

Historia y comunicación social

ISSN-e: 1988-3056

 EDICIONES
COMPLUTENSE<https://dx.doi.org/10.5209/hics.86409>

Defensa Sagrada y reivindicación digital de los mártires en Irán: el videojuego como herramienta propagandística

Antonio César Moreno Cantano¹, José Antonio Moya Martínez²

Recibido el: 6/02/2023. / Aceptado el: 15/05/2023

Resumen. Este texto analiza cómo la ritualización política de los mártires se ha convertido en uno de los símbolos identitarios de Irán, potenciando para ello su recuerdo y exaltación a través de múltiples medios, como los videojuegos. A partir del concepto de Defensa Sagrada y la importancia de las estrategias narrativas, estudiamos los títulos más destacados impulsados por organismos estatales para difundir su particular visión del mundo y de sus “héroes” frente a sus enemigos. Para ello, hemos accedido a las principales plataformas multimedia iraníes y creaciones digitales videolúdicas vinculadas a estas temáticas. Como resultado preliminar, destacamos la relevancia de este formato dentro de amplias maniobras propagandísticas, religiosas y nacionalistas impulsadas por el Estado iraní.

Palabras clave: Defensa Sagrada; estrategias narrativas; mártires; Irán; videojuegos.

[en] *Sacred Defence* and digital martyrs’ claim in Iran: video games as a propaganda tool

Abstract. This article analyses how the political ritualisation of martyrs has become one of Iran’s symbols of identity, promoting their remembrance and exaltation through multiple media, such as video games. Based on the concept of Sacred Defence and the importance of narrative strategies, we study the most prominent titles promoted by state institutions to disseminate their particular vision of the world and their “heroes” in the face of their enemies. To this end, we have accessed the main Iranian multimedia platforms and videoludic digital creations connected to these themes. As a preliminary result, we highlight the relevance of this format within the broad propagandistic, religious and nationalist manoeuvres promoted by the Iranian state.

Keywords: Sacred Defence; narrative strategies; martyrs; Iran; video games.

Sumario: 1. Introducción. 2. Marco teórico, estado de la cuestión y metodología. 3. La Defensa Sagrada de los 8 años en formato videolúdico. 4. Ritualización política de los mártires frente al DAESH y la contribución de los videojuegos. 5. Conclusiones. 6. Bibliografía.

Cómo citar: Moreno Cantano, A. C.; Moya Martínez, J. A. (2023). *Defensa Sagrada* y reivindicación digital de los mártires en Irán: el videojuego como herramienta propagandística. *Historia y comunicación social* 28(2), 395-405

1. Introducción

En el verano de 2021, el ayatolá Ali Jamenei (líder supremo de Irán), señalaba que “las actividades que más despliegan nuestros enemigos contra nosotros, por encima de actividades contra la seguridad o la economía, son las actividades propagandísticas, la guerra blanda y la propaganda mediática” (IQNA, 2021). En fechas muy recientes, y vinculando estas declaraciones con la propaganda dirigida a la más amplia audiencia global, uno de los “adversarios” fundacionales de Irán, EE.UU. (en esta ocasión bajo el amparo de la compañía Activision Blizzard), proyectaba a través del videojuego *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022) la eliminación del héroe nacional, Qasem Soleimani (Monitor de Oriente, 2022). No olvidemos que en la vida real este general fue asesinado tras un ataque dron ordenado por el entonces presidente norteamericano Donald Trump (Guimón, 2020). El líder de las Fuerzas Quds de la Guardia

¹ Universidad Complutense de Madrid
Email: antomor03@ucm.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1008-2831>

² Universidad Complutense de Madrid
Email: moyamartinez.ja@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6898-0717>

Revolucionaria Islámica se convirtió, a partir de ese momento, en uno de los más destacados y conocidos mártires persas. La exaltación de esta figura se une a toda una corriente estatal de signo religioso-social y propagandística que - al amparo del concepto de la “Defensa Sagrada” y la “cultura del martirio” - promueve el recuerdo y memoria de los caídos frente a los enemigos externos e internos: inicio de la Revolución Islámica, guerra de Irán-Iraq (1980-1988), la lucha contra el DAESH en la actualidad o el “Eje del Mal” liderado por EE.UU. e Israel. Para ello se han utilizado multitud de medios y formatos, desde la literatura, el cine, la música, los monumentos o los videojuegos. En este sentido, y durante la celebración del *Primer Festival Internacional de Juegos de Computadoras sobre los Mártires*, el director de la Fundación de Asuntos de los Mártires y Veteranos expresó que “al desarrollar estos juegos estamos difundiendo la cultura del sacrificio y la resistencia. Tenemos superhéroes que son reales, un símbolo de coraje” (Quds online, 2021). Paradigmático en esta estrategia fue, si bien en otra latitud pero con una misma finalidad, el título *Holy Defence* (2018), impulsado por el Departamento de Propaganda de Hezbolá y que animaba a luchar contra el Estado Islámico y a defender los lugares santos chiítas en Siria e Iraq (Rose, 2018).

La presente investigación analiza cómo la ritualización política de los mártires se ha convertido en uno de los símbolos identitarios del Estado iraní, potenciando para ello su recuerdo y exaltación a través de múltiples medios, más allá de las tradicionales representaciones dentro de espacios físicos de la memoria (museos) o en los medios de comunicación. Al amparo del desarrollo tecnológico, y en línea a las narrativas oficiales contra la “conspiración extranjera” y a los paradigmas de la Defensa Sagrada, se han promovido multitud de videojuegos que alimentan esta propaganda con una clara finalidad nacionalista. Nuestra hipótesis de partida defiende la importancia creciente de las políticas digitales iraníes como elemento nacionalista, propagandístico y religioso para identificar y difundir la vida y muerte de sus mártires entre la ciudadanía. Dentro de estas maniobras, existen múltiples organismos que se sirven del videojuego para lograr estos propósitos. En base a ello establecemos las siguientes preguntas de investigación:

- P.I.1: ¿Cómo contribuye la producción de creaciones digitales estatales iraníes al concepto de Defensa Sagrada?
- P.I. 2: ¿Son capaces los digital games de comunicar las narrativas oficiales y las amenazas percibidas por Irán?

