



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

El mundo árabe e islámico y occidente. Retos de construcción del conocimiento sobre el otro

Coordinadores

Mohamed El Mouden El Mouden
Antonio Javier Martín Castellanos
Rafael González Galiana
Rafael Crisman Pérez

Dykinson, S.L.

EL MUNDO ÁRABE E ISLÁMICO Y OCCIDENTE.
RETOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO
SOBRE EL OTRO

EL MUNDO ÁRABE E ISLÁMICO
Y OCCIDENTE.
RETOS DE CONSTRUCCIÓN
DEL CONOCIMIENTO
SOBRE EL OTRO

Coordinadores

Mohamed El Mouden El Mouden
Antonio Javier Martín Castellanos
Rafael González Galiana
Rafael Crisman Pérez

Dykinson, S.L.

2022

EL MUNDO ÁRABE E ISLÁMICO Y OCCIDENTE. RETOS DE CONSTRUCCIÓN DEL CO-
NOCIMIENTO SOBRE EL OTRO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2022

N.º 46 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2022

ISBN 978-84-1377-642-2

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÍNDICE

SECCIÓN I

EL PENSAMIENTO LINGÜÍSTICO, FILOSÓFICO Y LITERARIO ENTRE EL MUNDO ÁRABE E ISLÁMICO Y OCCIDENTE

CAPÍTULO 1. MUḤAMMAD IBN ABĪ L-ḤUSAYN UN POETA ORIGINARIO DE JAÉN EN LA CORTE CALIFAL CORDOBESA	15
--	----

ÁNGEL C. LÓPEZ Y LÓPEZ

CAPÍTULO 2. LA POESÍA VISUAL CALIGRÁMICA Y CONCRETA EN LA TRADICIÓN ÁRABE-ISLÁMICA Y OCCIDENTAL	33
--	----

INTIDHAR ALI GABER

CAPÍTULO 3. LAS ACTITUDES LINGÜÍSTICAS EN LENGUA ESPAÑOLA HACIA EL PRÉSTAMO LÉXICO <i>YIHĀD</i> . DESDE SU ETIMOLOGÍA ORIGINAL AL SIGNIFICADO EN EL DICCIONARIO DE LA RAE	59
---	----

RAFAEL CRISMÁN PÉREZ

CAPÍTULO 4. EL DISCURSO NATURAL: SUS ASPECTOS Y CARACTERÍSTICAS EN LA TRADICIÓN GRIEGA Y ARÁBIGO-ISLÁMICA.....	75
--	----

MOHAMED EL MOUDEN EL MOUDEN

CAPÍTULO 5. MANUSCRITOS E IMPRESOS: EL KITAB AL-IBAR DE IBN JÁLDUN Y LOS PROYECTOS ORIENTALISTAS DE TRADUCCIÓN (1806-1868)	98
--	----

MARINA GARCIA FERREIRA

CAPÍTULO 6. LAS PAREMIAS COMO MEDIO DE TRADUCCIÓN DE ASPECTOS Y DIMENSIONES CULTURALES. COMPARATIVA ENTRE EL REFRANERO MARROQUÍ, FRANCÉS Y ESPAÑOL.....	121
---	-----

FATIMA EZZAHRA, EL BACHIRI

CAPÍTULO 7. LA "PRIVACIÓN COMO ACTUALIDAD" EN LA GNOSEOLOGÍA DE IBN RUSHD	137
--	-----

DESIDERIO PARRILLA MARTÍNEZ

CAPÍTULO 8. PECULIARIDAD DEL INTELECTO EN LA PSICOLOGÍA DEL FILÓSOFO IBN RUŠD Y SU RELACIÓN CON LA ISLAMOFOBIA POLÍTICA ESPAÑOLA	151
--	-----

