación realizada en el capítulo 1 con el proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, se identifica a este grupo como “Israel Defense Forces” (traducido al español como: “Fuerzas de Defensa de Israel”), las fuerzas armadas israelíes.

Es por esto que esta facción antiterrorista es considerada de nacionalidad israelí. Si al nombre de este grupo se le aplica el proceso de reconocimiento, se identifica la abreviatura de las Israel Defense Forces, lo que confirma la nacionalidad.

ST-6

Esta facción antiterrorista es descrita en el juego como: “SEAL Team Six (ST6) fue fundado en 1980 bajo el mando del teniente comandante Richard Marcinko. Se disolvió en 1987 y ahora se conoce como DEVGRU”. Teniendo en cuenta la información proporcionada por el Counter Strike, no es posible identificar una nacionalidad particular.

Si a la descripción se le aplica el proceso de reconocimiento de Eliseo Verón de su teoría de los discursos sociales, lo primero a identificar es “DEVGRU” que refiere a “Naval Special Warfare Development Group” que traducido al español sería: “Grupo de Desarrollo de Guerra Especial Naval” (esta abreviatura surge del final del nombre “DEvelopment GRoUp”) una de las fuerzas especiales de Estados Unidos. Teniendo en cuenta esto último se puede reconocer que estos antiterroristas son estadounidenses.

Retomando la información recopilada en el capítulo 1 a partir de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, al aplicar el proceso de reconocimiento, se identificó a este grupo como SEAL Team 6, la fuerza estadounidense que en la actualidad actualizó su nombre se la abrevia como “DEVGRU” (como se pudo reconocer en la descripción oficial). De hecho, si se le aplica el proceso de reconocimiento al nombre del equipo, se distingue que es la abreviatura de “SEAL Team Six”, lo que confirma lo detallado anteriormente.

En conclusión, esta facción antiterrorista pertenece a Estados Unidos.

GSG-9

La descripción oficial del juego expresa: “La fuerza de élite alemana contra el terrorismo, GSG 9, se estableció en 1973 y, según los informes, ha descargado sus armas solo cinco veces en más de 1.500 misiones”.

Según esto, se puede asumir que este grupo antiterrorista es alemán.

Recuperando la información obtenida en el capítulo 1 a partir de la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, al aplicar el proceso de reconocimiento se pudo identificar en esta facción a la unidad de operaciones especiales contraterrorista alemana “Grenzschutzgruppe 9”, lo que confirma que son de nacionalidad alemana.

Además, si se le aplica la teoría de Eliseo Verón al nombre de estos antiterroristas, se identifica que es la abreviatura de “Grenzschutzgruppe 9”, lo que ratifica lo visto previamente.

SWAT

El Counter Strike describe a este grupo antiterrorista como: “Además de la lucha contra el terrorismo, los equipos SWAT son llamados para la extracción de rehenes, la seguridad del perímetro y el control de disturbios”. Según esta información no es posible atribuirle alguna nacionalidad particular.

Si se le aplica el proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, se identifica la sigla SWAT que refiere a “Special Weapons And Tactics” (traducido al español sería “Armas Especiales y Tácticas), la unidad de policías de élite de Estados Unidos. Lo mismo sucede si se le aplica este proceso al nombre de la facción “SWAT”. Esto sugiere que estos antiterroristas son estadounidenses.

Si se retoma lo analizado en el capítulo 1 a partir de la teoría de Eliseo Verón, se identificó a este grupo con Special Weapons And Tactics, lo que coincide con lo detallado previamente.

En conclusión, este grupo pertenece a Estados Unidos.

CAPÍTULO 3: DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS

En este capítulo se analizarán los diferentes aspectos de los distintos mapas en los que se desarrollan las acciones del juego. Se examinarán símbolos, carteles, aspectos arquitectónicos y todo aquello que permita aportar información sobre el mapa en cuestión.

CACHE

La descripción oficial del juego sobre este mapa reza: “La precisión quirúrgica y la destreza táctica son cruciales para asegurar un alijo de armas ocultas debajo de Chernobyl.” A partir de esto se puede localizar a este escenario en Ucrania.

Lo más destacado de este mapa son los símbolos, carteles, imágenes, y mensajes (entre otros) que se encuentran distribuidos allí. A todo esto, previamente mencionado, con el objetivo

de ampliar la información, se le aplicará la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, el proceso de reconocimiento y la teoría de la retórica de la imagen de Roland Barthes.

El primer símbolo a analizar se encuentra en *site* de A del mapa (véase la imagen 35). A simple vista se ve un emblema de chapa rojo con ciertos desgastes y que debajo suyo hay una leyenda en un idioma extraño.



Imagen 35:
site de A

A partir del proceso de reconocimiento se identifica que es el símbolo que representa al comunismo y que la leyenda debajo está en ucraniano y dice “SU ADMINISTRACIÓN OCCIDENTAL” (“ЮГО ЗАПАДНОЕ УПРАВЛЕНИЕ”). Esa misma frase se encuentra en el galpón que utilizan los antiterroristas como base (véase la imagen 36)



Imagen 37: símbolo comunista de chapa en la pared del *site* de B.

El segundo símbolo que resulta altamente llamativo e imponente se encuentra en el *site* de B (véase la imagen 37). Se puede apreciar en una pared de varios metros de alto, un gran emblema de chapa color bronce o rojizo.

Aplicando la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales se puede reconocer que pertenece a la simbología comunista; hay una estrella, la hoz y el martillo, el trigo en lugar de los laureles y el color de la gama del rojo.

Si uno se aleja un poco del *site* de B, se puede encontrar con un retrato de un hombre en blanco y negro dentro de un cuarto que tiene una puerta hecha con barrotes de metal que permite que se vea hacia su interior pero que impide la entrada (véase las imágenes 38 y 39). Aplicando el proceso de reconocimiento, se identifica que el hombre de la fotografía es Vasili Arkhipov, un marino soviético.

El artículo: “Vasili Arkhipov, el marino soviético que salvó al mundo del holocausto nuclear” publicado por Olmo en ABC historia afirma que:

Durante la crisis de los misiles cubanos, destructores de EE.UU. acosaron a un submarino soviético que estuvo a punto de lanzar un torpedo nuclear. La sangre fría de un oficial evitó la tercera guerra mundial en un episodio que permaneció años oculto. (parr. 1) Ese oficial es el marino soviético que figura en el retrato en blanco y negro.

Retomando la base antiterrorista, se puede encontrar en el galpón un almanaque en otro idioma con muchísima suciedad y desgaste y otros símbolos en su interior (véase las imágenes 40, 41 y 42).

A partir de la teoría de Eliseo Verón, aplicando el proceso de reconocimiento, se identifica que el calendario es de 1986, que está en ucraniano y que dice “Квітень” en su parte superior que significa “abril” en español. También se reconoce simbología comunista como la estrella roja en el reloj y la estrella roja de chapa en la cual se puede ver además la silueta del martillo.