Se optará por un marco teórico vinculado a los estudios de Seguridad en Relaciones Internacionales y a las estrategias narrativas en comunicación y propaganda, poniendo la atención en conceptos como inseguridad colectiva, defensa sagrada y cultura del martirio. Se realizará una revisión exhaustiva del estado de la cuestión sobre la bibliografía general referida a estas cuestiones y su concreción en el caso de Irán. En cuanto a la metodología, nuestro análisis será cualitativo e interpretativo, contextualizando la implicación del videojuego en estas estrategias de ritualización política. Accederemos a determinadas plataformas multimedia persas, webs especializadas y gameplays de los títulos más representativos, cuyas características detalladas se recogen en dos tablas descriptivas. En cuanto a los contenidos, hemos establecido dos grandes bloques temáticos y temporales. El primero vinculado a la guerra de Irán-Iraq y el segundo referido a la lucha contra el ISIS en Siria e Iraq y la “defensa de los santuarios”. Finalmente, incorporaremos unas conclusiones enlazadas a nuestra hipótesis y preguntas de investigación.

2. Marco teórico, estado de la cuestión y metodología

Desde la configuración del sistema Westfaliano, los Estados han esgrimido su voluntad de evitar la incertidumbre a través de la necesidad de seguridad, es decir, la ausencia o capacidad de derrotar amenazas de carácter objetivo o percibido hacia los valores propios (Wolfers, 1962: 150-151). La seguridad ha sido tradicionalmente un objeto de estudio por parte de posiciones realistas dentro de la disciplina de las Relaciones Internacionales. Ya los realistas clásicos se nutrieron del pensamiento político de Hobbes y sus planteamientos claramente basados en una concepción antropológica negativa que se transmitía a la estructura de los Estados (Hobbes, 2018: 141-288), encarnación del cuerpo social. El concepto de seguridad se desarrolló con los realistas y evolucionó hasta ser central en la teoría realista-estructuralista (Hernández, 2008: 19). Lo anterior se manifiesta por Waltz, al destacar que el sistema de autoayuda propio de la anarquía actúa como un condicionante estructural que obliga a los Estados a protegerse a sí mismos de los otros ya que éstos, como unidades, están preocupados por su supervivencia (Waltz, 1979: 105). En otras palabras, el neorealismo estructural presenta la inseguridad como un elemento fundamental que afecta al comportamiento de los diferentes actores estatales.

Con el surgimiento del socialconstructivismo se produce una relectura y cuestionamiento de posturas como las mencionadas previamente. Wendt, por ejemplo, desplazará el foco de la estructura de Waltz hacia la interacción, proceso mediante el que se configuran los intereses e identidades (Wendt, 2005: 11-15). Este autor pone de manifiesto que la seguridad se configura sobre una primera persona en base a interacciones que permiten la

producción de identidades. Por lo tanto, esta dimensión identitaria es fundamental en la medida que presenta los dilemas y sistemas de seguridad en base a una experiencia relacional previa desde la que se han constituido las identidades tanto de aliado como enemigo. Los socialconstructivistas han realizado también grandes esfuerzos por desarrollar una teoría de seguridad propia, aunque descendiente del neorrealismo han logrado aportar los patrones identitarios como variable de la seguridad (Buzan y Waever, 2003: 49). La importancia de estos últimos radica en que sus esfuerzos han agregado una variable fundamental para poder analizar el papel de la comunicación (y su instrumentalización) en las Relaciones Internacionales; la elaboración de roles de comportamiento basados en sistemas de enemistad, rivalidad o amistad y su internacionalización a través de diferentes comportamientos como la coerción, la legitimación o el interés (Buzan y Waever, 2003: 50). Es aquí donde destaca la necesidad de este marco teórico debido a que plantea una pregunta fundamental: ¿cómo se internalizan e interiorizan? Es necesario comprender que el área regional permite apreciar, por su situación intermedia, ambos procesos al proporcionar al mismo tiempo la interacción con otros Estados, la penetración por otras potencias y los casos estatales concretos. En otras palabras, permite visibilizar cómo los Estados interiorizan e internacionalizan sus propios dilemas de seguridad a través de narrativas oficiales vinculadas a su vecindario.

La idea expuesta ha favorecido el surgimiento de autores que han impulsado el giro visual en esta disciplina, siendo quizá su mayor exponente Lene Hansen, autora que destaca el compromiso político de los géneros performativos, así como las estrategias de securitización a través de lo visual (Hansen, 2011: 58-62). Las imágenes, concretamente en los digital-games, han mostrado su capacidad en la definición de identidades (Rad, 2021:109), algo fundamental en este análisis.

Centrándonos en el caso de Irán, la propia naturaleza política-religiosa que caracteriza su nacimiento a partir de 1979 otorga una importancia capital - desde un punto de vista identitario, político y social - al concepto de “Defensa Sagrada” y a la “cultura del martirio”, aspectos básicos dentro de estas consideraciones de seguridad en un sistema anárquico que amenaza la propia pervivencia del régimen (González y Pastor, 2020). La Revolución del 79 no hubiera alcanzado éxito “sin el sacrificio y resistencia” del pueblo contra los enemigos internos y externos. Esta nueva cultura de la sociedad iraní tiene en el recuerdo y la memoria a varios de sus principales elementos sustentantes (Khosronejad, 2013; Rastegar, 2015). Así, dentro de los principales indicadores de la Defensa Sagrada se encuentran el martirio, el honor y la promoción nacionales, la creación de un vínculo entre generaciones, o “el deber público de luchar contra el enemigo” (Abdolmaleki y Majdani, 2021: 194-203). La presentación de la memoria nunca es una operación inocente o sencilla. Ya sea individual, colectiva, social o pública, es esencialmente una construcción del pasado, el cual es eminentemente discutible, interpretable y manipulable. Además, la memoria siempre se construye y reconstruye por la dialéctica del recuerdo y el olvido, conformada por marcos semánticos e interpretativos (Cattel y Climo, 2002: 11). Dentro de estos marcos iraníes es fundamental la cultura del martirio, es decir, la voluntad de morir por una causa justa. En los medios chiíes la legitimidad y el poder simbólico de los mártires se ha derivado a menudo a través de analogías con una misión político-religiosa y la muerte del imán Hussein en la batalla de Kerbala en el año 680 (Khosrokhavar, 2005). Esta cultura religiosa-nacional debe ser apoyada y alimentada a través de una amplia gama de actividades comunicativas y culturales de base estatal (Varzi, 2006; Gruber, 2012: 71). Este propósito se ha intensificado - en especial - desde el año 2009, tras las Revolución Verde (una serie de protestas a favor de la democracia), a través del desarrollo de los medios de comunicación y la aparición de nuevos formatos (vinculados al ocio y al medio digital) que han reforzado las narrativas contra “la conspiración extranjera” que amenazaban las señas identitarias y fundacionales del país (Blout, 2017: 220).