VICENTE CABALLERO DE LA TORRE

CAPÍTULO 9. IMPORTANCIA DE LA NOCIÓN DE CREACIÓN EN LAS FILOSOFÍAS ÁRABE Y CRISTIANA	168
MANUEL ALEJANDRO SERRA PÉREZ	
CAPÍTULO 10. INFLUENCIA DE IBN SINA (AVICENA) EN LA CONFORMACIÓN DE LA FILOSOFÍA TOMISTA	183
MANUEL ALEJANDRO SERRA PÉREZ	
CAPÍTULO 11. EL PROBLEMA DE LOS UNIVERSALES EN AVICENA .	198
FRANCISCO ANDRÉS HARO ALMANSA	
CAPÍTULO 12. LA INFLUENCIA DE IBN SINA EN EL ESENCIALISMO ESCOLÁSTICO MEDIEVAL	218
DESIDERIO PARRILLA MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 13. EL PROBLEMA DEL NO-SER EN LA FILOSOFÍA MEDIEVAL Y CONTEMPORÁNEA: AVICENA Y QUINE	233
FRANCISCO ANDRÉS HARO ALMANSA	
CAPÍTULO 14. EL LEGADO CIENTÍFICO DE AL-ÁNDALUS Y LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL. ALGUNOS SABIOS MURSÍES EN TIEMPOS DE ALFONSO X.....	254
ALFONSO ROBLES FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 15. PATRIMONIO HISTÓRICO DE LA HUMANIDAD. LA MEZQUITA DE CÓRDOBA COMO REFERENTE DE MÚLTIPLES DISCURSIVIDADES.....	273
ISIS MONSERRAT GUERRERO MORENO	
CAPÍTULO 16. EL MEDIO RURAL EN AL-ÁNDALUS. EDUCACIÓN PATRIMONIAL E ITINERARIO DIDÁCTICO POR EL DESPOBLADO ISLÁMICO DE VILLA VIEJA (CALASPARRA, MURCIA).....	292
ALFONSO ROBLES FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 17. ITINERARIO DIDÁCTICO Y PATRIMONIAL A TRAVÉS DEL URBANISMO DE ORIGEN ALMORÁVIDE: EL MUSEO DE SANTA CLARA EN EL ARRABAL DE LA ARRIXACA..	311
ALFONSO ROBLES FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 18. LA ACTUALIDAD RELATIVA AL MUNDO ÁRABE EN UNA NOVELA ATRIBUIDA A ESTANISLAO DE COSCA VAYO: OROSMAN Y ZORA O LA PÉRDIDA DE ARGEL (1830).....	331
JAVIER MUÑOZ DE MORALES GALIANA	

CAPÍTULO 19. MAUROFILIA Y MAUROFOBIA EN LA VALORACIÓN DEL ÚLTIMO EMIR DE AL-ANDALUS, MUHAMMAD XI (BOABDIL). DE HERNANDO DE BAEZA A VICENZIO BLASCO DE LANUZA (SS. XVI- XVII)	352
--	-----

MARÍA DE LAS MERCEDES DELGADO PÉREZ

CAPÍTULO 20. EL PATIO. NUEVA CONCEPCIÓN COMO ÓRGANO VITAL EN LA ARQUITECTURA RESIDENCIAL ACTUAL.....	375
--	-----

MARÍA DOLORES DONAIRE GALIANO
JUAN GAVILANES VÉLAZ DE MEDRANO
RAFAEL HERNÁNDEZ LÓPEZ

CAPÍTULO 21. LA REPRESENTACIÓN FIGURATIVA EN EL ISLAM. LA RECREACIÓN ESTÉTICA TOLERADA	412
--	-----

MARÍA DE LAS MERCEDES DELGADO PÉREZ

CAPÍTULO 22. <i>JE N'AI QU'UNE LANGUE, CE N'EST PAS LA MIENNE. DES ÉCRIVAINS À L'ÉPREUVE</i> PAR KAOUTAR HARCHI: DE LA POSTURE INTELLECTUELLE DE CINQ AUTEURS ALGÉRIENS EN QUÊTE DE REVENDICATION D'UNE LÉGITIMATION CONSENSUELLE.....	428
--	-----

