



Activismo lúdico y desconexión moral en videojuegos políticos: Un modelo de análisis a través de *Fursan Al-Aqsa*¹

Salvador Gómez García

Universidad Complutense de Madrid (España) ✉ 

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid (España) ✉ 

Raquel Quevedo Redondo

Universidad de Valladolid (España) ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/esmp.91561>

Recibido: 19 de septiembre de 2023 / Aceptado: 21 de diciembre de 2023

ES Resumen: Esta investigación propone un análisis ludonarrativo del videojuego *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque* (Nidal Nijm Games, 2022) y su representación del conflicto israelí-palestino. En concreto, se examina la narrativa del juego a través de sus códigos comunicativos e identificadores geopolíticos, y cómo influye en las percepciones de los jugadores. Para ello, se emplea un análisis temático basado en la lógica del activismo lúdico y en la teoría de la desconexión moral de Bandura. De este modo, se analiza tanto el discurso del videojuego como su difusión en Twitch y Youtube, además de las reseñas de jugadores en plataformas de distribución. El análisis permite identificar factores de desconexión conectados con un posicionamiento político, lo que permite explorar un modelo de interpretación de videojuegos y discursos ideológicos a partir de Bandura, proporcionando una base empírica con relación a la articulación del mensaje de *Fursan al-Aqsa*, la propuesta de los creadores de contenido y las aportaciones del público. **Palabras clave:** Game Studies; Juegos Políticos; Desconexión moral; Bandura; Infoentretenimiento.

ENG Playful activism and Moral Disengagement in Political Video Games: An analysis model through *Fursan Al-Aqsa*

Abstract: This research proposes a ludonarrative analysis of the video game *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque* (Nidal Nijm Games, 2022) and its representation of the Israeli-Palestinian conflict. It examines how the game's narrative is constructed through its communicative codes and geopolitical identifiers, and how it influences players' perceptions of the conflict. To achieve this, a thematic analysis is employed, drawing from the logic of playful activism and Bandura's theory of moral disengagement. Based on this premise, both the discourse of the video game, its dissemination on Twitch and YouTube, and player reviews on distribution platforms are analyzed. The analysis has identified several factors of moral disengagement linked to political stances. The results establish a model of video game analysis based on Bandura's moral disengagement with an ideological discourse and provide an empirical foundation regarding the articulation of *Fursan al-Aqsa's* message, the reinterpretation proposed by content creators and their audiences.

Keywords: Games Studies; Political Games; Moral disengagement; Bandura; Infotainment.

Sumario: 1. Introducción. 1.1. Claves ludonarrativas de la comunicación política: juegos, gamificación y activismo. 1.2. El conflicto israelí-palestino en clave ludonarrativa. 1.3. Polémica y relevancia en la propuesta ludonarrativa de *Fursan Al-Aqsa*. 1.3. Objetivos y preguntas de investigación. 2. Material y métodos. 3. Resultados. 3.1. Resultados del análisis ludonarrativo de *Fursan al-Aqsa*. 3.2. La desconexión moral por parte de los creadores de contenido. 3.3. Análisis de las reseñas. 4. Discusión y conclusiones. 5. Referencias bibliográficas.

¹ Este artículo se localiza dentro del proyecto 'Politainment' ante la fragmentación mediática: Desintermediación, 'engagement' y polarización (PID2020-114193RB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

Cómo citar: Gómez-García, S., Moreno-Cantano, A.C., & Quevedo-Redondo, R. (2024). Activismo lúdico y desconexión moral en videojuegos políticos: Un modelo de análisis a través de *Fursan Al-Aqsa*. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 30 (1), 99-110. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.91561>

1. Introducción²

La posición prominente del videojuego como industria cultural del siglo XXI le otorga un “terreno privilegiado para la indoctrinación y la propaganda” (Chess & Consalvo, 2022: 161). Una tendencia visible que, pese a la atención académica recibida, sigue mostrando dificultades para discernir patrones y establecer correspondencias entre las intenciones de los creadores de estas propuestas, sus contenidos y su recepción. La propia ambivalencia del alcance del videojuego en este contexto permite hablar de una proliferación de las iniciativas (Hammond, 2019) y del interés mediático que suscitan (Wired, 2023), aunque no de su éxito discursivo. En esta investigación, se parte de este planteamiento para superar las fronteras del discurso ideológico dentro de los juegos y observar cómo las creaciones interactúan con las comunidades de videojugadores. En concreto, se propone una revisión del contenido y recepción del videojuego *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque* (Nidal Nijm Games, 2022), a tenor de la polémica que gira en torno a la conveniencia de su discurso (Moya & Moreno, 2022) y que se inserta en la línea del análisis de la representación de los conflictos internacionales a través del videojuego.

El juego objeto de estudio es un *shooter* en tercera persona que presenta la historia de Ahmad al-Falastini, un combatiente palestino de la Franja de Gaza. Las motivaciones y justificaciones del personaje quedan plasmadas en la introducción, donde se presenta a Ahmad como estudiante universitario cuyas expectativas vitales se ven truncadas al ser arrestado y pasar cinco años en una prisión israelí, donde descubre que todos los miembros de su familia han muerto en una redada. Cuando sale de prisión, Ahmad se une a un movimiento de resistencia llamado *Fursan al-Aqsa* («Los Caballeros de al-Aqsa»), que se inspira en la organización Brigada de los Mártires de Al-Aqsa, incluida en el listado de entidades y grupos terroristas de la Unión Europea) y recibe entrenamiento de combate. Este particular planteamiento remite a una experiencia biográfica, la propia historia familiar del creador del videojuego, Nidal Nijm, brasileño de origen palestino cuya familia sufrió los desplazamientos que experimentaron los habitantes de la aldea de al-Qubab en 1948, al sureste de la ciudad israelí de Ramle. Nijm reveló, además, que su padre era un excombatiente de Al Fatah que luchó en el Líbano antes de emigrar por la invasión israelí del país en 1982 (Hasaneen, 2021).

1.1. Ludonarrativa y comunicación política: juegos, gamificación y activismo.

La convergencia entre las manifestaciones de la cultura del juego, las dinámicas políticas y el entorno mediático digital ha generado un amplio número de implicaciones (Walz & Deterding, 2014) desde sus

primeras manifestaciones hasta sus equivalentes digitales (de la Cruz *et al.*, 2023; Gómez & de la Hera, 2023). De ahí han surgido otros fenómenos que superan las barreras estrictas del juego, como la gamificación política (Lerner, 2014) que se han empleado en iniciativas como la *playful resistance* (Huang & Liu, 2022). La permeabilidad de los elementos lúdicos en contextos no tradicionales, inherente a la gamificación, ha migrado hacia el ámbito de las plataformas y redes sociales, dando lugar a un *playful activism*, entendido como “una forma de actuación basada en las posibilidades que empodera la participación de usuarios comunes en eventos sociopolíticos emergentes mediante plantillas adaptables de creación de contenido memético” (Cervi & Divon, 2023). De esta forma, estas plataformas han brindado oportunidades únicas para atraer a audiencias tradicionalmente alejadas hacia un enfoque más distendido de los temas políticos, infundiendo matices lúdicos (Vijay & Gekker, 2021; Cervi *et al.*, 2021) que permiten la aparición de iniciativas activistas, mediante formatos poco convencionales, que fomentan una “ciudadanía lúdica” (Glas *et al.*, 2019).

