



De ficciones y realidades, el caso del videojuego “Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands” y Bolivia

On fictions and realities, the case of “Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands” videogame and Bolivia.

Roy González-Sancho
Universidad Estatal a Distancia
rgonzalezs@uned.ac.cr

Resumen

En este trabajo se ha analizado, mediante un ensayo científico, el videojuego “Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands” a partir de la ficción desarrollada sobre el contexto de ambientación: Bolivia. De esta manera, se estudian varios contenidos de esta producción en función de los eventos o elementos históricos y políticos en los que se ha basado Ubisoft París y Ubisoft Milán para el diseño del juego. Se concluye que el título analizado corresponde con las tendencias generales de los juegos de video de tipo bélico, con el manejo de los estereotipos y discursos de excepcionalidad estadounidense. Sobre Bolivia se ha manejado una imagen de incapacidad, derrota, traición y como un país cuyo régimen impuesto por un cartel de droga ficticio supone una amenaza para la seguridad de Estados Unidos. Se emplea una visión homogénea sobre Latinoamérica.

Palabras clave: Latinoamérica, videojuegos, narcotráfico, Bolivia, política.

Abstract

In this paper, the video game “Tom Clancey’s Ghost Recon: Wildlands” has been analyzed through a scientific essay departing from the fiction depicted

on the setting context: Bolivia. In this way, various contents of this production are studied depending on the political or historical events on which Ubisoft Paris and Ubisoft Milan have based for the design of the game. It is concluded that this production corresponds with the general tendencies of the warlike video games, with the treatment of stereotypes and speeches of the United States exceptionality. In the case of Bolivia, it has been handled with an image of incapacity, defeat, traitors and as a country whose regime imposed by a fictional drug cartel poses a threat to the security of North America. Meanwhile, a homogeneous view of Latin America is used.

Keywords: Latin America, Videogames, Narcotrafic, Bolivia, Politics

Introducción

La historia de las producciones audiovisuales y el tratamiento de las temáticas relacionadas con actividades criminales (o lo que se considere por esto de acuerdo con el contexto), recorren buena parte de la historia del entretenimiento audiovisual de todos los niveles de presupuesto. Siguiendo los aportes de Pardo (2017) y Rocha (2018), la imagen y la representación prototípica del gánster no fue superada sino hasta la década de los años 70 del siglo pasado. Fue específicamente en 1975 cuando se estrena en las salas de proyección de cine la película “La Banda del Carro Rojo de Galindo”, en la cual, por primera vez un narco aparece como un héroe que entra al negocio por necesidad y muere como un mártir. Curiosamente, como reconoce Pardo (2017) y cita Rinke (2015), es en este año cuando se inicia el llamado Plan Condor, con el que se militariza la guerra contra las drogas y el gobierno de Nixon declara como enemigo primordial al narcotráfico.

Una vez pasadas diversas invasiones en el continente por parte de los gobiernos estadounidense –sin importar si fueron republicanos o demócratas–, los apoyos dados a dictaduras militares, las acciones injerencistas en territorios latinoamericanos o caribeños, habiéndose desgastado el discurso contra el narcotráfico y sucedidos los atentados del 11 de setiembre del año 2001, la política de seguridad y de exteriores de aquel país cambió su retórica hacia un “nuevo enemigo público”: el terrorismo (Mantilla-Valbuena, 2008). No obstante, como ha podido verse en las primeras dos décadas, el tema del narcotráfico nunca ha dejado de estar presente en el discurso político de Estados Unidos con respecto a la región latinoamericana, ejemplo de ello han sido iniciativas llevadas a cabo por este país en nuestra región como el Plan Colombia, el Plan Puebla-Panamá y la Iniciativa Mérida.

De forma casi paralela, emergió una proporción, cada vez mayor, de productos audiovisuales que abordaban la cuestión

del narcotráfico y sus consecuencias en las sociedades locales, así como las repercusiones de esta problemática en las relaciones internacionales, en ocasiones. No obstante, esta tendencia se cristaliza en la primera mitad de la segunda década del presente siglo, con ejemplos tan notorios como la teleserie “Narcos” de Netflix y videojuegos como el que se analiza en este trabajo, es decir, Tom Clancey’s Ghost Recon: Wildlands. (Castellanos, 2017; Rocha, 2018)

Así, como era de esperarse, en la mayor parte de estas producciones se expresaban muchos de los imaginarios sociopolíticos, económicos, religiosos e identitarios que han cateterizado la construcción de las relaciones de intercambio y poder entre los centros y las periferias, en este caso particular, entre Estados Unidos, América Latina y el Caribe.

De esta manera, en el presente trabajo se persigue, como objetivo general, analizar mediante un ensayo científico el videojuego “Tom Clancey’s Gohst Recon: Wildlands” y su tratamiento sobre una “hipotética” Bolivia, considerando el contexto histórico en el que surge y da inicio el desarrollo y producción de este, al tiempo que se revisan los caminos argumentales sugeridos en el guión de las cinemáticas que componen la historia principal de la campaña de este título.

En este sentido, este trabajo comporta una reflexión que por entero intenta en todo momento hacer dialogar la ficción del videojuego con los eventos y escenarios históricos en los que podría estar inspirado.

Metodología

Este trabajo se ha realizado desde un enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo-interpretativo, y basado en un método hermenéutico. Se ha realizado una comprensión e interpretación del proceso de producción del videojuego estudiado, en paralelo con el desarrollo de los acontecimientos históricos y sociales sobre los cuales se basa en su propuesta interactiva.

En consecuencia, el estudio se ha desarrollado en la forma de un ensayo científico, ya que siguiendo a Guanipa Pérez (2008) y Rodríguez Ávila (2007), corresponde con una reflexión de la persona investigadora sobre un tema en específico o campo del saber científico o académico, que se respalda en los resultados de sus propias investigaciones o ajenas, al tiempo que recurre a datos existentes y contenidos especializados de varios campos para el abordaje y fundamento de su postura. De esta forma, es precisamente ese carácter reflexivo el aspecto fundamental que distingue al ensayo, procurando en todo momento dar respuesta a una pregunta u objetivo de investigación definido.

Así, se ha realizado un análisis del caso de un videojuego de alto presupuesto Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands, de las empresas desarrolladoras Ubisoft París & Ubisoft Milan (2017). Producción que forma parte de un universo de producciones del entretenimiento interactivo que cada año pueden ser contadas por centenares (Etxeberria, 2008; González-Sancho, 2013, 2014; Ramón Rossi, 2018), pero que se destaca por tratar un entorno latinoamericano en un momento clave de su

historia y de las relaciones entre Estados Unidos y la región.

De esta forma, se han recolectado los datos de todas las fuentes utilizadas con base en el siguiente orden:

- I. Se jugó el videojuego completo, repitiendo algunas de las misiones secundarias con un resultado total de 62 horas de juego.
- II. Transcripción de los diálogos más importantes, especialmente aquellos que se desplegaban en las cinemáticas de presentación o cierre de las misiones o tareas.
- III. Selección de noticias, artículos y datos necesarios para el análisis de todo el proceso de producción, promocionales en medios de comunicación tradicionales y especializados.
- IV. Revisión bibliográfica de los textos relacionados con historia de América Latina y Estados Unidos.
- V. Inicio de la elaboración de un primer borrador de análisis.
- VI. Confección de informe final de análisis, presentación de resultados en forma de ensayo científico.

1. Primeros resultados: Bolivia en contexto de juego

Con la llegada al gobierno de Venezuela de Hugo Chávez Frías, en febrero de 1999, inició un nuevo proceso de cambios políticos en varios países de Sudamérica. Este proceso prosiguió en 2003 con las presidencias de Néstor Kirchner en Argentina, en Brasil con Luiz Inácio “Lula” da Silva, en Bolivia con Evo Morales en 2006, en

Ecuador con Rafael Correa en 2007 y en Uruguay con Pepe Mujica en 2010.