ANNE-HÉLÈNE QUÉMÉNEUR

CAPÍTULO 23. ORIENTALISM IN KATE O'BRIEN'S TRAVEL WRITING ON IRELAND AND SPAIN.....	438
---	-----

VERÓNICA MEMBRIVE

CAPÍTULO 24. ÉLISE OU LA VRAIE VIE DE CLAIRE ET CHERELLI: CONSTRUCTION IDENTITAIRE SUR RÉALITÉ SOCIOCULTURELLE. DE LA CONSCIENCE DE L'AUTRE OU STIGMATE DE LA GUERRE D'ALGÉRIE.	457
--	-----

ANNE-HÉLÈNE QUÉMÉNEUR

CAPÍTULO 25. <i>دوينش الاستشراق الفني عند لودفيغ</i> ARTISTIC ORIENTALISM IN LUDWIG DEUTSCH.....	469
--	-----

LATIFA LABSIR

CAPÍTULO 26. LA INFLUENCIA DE LA LITERATURA MUSULMANA EN LA PENINSULA IBÉRICA APLICADA A LA ENSEÑANZA EN LA ESO (EDUCACIÓN SECUNDARIA). DESARROLLO DE UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA ESTRECHAR LAZOS CON LA CULTURA ISLÁMICA.....	482
---	-----

MARTA MUÑOZ-RAMÍREZ
ANTÓN ÁLVAREZ-RUIZ

CAPÍTULO 27. EDUCACIÓN, LITERATURA Y CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES EN EL SIGLO XXI.....	504
PATRICIA MARTÍNEZ LEÓN	
CAPÍTULO 28. ORIENTALISMO, GÉNERO Y CONSTRUCCIÓN DE LA DIFERENCIA CULTURAL UNA APROXIMACIÓN A LAS DECISIONES EN MATERIA DE ASILO FRENTE A LAS PERSECUCIONES DE GÉNERO EN ESPAÑA	531
DIANA PAOLA GARCÉS AMAYA	
CAPÍTULO 29. REPENSAR LA FILOSOFÍA ÁRABE	552
XABIER INSAUSTI	
CAPÍTULO 30. TAHAR BEN JELLOUN : DE L'EMPREINTE D'UNE PROSE CULTURELLE, IDENTITAIRE ET FRONTALIÈRE.	565
ANNE-HÉLÈNE QUÉMÉNEUR	
CAPÍTULO 31. TRADUCCIÓN Y COLONIALISMO EN LA LITERATURA MARROQUÍ DE EXPRESIÓN FRANCESA.....	575
KHATIMA EL KRIRH	
CAPÍTULO 32. TRADUCCIÓN COMENTADA DE VARIOS PÁRRAFOS DEL LIBRO SIRĀ'Y AL-MULŪK DE ABŪBAKR AL-ṬURTŪṢĪ (451-520/1059-1126)	594
HANAN HANNOU	
CAPÍTULO 33. IBN AL SĪD AL-BAṬALYAWSĪ ANTE UNA CREENCIA VIGENTE EN LA MEDICINA POPULAR: «LA EPÍSTOLA SOBRE EL MAL DE OJO»	610
JOSÉ RAMÓN VALLEJO	
CAPÍTULO 34. EL TRATAMIENTO DE LA HISTORIA DEL PROFETA JOSÉ EN DOS POEMARIOS: “POEMA DE YUṢUF” MORISCO Y “YUSUF Y ZULAIJA” DE AL-FIRDUSI.....	633
FATMA KAMAL ABDELHAMID	
CAPÍTULO 35. LAS MISIVAS DIPLOMÁTICAS DEL PROFETA MUḤAMMAD AL EMPERADOR BIZANTINO HERACLIO (7. H/629 E. C). EDICIÓN ÁRABE, TRADUCCIÓN Y ANÁLISIS CRÍTICO	667
MOURAD KACIMI	

SECCIÓN II
CUESTIONES DE HISTORIA, POLÍTICA, RELIGIÓN EN
LAS SOCIEDADES DEL MUNDO ÁRABE E ISLÁMICO Y
DEL MEDITERRÁNEO

CAPÍTULO 36. AUGE Y CAÍDA DE LOS HERMANOS MUSULMANES EN LA PRIMAVERA EGIPCIA. LA COBERTURA DE LA PRENSA ESPAÑOLA.....	690
---	-----