A la representación y recuerdo de la guerra de Irán-Iraq de 1980-1988 (conocida en el lenguaje estatal como “la Defensa Sagrada de los 8 años”) o la participación de las fuerzas armadas en Siria e Iraq contra el ISIS a través del cine, la literatura, la música o en forma de monumentos (Khosronejad, 2012; Khakpour et al., 2016), se ha sumado en los últimos años la creación de videojuegos insertos en estas temáticas. Se produce, en este sentido, una clara contradicción. Si bien se han creado desde principios del presente siglo múltiples organismos que promueven esta industria (tales como el Instituto Cultural de Tebyan o la Fundación de Informática y Videojuegos), y que tienen en cuenta el potencial de una comunidad nacional de 23 millones de jugadores, perviven a la par leyes y aparatos gubernamentales muy restrictivos en esta materia. Es el caso del Ministerio de Cultura y Orientación Islámica, “que debe evitar cualquier violación de los valores religiosos a partir de los principios islámicos” o del Instituto de Cultura Digital *Pure Islamic Art* cuyo cometido es “Defensa Santa y Revolución Islámica” (Moreno, 2021). No sorprende, por tanto, que títulos como *Battlefield 3* (Electronic Arts, 2011) fueran prohibidos por las autoridades iraníes por ambientar una de sus misiones en la ocupación de Teherán por marines norteamericanos (Sempere, 2011). Pese a todo, han primado a nivel estatal las potencialidades propagandísticas del medio, sin olvidar los “peligros” que suponen creaciones extranjeras que puedan “envenenar la mente de la juventud”, crear adicción o plasmar elementos prohibidos. En 2015, el entonces ministro de Cultura, Ali Jannati, manifestó que “los videojuegos pueden allanar el camino para la diplomacia blanda de Irán, primero en Asia y luego en todo el mundo” (Diario judío, 2015).

Esta polaridad, junto a la incesante producción de la industria del videojuego de Irán, ha suscitado un elevado interés dentro del mundo académico. De esta manera, existen destacados ensayos que analizan su

evolución, sus principales creaciones y su adaptación a los recientes cambios tecnológicos y modificaciones en el ámbito geopolítico internacional. Por su abundante y calidad de producción, desde temas más genéricos sobre el mundo árabe y su representación en el videojuego, hasta otros específicos sobre Irán, destaca el profesor Vit Šisler. En una de sus publicaciones (2013a) analizaba el concepto de Defensa Sagrada y los títulos persas que ponían el énfasis en la guerra de Irán-Iraq, resaltando la importancia del apoyo estatal. Por otra parte, Ahmad Ahmadi (2015) realizaba una profunda revisión de aquellos videojuegos iraníes que recreaban el pasado glorioso de la civilización persa y el papel capital que asumía el Estado en esta tarea de nacionalismo digital. Por otra parte, Moreno y Venegas (2020: 227-250) analizaron la polémica que generó en Irán la publicación del videojuego *1979: Revolution: Black Friday* (INK Studios, 2016), centrado en los disturbios que condujeron a la caída del Shah de Persia, Mohammed Reza. Los medios del país, como el *Tehran Times*, lo calificaron como “propaganda estadounidense contraria al Estado iraní” (Moreno y Venegas: 239). Seguidamente, caben destacar los dos exhaustivos informes de Melinda Cohoon (2021 y 2022) recogiendo los recientes proyectos del gobierno de Teherán por controlar el ciberespacio y el interés que ha suscitado el medio videolúdico dentro de sus estrategias de soft power. En última instancia, la publicación *International Journal of Persian Literature* dedicó un monográfico a la temática “Game & Play”, en el que incluían varios artículos sobre la construcción cultural de la identidad iraní a través de videojuegos (Rad, 2021) así como la representación en este formato de la guerra entre Irán e Iraq de 1980-1988 (Shahnahpur, 2021).

No debe obviarse que las representaciones y la construcción cultural parten de la base del intercambio social de las emociones y en su gameplay se favorecen, ya que cuanto más cargada de emociones está la historia, mayor será la excitación emocional de los oyentes (Rimé, 2017: 53). Unas narrativas fomentadas por un modelo de expansión y convergencia top-down (Koschut, 2022: 11) que apelan a una serie de códigos geopolíticos, previamente inoculados a la población (Knottnerus, 2014: 321) y, que han sido socialmente aceptados gracias a una legitimación colectiva (Hutchinson y Bleiker, 2014: 505-507) reforzada por una dinámica visual de *interpolación* (Manovich, 2001: 184 y ss).

El diseño metodológico de la presente investigación se corresponde a un estudio de caso desarrollado a través de técnicas cualitativas e interpretativas, resaltando cómo el Estado transmite códigos geopolíticos al apelar a las emociones individuales y colectivas a través de la representación y las narrativas de los videojuegos. Para poder operacionalizar nuestro análisis, se ha enmarcado en las temáticas de la Defensa Sagrada y la reivindicación de los mártires por su significativa instrumentalización en base a su carácter social y la relevancia en las dinámicas de seguridad nacional iraníes.

Bajo esta lógica metodológica, se emplean técnicas clásicas de análisis de productos culturales y discursos, mediados a través de desarrollos metodológicos propios del medio, destacando las estructuras discursivas del videojuego (Pérez, 2012: 45-52) y, los niveles de análisis ideológico indicados por Gonzalo Frasca, destacando, especialmente, el primero de ellos, la simulación como una representación de las narrativas (2003: 232).

Por último, debe destacarse que, además de adaptar nuestras dos dimensiones (Comunicación y Relaciones Internacionales) a esta metodología, se ha empleado un método de análisis estructurado-descriptivo de visualización de datos consistente en una recopilación y estudio de los principales títulos impulsados por las autoridades iraníes a través de iniciativas privadas. Hemos seleccionado una variedad representativa, así como lo suficientemente amplia para destacar los principales temas generales y concretos en relación al concepto de Defensa Sagrada, acotados, temporalmente, desde el inicio de la inversión pública iraní oficializada (2006/2007 con la constitución del Tebyan y el IRCG) hasta los publicados a fecha de finalización de esta investigación. Los resultados se han recogido en dos tablas descriptivo-analíticas elaboradas a partir de fuentes primarias, concretamente en determinadas plataformas multimedia persas accesibles, webs especializadas y gameplays, tales como *Cafebazaar.ir*, *Myket.ir* y *Old Persian Games*. Ante la imposibilidad técnica de poder descargar muchas de estas aplicaciones, se ha complementado su estudio gracias a los videos ubicados en la web multimedia iraní *Aparat*. Las dificultades con el idioma han impedido realizar un estudio pormenorizado textual, por lo que se ha dado mayor relevancia al análisis contextual de su temática y a determinados aspectos y códigos visuales de su estética e interfaz.