En medio de este panorama, la llegada del dirigente cocalero Evo Morales a la presidencia sucede en el marco de un país que, de acuerdo con León Romero (2019) y Palomino García (2019), se caracterizaba por haber experimentado las privatizaciones de las empresas estatales desde 1952 a manos de las oligarquías locales, una pobreza generalizada –entre el 90 % y 60 %, dependiendo de las mediciones–, un PIB anual menor a \$600 millones y con un pasado inmediato convulso en el que hubo cinco presidentes entre 2001 y 2005¹. Al mismo tiempo, se debe rescatar que, como ha recopilado Roitman Rosenmann (2013), Bolivia ha sufrido un total de 11 golpes de Estado en diferentes momentos del siglo XX².

Por esto, la llegada al gobierno de Morales no solo significó para el país una estabilidad política sin precedentes, sino que, de la mano con los cambios promovidos en temas como el manejo de los recursos naturales y la inclusión de los pueblos indígenas, trajo consigo un giro rotundo a la realidad política, económica y social del país.

Entre las acciones emprendidas por el gobierno boliviano, se destaca su política con respecto a la administración de la “lucha” de las drogas y las relaciones diplomáticas con Estados Unidos. En setiembre de 2008 se

1 De acuerdo con León Romero (2019) y Palomino García (2019), para el año del golpe de Estado, el gobierno de Evo Morales redujo la pobreza entre la población –de mayoría indígena– a un 36,4 % y el PIB aumentó a un aproximado de \$40 mil millones anuales.

2 Aunque esa cantidad se eleva a 12 con los hechos ocurridos después de las elecciones presidenciales de octubre de 2019.

expulsa al embajador norteamericano Philip Goldberg, acusado de conspirar en contra del presidente de Bolivia (B. Miranda, 2019). Luego, en noviembre del mismo año, se toma la decisión de expulsar de aquel país a la Agencia Antinarcoóticos de Estados Unidos (DEA), la cual desarrollaba funciones desde 1988 en la región productora de la hoja de coca de Bolivia (Tele Sur, 2017).

Algunos años después (2013), se tomó la decisión de desalojar a la agencia estadounidense USAID, radicada en Bolivia desde 1964, que realizaba en ese lapso, según las personerías de la instancia, programas de cooperación, asistencia y desarrollo en áreas rurales; dicha instancia fue acusada por el Gobierno boliviano de conspirar en los asuntos políticos internos del país³ (Deutsche Welle, 2013; Murillo, 2019; RT en Español, 2013). Esta misma instancia, fue expulsada de Rusia por las mismas razones en 2012 (Murillo, 2019).⁴

Morales justificó la determinación del Gobierno explicitando en una entrevista lo siguiente:

Lamentablemente esas instituciones
(...) donde llegan con sus recursos

3 Dichas acusaciones se fundamentaban en que representantes de la ONG sostenían frecuentemente reuniones “secretas” con autoridades y jefes políticos de la oposición boliviana, en la mayoría de los casos personas asociadas o que habían ocupado cargos políticos en gobiernos anteriores.

4 De acuerdo con Murillo (2019) y BBC News (2019), aunque desde 2008 Bolivia y Estados Unidos no tienen embajadores en ambos países, se ha mantenido únicamente un encargado de negocios nombrado por los estadounidenses, la administración golpista de Añez inició gestiones inmediatamente usurpado el poder reestableció las relaciones diplomáticas entre ambos países reincorporando a la USAID y nombrando un embajador Boliviano en Estados Unidos.

chantajejan a las comunidades para enfrentarnos con las comunidades. Conozco cómo manejan algunas organizaciones no gubernamentales las fundaciones, al servicio del imperio. (RT en Español, 2013)

Quizás el elemento más importante para este trabajo, en el contexto del desarrollo del juego analizado y sus repercusiones mediáticas, se compone por el desarrollo de la estrategia antidrogas propia por parte del gobierno boliviano. Esta, de acuerdo con The New York Times (2016), B. Miranda (2017) y Tele Sur (2017), dio inicio en 2009 (casi tres años después de llegado al poder Evo Morales) y que se caracterizó por establecer una reducción del consumo de coca y permitir su cultivo para satisfacer las producción de hojas de dicha planta para mascar y la elaboración de té, actividades realizadas desde muchas generaciones atrás por el pueblo boliviano. Entre tanto, todas las plantaciones sin autorización gubernamental eran eliminadas, tras negociar con quienes los habían realizado y encontrar soluciones o alternativas para las familias o personas afectadas por estas medidas.

Según las mismas fuentes, la estrategia boliviana se vislumbró más prometedora que las estrategias promovidas por el gobierno estadounidense⁵ con base en sus resultados. Por ejemplo, se pasó de tener cerca de 30 mil hectáreas de plantaciones en 2011 a 20 mil hectáreas en 2017. Datos que contrastaban con los mostrados por Colombia y Perú, países aliados

5 Según Miranda (2017), parte de las prácticas promovidas por los estadounidenses eran enfrentamientos con las organizaciones y fumigaciones de las plantaciones ilegales.

de Estados Unidos, los cuales pasaron de reportar 47 790 hectáreas en 2012 a duplicar esta cifra en 2017 con 96 084 hectáreas, según datos aportados por Miranda (2017). Sin embargo, el mismo autor mencionó que Bolivia presentaba algunas dificultades compartidas con estos dos países, como hacinamiento en las cárceles por poblaciones consumidoras y traficantes de drogas al menudeo.

Por su lado, la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (2019) reconoció, para el primer semestre de 2019, como en años anteriores, la labor de la Fuerza Especial de Lucha contra el Narcotráfico (FELCN) y del Ministerio Público boliviano, en la incineración y destrucción de las drogas incautadas en el marco del programa de apoyo de la instancia al Plan de Acción de la Estrategia de Lucha contra el Narcotráfico y Reducción de Cultivos Excedentarios de Coca del Estado Plurinacional de Bolivia.

2. De Bolivia al videojuego: “Tom Clancy’s Ghost Recon: Wildlands”

Este título pertenece a una de las franquicias principales de la empresa multinacional Ubisoft, y se basa en las novelas de género militar del escritor estadounidense Tom Clancey. Esta edición, lanzada en marzo de 2017, fue desarrollada por la subsidiaria francesa de la compañía antes mencionada. Su producción llevó aproximadamente 5 años de desarrollo, presentada por primera vez a la prensa especializada del sector en la E3 de 2015. (GameProTV, 2015; Stuart, 2015; Ubisoft, 2017; Ubisoft Spain, 2017).

Entre sus datos técnicos, se destaca el hecho de ser el primer videojuego de disparos militar táctico en tercera persona desarrollado en un mundo abierto o Sandbox de la franquicia, con funciones de multijugador y de juego cooperativo (de hasta cuatro personas) tanto en su campaña o historia principal, como en sus funciones en línea; sobra decir que por la temática del juego se trata de un título dirigido a mayores de edad.

Mientras tanto, en su publicidad sobre el juego, Ubisoft (2017) citaba la ambientación del videojuego de la siguiente forma aludiendo al exotismo del entorno:

Desde la temible Carretera de la Muerte hasta el mayor lago de sal del mundo, explora el mundo abierto de acción y aventura más grande de Ubisoft. Descubre vastas regiones inspiradas por Bolivia y Sudamérica, con paisajes impresionantes y una diversidad sobrecogedora. Recorre aldeas y lugares emblemáticos, y vive las leyendas de este país en uno de los numerosos vehículos disponibles, por tierra, mar y aire. Sumérgete en la cultura boliviana en tus interacciones con los habitantes de un mundo animado, donde cada uno actúa en función de sus intereses y del ciclo noche-día y del sistema climático del juego

De esta manera se introducían los elementos generales del juego, con respecto a la forma en la que se desarrollaron los diseños de sus niveles, así como las propiedades y mecánicas más representativas del título. Dicho de otra forma, así se presentaron las posibilidades y propiedades de las dinámicas visuales sobre las que se expresa el argumento del juego.

Al mismo tiempo, Ubisoft (2017) introduce a los personajes jugables mencionando que se trata de un grupo de élite dedicado a operaciones especiales para Estados Unidos, acostumbrado a “grandes desafíos” cuando son enviados a una misión a territorio hostil o enemigo, y la actual misión en Bolivia resulta “la más arriesgada que hayan enfrentado”. Entre tanto, se identifica inmediatamente al objetivo primordial del juego y la historia guionada para este: el “Cartel de Santa Blanca”, liderado por “el Sueño”. Así, las acciones del equipo estadounidense en Bolivia se basan en inducir caos, inestabilidad y confusiones necesarias, que logren minar la relación que, en la historia del videojuego, la organización narcotraficante mexicana ha establecido con el gobierno boliviano, y que ha convertido al país en un narcoestado dominado por la violencia y la ausencia de toda ley.