En el medio del mapa se encuentra otro emblema con cuatro letras en su interior (véase la imagen 43), en él se puede identificar la abreviatura en ucraniano de “Чорнобильська атомна електростанція” (en español “Planta de energía nuclear de Chernobyl”).



Imagen 43: el emblema de cuatro letras.

Además, dispersos por el mapa hay distintos carteles de chapa con leyendas (véase las imágenes 44, 45, 46 y 47), a los que si les aplica el proceso de reconocimiento se identifican advertencias en ucraniano relacionadas con la planta nuclear.

Finalmente, cerca de la base antiterrorista se puede apreciar un mural pintado, con una bandera, una silueta y un soldado (véase la imagen 48) con el proceso de reconocimiento en ese mural se puede identificar a la bandera de Rusia, en la silueta roja a un casco con una punta, muy similar a los que utilizaba el ejército alemán en la Primera Guerra Mundial, el casco “Pickelhaube”. También se puede ver una estrella amarilla sobre el rojo de la bandera rusa, simbología relacionada con el comunista.

A partir de la información obtenida gracias al proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, aplicando la teoría de Roland Barthes se puede identificar los distintos sentidos connotados de las distintas imágenes.

En las imágenes 35 y 37 el sentido que se connota es de fanatismo y gran devoción por el comunismo y que este está relacionado principalmente con los terroristas, dado que se encuentran en los dos sitios donde estos plantan la bomba. El mismo sentido connotado se aprecia en la imagen 4, gran apoyo al comunismo y a sus soldados. Esa imagen además podría connotar la responsabilidad de las autoridades soviéticas en el accidente nuclear y su relación con el comunismo.

El sentido connotado de la imagen 40 es que la explosión en la central que tuvo lugar el 26 de abril de 1986 está próxima, ya que el calendario es de ese año y el mes en cuestión también es abril.

Las imágenes 41 y 42 refuerzan el sentido connotado de las imágenes 35 y 37, la devoción y el gran fanatismo por el comunismo y su simbología. El sentido connotado de las imágenes 44, 45, 46 y 47 es que se trata de una zona de altísimo peligro y el de la imagen 43 que es en la Unión Soviética.

Por último, la imagen 48 podría tener como sentido connotado el rol de Rusia enfrentando a Alemania bélicamente en la Segunda Guerra Mundial.

DUST II

Es uno de los mapas más icónicos de este juego dado que fue uno de los primeros de la saga y uno de los más populares y conocidos entre el público en general. En este escenario hay bastantes carteles e incluso fachadas de locales con mensajes en otros idiomas. A fin de ampliar la información de Dust II se aplicará el proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón.

En la imagen 49 se puede ver un cartel muy desgastado con la leyenda “Historique Kasbah” y una flecha indicando una dirección. A partir del proceso de reconocimiento



Imagen 49: cartel desgastado con la frase “Historique Kasbah”

se identifica que el mensaje está en francés y dice “Kasbah histórica”.

Según el artículo ¿Qué es una Kasbah?” publicado en Marruecos.com: “Las Kasbah forman parte de la arquitectura tradicional marroquí” (parr. 2)

Además, agrega que: “(...) son espacios fortificados de origen bereber. Era un lugar donde las personas se protegían contra intrusos y ataques, pero también donde pudieran protegerse de las tormentas de arena, o el exceso de frío que podía matar el ganado, por ejemplo. Era lugar de protección de altos muros (...)”. (parr. 1)

La descripción arquitectónica previa se puede reconocer en las imágenes 50 y 51, al compararlas con la imagen 52 de una Kasbah marroquí.

En la imagen 53, se puede leer en un cartel la palabra “Maroc” que aplicando el proceso de reconocimiento se identifica que es la palabra “Marruecos” en francés. Si se aplica el mismo proceso a los contenedores de basura de la imagen 54, se puede reconocer en el grafiti la palabra “الدار البيضاء” que significa en español “Casablanca”, una de las ciudades de Marruecos.

Continuando en esta línea, al ver la imagen 55, se reconoce que la matrícula del automóvil pertenece a Marruecos, más precisamente a Casablanca. En Marruecos, según una página web especializada en patentes mundiales asegura que “la configuración es de cuatro números, una letra en árabe, y dos números que identifican a la región. Dos barras verticales negras se encuentran a los lados de la letra en árabe.” El número 6 a la derecha se corresponde a la región marroquí de Casablanca como se puede ver en la imagen 56.

Finalmente se puede reconocer en muchísimas “publicidades” o carteles informativos el uso del idioma francés y árabe como se puede apreciar en las imágenes 57, 58, 59 y 60.

Retomando la retórica de la imagen de Roland Barthes, las imágenes de los distintos elementos del mapa transmiten un sentido connotado. El sentido connotado de la arquitectura Kasbah (véase las imágenes 50 y 51), teniendo en cuenta que se utilizaba para protección principalmente es de una zona en constante peligro en donde es necesario refugiarse constantemente.



Imagen 58: distintos carteles del juego.

Además, el desgaste en las estructuras connota que son muy antiguas y/o que constantemente hay conflictos bélicos. A partir de las imágenes 53, 54, y 55 el sentido connotado es que el escenario tiene lugar en Marruecos (más específicamente en

Casablanca), país que es miembro de la Organización de la Conferencia Islámica, organismo internacional que agrupa a los estados de confesión musulmana.

Por último, las “publicidades” y los carteles informativos, transmiten el sentido connotado que el idioma árabe es de gran importancia en ese lugar.

INFERNO

Este mapa existe únicamente en la última versión de la saga Counter Strike (la versión Global Offensive). Con fin de recolectar información sobre este escenario, se aplicará la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón.

Lo más llamativo del mapa son las “publicidades” pintadas sobre las paredes en otro idioma, al igual que los carteles informativos (véase las imágenes 61, 62, 63, 64 y 65). En estos se puede reconocer el uso del italiano.



Imagen 62: pared pintada con la leyenda en italiano “RIPARAZIONE BICICLETTE”

De hecho, aplicando el proceso de reconocimiento en la imagen 66 se encuentra un local con un cartel indicando que está cerrado en italiano y un menú (en italiano también) con platos típicos de Italia u originarios de allí. Otro símbolo italiano que se puede reconocer son las motonetas o scooter (véase las imágenes 67 y 68).

Otro aspecto a reconocer con la teoría de Eliseo Verón es el diseño arquitectónico empleado en el mapa, en las imágenes 69 y 70. Se puede identificar una arquitectura muy similar a la de la región de la Toscana (véase la imagen 71). De todas formas, también podría reconocerse la similitud con la Misión San Juan Capistrano (véase las imágenes 72, 73, 74, 75 y 76), una parroquia católica, ubicada en la localidad de San Juan Capistrano, California, Estados Unidos.