3. La defensa sagrada de los 8 años en formato videolúdico: significación y representación

En el año 1979 se produjo lo que actualmente se denomina Revolución Islámica. Aunque en un primer momento era un movimiento transversal que agrupaba a toda la oposición al régimen del Shah de Persia, la victoria final del sector liderado por Jomeini plasmó la impronta confesional. El carácter religioso de la república que surgió posteriormente vinculó los valores islámicos con la propia identidad nacional, algo que no es baladí ya que tuvo consecuencias directas sobre la seguridad del Estado: alteró los patrones de relación entre Iraq e Irán. Entre ambos Estados existía una base territorial de conflicto claramente identificable y permanente en el tiempo; la frontera definida por el río Shatt al-Arab. Este límite había sido motivo de

conflicto ya desde 1639 pero entre el siglo XVIII y XX se habían negociado acuerdos en relación con las posiciones de fuerza (Rocha, 2017: 54-56). Esto cambió con el triunfo de la revolución islámica y la unión de los valores religiosos al nacionalismo, produciendo lo que en el complejo de seguridad regional se podría denominar una transformación interna (Buzan y Waever, 2003:53).

El río suponía un punto estratégico y una barrera natural entre diferentes “mundos”, donde se desencadenó el conflicto cuando Iraq quiso emplearlo como un muro de contención al percibir, de manera errónea, una pérdida de poder iraní durante el episodio revolucionario (Rocha, 2017: 57). Las operaciones militares iraníes vinculadas a este escenario se han retratado en videojuegos como *Destruction Operations* (Benisi Media Spread, 2008) en el que se ensalza la capacidad militar de Irán incluso para penetrar en territorio iraquí.

Sin embargo, comprender el papel de la antigua Persia en base a una identidad religiosa es fundamental, en la medida que le permitió mostrarse como un ente completamente opuesto al nacionalismo baazista de la Iraq de Sadam Hussein. El régimen de este líder explotó una identidad iraquí homogénea, secular y étnicamente árabe (con pasado mesopotámico) frente al fundamentalismo Shii de los ayatolás (Isakhan, 2011:263). En otras palabras, permitió configurar un enemigo externo como se muestra a través de la historia de Mohammad Jahan en su lucha contra los iraquíes en *Eighth Attack 2* (Patatalab, 2016).

Por otra parte, desde la perspectiva del Estado de Irán, este conflicto favoreció el refuerzo de una identidad religioso-nacional, permitiendo legitimar sus valores frente a una amenaza existencial. Debe destacarse que el triunfo de la revolución de 1979 consagró constitucionalmente dos principios fundamentales en la política exterior de Irán; la dirección religiosa de las relaciones internacionales y su vinculación contra lo colonial.

El fin de exportar la revolución, con el objetivo último de formar una comunidad mundial única (República Islámica de Irán, 1979:7), se tradujo rápidamente en un aislamiento y hostilidad internacional que marcó el desarrollo de la guerra (Ostovar, 2019:173). Lo anterior, subrayó una amenaza existencial que no solo atacaba la existencia de la República Islámica, sino que atentaba en contra del propio sustrato Shii (en contraposición al nacionalismo laico iraquí). Debido a lo anterior, la identidad de los combatientes se fundamentó en algo más que la protección de Irán, se tomó la consideración de una defensa global del islam, y dentro de dicha narrativa, los videojuegos fueron una herramienta de gran potencial para transmitir esta idea (Shahnahpur,2021:78-79). Este punto es fundamental, ya que permite que se entienda a esta confrontación bélica como un acto fundacional del actual régimen político de Irán, al que se dota de un aura mítica: una fortaleza asediada que defiende los valores de Alá y de la nación iraní, que terminan fundiéndose en un mismo concepto (Elorza, 2004:22).

Esta narrativa oficial se puede apreciar claramente a través de los productos digitales. En la tabla 1 se encuentra una breve muestra de títulos que reproducen esta temática. Todos ellos destacan los valores religiosos e iraníes a través del ejército y sus operaciones militares exitosas (realizadas principalmente por Basij o Quds). Mediante shooters de una factura relativamente baja se enfatiza el papel del soldado iraní, un mártir representativo de tantos otros, durante la “sagrada defensa”. Este concepto, como se podrá apreciar también en el epígrafe siguiente, actúa como mito fundacional y al igual que la idea del mártir establecerá una continuidad legitimadora.

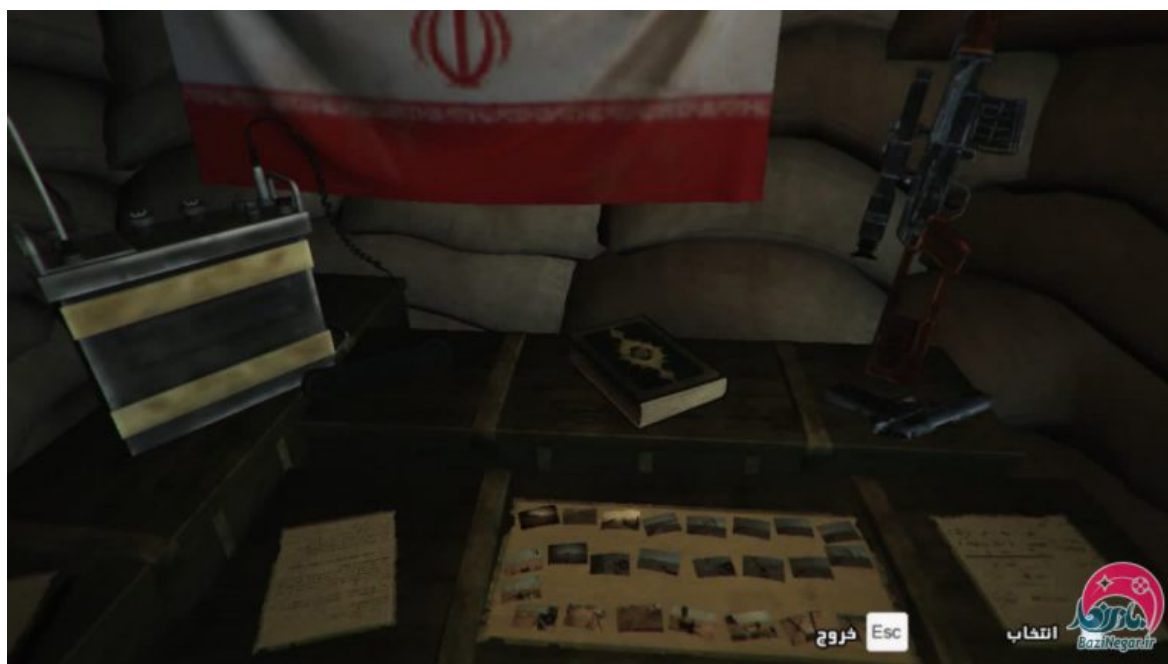


Figura 1. Captura de pantalla de *Age of Honor*, donde se aprecian elementos identitarios.