Sobre este último punto, Nouderine Aboud, productor principal del video de juego, afirmó:

En cuanto a Don⁶ y Shane -los guionistas del juego- lo que queríamos que hicieran era aquello de lo que más saben. Y que nos ayudaran respecto a saber qué ocurriría si esta historia sucediera y por qué pasaría... Sus conocimientos del campo, sus conocimientos del cartel nos ayudaron a traer autenticidad. (Ubisoft, 2017)

6 Don Winslow, es el autor de varios libros, novelista guionista de películas, que se ha especializado en las últimas dos décadas en el tema del narcotráfico en México, América Latina y en el mundo. Es autor del libro “El poder del perro”, obra que tras ser consultada por el equipo de la compañía sirvió para que se le encargaran la elaboración de la historia y los diálogos de muchos de los personajes del juego (Ubisoft Spain, 2017).

En esta última acotación, logra observarse inicialmente que una de las aspiraciones del equipo diseñador era desarrollar un argumento y ambiente videolúdico que pudiese aproximarse, lo más posible, al probable desenlace de un país que sucumbiera ante un cartel de drogas que “supera-se” sus capacidades instaladas de defensa o seguridad interna.

3. El lanzamiento de la producción y la polémica levantada por el videojuego

Ahora bien, el videojuego en cuestión se lanza el 7 de marzo de 2017, poco más de un par de semanas luego de la sanción de una modificación de la Ley General de la Coca (25 de febrero de 2020), en la que se legalizaba un máximo aproximado de 22 000 hectáreas permitidas para los cultivos de la planta de coca (Deutsche Welle, 2017).

Cabe mencionar que para la fecha aproximada de inicio del desarrollo del videojuego, es decir, 2012, la estrategia de combate contra las drogas de Bolivia ya tenía al menos 3 años de estarse poniendo en práctica y con independencia de las intervenciones, directrices e instituciones estadounidenses, con resultados favorables en cuanto al decomiso y a la reducción de los cultivos ilegales de esta planta.

Por ello, el gobierno boliviano, al enterarse de la manera en la que aparecía su país, así como de las formas en las que eran usados algunos símbolos nacionales, llamó a comparecer al embajador de Francia en el país en ese entonces, al tiempo que se hizo entrega de una nota formal dirigida

al gobierno francés y a la empresa Ubisoft Paris en la que se exponían las inconformidades y la protesta por el hecho (Lacorn, 2017; NTN24, 2017).

No obstante, para el estudio diseñador, este tipo de polémicas no han sido extrañas en el desarrollo de sus producciones (Lo Giudice, 2017). De acuerdo con Escandell (2019), con anterioridad, Ubisoft ha tenido problemas por el contenido, el tono y las posturas manifestadas en los mensajes de otros títulos de la empresa como *Far Cry 3*, *Far Cry 5* o *The Division 2* —esta última franquicia basada también en las novelas de Tom Clancys— con aficionados de Estados Unidos, por ejemplo. Sin embargo, de acuerdo con el mismo autor, el nivel de preocupación de la compañía por las críticas o quejas depende particularmente de dónde provengan, pues en el caso de *Ghost Recon: Wildlands*, si bien su vicepresidente de edición y producción manifestó que el propósito de la producción era graficar en primera plana la “mala situación” que vivía la gente del país, lo que resulta evidente al jugar el título es que los detalles citados aparecen únicamente en notas escritas o elementos secundarios en transcurso del juego, al tiempo que el principal aspecto jugable del videojuego es encarnar a un equipo de intervención estadounidense que debe derrotar a un cartel de droga mexicano, en un país que ha sido derrotado por este.

Este cuidado selectivo con los contenidos y el tono de los mensajes o las representaciones del juego, por parte de las empresas, pudo verse en otros casos. Por ejemplo, puede rescatarse el caso del videojuego *Medal of Honor*, desarrollado

por la empresa estadounidense *Electronic Arts*, el cual se encontraba ambientado en la invasión y la guerra de Estados Unidos contra Irak —2003 a 2011—. Siguiendo los reportes de Adam (2010) y Baeza Cabrera (2013), el contenido en discordia tenía que ver con la posibilidad que el título permitía en la modalidad de multijugador por equipos, ya que quien jugaba podía escoger entre el bando talibán y del ejército de Estados Unidos. Al final, la empresa desarrolladora cedió ante las presiones de planteadas por familiares de soldados estadounidenses muertos en dicha guerra, así como a los reclamos externados por varios gobiernos debido al uso del nombre de los talibanes en los equipos de juego y por incluir la posibilidad, a las personas, de usarlos.

Fue así como *Electronic Arts* tomó la determinación de quitar toda alusión a dicha agrupación e inclusive de modificar el aspecto de los personajes para que no se parecieran en absoluto a dicha agrupación, renombrándolos como “bando opositor”. La empresa mencionó que esta acción se realizaba como una forma de “respetar” a las familias de los soldados y al mismo ejército estadounidense, a quienes la franquicia “siempre había rendido homenaje en sus entregas” (Adam, 2010; L. Miranda, 2010).

En este caso, la respuesta fue tan tajante que, según lo señalado por Baeza Cabrera (2013), la franquicia fue cancelada de forma definitiva por la empresa y, desde entonces, no ha vuelto a rumorearse ni anunciarse nada sobre futuros lanzamientos de otra producción.

Sin embargo, algo completamente opuesto a lo anterior ha sucedido recientemente con el videojuego *Call of Duty: Modern Warfare* de 2019 publicado por Activision, el cual se ambienta en la guerra que se desarrolla en Siria desde 2011, y en el que se representa a Rusia como el enemigo de los estadounidenses en aquel país. A pesar de las reacciones negativas por parte de las personas rusas, la empresa no resolvió nada en absoluto (Área Jugones TV, 2019).

Este tipo de reacciones o disposiciones por parte de las empresas de videojuegos de alto presupuesto, de acuerdo con González-Sancho (2014), se debe especialmente a que, en este tipo de producciones, los temas, las historias, las ambientaciones geográficas y aspectos visuales de diseño se plantean en estrecha relación con los focos de atención de la política exterior e interés tanto de Estados Unidos, sus aliados y los principales mercados de consumo, por lo que las afectaciones o consecuencias percibidas en las periferias no son importantes.

4. Del tipo de historia, del tipo de videojuego

Dentro del universo de producciones de la empresa francesa, *Ghost Recon: Wildlands* comporta una novedad en cuanto a la forma de presentar un videojuego de disparos en tercera persona por equipos, con un campo de desplazamiento de “mundo abierto” que ciertamente lo convierte en uno de los primeros de su tipo. De acuerdo con la misma empresa (Ubisoft, 2017; Ubisoft Spain, 2016, 2017), de la mano con esta nueva faceta para la franquicia,

se deseaba que la historia que contara el entorno y los personajes se aproximara lo más posible a la realidad que las personas de la empresa lograron observar en sus visitas a Bolivia.

De este modo, al ser el narcotráfico el motivo principal, como muchas otras producciones audiovisuales de su tiempo (Castellanos, 2017; Rocha, 2018), el tipo de relato utilizado por Don Winslow y Shane Salerno en el videojuego corresponde con el género de “cine de narcos”, el cual, de acuerdo con Pardo (2017), surge a partir de 1975 y se divide en dos subgéneros a saber: el narcodrama y el patriodrama.

El primero influenciado por el cine de mafias, el western, el melodrama latinoamericano, la comedia ranchera y, generalmente, de bajo presupuesto. Mientras que, en el caso del segundo, se trata de una representación oficialista e institucional del conflicto, utilizan las mismas bases semánticas del narcodrama, pero invierten sus valores y presentan a las fuerzas del ejército o a la policía como héroes y a los narcos como malos en la historia, sin olvidar que el héroe siempre vence al villano. Se trata, en estos casos, de producciones con altos presupuestos y grandes plataformas comerciales de distribución.