Este aspecto reviste un interés particular en el marco de la presente investigación, ya que va más allá de la consideración del contenido específico de *Fursan al-Aqsa* como juego. Esta perspectiva ofrece un terreno significativo de estudio no solo en relación con el juego en sí, sino también en su capacidad como plataforma para la expresión política y la participación activista, un escenario que no es novedoso en el marco del conflicto de Oriente Medio. Como señalan los paradigmas de la etnografía virtual, “el agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella” (Heine, 2004). En el título objeto de estudio, y como se ha analizado en sagas como *America’s Army*, el espectáculo bélico da paso a la guerra interactiva, en la que el ciudadano-espectador se transforma en un “ciudadano-soldado virtual”. En lugar de desactivar y despolitizar al ciudadano mediante la distracción, la guerra interactiva involucra al ciudadano-consumidor mediante la creación de oportunidades de juego que absorben la “identidad ciudadana en la matriz de entretenimiento militar” (Stahl, 2010). El videojuego objeto de este estudio es un ejemplo de esta transformación política del videojuego.

1.2. El conflicto israelí-palestino en clave ludonarrativa

Fursan Al-Aqsa se sitúa en una dilatada tradición de juegos propalestinos. El foco académico ha pivotado normalmente hacia las modificaciones de videojuegos comerciales como las sagas *Call of Duty* o *Grand Theft Auto* por parte del ISIS para difundir sus mensajes e ideología en maniobras que se han interpretado como propagandísticas y de finalidad terrorista

² Esta investigación se localiza en el marco del proyecto de investigación “Politainment ante la fragmentación mediática: Desintermediación, *engagement* y polarización” (ref. PID2020-114193RB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación

(Lakomy, 2019; Dauber *et al.*, 2019). Sin embargo, también han surgido otro tipo de experiencias como *Peacemaker* (Impact Games, 2007) o *Global Conflict: Palestine* (Global Conflict, 2007) que han desarrollado prismas educativos sobre el conflicto (Alhabash & Wise, 2012; Gónzález *et al.*, 2013).

El desarrollo de ambos tipos de propuestas se sitúa dentro de una perspectiva más amplia que explora cómo los videojuegos surgen “como medio vital a través del cual se articula y refuerza el militarismo cultural popular” (Bos, 2016: 333). En este contexto, Tawil (2007) ha analizado las creaciones de la compañía Dar al-Firk, *Under Ash* (2001) y *Under Siege* (2003), como propuestas que subvierten las narrativas dominantes occidentales en las que el héroe o protagonista suele ser un marine norteamericano enfrentado a amenazas globales (con frecuencia, terroristas árabes y musulmanes) como se reflejaba, por ejemplo, en las sagas *America's Army* o *Delta Force*. Las producciones de Dar al-Firk ofrecen una visión de la Intifada palestina y su respuesta a la amenaza territorial del ejército israelí, no obstante, de acuerdo con sus creadores, se evita “incluir disparos contra la población civil o bombas suicidas...” (Tawil, 2007: 539).

La situación descrita ha sido diferente con la saga *Special Force* (2003 y 2007), vinculada con Hezbolá y, por tanto, asociada al terrorismo por EE. UU. y la Unión Europea (Diario Oficial de la UE, 2022: 16). Este hecho ha determinado que todas sus iniciativas y creaciones se engloben bajo ese epíteto, sin embargo, sus propuestas de videojuego con el claro enemigo de las fuerzas israelíes en el centro no incluyen ataques directos ni colaterales contra civiles (Lakomy, 2019: 388). En ese sentido cabe señalar que sí contienen propaganda proislamista, pero evitan realizar una llamada a la yihad contra Occidente como sí hacen creaciones ex profeso de Al Qaeda o ISIS entre las que se encuentra Salil al-Sawaren (Al-Rawi, 2016: 746). Como puntualizan las investigaciones de Šisler (2009) y Naji & Iwar (2013), este tipo de contenidos suponen una amenaza rupturista con la concepción del Orientalismo (Said, 1978) que pretende superar los estereotipos, prejuicios y representaciones simplistas y exóticas que se han construido históricamente sobre las culturas y sociedades de Oriente Medio. De ahí, incluso, que algunas de estas creaciones fueran denominadas como “postcolonial games” (McDonald, 2019: 59).

El caldo de cultivo descrito ha dado pie a una etapa en la que la industria del videojuego intenta esquivar la difusión de contenidos políticos polémicos, hasta el punto de crear situaciones anómalas como la prohibición del juego *Liyla* y la sombra de la guerra (Rasheed Abueideh, 2016), inicialmente vetado en la Apple Store por “tener una declaración política” (Frank, 2016). Dicha declaración no era más que el reflejo de las consecuencias de la guerra sobre los civiles palestinos durante la Operación Margen Protector en 2014, pero el suceso generó un intenso “combate videolúdico” entre desarrolladores palestinos e israelíes (Schulzke, 2016).

1.3. Polémica y relevancia en la propuesta ludonarrativa de *Fursan Al-Aqsa*

Fursan Al-Aqsa generó una considerable controversia en relación con su contenido. Itamar Ben Gvir, ministro israelí de Seguridad Nacional, lo describió

como “un juego que incita al asesinato” (Lewis, 2021). Por su parte, Efraim Zuroff, responsable del Centro Simon Wiesenthal (institución hebrea dedicada a documentar las víctimas del Holocausto), afirmó que “este juego glorifica el terror palestino contra los judíos” (Sokol, 2021). Atendiendo a esta dinámica y recogiendo gran parte de esta presión contextual, Facebook eliminó la página de este título de su plataforma en octubre de 2021, meses antes de su lanzamiento definitivo en Steam. Según el medio *Israel National News*, esta decisión se tomó debido a las quejas que la Cámara de Comercio Judío Ortodoxa ejerció sobre Sheryl Sandberg, directora de operaciones de Facebook (Sheva, 2021). Paralelamente, otra organización proisraelí, la Anti-Difamation League (ADL), exigió a Valve Software -matriz de Steam- que impidiera su aparición mediante una activa campaña en diferentes redes sociales, como por ejemplo Twitter (Lange, 2021). Esta campaña implicó la eliminación del juego de la plataforma Google Play en febrero de 2023. Como anunció Nidal Nimj desde la cuenta oficial de *Fursan Al-Aqsa* en Twitter, la razón que le había proporcionado Google era que “no permiten aplicaciones con contenido relacionado con el terrorismo, como aquel que promueve actos terroristas, incita a la violencia o celebra ataques terroristas”, tal y como recoge su normativa (Google Play, 2023; Twitter *Fursan al-Aqsa Game*, 2023). Ante esta situación, Nijm reivindicó en la web del juego que “la resistencia no es terrorismo”. Posteriormente, en una vídeo-respuesta a través de Youtube, remarcó que “Yo no soy un terrorista, no soy un criminal”, alegando que «es muy subjetivo llamar propaganda terrorista al hecho de jugar como un soldado palestino contra soldados israelíes» (Youtube, *Google Censored My Game 2023*). De esta forma, el creador subrayaba la compleja disyuntiva entre resistencia palestina y terrorismo, subrayando que cada vez son más las voces que rechazan asimilar ambas acciones (Munayyer, 2021), incluso, desde dentro de Israel (Abu Amer, 2022). En esta investigación se parte de la dificultad de separar los dos ámbitos que radica en las ambiguas definiciones que -a nivel internacional- se han elaborado en las últimas décadas sobre el concepto de terrorismo y que impregnan también las críticas que recibe *Fursan Al-Aqsa*.