La apuesta por esta temática no es casual y sigue un patrón claro en la industria del videojuego iraní. Primero, enfatiza la identidad del héroe como un musulmán iraní (Šisler, 2013b: 175), algo que puede apreciarse en la imagen 1 donde comparten espacio las armas, el Corán y la bandera de la República Islámica. Por otra parte, se conceptualiza todo en base al concepto *defa* (Šisler, 2013b: 178), es decir, se opone el término defensa (o guerra defensiva) a la agresiva actitud de los títulos occidentales. Este elemento es, en última instancia, descendiente directo del conflicto que este epígrafe analiza.

Tabla 1. Títulos basados en la guerra Iraq-Irán (2007-actualidad). Fuente: elaboración propia a partir de diferentes webs iraníes.

Título	Emisor	Año	Temática	Contexto específico
<i>Stable Battles of Fath ol-Mobin</i>	Falaghsoft	2012	Guerra Iraq-Irán	Guerreros de la yihad durante la operación Fath ol-Mobin.
<i>Age of Honor</i>	Sepase Fathe Parse	2013	Conflicto Irán-Israel; Guerra Iraq-Irán	Valores islámicos de la sagrada defensa. Se desarrollan las operaciones Jerusalén y Mersad.
<i>Valfajr 8</i>	Instituto Tebyan	2007	Guerra Iraq-Irán	Operación Amanecer-8 y la captura de la península Fao.
<i>Eighth Attack 2</i>	Papatalab	2016	Guerra Iraq-Irán	Historia del mártir Mohammad Jahan y la resistencia de Jorramchar contra las fuerzas baazistas.
<i>The Way of Love: Sub zero (Saga)</i>	RSKGD	2017	Guerra Iraq-Irán	Secuestro de un piloto iraní por parte de iraquíes durante las operaciones en las marismas de Hawizeh.
<i>The flight of Dowran</i>	RSKGD	2017	Guerra Iraq-Irán	Actuación de las fuerzas aéreas iraníes en los combates aéreos de Kharg, Abadán, Paweh, Majnoon, Basora y la ruta Qasr-e Shirin
<i>Destruction Operations 2: Battle of Khorramshahr (Saga)</i>	Benisi Media Spread	2013	Revolución Islámica; Guerra Iraq-Irán	Valores islámicos. Operación Jerusalén y conquista de Jorramchar (videojuego con intención de documental)
<i>Destruction Operations</i>	Benisi Media Spread	2008	Guerra Iraq-Irán	Operación Amanecer-8, infiltración en el territorio iraquí mediante acciones anfibias. El objetivo es lograr la gran victoria de Irán.
<i>Infinity Soldiers</i>	Amytis Studio	2022	Guerra Iraq-Irán	Recuperar la memoria de los combatientes de la guerra representando a través de sus testimonios y ayudarlos con el trastorno de estrés post-traumático.

Fuente: elaboración propia.

4. Ritualización política de los mártires frente al Daesh y la contribución de los videojuegos

Desde 2003, y vinculados a los cambios geopolíticos provocados por los atentados del 11-S, Iraq y Siria se han convertido en los escenarios más evidentes de la creciente preocupación e influencia regional de Irán. Su protagonismo en estos ámbitos se ha visto incrementado, aún más, a raíz de la participación de las Fuerzas Quds en Siria contra el Estado Islámico y los rebeldes para apuntalar al presidente Bashar al Assad y redirigir los acontecimientos en este país hacia sus intereses (Sapag, 2017: 99-103). En el caso de Iraq, el ascenso del ISIS, que ha atraído a antiguos baazistas, es un asunto que preocupa enormemente a los iraníes. Más allá del aspecto político, su vecino iraquí es muy relevante desde el plano religioso (al igual que Siria, donde se encuentra el santuario de Sayida Zeinab, nieta de Mahoma), ya que contiene una comunidad de 20 millones de chiíes. En Karbala, como se comentó, está enterrado su líder, el imán Hussein. Su santuario es visitado por chiíes de todo el mundo y es crucial para la narrativa revolucionaria iraní y la noción de martirio. De igual manera, la presencia militar iraní en suelo iraquí en defensa de estos lugares se ha interpretado como una importante maniobra propagandística ante sus vecinos al presentarse como “el salvador de las minorías regionales” que son objetivo del ISIS. Las campañas de relaciones públicas llevadas a cabo por el general Soleimani en las redes sociales durante años, que incluían fotos suyas con el pueblo de Iraq, eran una prueba fehaciente de estos esfuerzos (Es-

fandriary y Tabatabai, 2015: 5). La promoción de la idea Irán como último bastión “defensor de los santuarios” frente al yihadismo, ha llevado a la aparición de múltiples productos culturales y de entretenimiento - sobre todo de consumo interno - encumbrando a sus mártires y líderes en esta lucha.



Figura 2. Imagen promocional de *Commander of the resistance* donde se vincula a Soleimani con la defensa de los santos lugares chiíes.

Desde la óptica del mundo del videojuego esta tarea ha sido capitalizada por diversos organismos. Destacaremos dos de ellos por su contribución a las narrativas de la Defensa Sagrada. Primero, el Instituto Cultural de Tebyan, dependiente de la Organización de Propaganda Islámica. Entre sus cometidos se encuentran “desarrollar juegos de acuerdo con los valores islámicos e iraníes” y que “fomenten el orgullo nacional” (Šisler, 2013a: 6). Seguidamente, el Centro de producción y publicación digital de la Revolución Islámica (MATNA), dependiente de la Conferencia de Activistas del Espacio Virtual Basij. Ambos operan a través de pequeños desarrolladores, en muchas ocasiones amateur, mediante subvenciones económicas o certámenes. Incluso, como en el caso de la compañía Benisi Media Company, se apoyan en clérigos reconvertidos a programadores, capaces de explotar al máximo este medio en pos de unas señas identitarias religiosas reconfiguradas en entretenimiento interactivo (Amaliya Teen Hedam, 2021).

En este apartado hemos acotado la muestra de estudio a aquellos títulos accesibles online y creados a partir de 2007, desde el establecimiento de la Fundación de Informática y Videojuegos en Irán (Iran Computer and Video Games Foundations). Conocidos videojuegos previos o en formato físico, como *Special Operation 85: Hostage Rescue*, sobre el secuestro de varios científicos nucleares por parte de Israel (Cohoon, 2021: 6), o *Fighting in Gulf Aden*, contextualizado en el enfrentamiento de la Armada iraní contra los piratas en el golfo de Adén (Moreno y Venegas, 2020: 190), -ya descritos en otros ensayos - han quedado excluidos. La atención temática se ha restringido, igualmente, a las narrativas sobre los “defensores del santuario”, es decir, aquellos militares o civiles que combatieron o asesoraron al gobierno en su lucha contra el ISIS en Siria e Iraq y que protegieron en estos territorios los lugares sagrados chiítas. Por esa razón, además de cuestiones de espacio, no se han incluido otros títulos cuyos ejes argumentales versaban y potenciaban el odio contra Israel, tales como la saga *Devil Den* (impulsada por el Departamento Multimedia del grupo paramilitar Basij, 2009) o *Resistance* (Instituto Cultural de Tebyan, 2010).