Siendo esta división esclarecida, la historia del videojuego analizado puede ser considerada como un relato propio de un patriodrama, debido a que quien juega lo hace desde la perspectiva de un grupo de mercenarios a sueldo del gobierno estadounidense y que debe “eliminar” el mal

representado por el cartel mexicano en un escenario hostil suramericano.

En el marco de esta presentación, Ubisoft Spain (2016) presentó, en sus signos publicitarios, al equipo con el que se juega en el título de la siguiente forma:

Somos viajeros, atravesando kilómetros de polvo y barro. Somos supervivientes llevando el equipo que nos permita vivir meses en las peores condiciones. Somos extranjeros, siempre lejos de casa. Somos cazadores, camuflándonos en el entorno hasta formar parte de él. Somos aventureros, haciendo lo que nadie más se atreve a hacer. Somos vigilantes, observándolo todo sin ser vistos, sin dejar rastro. Somos calculadores, estudiando a nuestros enemigos, para atacarlos donde más les duela. Somo jueces, decidiendo quien vive y quien muere. Somos Ghosts y no existimos. Algunos son soldados, nosotros somos ghosts.

La cita anterior no solo denota el carácter del mito fundacional de la excepcionalidad de Estados Unidos tradicionalmente promulgada por las élites y compartida por la opinión pública de dicho país, sino que puede utilizarse como una introducción adecuada para comprender, en primera instancia, cómo se han llevado a cabo las acciones y agresiones estadounidenses en Latinoamérica y demás regiones. Es decir, desde las operaciones oficiales públicamente anunciadas, hasta aquellas como las que se emulan parecen imitar, en el videojuego analizado, acciones caracterizadas por el envío de terceras personas a cumplir con aquellas incursiones que no son prioridad o que no resulten electoralmente redituables. De hecho, en el videojuego el

equipo de “élite”, enviado por los norteamericanos, parece no pertenecer al ejército o alguna agencia gubernamental. Ya en las primeras escenas cinemáticas del videojuego, el personaje de voz principal “Karen Bowman” se refiere al grupo de 4 mercenarios⁷, en un breve dialogo al presentárselos a Pac Katari, de la siguiente manera:

–Pac Katari: cuatro soldados, ¿esta es la ayuda que prometiste? ¿la que prometió Sandoval? Muere un puto yanqui y entonces mandas a un montón soldados, las balas de Santa Blanca han matado a cientos de bolivianos, ¿de dónde saldrán mis cientos de soldados?

–Bowman: como americanos no estamos aquí, ¿recuerdas? Estos soldados son el mejor equipo de operaciones encubiertas de nuestro país. Con su ayuda no necesitarás cientos de soldados.

De acuerdo con Jasiukènaïtè (2013), el modelo de gestión de los ejércitos estadounidenses tendió a la tercerización de ciertas tareas u objetivos, especialmente luego de la caída del Muro de Berlín y el Bloque Soviético (1991), de manera que estas disposiciones transformaron o introdujeron una nueva racionalidad de la guerra: se

7 En el diálogo de presentación del videojuego, Bowman menciona que la misión se trata de una operación entre la CIA, la DEA y el JSOC. Este último, es decir, el Comando Conjunto de Operaciones Especiales o JSOC por sus siglas en inglés, según el portal Military.com (2020), es una unidad de comando que pertenece al Comando de Operaciones Especiales de Estados Unidos USSOCOM, vale decir que en las operaciones de este comando participan veteranos de las diferentes campañas de guerra en las que Estados Unidos ha iniciado. Siguiendo los apuntes de LaRouche Political Action Committee (2011), dicha instancia cobró mucha notoriedad en las dos administraciones de Barak Obama (2009-2017), al ser partícipes de varias misiones, entre las que se encuentra la misión dirigida a “neutralizar” a Bin Laden.

comenzó a discutir, desde entonces, una “privatización de la violencia”.

La Red 21 (2006) ha explicitado que las operaciones de este tipo de grupos y empresas privadas contratadas por Estados Unidos se incrementaron especialmente en el periodo de gobierno de George H.W. Bush (1989-1993); con la particularidad de que se ampliaron los servicios contratados, a estas, de suministros o apoyos logísticos, la incorporación de cuerpos privados de apoyo o protección en algunos lugares, por ejemplo, en pozos petroleros controlados por “inversiones” estadounidenses o en minas de diamantes. De acuerdo con la misma fuente, la cantidad de efectivos ha aumentado considerablemente, pasando de una proporción de 1 a 100 en la Guerra del Golfo (1990-1991) a 1 por cada 10 en la invasión y guerra de Estado Unidos en Irak (2003-2011).

Estas informaciones parecen confirmar, preliminarmente, que la estética escogida por la Ubisoft Paris para el diseño y desarrollo del equipo protagonista del juego guarda una cercana relación con las tendencias presentes en la realidad de la industria y desarrollos en los negocios de la seguridad privada y pública de los estadounidenses. En este caso, las estéticas y tipos de agrupaciones que se grafican en las portadas de los videojuegos de disparos en primera o tercera persona, de esta y otras empresas, parecen adecuarse a esta decisión de diseño de la empresa autora de este videojuego, pues huelga decir que no aparecen uniformados con trajes militares, sino con atuendos “civiles”.

5. Desde las relaciones Norte-Sur a la alegoría de “Tierras salvajes” -Wildlands-

La estructuración de las relaciones entre el norte anglosajón y el sur hispanoparlante se ha constituido, prácticamente, como una reproducción de las constituciones idiosincráticas, religiosas, económicas y políticas europeas; esto, a raíz de las disputas, acuerdos y pugnas entre las distintas coronas, pero específicamente entre la corona española entrada en decadencia con sus contrapartes compuestas por los regímenes británico, galo, neerlandés y portugués (Marín-Guzmán, 1982; Rinke, 2015; Silva, 2008).

De esta forma, en el caso norteamericano, la identidad nacional estadounidense, así como los asideros de su política doméstica y exterior, desde su independencia, se basan en el mito fundacional del excepcionalismo —de bases cristiano protestantes—, el cual, de acuerdo con Iglesias Cavicchioli (2019), alude a la creencia, compartida tanto por las élites estadounidenses como por la opinión general, de considerarse como una nación diferente del resto, superior moralmente, con atribuciones casi mesiánicas y máximos representantes del “nuevo mundo”, es decir, de todo el continente americano.

Según el mismo autor, esta postura se traduce, respecto del ámbito exterior al país, en postular un rol central de Estados Unidos en las relaciones internacionales y su misión en el mundo como “difusor” y “defensor” de los valores de la democracia liberal, ya sea redimiendo mediante la intervención militar a un territorio o país

“que lo necesite”, o bien por medio de la promoción ejemplarista de su “sistema democrático” para las demás naciones.

En este contexto, con la consolidación del proceso de separación de los nuevos países hispanoamericanos a inicios del siglo XIX, los diversos intentos de estos por conformar proyectos regionales en el sur y las tentativas por parte de las coronas francesa e inglesa por recobrar la influencia en todo el continente o expandirla en las excolonias españolas, surge, con mayor fuerza, la aplicación de la Doctrina Monroe de 1823 y la promulgación del “Destino Manifiesto”. Ello, como una forma de “prevenir” cualquier intromisión de Inglaterra o Francia, países en plena expansión imperial en los territorios continentales y marítimos de América, así como una manifestación de su papel central en la “resolución” de los conflictos hemisféricos (Iglesias Cavicchioli, 2019; Marín-Guzmán, 1982; Moreira Argudo et al., 2014; Rinke, 2015; Silva, 2008).

Esta posición desplegada y sostenida por Estados Unidos se basaba en sus intereses de expansión geográfica y de influencia más allá de sus fronteras iniciales, encaminada inicialmente hacia el oeste primero, y luego al caribe y al sur de su territorio. Al mismo tiempo, esta encontraba su justificación aludiendo al carácter “excepcional” sobre el que construyeron su discurso identitario y político. Luego, esta atribución pasará de ser una consigna arraigada al territorio propio de aquel país, a convertirse en una aspiración global, que toma un sentido ejemplarizante hasta la Segunda Guerra Mundial y otro redentorista después de esta (Iglesias Cavicchioli,

2019; Moreira Argudo et al., 2014; Rinke, 2015).