1.3. Objetivos y preguntas de investigación

La investigación que centra este artículo profundiza en la controversia que suscitan los videojuegos como medios de propaganda e indoctrinación en el marco del conflicto israelí-palestino y, especialmente, el que se propone como objeto del presente estudio. Se asume que este tipo de juegos se alejan de la lógica comercial y *mainstream* de otras propuestas mucho más populares y con ventas más elevadas. Sin embargo, la elección de *Fursan Al-Aqsa* como objeto de estudio de esta investigación no se justifica en torno a esas cuestiones, sino en su capacidad para movilizar un estado de opinión que se ha trasladado a medios, plataformas e incluso al Parlamento Europeo (European Parliament, E-004948/2021). Por ello, y a tenor del carácter exploratorio de esta investigación, se proponen las siguientes preguntas de investigación:



Figura 1. *Fursan Al-Aqsa* participa de la dialéctica del *militainment* y la construcción del jugador como “ciudadano-soldado virtual” a favor de la causa palestina.

- PI₁: ¿En qué códigos comunicativos e identificadores geopolíticos se construye la narrativa de *Fursan Al-Aqsa* en relación con el conflicto israelí-palestino? Para responder a esta pregunta, se desarrolla y pone en práctica un modelo analítico basado en la “desconexión moral” de Bandura (Bandura *et al.*, 1996; Raney, 2020) y su aplicación a los videojuegos violentos (Hartman, 2017) a través de la consideración del juego utilitario (Mäyrä, 2008) y el activismo lúdico (Cervi & Divon, 2023). Asimismo, se analizan los elementos del discurso para evaluar su intensidad ideológica y averiguar si, como han señalado diversos actores internacionales y medios hebreos, se trata de un juego de naturaleza terrorista o que podría promover la radicalización en línea.
- PI₂: ¿Cómo influye el análisis del enfrentamiento desde la perspectiva de *Fursan Al-Aqsa* en las percepciones de los jugadores sobre el conflicto israelí-palestino? Esta pregunta enfoca a la recepción –y reacción– del contenido del juego a partir de una doble perspectiva. Por un lado, se observa la difusión de la experiencia de juego que proponen los creadores de internet a través de Twitch y Youtube, atendiendo a la forma en que los prosumidores interpretan y proponen contenido en dichas plataformas situándose en la lógica del *playful activism*. Por otro lado, se analizan las reseñas de los jugadores en Steam, Itch.io, Gamejolt, indieDB y moddb (n=399), recopiladas a través de la API de las plataformas o de forma manual. La muestra final se somete a estudio a partir de las categorías operativas del análisis de contenido (Neuendorf, 2016) y del análisis de sentimiento (Pang & Lee, 2008) para extraer

opiniones y emociones prominentes expresadas por los jugadores.

Para resolver las cuestiones detalladas y que el procedimiento permita una reflexión crítica sobre el papel del juego y su contexto de producción y recepción, se propone un marco de investigación que interrelaciona los diferentes actores en la construcción y recepción del discurso. Con ello se persigue explorar, por una parte, el grado de profundidad ideológica presente en un contenido de estas características y, por otra, la construcción de sentido que hacen los *streamers* -entendidos como intermediarios culturales del proceso- al añadir una capa extra de significado al mismo (Latour, 2005).

2. Material y métodos

En el plano metodológico, esta investigación propone un análisis del discurso ludonarrativo del juego *Fursan Al-Aqsa*, así como de su recepción. Para ello, se mantiene la óptica del análisis temático, incorporando la teoría de la desconexión moral de Bandura como paradigma interpretativo. De este modo, se asume la existencia de factores que provocan, de manera eficaz, una desvinculación moral cognitiva para que “lo que es culpable pueda convertirse en justo a través de la reconstrucción cognitiva” (Bandura, 2016). Dicha desconexión establece cuatro dominios principales en sus estrategias para distorsionar la realidad y convertir el comportamiento violento o transgresor en una conducta aceptable (Bandura *et al.*, 1996):

- a. La reconstrucción del comportamiento para que no sea visto como inmoral.
- b. Minimizar la responsabilidad del agente para causar daño.
- c. Trivializar las consecuencias que siguen a la acción.

d. Devaluar a las víctimas o responsabilizarse de su desgracia.

La propuesta de adaptación de Villegas de Posada, Florez & Espinel (2018) de estos cuatro puntos de foco simplifica el proceso de operacionalización de la desconexión moral y se adapta de acuerdo

con el propósito de la investigación (Tabla 1). Se opta por una construcción del concepto de reinterpretación cognitiva para desarrollar categorías que analizan desde la presencia de los diferentes factores en el discurso de *Fursan al-Aqsa* hasta las reseñas o comentarios que el videojuego genera.

Tabla 1. Modelo de análisis de factores que impulsan la desconexión moral

Reinterpretación	Factor	Definición operativa
(a) Reinterpretación de un comportamiento censurable	Justificación moral	Necesidad del acto violento para lograr un objetivo superior
	Etiquetado eufemístico	Minimización o justificación a través de eufemismos
	Comparación ventajosa	Se compara con otros actos más atroces cometidos por la víctima
(b) Reinterpretación de la responsabilidad	Desplazamiento de la responsabilidad	La responsabilidad se atribuye a otro (figura(s) de autoridad).
	Difusión de la responsabilidad	La responsabilidad de las acciones se atribuye a un colectivo, excluyendo la responsabilidad individual
(c) Reinterpretación de las consecuencias	Desprecio o distorsión por las consecuencias	El daño o los perjuicios infringidos se niega o minimiza
	Deshumanización	Las víctimas son representadas desprovistas de rasgos humanos (objetos, salvajes, monstruos...)
(d) Reinterpretación de las víctimas	Atribución de la culpa	Las víctimas o las circunstancias justifican la violencia. El castigo es consecuencia de una provocación previa.

Fuente: elaboración propia a partir de Bandura (2016) y Villegas de Posada, Florez & Espinel (2018).

La tabla 1 identifica las categorías teóricas del modelo de desconexión de Bandura como categorías operativas que permiten un análisis para identificar y evaluar las justificaciones o racionalizaciones que se utilizan para minimizar o desvincularse moralmente de un acto violento. Se aplican tanto al contenido de *Fursan al-Aqsa* como a su recepción a través de comentarios en Youtube y reseñas de los jugadores de diferentes plataformas de distribución de juegos digitales. Al utilizar estas categorías en los diferentes niveles, es posible identificar patrones comunes de desvinculación moral en la forma en que se justifican los actos violentos y determinar qué mecanismos se utilizan para minimizar la responsabilidad de las personas que ejemplifican la violencia en el caso de un videojuego propalestino a través del prisma del *playful activism*.