CARMELA GARCÍA ORTEGA
ALFONSO CORRAL
CAYETANO FERNÁNDEZ

CAPÍTULO 37. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN COMO VECTORES DE TRANSICIÓN ESTRATÉGICA DEL ISLAMISMO POLÍTICO EN EL PODER. ENNAHDA COMO PARADIGMA	710
---	-----

LOLA BAÑON CASTELLÓN

CAPÍTULO 38. EL ISLAM POLÍTICO: ARGUMENTACION POLITCA ANTE LOS RETOS DE LA PARTICIPACION EN EL PODER...	733
--	-----

MOHAMED EL MOUDEN EL MOUDEN

CAPÍTULO 39. EL MUNDO ISLÁMICO Y LA PREVENCIÓN DE LA RADICALIZACIÓN VIOLENTA: UNA MIRADA EDUCATIVA	752
---	-----

ARANTXA AZQUETA

CAPÍTULO 40. LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD NACIONAL EN ARABIA SAUDÍ: LA ALIANZA POLÍTICO-RELIGIOSA ENTRE EL WAHABISMO Y LA CASA SAUD.....	773
---	-----

PALOMA GONZÁLEZ GÓMEZ DEL MIÑO
DAVID HERNÁNDEZ MARTÍNEZ

CAPÍTULO 41. TELEOLOGÍA, HISTORIA Y NACIONALISMO EN LA CREACIÓN DE LOS ESTADOS MODERNOS EN MEDIO ORIENTE.....	797
--	-----

JUAN DAVID ECHEVERRY TAMAYO

CAPÍTULO 42. FARAH DIBA, ATRAPADA ENTRE LA DICTADURA Y SU PROPIA LUCHA POR LA IGUALDAD.	818
---	-----

CLAUDIA MÉNDEZ RENTERÍA

CAPÍTULO 43. CRÍMENES INTERNACIONALES CONTRA LOS BIENES CULTURALES: APROXIMACIÓN A LA DESTRUCCIÓN PERPETRADA POR EL DÁESH EN SIRIA E IRAK.....	832
--	-----

JOAN-MARC FERRANDO HERNÁNDEZ

CAPÍTULO 44. TERRORISMO Y LEGISLACION PENAL EN EL ORDENAMIENTO ESPAÑOL Y MARROQUÍ.....	854
---	-----

MOHAMED ROUIN

CAPÍTULO 45. EL BINOMIO SEGURIDAD-DESARROLLO Y LAS TURBULENCIAS EN TORNO AL MEDITERRÁNEO EN EL SIGLO XXI. RESPUESTAS POLÍTICAS DE LA UNIÓN EUROPEA	874
MARÍA AUXILIADORA GUIADO DOMÍNGUEZ	
CAPÍTULO 46. LAS REUNIONES DE ALTO NIVEL DE ESPAÑA CON PAÍSES DEL MAGREB COMO INSTRUMENTO DE COOPERACIÓN	901
SIHAM ZEBDA	
CAPÍTULO 47. ACCIÓN Y PENSAMIENTO ANARQUISTA EN MARRUECOS. LA CNT ENTRE 1930 Y 1939.....	918
JUAN MANUEL MARTÍN GARCÍA	
MARÍA DE LAS MERCEDES DELGADO PÉREZ	
CAPÍTULO 48. FEMINIST ACTIVISM AND THE POLITICAL REPRESENTATION OF WOMEN IN THE MOROCCAN GOVERNMENT	936
MARÍA ANGUSTIAS PAREJO-FERNÁNDEZ	
RAJAE EL KHAMSI	
CAPÍTULO 49. PRIMAVERAS ÁRABES, MOVILIZACIONES Y DESPLAZAMIENTOS A EUROPA. EL RETO DE LOS MOVIMIENTOS MIGRATORIOS	962
ALEJANDRA ICARDO RUIZ	
CAPÍTULO 50. BIOPOLÍTICA DE LAS MIGRACIONES Y PENSAMIENTO ABISMAL SOBRE EL MEDITERRÁNEO OCCIDENTAL.....	986
ÁNGELES CASTAÑO MADROÑAL	
CAPÍTULO 51. IRSE AL “BALAD”: LA EXPERIENCIA DEL REGRESO AL LÍBANO EN LA COMUNIDAD LIBANESA-BRASILEÑA	1016
SAMIRA ADEL OSMAN	
CAPÍTULO 52. "LA RESISTENCIA ESTÉTICA AL ORIENTALISMO ENTRE LA ARABIDAD Y LA ARGENTINIDAD: IDENTIDAD E IDENTIFICACIÓN ENTRE LA ARQUITECTURA Y LA INMIGRACIÓN DEL S. XIX Y XX"	1041
HAMURABI NOUFOUR	
CAPÍTULO 53. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS MENORES NO ACOMPAÑADOS EN ESPAÑA.....	1085
DANIEL MARTÍNEZ CRISTÓBAL	
CAPÍTULO 54. HACIA UN NUEVO MAPA GEOPOLÍTICO DEL NORTE DE ÁFRICA	1102
EL HOUSSINE MAJDOUBI BAHIDA	
CAPÍTULO 55. LA TRIBU ZAMMOUR DU MONT DEMMER (SUD-EST TUNISIEN): QUELQUES ELEMENTS DE REFLEXION.....	1116
ABDELHAQ ZAMMOURI	