Precisamente, estas características pueden ser rastreadas en las composiciones visuales, argumentales y jugables de videojuegos como *Ghost Recon: Wildlands*, en las que el jugador encarna, mediante su acción en el país “destinado”, su rol para resolver los problemas o situaciones internas de otros pueblos, es decir, Estados Unidos.

En este caso, la historia del juego analizado inicia con la noticia de un atentado realizado contra la embajada estadounidense en La Paz, el posterior secuestro y ajusticiamiento de un agente de la DEA –amigo de la agente encubierta de la CIA que trae al equipo protagonista a Bolivia–. Por tanto, los *Ghost*, un equipo con experiencia en golpes de estado – se menciona “un golpe exitoso en Moscú” – es enviado a Bolivia para “hacer pagar” a los responsables de ambos delitos, es decir, la organización narcotraficante –o narcoterrorista– mexicana llamada “El cartel de Santa Blanca”. Esta se ha hecho con el dominio del país suramericano, al punto que gobierno y fuerzas armadas han pactado con el cartel su “convivencia mutua”. El resultado es que Bolivia se ha convertido, en el universo del relato del videojuego, en el centro del tráfico de drogas en el continente.

Seguidamente en el videojuego se describe que el cartel de “Santa Blanca” se organiza en 4 divisiones, a saber: producción, contrabando, seguridad e influencia, las cuales tienen, en su estructura, una serie de mandos intermedios con gente

u operarios a su cargo, y un jefe o capo principal al que todos obedecen “el Sueño”. Esta formación parece guardar cierta similitud con las descripciones realizadas por algunos autores sobre las características organizativas de este tipo de organizaciones, por ejemplo, pueden citarse los análisis realizados por Sun (2009) y Raffo López & Segura (2015).

Luego, se hace una reseña en las cinemáticas del juego de video sobre las acciones a realizar para el desmantelamiento de la estructura del cartel, como operaciones de propaganda contra el objetivo de la intervención y emisiones de mensajes en favor de los “aliados internos” –Kataris 26 la resistencia local en la historia–, sabotajes a lugares de operaciones, neutralización de personas clave, etc. Entre tanto, en todo momento, incluso en el desenlace de la trama general, corre un sub-relato centrado en la consigna de “no confiar en ningún actor de Bolivia”.

Estos detalles no son menores tomando en consideración que de acuerdo con Ubisoft Spain (2017), el guionista principal, Don Winslow, confirmó que para la realización de un libro o una historia ficticia como la del videojuego se suele realizar una investigación de varias fuentes como: documentos y reportes de instancias como la CIA o el FBI, transcripciones judiciales, reportes policiales, libros de historia para dar contexto al eje central del relato; por ejemplo, entrevistas en profundidad a personas de pandillas o convictas, narcos, traficantes, etc.

De esta forma, en la estructuración de los elementos que componen la ambientación,

el diseño de niveles, las mecánicas de juego y la historia de la campaña principal, es plausible observar que el videojuego se encuentra en sintonía con los discursos más tradicionales del excepcionalismo estadounidense e imágenes negativas sobre lo hispano heredadas de la época de las colonias inglesas, pero desplazadas ahora hacia Latinoamérica (Rinke, 2015). Así, se enfatiza en las atribuciones de los Ghosts como los únicos con la capacidad de resolver el conflicto y los problemas internos causados por el cartel mexicano, que ni el gobierno, sus fuerzas del orden ni el pueblo boliviano pudieron resolver.

Al mismo tiempo, sobre las imágenes de lo hispano, no son escasas las referencias y descripciones de los actores sectores bolivianos congruentes con la negatividad y prejuicios sostenidos por un Estados Unidos confesionalmente protestante sobre una América Latina “católica” e indígena. Entre estas se encuentran caracterizaciones como la insolvencia o la imposibilidad de toda la región para aprovechar y proteger sus riquezas, para gobernarse y seguir leyes civilizadas, o ser leales, valientes y dignos de confianza.

Algunos de estos ejemplos pueden denotarse en los siguientes fragmentos extraídos de varios diálogos del juego. En primer lugar, en los inicios del juego la siguiente presentación que se realiza de la resistencia local por parte de la agente encubierta Karen Bowman:

Kataris 26. Es un grupo de rebeldes que ha opuesto resistencia a la Unidad y a Santa Blanca. Nos reuniremos con su líder, Pac Katari, cuando aterricemos.

Los bolivianos han odiado a los yanquis mucho tiempo, pero confiemos en que el enemigo de nuestro enemigo sea nuestro amigo. Pero no les den la espalda, yo no pienso hacerlo.

Así, aunque se entiende que se trata de una “ficción” en la campaña principal del videojuego se insiste con mucha frecuencia en las malas condiciones en las que viven las personas en Bolivia, así como los resultados “fatales” que resultan de las “ideologías marxistas” causantes de muertes y desolación donde son aplicadas; curiosamente la resistencia “poco confiable”, Katari 26, se presenta como una agrupación fundada en las premisas sobre el “proletariado agrícola”, elaboradas por su miembro fundador Amaru. En los diálogos iniciales del juego el personaje Pac Katari habla sobre el movimiento de resistencia local de la siguiente manera:

Más que eso nuestro grupo se fundó sobres sus ideas, sin sus teorías sobre el proletariado agrícola no existiría esta resistencia organizada contra Santa Blanca y la corrupción del Gobierno. Hay que salva a Amaru. Si ayudan a mi gente puede que se ganen mi confianza.

Y unos segundos luego, el personaje principal del equipo mercenario llamado Nomad –nómada– con el que juega el título, se refiere al líder de la resistencia y del movimiento de la siguiente forma: “No me gusta trabajar con Pac Katari y los rebeldes. Este tipo de ideologías siempre acaba con muchos cadáveres por los suelos”.

Tomados estos ejemplos representativos del tono argumentativos de la historia del juego, llama la atención que todos los

elementos elaborados son una suerte de negación de todos los avances y reconocimientos políticos y económicos logrados por la administración del Gobierno Boliviano, incluso evidentes ya para los primeros años de desarrollo del videojuego (2011-2012), así como las referencias a pensamientos o movimientos políticos contrarios a las filiaciones estadounidenses proyectadas en todo el sur de la frontera de esa nación, especialmente, si se trata de países o pueblos que no se “alinean” a las disposiciones del norte.

6. El nombre del cartel, su premisa central y de las operaciones de falsa bandera: Prioridades imperiales

Como se ha nombrado anteriormente, el cartel mexicano que se interna en Bolivia es el “Cartel de Santa Blanca”, el cual tiene como principal creencia religiosa a la Santa Muerte. De acuerdo con Gaytán Alcalá (2008), el culto a la muerte o la Santa Muerte ha llegado a convertirse en una de las traiciones simbólicas más complejas del presente siglo en México en localidades como Juárez, Guadalajara, Ciudad de México, etc., aunque se ha extendido en algunos países, en los que recibe diferentes nombres, por ejemplo, San Muerte en Argentina o, simplemente, Muerte en Colombia. Se describe su esencia como un sincretismo entre creencias prehispánicas –aztecas–, cristianas y rituales afroantillanos, en relación con el significado de la muerte, que no se concibe como el fin de la vida sino el inicio de otra, junto con la representación de que la primera justifica la segunda.

Siguiendo al mismo autor, el culto a la Santa Muerte ha encontrado eco en poblaciones y personas de alto riesgo como policías y trabajadoras sexuales, hasta llegar a tener presencia en grupos que se movilizan en la frontera de la clandestinidad como estructuras del crimen común u organizado, que invocan su protección mediante rituales propios de este culto.