De la selección recogida en la tabla 2 destacan los siguientes elementos. La temática gira alrededor de dos aspectos clave: preeminencia de la figura del general Soleimani, ya sea como protagonista, actor secundario o en homenaje indirecto al mismo (*Defenders of freedom*, *Shadow of revenge* o *Commander of the resistance*) y de los mártires vinculados a los combates contra el ISIS. De esta manera, se recuerda a Mohseh Hojaji, asesor militar decapitado en Siria en 2017 y a Hamid Taghavi Far, comandante del batallón Ramadán de las Fuerzas Quds en Iraq, asesinado por un francotirador en la región de Samarra. Igualmente, se homenajea a los cientí-

ficos supuestamente asesinados por los servicios secretos hebreos, como el caso de Mustafa Ahmadi Roshan en *Incident in Teheran*. El ámbito geográfico de las misiones se relaciona mayoritariamente con la protección de los santuarios en Iraq y Siria (7 de los títulos seleccionados), como el de Sayida Zeinab en *Sarafrazan*. Aun así, hay una preocupación manifiesta por la mayor operatividad del yihadismo en territorio nacional, como se refleja en *Nohed e Iranian Warrior*. Tanto en los trailers promocionales como en las mecánicas de estos juegos prima el componente emocional y la simplificación-demonización del enemigo. Por ejemplo, en el video introductorio de *Commander of the resistance* aparece la muerte de niños inocentes a consecuencia de los ataques protagonizados por el ISIS durante el asedio de la ciudad iraquí de Amerli en 2014. Este título se lanzó en enero de 2021, para conmemorar el aniversario de la muerte de Soleimani, protagonista de la liberación de dicha urbe. Un ejemplo más del componente político-religioso de estos videojuegos.



Figura 3. Captura de pantalla de *Commander of the resistance* donde se muestra el asesinato de población inocente por parte del ISIS.

Este ejercicio emotivo se puede llevar a cabo mediante cinemáticas realistas, caso del título nombrado o de *Shadow of Revenge*, o apelando a estéticas infantiles y simples, destinadas a un público de menor edad, como en *Defenders of Freedom* o *Sarafrazan*. En todos los casos, y favoreciendo el concepto de “guerra virtuosa” de Der Derian (2009), el adversario - el yihadista - suele ser un ser anónimo o estereotipado, cuyo rostro aparece tapado o con una serie de rasgos (risa sádica, expresión grotesca, prácticamente una figura inhumana) que justifican su eliminación por parte del jugador. Este tipo de creaciones traspasan la finalidad lúdica cuando en los créditos finales o en las pantallas introductorias - así como en sus cinemáticas - se explica con detalle el contexto real en el que se enmarca todo lo vivido en pantalla. Por esa razón, los videojuegos son un elemento destacado en el ecosistema propagandístico y digital iraní que promueve la Defensa Sagrada. Por sí solos no son suficientes para la divulgación de este complejo mecanismo simbólico, pero en interacción con otros múltiples formatos contribuyen a “sacralizar” la misión de Irán en un mundo de inseguridad frente a infinidad de amenazas internas y exteriores: ISIS, EE. UU. o Israel.

Tabla 2. Títulos relacionados con mártires en la “Defensa Sagrada” contra el ISIS y los enemigos extranjeros de Irán (2012-actualidad). Fuente: “elaboración propia” a partir de diferentes webs iraníes.

Título	Emisor	Año	Temática	Contexto específico	Otros formatos de homenaje
<i>Modafean 1</i>	Abolhassan Nikoosefat Rad	2018	Lucha contra ISIS en Siria.	Vida y muerte del militar iraní Mohseh Hojaji, asesor de los Cuerpos de la Guardia Revolucionaria Islámica en Siria. Fue capturado en agosto de 2017 por el ISIS en la región de A-Tanf y decapitado posteriormente.	Cómic. Libros. Series radiofónicas. Monumento. Retratos.
<i>Fadaeen Haram</i>	Roozeno	2022	Idem	Idem	Idem
<i>Sardar Samara</i>	Vinous	2016	Lucha contra ISIS en Iraq.	Misiones en Iraq de Hamid Taghavi Far, comandante del batallón Ramadán de las Fuerzas Quds en Iraq. Durante décadas entrenó y asesoró a las fuerzas de resistencia contrarias a Sadam Hussein. Fue asesinado por un francotirador en la región de Samarra (Iraq) en octubre de 2014.	Monumento. Documentales. Retratos.

Título	Emisor	Año	Temática	Contexto específico	Otros formatos de homenaje
<i>Incident in Tehran</i>	Ormazd Parse	2012	Asesinato de científicos iraníes	Narra el atentado con coche bomba contra el científico (supervisaba la planta de enriquecimiento de uranio de Natanz) y profesor universitario iraní Mustafa Ahmadi Roshan, en enero de 2012. El Gobierno acusó a Israel del ataque.	Libros. Films. Documentales. Monumento.
<i>Nohed</i>	Amytis Studio & Resaneh Khaligh Advertising Agency	2020	Lucha contra ISIS en Irán.	El jugador asume el papel de un miembro de la Brigada Aerotransportada de las Fuerzas Especiales 65 (“Boinas verdes” de Irán) en su lucha contra el ISIS en territorio nacional.	Documentales.
<i>Iranian Warrior</i>	Bill Games Studio	2016	Lucha contra ISIS en Irán.	El jugador encarna a un francotirador en su lucha contra los enemigos nacionales. Constituye un homenaje al valor de este género de militares.	Libros. Films. Documentales.
<i>Sarafrazan</i>	Simia Studios	2021	Lucha contra ISIS en Siria.	Se enmarca en los relatos de los “Defensores del Santuario”, es decir, asesores y personal militar iraní que lucha en Siria por proteger los lugares santos chiítas. Entre ellos destaca la mezquita Sayida Zeinab, que contiene la tumba de la nieta de Mahoma. En julio de 2013 sufrió un bombardeo por parte de las fuerzas rebeldes sirias vinculadas al ISIS.	Libros. Films. Documentales. Monumentos. Retratos.
<i>Shadow of Revenge</i>	Raymon Media Company	2021	Homenaje a Qasem Soleimani	El videojuego simula y permite manejar diez modelos diferentes de dron con los que atacar al ISIS en Iraq y Siria. Es la respuesta a la muerte de Soleimani por parte de un artefacto similar por parte de EE.UU. en enero de 2020.	Cómic. Libros. Series radiofónicas. Monumento. Retratos.
<i>Defenders of freedom</i>	Mars Studio	2018	Homenaje a Qasem Soleimani, Mohseh Hojaji y otros mártires	Se enmarca en los relatos de los “Defensores del Santuario”	Cómic. Libros. Series radiofónicas. Monumento. Retratos.
<i>Commander of the resistance: battle of Amerli</i>	Monadian Media (Organización del Ciberespacio de Basij & MATNA)	2022	Lucha contra ISIS en Iraq y homenaje a Qasem Soleimani	El videojuego se contextualiza en la conquista de la ciudad iraquí de Amerli, en agosto de 2014 y tras más de 80 días bajo dominio del ISIS, por una coalición conjunta de fuerzas iraquíes, kurdas e iraníes lideradas por el general Soleimani.	Cómic. Libros. Series radiofónicas. Monumento. Retratos.