Teniendo en cuenta la teoría de Roland Barthes, el sentido connotado de estas imágenes es que este escenario se trata de una ciudad italiana, tal vez en la región de la Toscana.

MIRAGE

Este escenario también es exclusivo de la última versión del Counter Strike, la versión Global Offensive. Este mapa no dispone de una descripción oficial por lo que se aplicará la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales, el proceso de reconocimiento.



Imagen 78: una Kasbah, estructura de arquitectura marroquí.

A partir de las imágenes 77 y 78 se puede reconocer la arquitectura marroquí. Se identifica una Kasbah en las estructuras del mapa (véase las imágenes 52 y 79). También se puede apreciar en su interior (véase la imagen 80) un diseño similar al marroquí utilizado en las Kasbah como el que se puede distinguir en la imagen 81. En esta última imagen se reconoce el uso de alfombras algo que en este mapa se aprecia en varios espacios (véase las imágenes 82, 83, 84 y 85).

Se pueden identificar además varias publicidades y carteles informativos en árabe y francés (véase las imágenes 86, 87, 88, 89 y 90).

Por último, si se aplica la teoría de la retórica de la imagen de Roland Barthes el sentido connotado que transmiten estas imágenes es el de una ciudad marroquí con estructuras desgastadas por conflictos bélicos, muy arraigada a sus decoraciones tradicionales y que tiene una gran población árabe musulmán.

NUKE

Este escenario no tiene una descripción oficial de la cual obtener información sobre este, por lo que se aplicará el proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón a fin de conseguirla por ese método.

Lo primero a destacar en este mapa son los carteles e indicaciones como se puede apreciar en las imágenes 91, 92, 93 y 94. Se identifica que el idioma de ellos es el inglés.



Imagen 95: pared del mapa con la leyenda “Cedar Creek Nuclear Power Plant – The safest plant in the world”.

En la imagen 95 se puede reconocer el logo de una empresa, su nombre y su slogan, todos en inglés (“Cedar Creek Nuclear Power Plant - The safest plant in the world”). Traducido al español diría “Planta de energía nuclear de Cedar Creek - La planta más segura del mundo”. A partir de las imágenes 96 y 97 se reconocen las torres de refrigeración y junto al nombre de la empresa se identifica que evidentemente se trata de una planta nuclear el escenario.

Retomando el nombre de la planta, “Cedar Creek” se identifica gracias al proceso de reconocimiento de Eliseo Verón que remite a una ciudad ubicada en el condado de Gila en Arizona, en Estados Unidos. Incluso viendo el paisaje de las imágenes 98 y 99, particularmente las montañas y la sensación de que es un lugar seco y árido, permite reconocer los paisajes de esa ciudad estadounidense (véase las imágenes 100 y 101).

Finalmente aplicando la retórica de la imagen de Roland Barthes, el sentido connotado que transmite este escenario es el de una planta nuclear estadounidense la cual podría contener materiales y elementos altamente explosivos y peligrosos. Si se le aplica esta misma teoría al slogan “The safest plant in the world” (“La planta más segura del mundo”) se connotan dos sentidos posibles. El primero es que es una gran ironía y que justamente es de las más inseguras del mundo dado que en este mapa tienen lugar ataques terroristas. El segundo sugiere lo opuesto, que se trata evidentemente de la planta más segura del mundo dado que es defendida por fuerzas de elite antiterroristas evitando los ataques de grupos terroristas.

OVERPASS

Este mapa no dispone de una descripción oficial por lo que se recurrirá al proceso de reconocimiento de la teoría de Eliseo Verón de los discursos sociales. Lo primero a reconocer en este escenario son las publicidades y carteles en alemán (véase las imágenes 102, 103, 104 y 105).

En la imagen 106 se puede reconocer a un banco por su estructura (incluso a través de la ventana se pueden identificar muebles de oficina como un escritorio y una silla de cuero) y su nombre “TTK BANK” que confirma el reconocimiento.

Otro aspecto a reconocer es un cartel en alemán con la leyenda “PARKANLAGE SCHÖNECK” y debajo a la izquierda “Öffnungszeiten: MO - SO 7:30 - 21:00 Uhr” (véase la imagen 107). En español el mensaje de la señal se traduce como: “Parque Schöneck” y “Horarios: LUN - DOM 7:30 a 21:00 horas”.



Imagen 107:
cartel en alemán

A partir del nombre del parque (y del idioma utilizado en los carteles y publicidades) se puede identificar que el escenario podría estar situado en Alemania, en Schöneck, un municipio situado en el distrito de Vogtlandkreis.

También se puede identificar en la imagen 108, un cartel con la leyenda “ABENTEUERSPIELPLATZ NATURPARK” (en español se traduce como “Parque de aventuras natural”) con la imagen de dos y cerca de allí otra señal (véase la imagen 109) con la leyenda: “Kinderspielplatz für Kinder von 6 bis 12 Jahren - Hunderverbot!” (la traducción al español sería: “Parque infantil para niños de 6 a 12 años - ¡Prohibición de perros!”) lo que permite reconocer que el mapa se ubica en un parque para niños. Además, en la imagen 110 se pueden distinguir juegos para niños como un tobogán, hamacas, cajas de arena y dibujos infantiles decorándolo todo.

Imagen 112:
Fernmeldeturm
Nürnberg de
Alemania



Es posible además detectar la torre de telecomunicaciones de la imagen 111. Allí se puede reconocer la “Fernmeldeturm Nürnberg” (en español: “Torre de telecomunicaciones de Nuremberg”) ubicada en Bavaria al sur de Alemania (véase la imagen 112). Esto último podría cambiar la región de Alemania en la que se ubica el mapa.

Aplicando la retórica de la imagen el sentido connotado transmitido es el de un lugar pacífico, ubicado en Alemania, en el cual suelen jugar niños en el que hubo un sorpresivo ataque terrorista y al que acudió rápidamente la fuerza especial alemana antiterrorista.

TRAIN

Este mapa no dispone de una descripción oficial por lo que se procederá a aplicar el proceso de reconocimiento de la teoría de Eliseo Verón a fin de obtener información sobre este escenario.



Imagen 113: mural de Vladimir Lenin

Lo primero a destacar es la imagen 113 en el que se puede reconocer un mural de Vladimir Lenin, el líder ruso, revolucionario y comunista (véase la imagen 114). También se puede reconocer en el Site de B un gran mural con símbolos comunistas de chapa de gran tamaño de colores amarillo y rojo (véase la imagen 115). Incluso en distintos sectores del mapa se pueden encontrar más simbología comunista como se puede apreciar en las imágenes 116, 117, 118 y 119.

Otro aspecto a destacar con los carteles informativos y de advertencia que se encuentran en ruso o en ucraniano (véase las imágenes 120, 121, 122 y 123). A partir de la imagen 124 que tiene un cartel que dice “СТАНЦІЯ N°6” (en español: “Estación N°6”) y a su lado varios vagones de carga, se puede reconocer que el mapa tiene lugar en una estación de trenes de carga.