Sin embargo, a pesar de que son varias las referencias y contantes las acotaciones sobre la Santa Muerte, su tratamiento en la historia del videojuego no tiene los matices o la profundidad necesaria para justificarla como una de las bases de la creación de la imagen del enemigo o la "amenaza" a eliminar en el videojuego; esto, porque si bien se citan un sacerdote y una santera como una forma de aludir al sincretismo antes mencionado, el papel desempeñado por estos personajes y sus funciones de influencia no sobresalen más que cualquier otro de los personajes secundarios del juego. De manera que, aunque las imágenes usadas del supuesto culto son repetitivas en cierto grado, no dejan de ser alegorías o instrumentos de ambiente más que la configuración de toda una organización compleja articulada alrededor de un sistema de creencias y relaciones simbólicas o de sentido.

Por otra parte, un elemento a considerar en el análisis es el objetivo central del cartel, o bien la razón secundaria por la que en la historia del videojuego el equipo "especial" entra en acción para "salvar Bolivia", en una cinemática introductoria, el personaje "el Sueño" hace una referencia a cuál es su propósito principal:

Tuve un sueño, soñé con una tierra donde plantar nuestra coca y producir nuestra cocaína. Donde podríamos dirigir nuestro negocio, sin intromisiones de la policía, el gobierno, el ejército y los yanquis. En mi sueño, una voz de mujer me preguntó... -Sueño, mi hijo, ¿y si tuvieras tu propio país? Como Moisés, conduje a mi pueblo a la Tierra Prometida... Bolivia. Llegamos y adquirimos los campos de coca. O comprábamos o arrebatábamos. Compramos a la policía al ejército, a los jueces y a los políticos. Estábamos a punto de convertirnos en el propio gobierno, a las puertas de cumplir mi sueño... de crear un Narcoestado. La nación de Santa Blanca.

Como puede denotarse, el villano del relato tiene una especie de "destino manifiesto", una atribución suficiente para ser considerado una amenaza -además del narcotráfico-, una aspiración mesiánica que va en contra del mito fundacional estadounidense, en este caso representado por el bando con el que se juega el título. El planteamiento de la posición secundaria de este elemento se basa en que desde el inicio y el desarrollo de la trama, se insiste en que el principal atributo del agente de la CIA ejecutado por Santa Blanca fue ser amigo de la voz principal: la agente Bowman, por lo que se llama a los mercenarios para acabar con el asesino del fallecido.

La historia tiene un giro de trama hacia el final de la campaña de juego en el que se expone que el agente muerto a manos de Santa Blanca "Ricky Sandoval" confiesa su responsabilidad en el ataque a la embajada de Estados Unidos en La Paz, él mismo fue quien detonó el explosivo. La secuencia en cuestión inicia con el jefe de

Santa Blanca diciendo que tiene la prueba de que el motivo sobre el que se funda la misión es una farsa.

De esta forma, aparece descrito en el videojuego de la siguiente forma la confesión:

– El Sueño: Ya conocemos la verdad, pero yo quiero saber el porqué. Dímelo, Ricky, y te prometo que te ahorraré el dolor.

–Ricky: Bien jefe, es un poco tarde para que mi confesión te sirva de algo, así que considéralo cortesía profesional. Fui yo. Fui yo el que voló la embajada de La Paz.

–El Sueño: ¿Explotaste la embajada de Estados Unidos en La Paz?

–Ricky: Sí. Y nada de banderas falsas de la DEA ni de la CIA, los rebeldes se ocuparon de la operación. Pero lo hice yo.

–El Sueño: ¿Destrozaste tu propia embajada?

–Ricky: No tuve elección. Mis jefes iban a sacarme de Bolivia. A nadie le importaba una mierda lo que hacías aquí (al Sueño). Nadie quería mojar-se... ni dedicar recursos... para detenerlos. Necesitaba atraer su atención y para eso necesitaba montar el circo. Pero para que la gente preste atención tiene que morir gente.

Seguidamente, en la narración de la historia este evento dentro de la historia no interfiere en el desarrollo de los objetivos, ya que se señala que el agente ha cometido un “error”, que en nada varía el objetivo principal del equipo en Bolivia: “el Sueño”.

Lo que resulta llamativo en este caso es que los elementos presentados parecen sugerir la presencia de una operación de bandera falsa que no ha tenido los resultados

esperados por los responsables, aunque sí cumplió con los cometidos de Ricky.

De acuerdo con los aportes de Frattini (2017), una operación de falsa bandera se da cuando un gobierno o una organización lleva a cabo una acción e inflige un ataque, agresión o evento en su propio territorio o uno ajeno, con fines políticos o militares, y con el objetivo de atribuir la responsabilidad del hecho a un enemigo u objetivo, y de esta manera justificar subsecuentes acciones en su contra.

Este evento en la trama de la historia de la campaña del título podría interpretarse como una forma de aminorar o limpiar las imágenes, que perduran, de operaciones llevadas a cabo con mucha frecuencia en varias de las incursiones militares de Estados Unidos; obviamente, en esta oportunidad, este recurso en el guion está hecho pensando en aminorar el impacto en el público objetivo del videojuego, es decir, el estadounidense.

Finalmente, los guionistas han planteado dos escenarios de cierre para la historia del juego de video. En el primero, el “Sueño” se entrega llegando a un acuerdo con las autoridades estadounidenses y se convierte en un testigo protegido que brinda informaciones clave que llevan, a la postre, a la detención de varios traficantes a nivel global, y en el que Bowman presupone que una vez cumplida su utilidad para la CIA y la DEA, sería extraditado a México, de donde escaparía a El Salvador para fundar un “imperio de la droga mucho más grande” y productor de varios tipos de droga. Eso si Bolivia, el gobierno y la resistencia

logran una restauración de su democracia y Estado de la mano de Estados Unidos.

En un segundo desenlace, Bowman asesina al “Sueño”, ella se sacrifica “por todas las vidas y personas de Bolivia” y se alegra de que no se sepa el “error” de Ricky Sandoval, aunque espera que Estados Unidos no abandone al país, ya que no podrá hacer frente a los posibles resultados. En este escenario, la agente vaticina que las autoridades locales de seguridad se aliarán con la próxima organización criminal que aparezca; que Santa Blanca se dividirá en varias facciones o agrupaciones menores que se matarán entre sí por controlar el tráfico de la coca, y que la resistencia se debilitará por disputas internas que aumentarán el caos en el país.

Lo particular de ambos desenlaces, a pesar de plantear escenarios diferentes, es que plantean resultados estructuralmente iguales, a saber: 1. La insostenibilidad de una solución al interior del país latinoamericano, por lo que la tutela ejemplar o redentora del hegemon es una condición imprescindible. 2. El narcotráfico resulta ser un problema netamente de América Latina, donde este florece a vista y paciencia de sus autoridades. 3. La solución definitiva está en Estados Unidos, en ambos casos –cuestión que a grandes rasgos no ha podido nunca suceder en la realidad, fuera de la ficción–.

Discusión y conclusiones

La historia latinoamericana es difícil de entender, si no se considera paralelamente el desarrollo de los acontecimientos acaecidos en países europeos y Estados Unidos.

Especialmente porque el desenvolvimiento del proyecto imperial de este último ha sido precursor y determinante clave en los ciclos y épocas económicas, políticas, sociales y culturales vividos por los pueblos de Centro, Sur y Caribe de América.

En este sentido, el discurso ideológico y de política exterior estadounidense se ha movido por una serie de “enemigos o amenazas” al supuesto excepcionalismo y su “Destino Manifiesto”, casi desde la misma independencia de las 13 colonias británicas que dio como resultado su conformación como país.

De esta manera, su primera amenaza fueron invasiones europeas (inglesas y francesas) en el siglo XIX, por lo que los esfuerzos se centraron en mantener alejada a Europa de Latinoamérica como una forma de proteger las inversiones e intereses estadounidenses. Con el final de la Segunda Guerra Mundial, el peligro fue el avance del comunismo de la mano de la Unión Soviética, por lo que con el desarrollo de la Guerra Fría, Estados Unidos buscó alejar al comunismo, manteniendo, apoyando y promoviendo una gran cantidad de dictaduras militares en las décadas de los 60, 70 y 80, tanto en América Latina como en el Caribe.