CAPÍTULO 56. EL PAPEL DECISIVO DEL SIONISMO EN EL DEVENIR HISTÓRICO DE PALESTINA Y EN LA RELACIÓN ENTRE ISRAELÍES Y PALESTINOS.....	1137
---	------

ANTONIO BASALLOTE MARÍN

CAPÍTULO 57. EL ESPEJO PALESTINO Y EL SIONISMO COMO BASE DE LA CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA ISRAELÍ.....	1158
---	------

ANTONIO BASALLOTE MARÍN

CAPÍTULO 58. MEDIO SIGLO DE OCUPACIÓN MILITAR Y 73 AÑOS DE LIMPIEZA ÉTNICA EN PALESTINA	1180
--	------

YAMAL ESTEBAN NASIF CONTRERAS

SECCIÓN III

COMUNICACIÓN, NUEVAS TECNOLOGÍAS, CULTURA Y LAS CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO SOBRE EL OTRO

CAPÍTULO 59. SEMIÓTICA ICÓNICA Y DISCURSIVA DE LA IMAGEN FEMENINA EN LAS MOVILIZACIONES ÁRABES, ENTRE LAS REDES SOCIALES Y LA PRENSA TRADICIONAL.....	1192
---	------

MOHAMED EL-MADKOURI MAATAOUI

CAPÍTULO 60. SOCIEDAD DIGITAL Y TELEVISIÓN: PARTICIPACIÓN DE LAS AUDIENCIAS COMO TESTIMONIO AUDIOVISUAL EN LAS PRIMAVERAS ÁRABES.....	1213
---	------

LOLA BAÑON CASTELLÓN

YOLANDA CABRERA GARCÍA-OCHOA

CAPÍTULO 61. <i>HOLY DEFENCE</i> : EL HÉROE ISLÁMICO EN VIDEOJUEGOS	1231
--	------

NADIA MCGOWAN

PABLO REY-GARCÍA

PEDRO RIVAS-NIETO

CAPÍTULO 62. LA PRIMAVERA ÁRABE EN LA PRENSA ESPAÑOLA: ELEMENTOS ORIENTALISTAS EN LAS NARRATIVAS DISCURSIVAS	1253
--	------

NASMA IRAKRAK

CAPÍTULO 63. LAS REDES SOCIALES COMO ESCENARIO DE ISLAMOFOBIA. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL DISCURSO ISLAMÓFOBO <i>ONLINE</i>	1277
---	------