3. Resultados

3.1. Resultados del análisis ludonarrativo de *Fursan al-Aqsa*

El diseño de *Fursan al-Aqsa* como videojuego gira en torno al planteamiento de nueve misiones. De manera preliminar y como elemento común implícito en todos los escenarios y fases, destaca el componente propagandístico y emocional de la música -inspirada en himnos y canciones de Al Fatah-, así como el hecho de que el protagonista y héroe forme parte de un colectivo espiritual (Šisler, 2009: 283). Dentro de la categoría de "reinterpretación de la realidad" (factores de desplazamiento y difusión de la realidad) y

como se visibiliza en la introducción, Ahmad es representado dentro de un colectivo que sirve a Allah en su yihad contra las fuerzas militares judías. A esto se suma que el personaje de Ahmad, como se resalta en el prólogo, condenaba inicialmente la guerra y pretendía ser un perfecto musulmán hasta que las circunstancias (incluidas las torturas y muerte de su familia) lo empujan a luchar contra Israel. Esta idea se refuerza con el sonido e himnos ambientales (*nasheeds*) que envuelven todas las operaciones y que, de acuerdo con estudios como los de Heimonen y Hebert (2012), generan un gran entusiasmo entre la población al potenciar un sentimiento de adoración por la propia nación (Palestina) que se acentúa en contextos bélicos. Esta fundamentación tiene un componente político destacado en la interfaz del juego. Por ejemplo, en la misión "Mossad Executive Office" aparecen fotografías de los padres fundadores de Israel en 1948, así como mapas que recrean los límites del nuevo Estado hebreo a partir de la Declaración Balfour en 1917. Sin embargo, se trata de referencias muy específicas y que requieren cierto conocimiento previo del jugador de la contextualización histórica-política que inspira la propuesta lúdica.

El juego participa intensamente del etiquetado eufemístico y la justificación moral a través de la contextualización de cada una de las nueve misiones que presenta, siempre siguiendo la dinámica de otros videojuegos iraníes que hacen de la defensa sagrada de la religión, el país y los mártires su principal razón de ser (Šisler, 2013). En el transcurso de

la experiencia que ofrece *Fursan al-Aqsa*, asimismo, las tropas israelíes cuya presencia aumenta a medida que avanzan los niveles son catalogadas como “sionistas”, resaltando la implicación política (y no solo de seguridad) de su presencia en Palestina. Esta circunstancia se refuerza, por ejemplo, en la misión “Mossa Executive Mission”, con la presencia en determinadas salas de fotografías de políticos y generales judíos y símbolos nacionales de Israel como la bandera o el candelabro de siete brazos (*Menorá*).

La justificación moral se centra en el uso de imágenes impactantes de violencia. Por ejemplo, al comienzo de misiones como “Israel Iron Dome Center”, se muestra el acto de degollar a los enemigos. Estas imágenes se presentan en cámara lenta para resaltar su crudeza, o en primeros planos que reflejan el sufrimiento de los soldados. Ese nivel de odio y representación gráfica del dolor se lleva al extremo cuando se utiliza una sierra eléctrica para atravesar a un militar, o cuando el almirante de la nave Lahav es atado boca abajo y devorado por un gran tiburón blanco en la misión “Ins Lahav Warship”.

A nivel argumental, la justificación moral se intensifica en la misión 5, localizada en el distrito de Shuja'iyya, en Gaza. Se recuerda aquí que, en julio de 2014, las fuerzas del IDF llevaron a cabo bombardeos con F-16 y fuego de mortero, alegando que era “una fortaleza terrorista”, lo que resultó en la muerte de más de un centenar de civiles con la consiguiente condena de organismos internacionales como Naciones Unidas (Bayefski, 2014). Ahmad, en esta ocasión, debe salvar a tantas personas como pueda de los ataques. Es la única vez en el juego que aparece población civil y, en este caso, el protagonista es presentado como un héroe que justifica plenamente todas sus acciones contra el enemigo en su defensa de las víctimas.

La justificación de los principios rectores de Ahmad vuelve a subrayarse al final del juego, antes de ejecutar al oficial al mando del Centro de Control del “Iron Dome” (sistema de defensa antiaéreo de Israel). El personaje señala: “Esto es por la sangre de mi pueblo palestino, que fue derramada por terroristas sionistas”. La justificación moral que permite reinterpretar este comportamiento según el modelo

de análisis es la respuesta de Ahmad a los asesinatos previos de civiles palestinos, pero la venganza se camufla bajo la metáfora de la sangre, que actúa como etiquetado eufemístico. Así, la ejecución que perpetrará Ahmad no es sino la respuesta a “otros actos más atroces cometidos por la víctima” (comparación ventajosa). La responsabilidad que se desplaza y difumina, en todo caso, no recae únicamente en Ahmad, pues éste es representado como mero “ejecutor” de los dictados de Alá y de su organización en defensa del pueblo palestino. No en vano, siguiendo la lógica del juego, la muerte de un *zionista* no es comparable a las de miles de inocentes civiles (desprecio o distorsión de las consecuencias). Además, la deshumanización no se pone de relieve mediante un ejercicio visual, pues el rostro del oficial, lejos de ser ocultado, se destaca en un primer plano para que todo el mundo reconozca su “culpabilidad” y lo identifique como un “monstruo”. Finalmente, la violenta muerte de este personaje mediante un tiro en la cabeza supone la atribución de la culpa, pues el castigo -según la lógica narrativa de *Fursan al-Aqsa*- es la consecuencia última de una provocación previa: las décadas de ocupación israelí y las continuas violaciones de Derechos Humanos. Esta brutalidad de las acciones del protagonista se equilibra con su respeto a la población civil, ya que en ningún momento se atenta contra ellos. Es más, únicamente aparecen en la misión relativa al distrito de Shuja'iyya, ya que Ahmad tiene que trasladar a una ambulancia a aquellos que siguen con vida tras los bombardeos de la aviación israelí.

Este clima ludonarrativo se vigoriza a través de la propuesta estética. Por ejemplo, en los muros de la ciudad aparecen múltiples graffitis y pintadas con proclamas a favor de Palestina y contrarias a Israel (Figura 1). Desde el lema «Palestina Will Free», acompañado por un puño con los colores de la bandera nacional, hasta una imagen de Leila Khaled (ícono mundial de la causa palestina) junto a un AK-47. Tal propaganda visual refuerza el vínculo de comunidad y el concepto de “resistencia palestina”, a lo que se suma el carácter religioso de la lucha cuando Ahmad se enfunda de coraje al grito de “Allahuh Akbar” (Alá es grande).



Figura 2. Cartel con la imagen de Khalil Ibrahim Al-Wazir (fundador de Al Fatah)

La deshumanización del contrario, como en la mayoría de videojuegos de este género, se manifiesta con enemigos que suelen aparecer como seres anónimos, con el rostro tapado y sin facciones claras. La desconexión de la violencia que se dirige hacia ellos se manifiesta, además, con mensajes contundentes como “Kill all Zionists”. Este grado de violencia se aplica también a los jefes de misión como oficiales cuya cara se presenta siempre descubierta e individualizada, siendo de los pocos personajes que interactúan verbalmente con Ahmad al acusarlo de terrorista. La eliminación de los referidos oficiales ocupa un papel relevante en la narrativa, abundando los primeros planos y los diálogos.