Con las sucesivas caídas de las dictaduras militares, y una vez disuelta la Unión Soviética, fue el narcotráfico, resultado en muchos casos de los regímenes apoyados por los estadounidenses, el nuevo enemigo público para la “democracia”. Luego de los hechos sucedidos en los ataques a las torres gemelas de Nueva York y el Pentágono, se declaró la “guerra al

terrorismo”, entonces se pasó a un uso casi ecléctico (especialmente por George Bush) de la presunta lucha contra el narcotráfico y el terrorismo, como dos de los argumentos favoritos para la justificación de las acciones militares, políticas y económicas de Estados Unidos en la región latinoamericana.

En una forma similar, parece que la industria del entretenimiento y la información también ha hecho eco de estas tendencias durante los años, a través del cine, de la televisión, de los noticieros, de los comics y, como en este caso, de los juegos de video. En estos se reproducen estereotipos, relatos, performances y se crean nuevos significados de aquellas amenazas y riesgos externos a Estados Unidos, cuyos gobiernos declararon enemigos de turno, a los que siempre les ganan, sobra decir.

Ghost Recon Wildlands representa buena parte de estas tendencias en los videojuegos de género bélico, por lo que no se trata de un ejemplo aislado tanto en sus referencias visuales respecto de la región latinoamericana como de otras partes del mundo. En aspectos generales, este título interactivo parece corresponder con una historia de “viejo oeste” –Western– trasladado al espacio boliviano, ya que precisamente aquella dicotomía de “vaqueros” contra bandidos se engarza con una dinámica jugable entre un equipo de mercenarios y traficantes que resulta ser un antagonismo idéntico, es decir, un grupo de particulares que capturan a aquellos delincuentes que la “lay local”, por su incapacidad, no puede realizar.

Observando los datos aportados por varios autores y autoras revisados para este trabajo, resulta claro que la elección de Bolivia no fue azarosa, cuanto menos si se considera que se trata de uno de los países con más golpes de Estado, el último en 2019; el lugar donde se asesina al Ché Guevara (1967); un país considerado, junto con Colombia, como los centros históricos de producción de cocaína usada por el narcotráfico (Rinke, 2015; Roitman Rosenmann, 2013). Al mismo tiempo, en Bolivia las protestas y el trabajo del movimiento cocalero se trajo abajo la “estrategia contra las drogas”, por lo cual son llamados por Bush como “narcoterroristas” (Rinke, 2015); además, con un gobierno encabezado por un indígena, mostró que otras estrategias para abordar el problema eran más efectivas y seguras que las tradicionalmente aplicadas por Estados Unidos (Deutsche Welle, 2017; B. Miranda, 2017; Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, 2019; Palomino García, 2019; The New York Times, 2016).

Con todo lo anterior, queda claro que, si bien se trata de una obra de ficción interactiva, no se debe pasar por alto que el objetivo de esta producción responde a intereses identitarios y políticos estadounidenses. Quizás va más allá de la expresión de esto y es, realmente, una especie de redención simbólica de un deseo reprimido o truncado “el control de su patio trasero”.

La experiencia de Bolivia en el mundo real mostró ser, antes del golpe de Estado, una perfecta representación de una amenaza para el excepcionalismo estadounidense y sus aliados criollos y mestizos; el hecho de ser un gobierno sin la “aprobación”

del vecino del norte, con el adicional de ser indígena, mezcló las condiciones perfectas para que la visión romántica de las intervenciones manifiestas o encubiertas –como en este videojuego– pudiera usarse con todos los ingredientes necesarios para emular una historia de patriodrama perfecta para las audiencias a las que iba dirigida.

Dentro de esta visión romantizada de las intervenciones salvadoras de los intereses norteamericanos, ha llamado la atención el caso de la agrupación Kataris26 y su líder Pac Kataris, los cuales, desde el inicio y al final de la historia, son descritos como actores o aliados dignos de confianza, con el añadido de que la traición que “sufrir” el comando Ghost, sirve como una suerte de “profecía autocumplida”, en la que los atacantes, repentinamente, se convierten en víctimas de los locales. En la imagen de estos se depositan todos los prejuicios anticomunistas y de conspiraciones tantas veces retratados por las películas y videojuegos; esto y siguiendo los aportes recopilados por Wara Cajías (2015a, 2015b), a pesar de que este grupo no tenga mayores parecidos con los movimientos indianistas ni con el katarismo del que parece haberse derivado el nombre de la agrupación y el líder descrito.

Finalmente, llamó la atención el papel primordial destacado por el equipo productor de México como actor principal en todo el imaginario sobre el narcotráfico estadounidense, pues no solo se trataba de un cartel mexicano, que adoraba una tradición religiosa ancestral proveniente de México, “la Santa Muerte”, sino que, cuando se habla de “inversores” del cartel de Santa

Blanca, se asocia inmediatamente al territorio mexicano como tal. El peso de esta imagen es tal que incluso algunos de los personajes bolivianos hablan como mexicanos, y los nombres clave de varios personajes (“el Sueño”, el Yayo, el Perico, el Boquitas, etc.) parecen ser más propios de la frontera sur de Estados Unidos u otro de sus Estados que de Suramérica. Ello hace pensar que, quizás, cuando desde aquel país se piensa en Latinoamérica, esta se reduce únicamente a este país, incluso con los problemas derivados que su política exterior causa a toda la región.

Referencias

- Adam. (2010). EA Removes Taliban from Medal of Honor Multiplayer. *PlayStation Life Style*. <https://www.playstationlifestyle.net/2010/10/01/ea-remove-taliban-from-medal-of-honor-multiplayer/>
- Área Jugones TV. (2019). ¡Rusia EXPLOTA contra Modern Warfare! POLÉMICA por la campaña del videojuego. [You Tube]. *AreajugonesTV*. <https://www.youtube.com/watch?v=1Jukifuggws>
- Baeza Cabrera, Í. (2013). EA anuncia que no habrá más Medal of Honor. *FayerWayer*. <https://www.fayerwayer.com/2013/01/ea-anuncia-que-no-habra-mas-medal-of-honor/>
- BBC News. (2019). Walter Oscar Serrate Cuellar: Bolivia designa embajador en Estados Unidos tras 11 años de tensión entre Washington y Evo Morales. *La British Broadcasting Corporation*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-lati->

- na-50568034#:~:text=Walter%20Oscar%20Serrate%20Cuellar%3A%20Bolivia,Evo%20Morales%20%2D%20BBC%20News%20Mundo
- Castellanos, Á. (2017). Ghost Recon Wildlands y su mundo abierto a Análisis. En *3Djuegos.com: Video Análisis*. Youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=gzcbJ_IT2IU
- Deutsche Welle. (2013). EE.UU. responde a Bolivia tras expulsión de USAID. *Deutsche Welle (DW)*, Política.
- Deutsche Welle. (2017). Bolivia: Senado aprueba nueva ley de coca. *Deutsche Welle (DW)*. <https://www.dw.com/es/bolivia-senado-aprueba-nueva-ley-de-coca/a-37714119>
- Escandell, D. (2019). *Ubisoft reflexiona sobre el mensaje político en sus videojuegos*. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350725854/ubisoft-reflexiona-sobre-el-mensaje-politico-en-sus-videojuegos/>
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 11-28.
- Frattini, E. (2017). *Manipulando la historia: Operaciones de falsa bandera: Del Maine al golpe de Estado en Turquía*. Ediciones Martínez Roca.
- GameProTV. (2015). Ubisoft anuncia Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands en el E3 2015. *GameProTV*. <https://www.gameprotv.com/noticias/ubisoft-anuncia-tom-clancys-ghost-recon-wildlands-en-el-e3-2015>
- Gaytán Alcalá, F. (2008). Santa entre los malditos. Culto a La santa muerte en el México del siglo XXI. *Revista LiminaR Estudios sociales y humanístico*, 6(1), 40-51.
- González-Sancho, R. D. (2013). *Patrones de interacción que establecen los y las adolescentes de los 12 a los 16 años cuando juegan con videojuegos* [Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología]. Universidad Nacional.
- González-Sancho, R. D. (2014). *Análisis de la imagen de Latinoamérica en la industria de los videojuegos* [Proyecto Final de Graduación Posgrado de Maestría en Estudios Latinoamericanos con Énfasis en Cultura y Desarrollo.]. Universidad Nacional.
- Guanipa Pérez, M. (2008). ¿Cómo hacer un ensayo científico? *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 3(5), 1-10.
- Iglesias Cavicchioli, M. (2019). The world's last best hope: El excepcionalismo americano y la política exterior de Estados Unidos en la era Obama. *Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales*, 21(41), 161-185. <https://doi.org/10.12795/araucaria.2019.i41.08>
- Jasiukėnaitė, B. (2013). The Conception of the "New Wars": A Question of Validity. *Lithuanian Annual Strategic Review*, 9(2), 25-41. <https://doi.org/10.2478/v10243-012-0007-2>