Por último, se puede reconocer en el Site de A dos grandes cajas de color amarillo con el símbolo del ‘trebol radioactivo’ (el círculo negro incompleto formado por tres alas formando 120° entre sí sobre un fondo amarillo) que como su nombre lo indica, se utiliza para indicar la presencia de radiación (véase las imágenes 125 y 126).



Imagen 125:
cajas
radioactivas

También se puede reconocer en la imagen 127 al lado de estas cajas radioactivas, un contador Geiger, un artefacto que permite medir la radiactividad de un objeto o lugar.

Aplicando la retórica de la imagen de Roland Barthes, el sentido connotado que transmite este escenario es el de una estación de trenes de carga de la U.R.S.S., con gran cantidad de materiales radioactivos (por lo que podría considerarse que podría estar ubicada en Chernobyl cerca de la planta nuclear “Vladimir Ilich Lenin”) y en donde hay una gran devoción y fanatismo por el sistema de gobierno comunista, por sus símbolos y sus referentes políticos y revolucionarios.

VERTIGO

En este mapa no existe una descripción oficial de la cual obtener información por lo que se usará el proceso de reconocimiento de la teoría de los discursos sociales a fin de conseguirla.



Imagen 133: rascacielos en construcción.

En este mapa se reconocen varios carteles y advertencias con leyendas en inglés como se puede apreciar en las imágenes 128, 129 y 130. Se puede reconocer además que se trata de un lugar en construcción por los cascos de protección amarillos, los conos y los distintos materiales de construcción y paredes sin terminar (véase las imágenes 131, 132 y 133).

A partir de las imágenes 134 y 135 se puede reconocer que la construcción se está realizando en un rascacielos de 51 pisos de alto. En la imagen 136 se puede apreciar la vista de un montón de otros edificios más bajos, en la que se podría reconocer a la ciudad de New York, en Manhattan donde hay una gran cantidad de rascacielos y edificios (véase la imagen 137).

Finalmente, aplicando la retórica de la imagen el sentido connotado que transmite este escenario es el de un rascacielos en construcción en un gran centro urbano con muchísimos edificios de grandes alturas como podría ser Manhattan.

CONCLUSIONES

Esta investigación se propuso realizar un análisis del videojuego Counter Strike: Global Offensive para que, a partir de la observación de la caracterización de los escenarios y de los personajes que forman parte de él, se pudiera establecer aquellos aspectos simbólicos del videojuego que podrían configurar determinadas representaciones sociales en sus jugadores.

En base a la recolección de información que se llevó a cabo, que fue descrita en los diferentes capítulos de este trabajo de investigación, se pudo efectuar un estudio de las posibles representaciones sociales que se infieren a través de las imágenes que circulan en el videojuego en su modo competitivo.

Uno de los elementos seleccionados fue la vestimenta de los distintos personajes. A partir de su descripción se puede establecer que algunos de los personajes que representan a los terroristas no poseen un uniforme táctico o militar con chaleco a prueba de balas y otros elementos o herramientas de esa índole en oposición con lo que sucede con todos los avatares antiterroristas que sí disponen de estos recursos. Por su parte, los terroristas llamados Elite Crew, Balkan y Professional utilizan ropa ‘urbana’ o que podría ser utilizada por cualquier ciudadano de civil, en alguna ciudad.

Tomando en consideración esta caracterización podría interpretarse que en el imaginario de los jugadores podría construirse una representación social sobre quiénes realizan los actos terroristas y asociarlo a que esos individuos podrían no distinguirse en la comunidad a la que pertenecen, en vistas a que no lucen un uniforme o ropa que pudiera identificarlos con claridad. En este sentido, podría generar temor o desconfianza sobre las personas que lo rodean dado que cualquiera de ellas podría ser un potencial terrorista disimulado por lucir prendas de vestir comunes a cualquier ciudadano. Asimismo, la ausencia equipamiento de tipo policial o militar en la mayoría de los casos, podría hacer suponer que se trata de sujetos improvisados, espontáneos, que no realizan demasiada planificación para sus cometidos, y que están poco capacitados para el combate armado, reforzando la imagen de que cualquier civil podría llevar a cabo una acción terrorista.

En contraposición se muestra a los personajes que interpretan a quienes realizan acciones dirigidas a combatir el terrorismo como una fuerza entrenada y capacitada, que dispone de un uniforme acorde a la tarea que van a realizar, dotada de los elementos y herramientas necesarias para cumplir su misión. De esta imagen de los antiterroristas totalmente opuesta a la de los avatares

terroristas se infiere que el videojuego podría promover una representación social en sus jugadores que podrían tipificar al contraterrorismo en unidades más militarizadas.

En este sentido, Serge Moscovici (1993) consideraba a las representaciones sociales como objetos sociales elaborados por una porción de la comunidad y que tienen la facultad de crear identidad tal como sucede con la vestimenta que utilizan los distintos personajes terroristas como los antiterroristas. En base a la indumentaria que cada uno utiliza y en la relación que se da entre los distintos objetos sociales surge una identidad particular que configura una cierta representación social.

Otro de los componentes elegidos para examinar fueron los símbolos que los distintos terroristas lucen en su vestimenta. Según el análisis realizado se puede establecer que, con excepción del personaje denominado Professional, todas las figuras terroristas muestran algún símbolo o distintivo sutil en alguna prenda de vestir que podría asociarse con la ideología comunista o socialista. Ejemplo de ello son los escudos rojos con la estrella amarilla en su centro que pueden observarse en las imágenes 6 y 9⁸, pertenecientes a los terroristas Elite Crew y Separatist, que se atribuiría a la simbología comunista. Otro hallazgo se vincula con el casco de guerra que muestra el personaje Balkan (que puede observarse en imágenes de los soldados de la Unión Soviética en la Segunda Guerra Mundial) y el pasamontaña negro exhibe el intérprete de la facción Phoenix Connexion, que reconoce como distintivo de la organización revolucionaria I.R.A.

Estos detalles que se advierten en la caracterización de algunos personajes del juego pertenecientes al conjunto terrorista inspiran cierta interpretación asociada al imaginario de los jugadores que podrían asociar a estas figuras que practican actos de terrorismo con personas que comulgan con la ideología comunista o socialista.

Esta representación social inferida coincide en cierto aspecto con lo expresado por Sánchez [et al.] (2007) cuando refiere que:

(...) el terrorismo como uno de los distintos modos de violencia política puede estar acompañado por construcciones ideológicas que, en el caso del grupo que perpetra la acción,

⁸ Capítulo 1 del presente documento.

tienen como objetivo justificar y reducir el impacto emocional que se genera en la población a través de la deslegitimación del adversario. (p. 289.)