Las descripciones aportadas permiten afirmar que la atribución de la culpa ocupa un lugar preponderante en *Fursan Al-Aqsa*. Esta premisa se refleja, a nivel argumental, en los objetivos de las diferentes misiones. Así, en “Old City of Jerusalem” hay que acabar con un helicóptero no tripulado que dispara sobre civiles palestinos, mientras que en “Gaza City Shuja'iyya District” se requiere acabar con la capacidad de fuego israelí para salvar “a tantos inocentes como podamos”. La presencia de civiles, en todo caso, es mínima y solo aparecen en la misión “Gaza City” para presentar los efectos de los bombardeos sobre un núcleo urbano. Se parte, para este nivel, de un suceso previo que recibió críticas de la opinión pública internacional (Cohen & Freilich, 2015).

3.2. La desconexión moral por parte de los creadores de contenido

La recepción del discurso vinculado a *Fursan Al-Aqsa* se abordó desde dos perspectivas distintas, pero complementarias. Por un lado, se analizó la interpretación que los creadores de contenidos en plataformas como Youtube o Twitch hacen del juego. Por otro, se observó la propia percepción de los jugadores a través de las reseñas que publican en las principales plataformas de distribución del producto. Es importante destacar que, en términos de producción de contenido audiovisual, el número total de videos creados no es elevado, ni tampoco sus reproducciones respecto a otros contenidos *mainstream*. Sin embargo, esta investigación identificó 5 videos que superaron las 5000 reproducciones en las mencionadas plataformas a mediados de mayo de 2023 (tabla 2), lo que ayuda a dirigir el objetivo exploratorio de esta investigación. En ellos, los creadores manifiestan sus pensamientos sobre la propuesta narrativa y las dinámicas del juego de *Fursan Al-Aqsa*, con comentarios referidos a sus acciones durante la partida, los errores técnicos, las estrategias y otras consideraciones similares. No obstante, también hacen menciones a la agenda política del juego, así como a los factores que conforman el objeto de este análisis.

Tabla 2. Videos más populares

ID	Creador y número de suscriptores	Título del vídeo	Duración	Visionados	Likes	Número de comentarios
V1	Bad Empanada 2 (25000)	First Try - Fighting IDF Colonizers for Allah!	20:16	15632	1009	146
V2	سيفر اب - BariaX (9950)	ناسرف قبعل قمبرجت يصرق ال ادجس مل Fursan al-Aqsa #1	9:02	10704	390	86
V3	Bad at Video Games (7520)	Fursan al-Aqsa (pt. 1)	1:46:37	9797	385	54
V4	Bad Empanada 2 (25000)	Infiltrating MOSSAD HQ for Palestine, Israel is a CRIMINAL STATE	59:57	8514	432	62
V5	Citizen 17 (763)	Fursan al-Aqsa Demo - Mission 2	5:09	7781	432	184

Fuente: elaboración propia (última actualización de los datos el 15 de mayo de 2023)

Para los creadores de estos vídeos, la interpretación de su rol dentro del juego como agentes palestinos que se enfrentan a las Fuerzas Armadas de Israel (IDF, *Israel Defence Forces*) plantea una construcción del adversario que, en última instancia, legitima la violencia que ejercen. La identificación que *Fursan Al-Aqsa* hace del IDF como “grupo terrorista” es asumida, sin objeciones, por todos los creadores de contenido. Esta percepción se amplía hacia el estado de Israel (como “estado criminal”) y los israelitas (como colectivo cruel y deshumanizado). Junto a estas ideas se encuentran acusaciones de

colonización (que aparecen en los propios títulos de los vídeos de la tabla 2) que llevan a que los creadores de contenido interpreten el juego como reflejo de un proceso descolonizador por parte de los palestinos. Esto es algo que hace, por ejemplo, el youtuber Bad Empanada: “Muere, sionista, terrorista, colonizador y ocupante. [Música] Muere, sionista, terrorista, colonizador y ocupante. Los sionistas prenden fuego a los colonos. Simplemente estoy corriendo sin preocuparme por mi propia seguridad y, oh, puedes interactuar. ¡Vaya, no me dispaes! Chicos, comprando un conjunto de colonias del ocupante” (V3).

La atrocidad de las acciones se intensifica al atribuirse al IDF (y por extensión a Israel), la responsabilidad de ejercer violencia contra colectivos desprotegidos como niños pequeños (“Sal, israelí, soy un niño, solo soy un niño. Soy tu objetivo preferido, sal, puedes matarme como a un bebé” V5). Se trata, sin duda, de un elemento recurrente para señalar un estatus criminal y restar importancia a los ataques que reciben los personajes de Israel por parte del jugador. Se desarrolla así una justificación moral que alcanza su cúspide al reparar en la Yihad palestina. La presencia de ésta no pertenece tanto a una elaboración como a una imprecación (“¡Jihad!”), que se repite en momentos de tensión o emoción durante el juego. Cabe añadir que, en determinadas ocasiones, los creadores de contenido establecen que su acción en el juego se corresponde con los objetivos de la Yihad palestina como acción bélica contra los israelíes (“Fue un buen momento para decir Yihad, bro” V1; “Oh, ¿había enemigos? Ya no hay más, no te preocupes. No pueden detener mi yihad” V5). Incluso -de una forma más “leve”- se plantea la legitimidad del juego, sencillamente, como una fórmula para llamar la atención de la comunidad internacional: “Este juego es una forma excelente de crear conciencia sobre la causa palestina y las atrocidades cometidas por Israel” (V3). Así, la propuesta -a pesar de su polémica- se alinea con intentos anteriores de ofrecer una autoproclamada “dignidad digital” al pueblo palestino frente a los clichés y estereotipos de los hegemónicos mercados occidentales, permitiendo que más gente secunde las aspiraciones palestinas (“Espero que más personas jueguen y se unan al movimiento”). La interpretación censurable de jugar a un videojuego violento en las coordenadas descritas, al margen de cualquier otra consideración, es revisada por los creadores de contenido. Uno de ellos señala una cierta hipocresía al apuntar que “los estadounidenses hacen videojuegos todo el tiempo sobre matar a países árabes, rusos, etc., pero aparentemente hacer lo mismo con ellos y sus aliados está mal” (V1).

La reinterpretación de la responsabilidad que hacen los creadores de contenido parte de no cuestionar esa responsabilidad que tienen sus acciones durante el juego. En otras palabras: ellos no se consideran responsables del contenido que difunden, pues son meros jugadores que buscan crear contenido para sus seguidores en Youtube o Twitch. Esta circunstancia les permite manifestar su adhesión, pero con una responsabilidad hasta cierto punto “indirecta”: “El hecho de que un juego como este esté permitido en una plataforma importante sin ser prohibido simplemente por cómo retrata a los buenos y a los malos es un milagro. Es una señal de que culturalmente las cosas podrían estar cambiando. La resistencia palestina podría convertirse lentamente en algo más convencional. Hace 10 años, esto no habría sido posible” (V1). El comentario transcrito sitúa la responsabilidad más allá de la que asume el propio creador del juego, al ubicarla en la popular plataforma Steam “que permite que exista”. A este respecto, además, nadie ignora que el propio hecho de presentar Fursan Al-Aqsa a través de Twitch podría generar suspensiones temporales de su actividad en esta plataforma, pues “incluso solo pensar en jugar un juego donde los palestinos son los buenos

contra los terroristas del IDF probablemente te hará ser prohibido” (V4).