CAROLINA REBOLLO DÍAZ

JUAN MANUEL MARTÍN GARCÍA

CAPÍTULO 64. LA COMUNICACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL A TRAVÉS DE LA CARICATURA EN LA PRIMAVERA ÁRABE EN SIRIA	1300
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD	
CAPÍTULO 65. LAS INTERACCIONES DE LOS MEDIOS DIGITALES Y LAS REDES SOCIALES: ¿INFLUENCIAS, CONSENSOS O DISENSOS? UNA PROPUESTA PARA UNA INDAGACIÓN MULTIDISCIPLINARIA	1318
TERESA VELÁZQUEZ GARCÍA-TALavera	
NÚRIA SIMELIO SOLÀ	
CAPÍTULO 66. EL AH AHLY SPORTING CLUB Y SU GESTIÓN DEL MARKETING Y LA COMUNICACIÓN EN LA RED SOCIAL TIKTOK ..	1332
RAFAEL CANO TENORIO	
ARACELI GALIANO CORONIL	
CAPÍTULO 67. VIOLENCIA E IMPUNIDAD ANTE MIGRANTES MAGREBÍES EN “CARACOLES SERRANOS” (CERDÁN, 2018): UN ESTUDIO SOBRE SU ESTÉTICA Y SUS IDEAS CONTROLADORAS....	1350
VÍCTOR CERDÁN MARTÍNEZ	
DANIEL VILLA GRACIA	
CAPÍTULO 68. PERSÉPOLIS: EL USO DEL CÓMIC COMO COMUNICACIÓN Y REIVINDICACIÓN POLÍTICA Y SOCIAL.....	1368
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD	
CAPÍTULO 69. الإعلام الرقمي وتشكيل المعرفة بالآخر. العالم العربي/ الإسلامي والغرب. DIGITAL MEDIA AND THE FORMATION OF KNOWLEDGE OF THE OTHER..THE ARAB/ISLAMIC WORLD AND THE WEST	1383
منصف السليمي	
MONCEF SLIMI	
CAPÍTULO 70. LA MIRADA DE OCCIDENTE EN LA RECREACIÓN DEL MUNDO ÁRABE. ESTUDIO DE CASO CON LA PELÍCULA CLÁSICA DE DISNEY “ALADDIN”	1400
VICENTE MONLEÓN OLIVA	
CAPÍTULO 71. LA REPRESENTACIÓN CULTURAL Y LINGÜÍSTICA DE LA SOCIEDAD MARROQUÍ A TRAVÉS DEL CAMPO PUBLICITARIO	1427
SAMIRA MOUSSAOUI RAHHOU	
CAPÍTULO 72. ÉTICA(S) DE LOS PERIODISTAS: PAÍSES MUSULMANES VS NORTE GLOBAL	1442
BASYOUNI HAMADA	
MARTÍN OLLER ALONSO	

HOLY DEFENCE: EL HÉROE ISLÁMICO EN VIDEOJUEGOS

NADIA MCGOWAN

Universidad Internacional de La Rioja

PABLO REY-GARCÍA

Universidad Pontificia de Salamanca

PEDRO RIVAS-NIETO

Universidad Loyola de Andalucía

1. LOS VIDEOJUEGOS PUEDEN SER POLÍTICOS

Las historias nos ayudan a configurar cómo entendemos la realidad. Por ese motivo, se les cuentan cuentos a los niños: para ayudarles a entender cómo funciona el mundo. Las narrativas que creamos se vuelven importantes aunque jamás sustituyan a los hechos, a pesar de lo que ciertas instancias políticas puedan pretender. Y es por ese motivo que en este capítulo se busca resaltar la importancia de los videojuegos, ya que estos también cuentan historias. Por extraño que parezca, el clásico juego *Super Mario* sigue la estructura de la *Ilíada* de Homero (Longley, 2020), donde el malévolo Bowser encarna a Paris, quien en vez de secuestrar a Helena de Esparta, secuestra a la Princesa Peach. La narrativa en los videojuegos no sólo puede recordarnos a estructuras clásicas griegas, sino que puede ser transmisora de mensajes a través de esas mismas narrativas.