Por otro lado, en el proceso de reconstrucción de las nacionalidades de los distintos personajes terroristas solo fue posible precisar la nacionalidad de la facción Phoenix Connexion (Irlanda). De todas formas, por más que no se pudo localizar con éxito la nacionalidad de los otros grupos terroristas, sí se pudo reconocer la zona geográfica a la que pertenecen. Los terroristas Separatist se ubican en la región de Euskal Herria, mientras que los Elite Crew se hallan en Oriente Medio y la facción Balkan se localiza en la Península de los Balcanes. Teniendo en cuenta las zonas geográficas asignadas a cada grupo terrorista en el Counter Strike, se sugiere a los jugadores que los terroristas provienen de Europa del Este o de Oriente Medio lo que podría constituirse en una representación social vinculada a la nacionalidad de estos sujetos en la vida real.

En oposición, el bando antiterrorista tiene varias facciones estadounidenses (FBI, ST-6 y SWAT) y aliadas a ese país (IDF y SAS), lo que podría reforzar la representación social inferida anteriormente mientras que amplía este concepto y les insinúa que los terroristas de ninguna manera podrían ser estadounidenses ya que los antiterroristas poseen esa nacionalidad.

La Asamblea General de las Naciones Unidas, en su artículo publicado en el año 2007 cuando alude a cuestiones vinculadas al terrorismo, afirma que: “(...) el terrorismo no puede ni debe vincularse a ninguna religión, nacionalidad, civilización o grupo étnico”⁹(p. 2.). Sin embargo, las características ficcionales del juego parecieran estar haciendo caso omiso de estas declaraciones de un organismo tan reconocido como la ONU, incitando ciertas representaciones sociales del terrorismo que podrían sostener lo contrario.

Teniendo en cuenta los escenarios en los que se desarrollan las distintas partidas competitivas, se puede reconocer que mayormente están ubicados en una alguna ciudad o asentamiento urbano. Esto podría hacer que los jugadores infirieran una representación social del terrorismo como un suceso que principalmente tiene lugar en las ciudades. Esta distinción podría verse reforzada a partir de lo que recuperara Miguel Lara Hidalgo (2004) de su entrevista a Saskia Sassen¹⁰ quien expresó que: “El Reporte Anual sobre Terrorismo Global del Departamento de

⁹ Resolución 60/288. Estrategia global de las Naciones Unidas contra el terrorismo.

¹⁰ Publicación de la Revista Ñ. Las ciudades, blanco del terrorismo.

Estado norteamericano advierte que, entre 1993 y 2000, el 61 por ciento de las muertes por ataques terroristas se produjeron en las ciudades”. Asimismo, en otra entrevista publicada por el periódico español, El Mundo¹¹, Saskia Sassen declaró:

El Departamento de Estado, cada año, hace un análisis de dónde se han dado los actos de terrorismo internacional. A partir de 1998 (tres años antes del 11-S), sus datos reflejan una subida muy alta del terrorismo en las ciudades (el 60% de los muertos y el 90% de los daños se dan en las ciudades).

Este tipo de publicaciones asociadas a los escenarios que se observan en el videojuego podrían aportar a la construcción de generalizaciones e interpretaciones por parte de los jugadores otorgándole sentido a la realidad y formas de operar en ella, sustentando la construcción de un modelo mental respecto de los lugares en que se realizan los distintos actos terroristas.

Otro aspecto que se tomó en consideración a partir de los mapas Dust II y Mirage, que muestran un escenario marroquí, se vincula con la distinción de un entorno que incluye estructuras edilicias bastante desgastadas y precarias con gran presencia de carteles informativos y publicidades en árabe y en francés. En oposición, los mapas Nuke y Vertigo, situados en los Estados Unidos de Norteamérica no muestran construcciones en mal estado o frágiles, semi derrumbadas como en los escenarios marroquíes. Esto podría configurar en la mente de los jugadores una representación social acerca del mundo árabe y la predominancia de hechos terroristas en su nación, asociando estos sucesos con ataques violentos que provocan un daño a los bienes, representados en el deterioro de las edificaciones. Al mismo podría inferirse que los actos terroristas perpetrados en EE.UU. tendrían más que ver con formas violentas de lucha política, en la persecución de la destrucción del orden establecido, creando un clima de terror e inseguridad intimidatorio hacia los adversarios o la población en general, pero sin destrucción de las instalaciones o la arquitectura -luego de los atentados terroristas suicidas cometidos la mañana del martes 11 de septiembre de 2001. Estas inferencias abonan la viabilidad de que los jugadores construyan imágenes prototípicas por comparación con las imágenes mentales preexistentes, considerándose éstas, representaciones sociales.

¹¹ Publicación del diario El Mundo. Tecnología y 'poder de los sin poder'.

Por otro lado, en los mapas Cache y Train, muestran los lugares en los que el personaje terrorista tiene como objetivo plantar una bomba y puede observarse en la escenografía cierta cartelera con símbolos comunistas, de gran tamaño, que se distinguen claramente en el entorno donde transcurre la acción. Es destacable, en el mapa Train, donde inician la partida los terroristas, un gran mural de Vladimir Lenin, el líder revolucionario ruso.

Si se analiza lo observado en estos escenarios a la luz de los conceptos vertidos por Raiter (2001), se puede interpretar que:

La construcción de representaciones no depende sólo de la interacción (dentro de la mente) entre los estímulos externos y los mecanismos cognitivos salvo en un momento inicial e ideal; las imágenes ya existentes también intervienen en el proceso, condicionando la que será la imagen resultante para un estímulo particular. El papel de las creencias previas en la construcción de las nuevas representaciones es fundamental. (p. 2)

En base a esto se podría inferir que la utilización de esos carteles podría promover una representación social de terrorismo que se vincula con un movimiento comunista o que tiene mucha influencia del socialismo soviético y que existe una gran admiración por esta ideología por parte de los terroristas.

Sánchez [et. Al.] (2007) recuperando el pensamiento del psicólogo social Serge Moscovici (1993) en el que se refiere acerca del terrorismo:

(...) es de esperar que ante un atentado terrorista se generen diversas explicaciones y declaraciones orientadas no solo a conocer y difundir el suceso, sino a dotar de sentido a la realidad social. De esta manera, los sujetos crean representaciones sociales, interactúan con los otros mediante ellas y conforman un conocimiento de tipo común que permite interpretar lo que sucede y, a su vez, brindan una comprensión de la vida social. (p. 289.)

Teniendo en cuenta la representación social promocionada por los mapas Cache y Train, si se le suma la que promovía la simbología comunista en la vestimenta de los personajes, nos da como resultado que ambas se potenciarían entre sí, dotando de sentido a la realidad social de los jugadores.