En un sentido algo diferente, cabe señalar que no se localizan referencias significativas en torno a las consecuencias de las acciones (virtuales) que se desarrollan en el contexto lúdico. Es más, los creadores se refieren, de forma explícita, a la violencia y la muerte en el juego como si no tuvieran consecuencias en la vida real. Por ello, aunque no haya una distorsión ni negación de las acciones por parte de los jugadores, se puede apuntar, de forma leve, a un cierto proceso de deshumanización en esas justificaciones al plantear que los soldados israelíes son “objetivos” con los que está justificada la violencia por la crueldad de su ejército con la población palestina: “Es tan satisfactorio hacer estallar estos edificios israelíes, se lo merecen después de todo el sufrimiento que han causado al pueblo palestino” (V3). Aunque de modo atenuado, asimismo, se pueden apreciar algunos rasgos de deshumanización al señalar que “los israelis son unos desalmados” (asesinan bebés), ya que «Ah no no, that’s just the baby, because Israelis are heartless». Esta crueldad se combina, desde el punto de vista del creador, con la cobardía de los soldados israelíes al enfrentarse a un adversario capaz de hacerles frente: “Oh, ¿qué pasa? No soy un niño pequeño. No soy una mujer. No soy una mujer embarazada indefensa o una abuela o algo así. ¿Es por eso que huyeron? Típico de los israelíes”. Esta comparación ventajosa, siguiendo la terminología de Bandura, permite equiparar la valentía palestina a la cobardía de los soldados israelíes. Así, los creadores de contenido perciben una justificación moral o ideológica (en forma de opresión o de Jihad) que permite el empoderamiento a través de los videojuegos en los que “Las Fuerzas de Defensa de Israel pierden ante un valiente soldado palestino. James Bond palestino. ¿Cómo se dice James Bond en árabe?” (V5).

3.3. Análisis de las reseñas

La muestra de reseñas (n=399) de Fursan Al-Aqsa, localizadas en las plataformas de distribución como Steam, refleja la perspectiva política del juego. Aunque un número considerable de ellas se limita a abordar cuestiones técnicas (rendimiento y *frames* por segundo, entre otras cuestiones) o aspectos de su jugabilidad, la mayoría se adentra en el contenido político. Esta participación se hace de varias formas, ya sea respaldando las reivindicaciones palestinas o la violencia simbólica perpetrada a través del juego (por ejemplo, justificando la violencia contra el IDF) o mediante otras fórmulas. La afinidad de los jugadores con estas reseñas se manifiesta en aquellas que presentan una mayor popularidad (recibiendo mayor número de “me gusta”), siendo las más populares aquellas que se alinean en la misma dirección que el contenido ideológico del videojuego. Por ejemplo, la reseña considerada como “más útil” en la plataforma Steam secunda la idea de que «Por fin puedo jugar como los buenos». Esta legitimación discursiva de una contranarrativa hegemónica permite ubicar estos comentarios tanto en la reinterpretación de la responsabilidad como en la diseminación de la justificación moral expresada por el resto de usuarios que comparten su parecer a través de mecanismos de evaluación.

A pesar de la afinidad que se percibe con el discurso ideológico del juego, en los comentarios no se aborda de manera significativa la responsabilidad de las acciones del personaje y las posibles consecuencias que tendrían en la vida real. Por tanto, aunque existe una polarización emocional y afectiva por parte de los usuarios que acceden al producto objeto de estudio, no se propone un fundamento ni un espacio de discusión respaldado por datos, hechos históricos o experiencias vitales. En consecuencia, este espacio, creado por y para jugadores, parece no interactuar con el trasfondo político y mediático que *Fursan Al-Aqsa* ha promovido en otros contextos.

4. Discusión y conclusiones

El análisis del discurso y la recepción de una propuesta como *Fursan Al-Aqsa* resulta complejo en el contexto del prolongado conflicto israelí-palestino, que se originó a mediados del siglo XX y que perdura en la actualidad, con su recrudecimiento y un nuevo episodio bélico a finales de 2023. La comprensión de este conflicto por parte de la sociedad civil encuentra una fuente de influencia significativa en los nuevos medios, especialmente los videojuegos y las redes sociales. Por eso, no es sorprendente el interés que despiertan y que llevó a que, en octubre de 2021, cinco europarlamentarios italianos del Grupo de los Conservadores y Reformistas Europeos denunciaran ante la Comisión Europea el «contenido yihadista y antisemita» de *Fursan Al-Aqsa* (European Parliament, E-004948/2021). Este incidente dejó constancia de la compleja relación que rodea la recepción del título por las nociones que se manejan de antisemitismo y terrorismo en temas de Seguridad y Derechos Humanos, así como por su aplicación conceptual en múltiples ámbitos del escenario digital cultural (e.g. Cerví & Divon, 2023). La respuesta de las instituciones europeas se basó en la definición dada por la *International Holocaust Remembrance Alliance* (IHRA) (European Parliament, 2017/2692), ya que en uno de sus puntos se incluye como característica del antisemitismo “denegar a los judíos su derecho a la autodeterminación, por ejemplo, alegando que la existencia de un Estado de Israel es un empeño racista”. En línea con esta aseveración, en la introducción de *Fursan Al-Aqsa* y dentro de una pantalla con la imagen de militares hebreos etiquetada como “Zionist Militias” se recoge que “el sionismo es un movimiento racista con el objetivo de crear un estado fascista dentro de Palestina...”. El propio diseñador advierte en Steam que “no pretende fomentar el odio de ningún tipo”, pero la polémica y las críticas en torno al videojuego no tardaron en adquirir inusitada virulencia para un contenido minoritario (Nidal Nijm Games, 2022).

Con este escenario como fondo, *Fursan Al-Aqsa* participa en la dotación de sentido -a partir de su propuesta ludonarrativa- de un conflicto geopolítico sobre el que influye en la representación y (re)construcción social que hacen los colectivos que participan del juego y de los escenarios que confluyen en él (contenido creado por *streamers*, o bien reseñas de los jugadores en las plataformas en que se distribuye). El fenómeno se enmarca en el contexto de la comunicación digital del siglo XXI, donde los usuarios adoptan diferentes perfiles para ocupar el

rol de prosumidores, sin renunciar a las posibilidades que ofrecen los medios digitales al contribuir -directa o indirectamente- a crear formas lúdicas de compromiso con la política mediática, insertándose en las prácticas subyacentes al *playful activism*. De este modo, se reafirma la capacidad de los videojuegos para difundir mensajes políticos y promover una contranarrativa hegemónica como la que ofrece *Fursan Al-Aqsa*: una representación alternativa del conflicto israelí-palestino desde el punto de vista palestino que, de esta forma, sirve para desafiar los estereotipos y clichés presentes en los mercados occidentales para llamar la atención de la comunidad internacional y generar conciencia sobre la situación palestina.