Un juego no es sólo un entretenimiento pasivo sino que es equiparable a una película o a una novela. En películas siempre encontramos un protagonista con el que el espectador debe identificarse para que la narración afecte emocionalmente al espectador. Para ello se buscan estrategias para fomentar la empatía (Snyder, 2005), como pueden ser que el protagonista sea guapo, que sea bueno, que sea deseado. También se puede presentar un personaje torpe, más parecido a los humanos

comunes. En ambos casos, al llevar al final feliz, si el espectador se ha identificado con él, sentirá que este triunfo es suyo y que puede aspirar a algo similar en su vida.

Este proceso es, además, mucho más eficiente en la narración de videojuegos puesto que su consumo requiere de una actitud activa y no meramente una recepción pasiva. El jugador es el protagonista, a menudo en primera persona. Él hace que el juego avance. Él gana o pierde. La historia y su resolución feliz están, literalmente, en sus manos.

Es por este poder que tienen los videojuegos que en este capítulo nos interesamos específicamente por las implicaciones políticas de las narrativas que contienen. Estas son especialmente patentes en aquellos casos en que los juegos se basan en hechos relacionados con la política del mundo real. La representación puede ser paródica, como en el caso del juego *Tropico 6* (Kalypso Media, 2019) donde el objetivo es ser el presidente de tu propia república bananera. La parodia también se puede elevar a crítica, como en el juego *indie* titulado *Papers, Please* (3090 LLC, 2013), donde el jugador encarga a un oficial de inmigración en una ficticia república de Arstotzka. Su estética y representación es reminiscente del periodo soviético. La historia alude a las dificultades que tienen los emigrantes en muchas partes del mundo, como quizá en la actual frontera bielorrusa, “los disparos resuenan en el bosque mientras los soldados bielorrusos efectúan disparos de advertencia para hacer retroceder a los aterrados solicitantes de asilo de Irak y Siria en busca de ayuda” (Roth, 2021).

No todos los juegos son paródicos. *Quest for Saddam* (Petrilla Entertainment, 2003) es un *first-person shooter* (juego de acción en primera persona) que se puede contextualizar en la invasión de Irak del 2003 (Figura 1). En él, la misión del jugador es encontrar y capturar a Saddam Hussein, de forma análoga a la Operación Amanecer Rojo (*Operation Red Dawn*) llevada a cabo en los alrededores de ad-Dawr para encontrarle.

Quizá pueda no resultar obvia la dimensión política de un juego así, dado que en ese momento Hussein era un criminal buscado por posesión de armas de destrucción masiva. Las dudas quizá se puedan dispersar al

apuntar al homólogo diametralmente opuesto y alineado con Al Qaeda. *Quest for Bush* (Global Islamic Media Front, 2006), también conocido como *Night of Bush Capturing*, es un *mod* o modificación del anterior. Es curioso resaltar que *Quest for Saddam*, a su vez, era un *mod* del juego *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996).

En esta propuesta se encuentra a Osama Bin Laden en la portada (Figura 2) y se cambia la caza de Hussein por la del presidente de Estados Unidos. Los terroristas del juego original se convierten en soldados estadounidenses (Figura 3) que hay que eliminar para llegar al objetivo final y, por tanto, a la victoria.

FIGURA 1. Fotograma del juego *Quest for Saddam*.



Fuente: <https://bit.ly/3agRgjA>

FIGURA 2. Portada del juego Quest for Bush



Fuente: <https://bit.ly/3nbwbhG>

FIGURA 3. Fotograma del juego Quest for Bush.



Fuente: <https://bit.ly/307vRaR>

La versión de Al Qaeda, a su vez, fue modificada por el artista Wafaa Bilal en el 2008 para crear *The Night of Bush Capturing: A Virtual Jihadi* (Bilal, 2013). En esta nueva modificación, Bilal se inserta a sí mismo en el juego como protagonista e incluye elementos biográficos, como la muerte de su padre y hermano durante la invasión de Irak. Su personaje se convierte, en esta versión, en un suicida que se une a Al Qaeda. La intención de este proyecto, según el autor, era

to bring attention to the vulnerability of Iraqi civilians to the travesties of the recent war, as well as their vulnerability to recruitment by violent groups such as Al Qaeda due to the US's failed strategy to secure Iraq. The work also aims to shed light on groups that traffic in crass and hateful stereotypes of Arab Culture with games like *Quest for Saddam* and other media⁴²⁹ (Bilal, s.f.).