Finalmente, resulta interesante tomar en consideración lo que la Asamblea General de las Naciones Unidas¹² declara, cuando reafirma que:

(...) los actos, métodos y prácticas de terrorismo en todas sus formas y manifestaciones constituyen actividades cuyo objeto es la destrucción de los derechos humanos, las libertades fundamentales y la democracia, amenazando la integridad territorial y la seguridad de los Estados y desestabilizando los gobiernos legítimamente constituidos, y que la comunidad internacional debe adoptar las medidas necesarias a fin de aumentar la cooperación para prevenir y combatir el terrorismo (...). (p. 2)

Ninguna de las situaciones mencionadas tiene lugar en el modo de juego competitivo del Counter Strike: Global Offensive. Teniendo en cuenta la descripción de los objetivos y reglas del videojuego, la propuesta lúdica establece el enfrentamiento de los personajes Terroristas contra los Antiterroristas. Los terroristas tienen como objetivo plantar la bomba C4 en un sector particular del mapa y esperar a que detone, mientras que los Antiterroristas deben o bien evitar que ésta sea plantada impidiendo que los Terroristas ingresen al Site (donde se planta el C4) o bien eliminarlos antes de que logren su cometido. Si se compara la escena ficcional que propone el juego analizado con los actos terroristas en la vida real, tomando en consideración lo manifestado precedentemente en la resolución de la Asamblea de las Naciones Unidas observamos el videojuego no propone como objetivo destruir algún derecho humano (en el escenario no hay civiles), la democracia o alguna de las libertades fundamentales. Tampoco se asocia el accionar de los personajes terroristas como un intento por desestabilizar a un gobierno legítimamente constituido o de amenazar su integridad territorial.

En este sentido, y teniendo en cuenta el análisis realizado a partir de lo establecido por la Asamblea General de las Naciones Unidas se pueden inferir dos representaciones sociales posibles al respecto.

La primera es que en el juego se distorsionan los sucesos de violencia internacional, ya que un acto de terrorismo no tiene como objetivo vencer por las armas, sino que busca generar un gran estado de inseguridad a partir de distintas intimidaciones. Consecuentemente, lo que

¹² Resolución 60/288. Estrategia global de las Naciones Unidas contra el terrorismo.

proponen como accionar de los personajes terroristas no consiste realmente en una situación de terrorismo.

La segunda es que la acción de los personajes antiterroristas también difiere de una operación de antiterrorismo, dado que en la vida real son los Estados los que establecen políticas públicas para diseñar e implementar estrategias de prevención y reacción contra el terrorismo. Por lo antedicho, se puede interpretar que el videojuego muestra cierto reduccionismo de esta problemática a nivel mundial que podría simbolizar en los jugadores una construcción social un tanto simplista en la que un acto terrorista consiste en lograr poner una bomba en un blanco determinado mientras que un adversario antiterrorista procurará interponerse y sencillamente evitar que esto suceda. De esta representación social podría derivarse un imaginario que no toma en cuenta las consecuencias de un acto terrorista, que suele tener víctimas fatales, devastaciones materiales en el lugar en el que se lleva a cabo, así como también un impacto emocional negativo sobre la comunidad que puede percibir el ataque como una amenaza de exterminio de la humanidad.

Tanto por las representaciones sociales que promueve como por las que inhibe, el juego Counter Strike: Global Offensive ofrece elementos de riqueza interpretativa que abren a nuevos interrogantes, que podrían llevar a una siguiente etapa investigativa, en la que se busque contrastar las inferencias de las conclusiones de este trabajo con las representaciones sociales reales construidas por una comunidad de jugadores habituales, que puedan dar cuenta de sus percepciones sobre la vestimenta, las nacionalidades y los escenarios que se ofrecen en la actualidad.

BIBLIOGRAFÍA

Aramburu Oyarbide, M. (2004). Jerome Seymour Bruner: De la percepción al lenguaje. *Revista Iberoamericana de Educación* (ISSN: 1681-5653). doi: 10.35362/rie3412902

Aranburu, I. (31 de marzo de 2016). A cien años de la muerte del revolucionario irlandés. El legado de James Connolly. *Periódico de la Izquierda Revolucionaria*. Recuperado de

<https://www.izquierdarevolucionaria.net/index.php/historia-teoria/actualidad/10035-a-cien-anos-de-la-muerte-del-revolucionario-irlandes-el-legado-de-james-connolly>

Barthes, R. (1995). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, España: Paidós.

BBC Wars & Conflict. (24 de septiembre de 2014). 1916 Easter Rising – Profiles. Londres, Inglaterra. The British Broadcasting Corporation. Recuperado de <https://www.bbc.co.uk/history/british/easterrising/profiles/po04.shtml>

Bustamante, R. (10 de marzo de 2009). Irlanda del Norte y el IRA: las claves de un conflicto que amenaza el proceso de paz. *20 Minutos*. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/455834/0/ira-autentico/irlanda-norte/ira-de-la-continuidad/?autoref=true>

CNN Español (7 de abril de 2017). La historia de la banda terrorista ETA: Cronología interactiva. *CNN en Español*. Recuperado de <https://cnnespanol.cnn.com/2017/04/07/la-historia-de-la-banda-terrorista-eta-cronologia-interactiva/>

Cronología gráfica de la historia de ETA. (3 de mayo de 2018). *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/politica/20180503/443210428511/eta-imagenes-fotos.html>

El GIGN, las fuerzas especiales de la Policía francesa. (9 de enero de 2015). *El Correo*. Recuperado de <https://www.elcorreo.com/alava/internacional/union-europea/201501/09/gign-fuerzas-especiales-policia-20150109121714.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F>

El GSG 9: el grupo antiterrorista alemán en el que se inspiró el GEO español. (27 de agosto de 2014). *ABC España*. Recuperado de <https://www.abc.es/espana/20140827/abci-gsg9-grupo-antiterrorista-aleman-201408271738.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F>

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Universidad Nacional de La Plata.
(2010). *El Levantamiento de Pascua y la división de Irlanda*. (ISBN 978-950-34-0657-1).
Recuperado de <http://carpetashistoria.fahce.unlp.edu.ar/carpeta-2/notas/el-levantamiento-de-pascua-y-la-division-de-irlanda>

Federal Bureau of Investigation (FBI). *A Brief History - The Nation Calls 1908-1923*.
Recuperado de <https://www.fbi.gov/history/brief-history>

Fernández Rei, M. (5 de marzo de 2020). El alzamiento irlandés de 1916. *Muy Historia*.
Recuperado de <https://www.muyhistoria.es/contemporanea/articulo/el-alzamiento-irlandes-de-1916-811524492786>

Fernández Vara, C. (2014). La Juventud en la pantalla: Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento. La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_completa.pdf

Fuerzas de Defensa de Israel (FDI), Guerra y Operaciones. Recuperado de <https://www.idf.il/es/minisites/guerras-y-operaciones/>

Fuerzas de Defensa de Israel (FDI), Misión y doctrina. Recuperado de <https://www.idf.il/es/minisites/misi%C3%B3n-y-doctrina/>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. del P. (2010). Metodología de la investigación. Mexico: A Subsidiary of The McGraw-Hill Companies, Inc