Fuente: elaboración propia.

5. Conclusiones

A modo de síntesis, se puede apreciar que las creaciones digitales iraníes son realizadas principalmente por desarrolladores pequeños o amateurs, con participación estatal. Este apoyo gubernamental no les exige de producir obras técnicamente limitadas que basan sus mecánicas principales en juegos internacionalmente conocidos como *Call of Duty*.

Respecto a la intervención estatal, es destacable que los juegos están condicionados por la representación de unos valores concretos, a lo que se podría sumar el hecho de que ofertar gran accesibilidad en los títulos busca alcanzar al mayor público posible. Esto último permitiría comprender los títulos presentes en el texto como parte de una campaña propagandística y legitimadora, tanto de la política exterior de este país como de su propia identidad.

En relación con lo anterior, y como se ha puesto de manifiesto, las producciones digitales iraníes contribuyen a crear continuidades con conceptos como la sagrada defensa, al reproducir en gran medida la defensa de los mismos valores tanto en la guerra contra Iraq como en el actual conflicto con el ISIS. Por lo tanto, este mecanismo se emplea para difundir, tanto la idea de Irán como una fortaleza asediada en un entorno hostil

como los valores oficiales que legitiman ambas luchas, especialmente hacia los más jóvenes. Para ello, se apela al elemento más emocional mediante la representación y ritualización política de ciertos mártires, con los que se pretende generar una identificación y, por tanto, una cohesión social. Es destacable cómo se recurre especialmente a la figura del general Qassem Soleimani como ejemplo de mártir. Debe recordarse que la figura de éste se desarrolló en todos los conflictos analizados a lo largo de este texto, especialmente en su papel de defensor de lugares santos.

6. Bibliografía

- Abdolmaleki, Hadi y Majdani, Leila (2021): "The Unique Characteristic of the Sacred Defense Compared to Other Wars in Iran and the World Emphasizing the Civilization Defense Characteristics". en *Journal of Contemporary Research of Islamic Revolution* 3 (9), pp. 193-211. https://journals.ut.ac.ir/article_83576.html
- Ahmadi, Ahmad (2015): "Iran" en Wolf, M. (ed.). *Video Games Around the World*, Cambridge (Massachusetts): Palgrave Macmillan, pp. 270-291.
- Amaliya Teen Hedam (2021): Dos métodos de apoyo y desarrollo de juegos iraníes. <https://www.amaliyateenhedam.com/news.php?newsitem=403> Consultado 16-12-2022.
- Buzan, Barry y Waeber, Ole (2003): *Regions and Powers: The Structure of International Security*, New York: Cambridge University Press.
- Blout, Emily (2021): "Sot War: Myth, Nationalism, and Media in Iran". en *The Communication Review* 20 (3), pp. 212-224. <https://doi.org/10.1080/10714421.2017.1346976>
- Cattell, Maria y Climo, Jacob (eds.) (2002): *Social Memory and History: Anthropological Perspectives*, Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Cohoon, Melinda (2021): "Digital Iran Soft Power and Affect in Video Games". en *Interdisciplinary Digital Engagement in Arts & Humanities* 2 (1), pp. 1-23. <https://doi.org/10.21428/flf23564.3d7610e0>
- Cohoon, Melinda (2022). "Information Control in Iranian Cyberspace: A Soft War Strategy". En *Arab Center for Research & Policy Studies*, pp. 1-10. <https://www.dohainstitute.org/en/PoliticalStudies/Pages/information-controls-in-iranian-cyberspace-a-soft-war-strategy.aspx>
- Der Derian, James (2009): *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network*, Londres: Routledge.
- Diario Judío (21 de septiembre de 2015). "El juego de video más popular en Irán: Mata al Árabe!", <https://diariojudio.com/noticias/el-juego-de-video-mas-popular-en-iran-mata-al-arabe/130559/> Consultado 12-12-2022.
- Elorza, Antonio (2004): "La Revolución de los Ayatolás". en *Claves de Razón Práctica* (140), pp. 14-23.
- Esfandiary, Dina y Tabatabai, Ariane (2015): "Iran ISIS Policy's". en *International Affairs* 91 (1), pp. 1-15. <https://doi.org/10.1111/1468-2346.12183>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Routledge.
- González, Paloma y Pastor, Juan Carlos (2020): *La política exterior de Irán: poder y seguridad en Oriente Medio*, Madrid: Catarata.
- Gruber, Christiane (2012): "The Martyr's Museum in Tehran: Visualizing Memory in Post-Revolutionary Iran". en *Visual Anthropology* (25), pp. 68-97. <https://doi.org/10.1080/08949468.2012.629171>
- Guimón, Pablo: "EE. UU. mata al poderoso general iraní Soleimani en un ataque con drones en el aeropuerto de Bagdad", *El País*, 3-I-2020 https://elpais.com/internacional/2020/01/03/actualidad/1578010671_559662.html [10 de diciembre de 2022]
- Hansen, Lene (2011): "Theorizing the image for Security Studies: Visual securitization and the Muhammad Cartoon Crisis". en *European Journal of International Relations* 17 (1), pp. 51-74. <https://doi.org/10.1177/1354066110388593>
- Hernández, Senny (2008): "La teoría del realismo estructuralista y las interacciones entre los estados en el escenario internacional". en *Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura* XIV (2), pp. 13-29. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36414202>
- Hobbes, Thomas (2018): *Leviatán, o la materia, forma y poder de una república eclesiástica y civil (6ª ED.)*, México: Fondo de Cultura Económica
- Hutchinson, Emma y Bleiker, Roland (2014): "Theorizing Emotions in World Politics". en *International Theory* 6 (3), pp. 491-514. <https://doi.org/10.1017/S1752971914000232>
- Isakhan, Benjamin (2011). "Targeting the Symbolic Dimension of Baathist Iraq: Cultural Destruction, Historical Memory and National Identity". en *Middle East Journal of Culture and Communication* 4 (3), pp. 255-279. <https://doi.org/10.1163/187398611X590200>
- IQNA (International Quran News Agency): "Extracto de las declaraciones del imam Jamenei en la ceremonia de confirmación del mandato de la XIII Presidencia de la República Islámica de Irán". 23-VIII-2021. <https://iqna.ir/es/news/3505738/la-mayor-actividad-del-enemigo-es-la-propaganda-para-dominar-las-opiniones-p%C3%BAblicas-de-las-naciones> Consultado 28-11-2022
- Khakpour, Arta, Khorrami, Mohammad y Vatanabadi, Shouleh (2016): *Moments of Silence. Authenticity in the Cultural Expressions of the Iran-Iraq War, 1980-1988*, Nueva York: New York University Press.
- Khosrokhavar, Farhad (2005): *Suicide Bombers: Allah's New Martyrs*, Londres: Pluto Press.
- Khosronejad, Pedram (2012): *Iranian Sacred Defence Cinema: Religion, Martyrdom and National Identity*, Canon Pyo (Reino Unido): Sean Kingston Publishing.
- Khosronejad, Pedram (2013): *Unburied Memories: The Politics of Bodies of Sacred Defense Martyrs in Iran*, Londres: Routledge.
- Koschut, Simon (2022): "Emotions and International Relations". en *International Studies Association and Oxford University Press*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190846626.013.693>