Esta investigación respalda la línea de recientes estudios y encuestas que aportan evidencias de que la presencia (o ausencia) de señales de desconexión moral en los videojuegos influye eficazmente en la sensación de disfrute, culpa, o incluso rechazo posterior que experimentan los usuarios. Otras investigaciones sugieren que la mayoría de jugadores se sienten irritados, cuando no directamente culpables, si un videojuego les incita a consumir violencia visual contra determinados grupos sociales sin aplicar los elementos de la desconexión moral de Bandura (Hartmann *et al.*, 2014: 313). Ciertamente, los límites de tal desconexión en *Fursan Al-Aqsa* guardan relación con que las críticas giren con frecuencia en torno a la dificultad, rendimiento, acabado o bugs del juego, pero la barrera técnica que dificulta el traslado de la agenda política e ideológica que el contenido propone existe al margen de las características de producción que lo limitan. Por ello, el modelo de análisis que se ha elaborado en la Tabla 1 consideramos que puede servir de punto de partida a futuras investigaciones para acometer tanto análisis del discurso como la recepción de contenidos violentos y con una agenda política muy marcada.

En el caso concreto de esta investigación, y como se ha remarcado a lo largo del artículo, la desconexión moral puede hacer “aceptable” la violencia en este tipo de productos y, en el caso que nos ocupa, contra las tropas israelíes entre un público que no esté alejado o sea neutral ideológicamente en el conflicto israelí-palestino, pues para aquella comunidad de usuarios que conciba la narrativa del título como “resistencia palestina frente a la agresión judía” no será necesario ningún mecanismo que justifique la violencia. Estos resultados, en todo caso, conviene limitarlos por la propia manifestación de las reseñas encontradas, ya que muchas corresponden a comentarios superficiales que, si bien se alinean en relación con el conflicto israelí-palestino, lo hacen sin que haya una evidencia de que surjan como parte de una experiencia de juego.

Por último, siguiendo las tesis de Schulzke (2013), cabe poner de relieve que Ahmad (el avatar del personaje jugador) se construye como una especie de “héroe del contraterrorismo”, al encarnar una “respuesta lógica al terrorismo de Estado” que se enmarca en la teoría de la disonancia o, en otras palabras, en un marco integral que posibilita comprender mejor los mecanismos de desvinculación moral, al proporcionar un conjunto de proposiciones bien definidas que podrían extenderse al ámbito de los *Game Studies* (Schlegel, 2020). Como quiera que sea, para

cimentar esta afirmación, se requerirán futuras investigaciones que pongan de relieve la solidez (y las debilidades) del modelo propuesto para profundizar en las líneas cruzadas que propone el *playful activism* y la desconexión moral frente a actos violentos en videojuegos de contenido político.

5. Referencias bibliográficas

- Abu Amer, A. (20 de septiembre de 2022). Cada vez más israelíes aceptan la legitimidad de la resistencia palestina. *Monitor de Oriente*. bit.ly/44YXoqu
- Al-Rawi, A. (2016). Video games, terrorism, and ISIS'S Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence* 30 (4), 740-760.
- Alhabash, S., & Wise, K. (2012). PeaceMaker: Changing Students' Attitudes Toward Palestinians and Israelis Through Video Game Play. *International Journal of Communication*, 6, 25. bit.ly/3PJ2QK0
- Bandura, A. (2016). *Moral Disengagement: How People Do Harm and Live with Themselves*. Worth Publishers.
- Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 364-374. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.364>
- Bayefski, A. (22 de julio de 2014). Ban Ki-moon's shameful message in Israel's hour of need. *The Jerusalem Post*. bit.ly/46yMZmX
- Bos, D. (2016). *Answering the Call of Duty: the popular geopolitics of military-themed videogames*. PhD. Thesis. bit.ly/3Pn1Nxn
- Cervi L., Tejedor S., Marín Lladó C. (2021). TikTok and the new language of political communication. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 26, 267-287.
- Cervi, L., & Divon, T. (2023). Playful Activism: Meme-tic Performances of Palestinian Resistance in TikTok #Challenges. *Social Media + Society*, 9(1). <https://doi.org/10.1177/20563051231157607>
- Chess, S., y Consalvo, M. (2022). The future of media studies is game studies. *Critical Studies in Media Communication*, 1-6. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2075025>
- Cohen, M. & Freilich, D. (2015). The Delegitimization of Israel: Diplomatic Warfare, Sanctions, and Lawfare. *Israel Journal of Foreign Affairs*, 9 (1), 29-48. <https://doi.org/10.1080/23739770.2015.1015095>
- Dauber, C., Robinson, M., Baslious, J. & Blair, A. (2019). Call of Duty: Jihad - How the Video Games Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos. *Perspectives on Terrorism* 13 (3), 17-31. bit.ly/3PIkMc7
- de la Cruz, J., de la Hera, T., Gómez, S., & Lacasa, P. (2023). Digital Games as Persuasion Spaces for Political Marketing: Joe Biden's Campaign in Fortnite. *Media and Communication*, 11(2), 266-277. <https://doi.org/10.17645/mac.v11i2.6476>
- Diario Oficial de la Unión Europea (4 de febrero de 2022). *Reglamento de Ejecución (UE) 2022/147 del Consejo, de 3 de febrero de 2022, por el que se aplica el artículo 2, apartado 3, del Reglamento (CE) n.º 2580/2001 sobre medidas restrictivas específicas dirigidas a determinadas personas y entidades con el fin de luchar contra el terrorismo, y se deroga el Reglamento de Ejecución (UE) 2021/1188*. <https://bit.ly/46gGTqZ>
- European Parliament (2017/2692). *Resolution of 1 June 2017 on combating Anti-semitism*. <https://bit.ly/45cpSxr>
- European Parliament (E-004948/2021). *Parliamentary question: Video game 'Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque*. <https://bit.ly/48hdi94>
- Frank, A. (2016). Palestinian political platformer rejected by Apple App Store, 'not appropriate' for games. *Polygon*. <https://bit.ly/3RrEuFU>
- Glas R., Lammes S., Lange M., Raessens J., Vries I. (2019). *The playful citizen*. Amsterdam University Press.
- Gómez-García, S., & de la Hera, T. (2023). Games as Political Actors in Digital Journalism. *Media and Communication*, 11(2), 278-290. <https://doi.org/10.17645/mac.v11i2.6515>
- Gonzalez, C., Saner, L. D., & Eisenberg, L. Z. (2013). Learning to stand in the other's shoes: A computer video game experience of the Israeli-Palestinian conflict. *Social Science Computer Review*, 31(2), 236-243.
- Google Play (2023). Inappropriate Content. <https://bit.ly/46k638I>
- Hammond, P. (2019). Reality Check: Videogames as Propaganda for Inauthentic War. En H. Pötzsch (Eds.). *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. Bloomsbury Academic. <http://dx.doi.org/10.5040/9781501351181.ch-002>
- Hartmann, T., Maja, K., & Tsay-Vogel, M. (2014). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs*, 81 (3), 310-332. <https://doi.org/10.1080/03637751.2014.922206>
- Hasaneen, A. (10 de octubre de 2021). Palestinian video game strike Israel's nerve. *AI Monitor*. <https://bit.ly/3Pnmvhd>
- Heimonen, M., & Hebert, D. G. (2012). Nationalism and Music Education: A Finnish Perspective. In D. Hebert & A. Kertz Welzel (Eds.) *Patriotism and Nationalism in Music Education*, 59-76. Ashgate Publishing. <https://bit.ly/3ZkKB35y>
- Heine, C. (2004). *Etnografía virtual*. UOC.
- Huang, V. G., & Liu, T. (2022). Gamifying Contentious Politics: Gaming Capital and Playful Resistance. *Games and Culture*, 17(1), 26-46. <https://doi.org/10.1177/15554120211014143>
- Lakomy, M. (2019). Let's play a video game: jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42(4), 383-406.
- Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: *Jihadi* Propaganda in the World of Electronic Entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism* 42 (4), 383-406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- Lange, C. (17 de octubre de 2021). Facebook bans video game depicting jihadist assassinating Israeli soldiers from platform amid pressure. *FISM TV*. <https://bit.ly/3Zo2203>
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social. An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.