Hidalgo, M. L. (20 de marzo de 2004). Las ciudades, blanco del terrorismo. Revista Ñ.
Recuperado de <https://www.fce.com.ar/ar/prensa/detalle.aspx?idNota=211>

History.com Editors. (15 de mayo de 2019) Irish Republican Army: Timeline. Seattle, Estados Unidos. A&E Television Networks. Recuperado de <https://www.history.com/topics/21st-century/irish-republican-army>

La historia secreta del comando SEAL que mató a Osama Bin Laden. (6 de junio de 2015). Infobae. Recuperado de <https://www.infobae.com/2015/06/06/1733630-la-historia-secreta-del-comando-seal-que-mato-osama-bin-laden/>

La kufiya, el símbolo palestino. (26 de septiembre de 2018). Euskal Irrati Telebista. Recuperado de <https://www.eitb.eus/es/radio/radio-euskadi/programas/boulevard/detalle/5878064/la-kufiya-simbolo-palestino/>

La Kufiyya, Hatta o Pañuelo Árabe. (6 de abril de 2019). La Voz del Árabe. Recuperado de <https://lavozdelarabe.mx/2019/04/06/la-kufiyya-hatta-o-panuelo-arabe/>

Marruecos.com. ¿Qué es una Kasbah?. Recuperado de <https://www.marruecos.com/que-es-una-kasbah/>

Mazzetti, M., Kulish, N., Drew, C., Kovalski, S. F., Naylor S. D., y Ismay, J. (6 de junio de 2015). SEAL Team 6: A Secret History of Quiet Killings and Blurred Lines. The New York Times. Recuperado de https://www.nytimes.com/2015/06/07/world/asia/the-secret-history-of-seal-team-6.html?hp&action=click&pgtype=Homepage&module=photo-spot-region%C2%AEion=top-news&WT.nav=top-news&_r=

Mendo, C. (1980). El SAS, un ejército secreto. El País. Recuperado de https://elpais.com/diario/1980/05/07/internacional/326498407_850215.html

Moro. (9 de junio de 2013) La kufiyya – Símbolo de resistencia palestina. Páginas Árabes. Recuperado de <https://paginasarabes.com/2013/06/09/la-kufiyya-simbolo-de-resistencia-palestina/>

Moscovici, S. (1979) El Psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires, Argentina. Ed. Huemul, 2da. edición. Cap. I, pp. 27-44

Moscovici, S. (1979). El psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires, Argentina: Huemul S.A.

Navarro Carrascal, O. y Gaviria Londoño, M. (2009). Representaciones sociales del habitante de la calle. Universitas Psychologica. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672009000200004&lng=pt&tlng=es

Olmo, G. D. (2015). Vasili Arkhipov, el marino soviético que salvó al mundo del holocausto nuclear. ABC Historia. Recuperado de https://www.abc.es/historia/abci-crisis-misiles-cuba-201205090000_noticia.html

Olmo, G. D. (4 de mayo de 2018) 7 momentos para entender qué fue ETA, el grupo armado que quiso separar al País Vasco de España y Francia. BBC News. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-43985393>

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2006). Estrategia global de las Naciones Unidas contra el terrorismo. Recuperado de <https://undocs.org/es/A/RES/60/288>

Raiter, A. (2001). Representaciones sociales. Buenos Aires, Argentina: EUDEBA

Ramires, E. (1 de mayo de 2003). Origins of SWAT. POLICE Magazine. Recuperado de <https://www.policemag.com/339026/origins-of-swat>

Redacción EG. (4 de septiembre de 2012). La masacre de Munich: un pasado que siempre regresa. El Gráfico. Recuperado de <https://www.elgrafico.com.ar/articulo/0/4449/la-masacre-de-munich-un-pasado-que-siempre-regresa>

Ronco Rampulla, J. J. (21 de septiembre de 2016) Terrorismo: la representación social de un mundo desigual. La Tinta. Recuperado de <https://latinta.com.ar/2016/09/terrorismo-la-representacion-social-de-un-mundo-desigual/>

Sánchez, V., Barreto, I., Correa, D., y Fajardo M. (2007) Representaciones sociales de un grupo de estudiantes universitarios frente a un acto terrorista en Bogotá. Revista Diversitas – Perspectivas en Psicología, 3(2), 287-99.

Sautu, R., Boniolo, P., Dalle, P. y Elbert, R. (2010). Manual de metodología: Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. Buenos Aires, Argentina: Prometeo Libros.

Sirvent, M. T. y Rigal, L. (2014) Metodología de la investigación social y educativa: Diferentes caminos de producción de conocimiento. Manuscrito en proceso de revisión. Texto III

Tecnología y 'poder de los sin poder' (19 de mayo de 2004) El Mundo. Recuperado de <https://www.elmundo.es/navegante/2004/05/18/entrevistas/1084873919.html>

Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J. L. Efectos psicosociales de los videojuegos. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura. Recuperado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

teleSUR – ACH. (30 diciembre 2019) ¿Cómo se creó la URSS y qué impacto tuvo en el mundo?. TeleSUR. Recuperado de <https://www.telesurtv.net/news/creacion-union-sovietica-urss-revolucion-octubre-lenin-20181227-0020.html>

The Cold War origins, 1941-1948. BBC. Recuperado de <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zt8ncwx/revision/5>

Turyn, A. y Freedman, D. (2007) Lineamientos para una política pública antiterrorista en un estado respetuoso del Derecho Internacional de los Derechos Humanos. Revista Cejil, 135(3), 134-40. Recuperado de <https://www.corteidh.or.cr/tablas/r24787.pdf>

Verón, E. (1987). La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad. Buenos Aires, Argentina: GEDISA

Villatoro, M. P. (2017). Servicio Aéreo Especial (SAS): el origen de los comandos que luchan contra el terrorismo en Londres. ABC Historia. Recuperado de https://www.abc.es/historia/abci-servicios-especiales-origen-unidades-elite-nacidas-para-aniquilar-nazis-tras-lineas-enemigas-201702220053_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F