- Knottnerus, J. David (2014): "Religion, ritual, and collective emotion". en Von Scheve, C. y Salmela, M. (eds.). *Collective Emotions. Perspectives from Psychology, Philosophy, and Sociology*, Oxford: Oxford University Press. pp. 312-325.
- Manovic, Lev (2001): *The Language of new media*, Massachusetts: MIT Press.
- Moreno, Antonio: "Irán y el videojuego político". *Hyperhype. Videojuegos & Política. Vol. XII, 25-X-2021* <https://www.hyperhype.es/proteger-la-revolucion-desde-el-ocio-iran-y-el-videojuego-politico/> Consultado 12-12-2022.
- Moreno, Antonio y Venegas, Alberto (2020): *Videojuegos y conflictos internacionales*, Sevilla: Héroes de Papel.
- Monitor de Oriente*: "El nuevo juego de Call of Duty tiene como misión matar a "Soleimani" en Irán", 24-X-2022 <https://www.monitordeoriente.com/2022/10/24-el-nuevo-juego-de-call-of-duty-tiene-como-mision-matar-a-soleimani-de-iran/> Consultado 4-12-2022.
- Ostovar, Afshon (2019): "The Grand Strategy of Militant Clients: Iran's Way of War". en *Security Studies* 28 (1), pp. 159-188. <https://doi.org/10.1080/09636412.2018.1508862>
- Pérez, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Rad, Siavash (2021): "Politics of Language in Video Games: Identity and Representation of Iran". en *International Journal of Persian Literature* 6 (1), pp. 103-119. <https://doi.org/10.5325/intejperslite.6.0103>
- República Islámica de Irán (1979): "Constitución de Irán (República Islámica del), 1979, con enmiendas hasta 1989". en *Constituteproject*. https://constituteproject.org/constitution/Iran_1989.pdf?lang=es
- Rimé, Bernard (2017): "The Social Sharing of Emotions in Interpersonal and in Collective Situations". en Holyst, J.A. (Ed.) *Cyberemotion. Collective Emotions in Cyberspace*, Nueva York: Springer International Publishing. pp. 53-69.
- Rocha, Pedro (2017): "The role of geography in International Politics: an issue-led territorial explanation for the Iran-Iraq War (1980-88)". en *Pax et Bellum Journal Student Journal of Peace and Conflict Studies* 4 (1), pp. 50-58. <http://paxetbellum.org/wp-content/uploads/2017/10/Volume-4.pdf>
- Rose, Sunniva: "Holy Defence: Hezbollah issues call of duty video to video games", *Middle East Eye*, 1-III-2018 <https://www.middleeasteye.net/news/holy-defence-hezbollah-issues-call-duty-video-gamers> Consultado 10-12-2022
- Sapag, Pablo (2017): *Siria en perspectiva. De una crisis internacionalmente mediatizada al histórico dilema interno*, Madrid: Ediciones de la UCM.
- Shahnahpur, Saedeed (2021). "Destruction Operation: Iranian-Made Digital Games of the Iran-Iraq War (1980-1988)". en *International Journal of Persian Literature* 6 (1), pp. 75-102. <https://doi.org/10.5325/intejperslite.6.0075>
- Quds online*: "Director de la Fundación Shahid: los juegos de computadora son la forma de transmitir cultura", 2-X-2021. <https://bit.ly/3BmorjJ> Consultado 9-12-2022.
- Sempere, José María.: "Irán prohíbe Battlefield 3 por su representación de Irán", *Eurogamer.es*, 29-XI-2021 <https://www.eurogamer.es/iran-prohibe-battlefield-3> Consultado 12-12-2022.
- Šisler, Vit (2013a): "Video Game Development in the Middle East: Iran, the Arab World, and Beyond". en Huntemann, N. y Aslinger, B. (eds.). *Gaming Globally. Production, Play, and Place*, Nueva York: Palgrave MacMillan. pp. 251-272.
- Šisler, Vit (2013b): "Digital Heroes: Identity Construction in Iranian Video Games". en Sreberny, Anabelle y Torfeh, Massoumeh. (eds.). *Cultural Revolution in Iran: Contemporary Popular Culture in the Islamic Republic*, London: I.B.Tauris, pp. 171-192.
- Varzi, Roxanne (2006): *Youth Media and Martyrdom in Post-Revolution Iran*, Durham (Carolina del Norte): Duke University Press.
- Waltz, Kenneth (1979): *Theory of International Politics*, Reading (Massachusetts): Addison-Wsley Publishing Company.
- Wendt, Alexander (2005): "La anarquía es lo que los estados hacen de ella. La construcción social de la política de poder". en *Revista Académica de Relaciones Internacionales* (1), pp.1-47. <https://revistas.uam.es/relacionesinternacionales/articulo/view/4828>
- Wolfers, Arnold (1962): *Discord And Collaboration Essay On International Politics*, Baltimore (Maryland): The Johns Hopkins Press.
- Yaghoubian, David (2014): *Ethnicity, Identity, and the Development of Nationalism in Iran*, Nueva York: Syracuse University Press.