- Lerner, J. (2014). *Making democracy fun: How game design can empower citizens and transform politics*. The MIT Press.
- Lewis, M. (30 de septiembre de 2021). Video Game where gamers play as a Palestinian gunman assassinating IDF soldiers sparks fury in Israel. *Daily Mail* <https://bit.ly/3PHvk6D>
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to Digital Game Studies*. London: Routledge.
- McDonald, C. (2019). Slingshots and Game Controllers: Video Games within Middle Eastern Conflicts. *The Corvette* 6 (1), 58-75. <https://bit.ly/48gm8gR>
- Moya, J.A., & Moreno, A.C. (2022). Debates transmedia e identidades nacionalistas a través de videojuegos: teoría y práctica. *Contratexto*, 38, 21-41. <https://dx.doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5873>
- Munayyer, Y. (2021). JPS “Hidden Gems” and “Greatest Hits”: Repression and Dissent; Contentious Politics in Palestine. *Journal of Palestine Studies* 50 (1), 118-123. <https://bit.ly/48gm4xD>
- Naji, J., & Iwar, M. (2013). Simulated stereotypes turning the unreal real: An analysis of representation of the ‘Other’ in traditional media forms and digital games. *Journal of Arab & Muslim Media Research* 6 (2 & 3), 115-130. https://doi.org/10.1386/jammmr.6.2-3.115_1
- Neuendorf (2016). *The Content Analysis Guidebook*. Oaks, CA: Sage.
- Nidal Nijm Games (2022). Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque. En <https://bit.ly/3Rr7nIE>
- Raney, A.A. (2020). Moral Disengagement. In *The International Encyclopedia of Media Psychology*, J. Bulck (Ed.). <https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0207>.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. New York: Pantheon Books.
- Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization* 23, 1-44. <https://bit.ly/3PIHrjV>
- Schulzke, M. (2013). The Virtual War on Terror: CounterTerrorism Narratives in Video Games. *New Political Science*, 35 (4), 586-603. <https://doi.org/10.1080/07393148.2013.848703>
- Schulzke, M. (2016). War by other means: Mobile gaming and the 2014 Israel-Gaza Conflict. *Review of International Studies*, 42, 575-596. <http://doi:10.1017/S0260210515000510>
- Sheva, A. (14 de octubre de 2021). Facebook removes game with objective to kill IDF soldiers. *Israel National News*. <https://bit.ly/3EGFLRA>
- Šisler, V. (2009). Palestine in Pixels: The Holy Land, Arab-Israeli. Conflict, and Reality Construction in Video Games. *Middle East Journal of Culture and Communication* 2, 275-292. <https://doi.org/10.1163/187398509X12476683126509>
- Šisler, V. (2013). Digital Heroes: Identity Construction in Iranian Video Games. In Sreberny, Anabelle & Torfeh, Massoumeh. (eds.). *Cultural Revolution in Iran: Contemporary Popular Culture in the Islamic Republic* (171-192). London: I.B.Tauris.
- Sokol, S. (30 de septiembre de 2021). Top Streamer Under Fire for Palestinian Video Game Calling to ‘Eliminate Zionist Soldiers’. *Haaretz*. <https://bit.ly/3RlWg8x>
- Stahl, R. (2010). *Militainment, Inc.: War, Media and Popular Culture*. Routledge.
- Tawil, H. (2007). The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinians Screens. *Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East* 27 (3), 536-551. <https://doi.org/10.1215/1089201x-2007-031>
- Udk Ultimate [@UdkUltimate]. (2023, 27 mayo). ¡Estamos emocionados de anunciar el lanzamiento de nuestra nueva actualización del software! [Tweet]. Twitter. Recuperado de <https://bit.ly/3ZlmdMe>
- Vijay, D., & Gekker, A. (2021). Playing Politics: How Sabarimala Played Out on TikTok. *American Behavioral Scientist*, 65(5), 712-734. <https://doi.org/10.1177/0002764221989769>
- Villegas de Posada, C., Florez, J., & Espinel, N. (2018). Moral Disengagement Mechanisms and Armed Violence. A Comparative Study of Paramilitaries and Guerrillas in Colombia. *Revista Colombiana de Psicología*, 27(1), 55-69. <https://doi.org/10.15446/rcp.v27n1.62191>
- Walz, S.P. & Deterding, S. (2014). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.
- Wired, 1 de marzo de 2023, *Video Games are a new Propaganda Machine for Iran*. Recuperado de <https://bit.ly/452A0IF>
- Youtube (28 de febrero de 2023). *Google Censored My Game To Please Israel!!*. *Fursan Al-Aqsa: The Knights of Al-Aqsa Mosque*. <http://bit.ly/3t4p0gB>

Salvador Gómez García es Profesor Titular en la Universidad Complutense de Madrid. Su investigación se centra en la historia de los medios de comunicación y en el impacto de las nuevas narrativas tanto en los medios tradicionales como en los nuevos medios. Actualmente, está liderando el proyecto “Politainment ante la fragmentación mediática: desintermediación, engagement y polarización”, que ha sido financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España. En la actualidad, es Vicepresidente de la División de Game Studies en la European Communication Research Association (ECREA). Madrid - ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5126-6464>

Antonio César Moreno Cantano es Doctor en Historia Contemporánea, profesor en el Departamento de Relaciones Internacionales e Historia Global de la Universidad Complutense de Madrid y miembro del Grupo de investigación “Seguridad, Desarrollo y Comunicación en la Sociedad Internacional de la UCM” (UCM-971010-GR96/20). Cuenta con la acreditación ANECA a la figura de Profesor Titular (rama de Humanidades) y su principal línea de investigación gira en torno a la geopolítica internacional y los *digital games*. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1008-2831>

Raquel Quevedo Redondo es investigadora y Profesora Ayudante Doctora en el grado en Periodismo de la Universidad de Valladolid (UVa), donde desempeña funciones propias de la dirección del área. Acreditada como Profesora Titular de Universidad (rama de Conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas) por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, su principal línea de investigación se centra en la feminización de la política y en la evolución de las estrategias comunicativas que derivan del fenómeno. Actualmente compagina la docencia en Grado y Máster con su participación en proyectos de investigación financiados. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6219-3237>