- La Red 21. (2006). La tercerización de los ejércitos para las guerras del siglo XXI. *LaRed21*. <https://www.lr21.com.uy/mundo/201253-la-tercerizacion-de-los-ejercitos-para-las-guerras-del-siglo-xxi>
- Lacorn, J. (2017). Bolivia reclama a Francia por un videojuego que muestra al país como un narcoestado. *Reuters*. <https://es.reuters.com/article/entertainmentNews/idESKBN1692MC>
- LaRouche Political Action Committee. (2011). *Las JSOC: las legiones SS de Obama; los Bushes florecen con Obama* [Página Oficial]. <https://espanol.larouchepac.com/es/node/16185>
- León Romero, D. (2019). Bolivia antes de Evo. *La Razón*. <https://www.razon.com.mx/opinion/david-leon-romero-bolivia-antes-de-evo/>
- Lo Giudice, F. (2017). Bolivia reclama por su representación en Ghost Recon Wildlands. *Cultura Geek*. <https://culturgeek.com.ar/bolivia-ghost-recon-wildlands-narco/>
- Mantilla-Valbuena, S. C. (2008). Más allá del discurso hegemónico: Narcotráfico, terrorismo y narcoterrorismo en la era del miedo y la inseguridad global. *Papel Político*, 13(1), 227-260.
- Marín-Guzmán, R. (1982). La Doctrina Monroe, el Destino Manifiesto y la expansión de Estados Unidos sobre América Latina. El caso de México. *Revista Estudios*, 4(Julio-Diciembre), 117-141. <https://doi.org/10.15517/RE.V014.30806>
- Military.com. (2020). Joint Special Operations Command (JSOC). *Special Operation*. <https://www.military.com/special-operations/jsoc-joint-special-operations.html>
- Miranda, B. (2017). Por qué la estrategia antidroga de Bolivia es más exitosa que la de Colombia y Perú. *BBC Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-39226703>
- Miranda, B. (2019). Philip Goldberg, el controvertido embajador que Donald Trump quiere enviar a Colombia. *BBC Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-48174547>
- Miranda, L. (2010). No habrá talibanes en Medal of Honor. *FayerWayer*. <https://www.fayerwayer.com/2010/10/no-habra-talibanes-en-medal-of-honor/>
- Moreira Argudo, M., Alcívar Trejo, C., & Calderón Cisneros, J. (2014). El Destino Manifiesto y la Doctrina Monroe: Teorías que influyeron en la pérdida de influencia de la política norteamericana en los países de América Latina en el siglo 21. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, febrero 2014. <https://www.eumed.net/rev/ccss/27/doctrina-moroe.html>
- Murillo, A. (2019). A seis años de la expulsión de Bolivia, Usaid quiere colaborar con el país. *Página Siete*. <https://www.paginasiete.bo/nacional/2019/12/16/seis-anos-de-la-expulsion-de-bolivia-usaid-quiere-colaborar-con-el-pais-240639.html>

- NTN24. (2017). Polémica en Bolivia por vídeo juego [Noticiero]. En *Informativo*. RCN Televisión. <https://www.youtube.com/watch?v=TS3yqIp0Z3w>
- Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito. (2019). *La UNODC presentó el Informe de la destrucción de drogas incautadas en Bolivia correspondiente al primer semestre de 2019*. Organización de las Naciones Unidas. <https://www.unodc.org/bolivia/es/La-UNODC-presento-el-Informe-de-la-destruccion-de-drogas-incautadas-en-Bolivia-correspondiente-al-primer-semestre-de-2019.html>
- Palomino García, A. L. (2019). Bolivia: Un antes y un después de Evo Morales. *Granma*. <http://www.granma.cu/mundo/2019-01-11/bolivia-un-antes-y-un-despues-de-evo-morales-11-01-2019-18-01-18>
- Pardo, E. (2017). Puto el que se muera: El cine en la guerra del narco. *Reflexiones Marginales*, 40. <http://reflexionasmarginales.com/3.0/puto-el-que-se-muera-el-cine-en-la-guerra-del-narco/>
- Raffó López, L., & Segura, J. L. (2015). Las redes del narcotráfico y sus interacciones: Un modelo. *Revista de Economía Institucional*, 17(32), 183-212. <https://doi.org/10.18601/01245996.v17n32.06>
- Ramón Rossi, L. S. (2018). Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. *Observatorio (OBS*) Journal*, 12(1), 147-168. <https://doi.org/10.15847/obsOBS12120181170>
- Rinke, S. (2015). *América Latina y Estados Unidos: Una histórica entre espacios desde la época colonial*. Marcial Pons, Ediciones de Historia.
- Rocha, S. M. (2018). Visualidad política Latinoamericana en Narcos: Un análisis a través del estilo televisivo. *Comunicación y medios*, 27(37), 106-118. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2018.48572>
- Rodríguez Ávila, Y. del C. (2007). El ensayo académico: Algunos apuntes para su estudio. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 8(1), 147-159.
- Roitman Rosenmann, M. (2013). *Tiempos de oscuridad: Historia de los golpes de Estado en América Latina*. Ediciones Akal.
- RT en Español. (2013, mayo 1). Evo Morales expulsa a la USAID de Bolivia. *Actualidad RT*. <https://actualidad.rt.com/actualidad/view/93325-evo-morales-expulsa-usaid-bolivia>
- Silva, G. (2008). *América for the Americans: Las consecuencias que una visión geocéntrica tiene para la traducción*. https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/056_silva.pdf
- Stuart, K. (2015). E3 2015: Ghost Recon Wildlands will be Ubisoft's largest ever open-world game. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/16/e3-2015-ghost-recon-wildlands-ubisoft-largest-open-world-game>
- Sun. (2009). Cárteles, su estructura y sus miembros. *El Informador.mx*. <https://www.informador.mx/>

- Mexico/Carteles-su-estructura-y-sus-miembros-20090826-0214.html
- Tele Sur. (2017). Presidente Morales recuerda expulsión de la DEA en Bolivia. *Tele Sur HD*. <https://www.telesurtv.net/news/Presidente-Morales-recuerda-expulsion-de-la-DEA-en-Bolivia-20171103-0063.html>
- The New York Times. (2016). Las lecciones de Bolivia de la lucha contra el narcotráfico. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/es/2016/09/14/espanol/america-latina/las-lecciones-de-bolivia-de-la-lucha-contra-el-narcotrafico.html>
- Ubisoft. (2017). *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* [Tienda de empresa]. https://store.ubi.com/ofertas/game?lang=es_CR&pid=574474b488a7e3b8638b456a&dwvar_574474b488a7e3b8638b456a_Platform=pcdl&edition=Standard%20Edition&source=detail
- Ubisoft París, & Ubisoft Milan. (2017). *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* [Táctico de disparos en tercera persona; Blu ray]. Ubisoft.
- Ubisoft Spain. (2016). *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands: Somos Ghosts*. Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=tPP0OTEqLMw>
- Ubisoft Spain. (2017). *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands: Escribiendo para Wildlands*. Youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=Y_7VWKR9IE
- Wara Cajías. (2015a). *Pensamiento político Indígena I: Indianismo e Indigenismo* (Vol. I) [Docurreportaje]. Fundación Friedrich-Ebert-Stiftung. https://www.youtube.com/watch?v=5Ed8h_vrzlg&ab_channel=Friedrich-Ebert-Stiftung
- Wara Cajías. (2015b). *Pensamiento político Indígena II: Indianismo y Katarismo* (Vol. 2) [Docurreportaje]. Fundación Friedrich-Ebert-Stiftung. https://www.youtube.com/watch?v=7bN1EwKTx3Q&ab_channel=Friedrich-Ebert-Stiftung