ANEXO



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8



Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13



Imagen 14



Imagen 15



Imagen 16



Imagen 17



Imagen 18



Imagen 19



Imagen 20



Imagen 21



Imagen 22



Imagen 23



Imagen 24



Imagen 25



Imagen 26



Imagen 27



Imagen 28



Imagen 29



Imagen 30



Imagen 31



Imagen 32



Imagen 33



Imagen 34



Imagen 35



Imagen 36



Imagen 37



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40



Imagen 41



Imagen 42



Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45



Imagen 46



Imagen 47



Imagen 48



Imagen 49



Imagen 50



Imagen 51



Imagen 52



Imagen 53



Imagen 54



Imagen 55



Imagen 56



Imagen 57



Imagen 58



Imagen 59



Imagen 60



Imagen 61



Imagen 62



Imagen 63



Imagen 64



Imagen 65



Imagen 66



Imagen 67



Imagen 68



Imagen 69



Imagen 70



Imagen 71

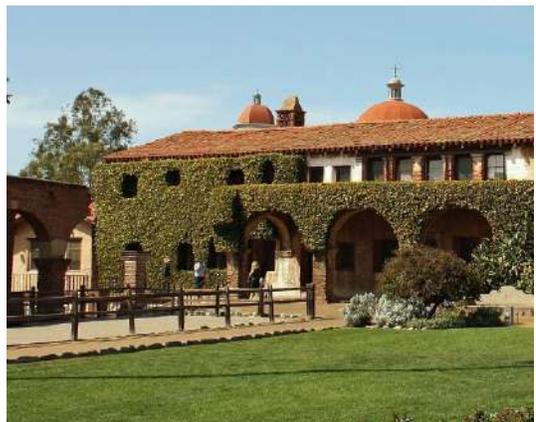


Imagen 72



Imagen 73



Imagen 74



Imagen 75

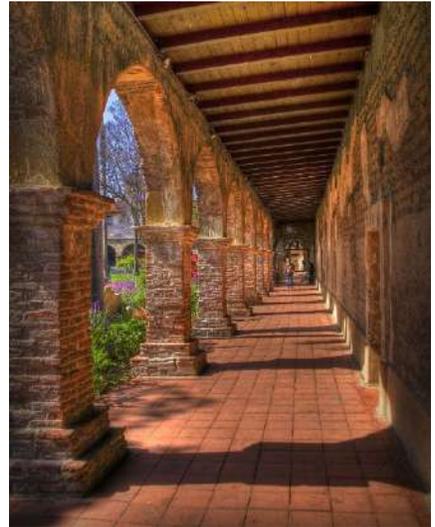


Imagen 76



Imagen 77



Imagen 78



Imagen 79

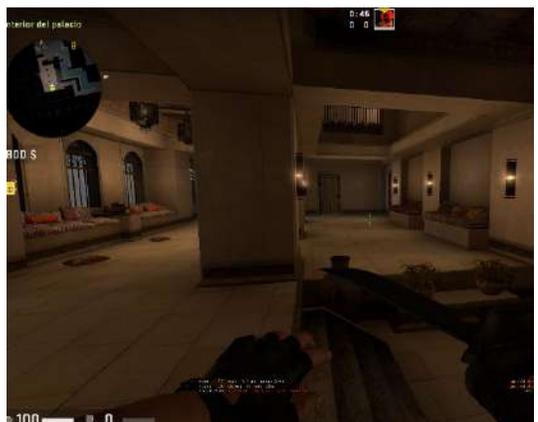


Imagen 80



Imagen 81



Imagen 82



Imagen 83



Imagen 84



Imagen 85



Imagen 86



Imagen 87



Imagen 88



Imagen 89



Imagen 90



Imagen 91



Imagen 92



Imagen 93



Imagen 94



Imagen 95

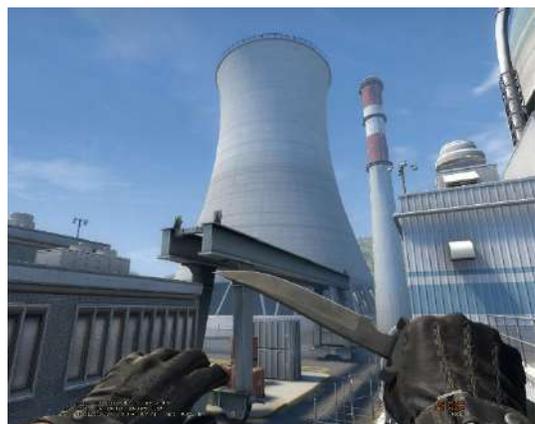


Imagen 96



Imagen 97



Imagen 98



Imagen 99



Imagen 100



Imagen 101



Imagen 102



Imagen 103



Imagen 104



Imagen 105



Imagen 106



Imagen 107



Imagen 108



Imagen 109



Imagen 110



Imagen 111

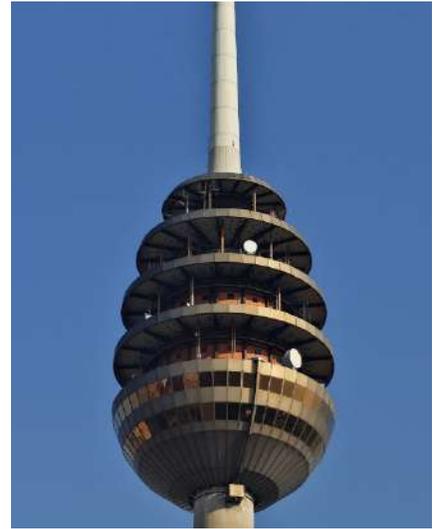


Imagen 112



Imagen 113



Imagen 114



Imagen 115



Imagen 116



Imagen 117



Imagen 118



Imagen 119



Imagen 120



Imagen 121



Imagen 122



Imagen 123

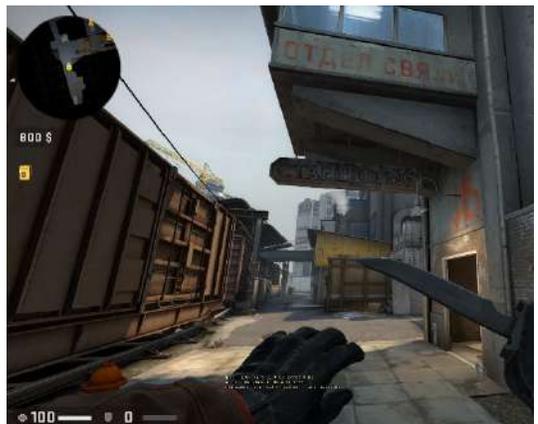


Imagen 124



Imagen 125



Imagen 126



Imagen 127



Imagen 128

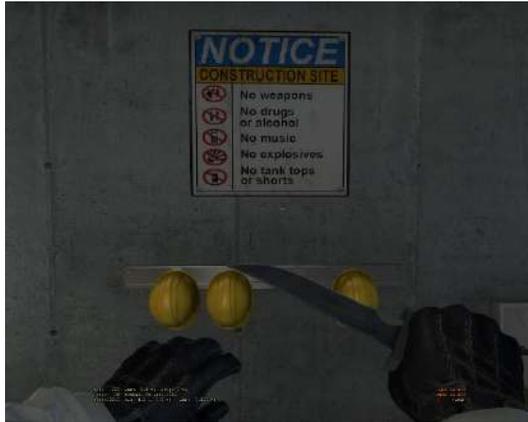


Imagen 129



Imagen 130



Imagen 131



Imagen 132



Imagen 133



Imagen 134



Imagen 135



Imagen 136



Imagen 137