Esta obra fue presentada como una instalación en el Rensselaer Polytechnical Institute el 6 de marzo del 2008. El día 7 se cerró la instalación porque se acusó al autor de ser una amenaza para la seguridad nacional (Farhat, 2008). La institución explicó que el cierre se debía a dudas de su legalidad y que ésta había sido motivada además por una investigación del FBI. Se reabrió el 10 de marzo en otro espacio, el Sanctuary for Independent Media, pero de nuevo fue cerrada al día siguiente, esta vez por supuesta violaciones al código urbanístico.

Estas propuestas no suelen estar exentas de controversia incluso cuando no desean ser políticas. La sinopsis de juego *Six Days in Fallujah* (Victoria, 2021) indica que quiere reflejar la Operación Al-Fajr y Phantom Fury, conocida como la Segunda Batalla de Fallujah. En una entrevista, la productora del juego expresó que no quería reflejar la política de la Guerra de Irak ni la experiencia vivida por los civiles del lugar, sino sólo generar empatía hacia los Marines estadounidenses que participaron en ella (Brophy-Warren, 2009; Głagowski, 2021). La polémica suscitada por estas afirmaciones llevó a la cancelación del juego en el 2009,

⁴²⁹ Traducción del autor: Llamar la atención sobre la vulnerabilidad de los civiles iraquíes ante las atrocidades de la reciente guerra así como su vulnerabilidad al reclutamiento por parte de grupos violentos como Al Qaeda debido a la fallida estrategia de Estados Unidos para estabilizar Irak. La obra también pretende visibilizar los burdos y odiosos estereotipos de la cultura árabe de juegos como *Quest for Saddam* y otros medios.

aunque se espera que se distribuya a final del 2021. Philipps, un veterano de Fallujah y crítico del juego dijo que:

to say you're going to make an apolitical video game about war is nonsense. Show me a war that wasn't started because of politics. You can't. War is politics. It's just a different form of politics⁴³⁰ (Maher, 2021).

No se busca valorar si este hecho es deseable o deleznable, sino simplemente constatar que existe. Los videojuegos pueden ser políticos.

2. LOS VIDEOJUEGOS DE HEZBOLLAH

Hezbollah (حزب الله) es un partido político chiita libanés con una participación activa en los conflictos de la zona a través de su rama militar. Este partido es considerado un grupo terrorista por la Unión Europea, Estados Unidos y todos los miembros de la Liga Árabe, excepto Líbano e Irak, entre otros. Sin embargo, aunque no todo Líbano les apoye, ocupan un papel legitimado mediante elecciones en el gobierno y son vistos como una fuerza legítima de resistencia y defensa del territorio nacional libanés (Dionigi, 2015).

Hezbollah se caracteriza por su dominio de los medios de comunicación. Cuenta con una cadena de televisión de alcance nacional, Al-Manar, desde la cual se emiten los discursos de Hassan Narsallah (McGowan y Rey, 2018). Otra característica del grupo es la filmación de sus operaciones militares. Algunas de las grabaciones más antiguas pueden adquirirse en tiendas en el barrio de Dahiyeh en Beirut pero otras más recientes son emitidas por Al-Manar. Un ejemplo son los vídeos del 6 de agosto del 2021 (Al-Manar, 2021), donde se muestra un lanzacohetes que dispara 19 veces, el cual se utilizó para atacar las granjas de Sheeba al sur del país, en la frontera con Israel.

Sus acciones propagandísticas y de creación de imagen de marca incluyen también el uso de videojuegos con fines políticos. En ellos reinterpretan la narrativa occidental de los juegos de acción bélicos, donde el

⁴³⁰ Traducción del autor: Decir que vas a hacer un videojuego apolítico sobre la guerra no tiene sentido. Muéstrame una guerra que no haya empezado por la política. No puedes. La guerra es política. Es sólo una forma diferente de política.

árabe es el enemigo, y plantean su perspectiva. Hay un total de cuatro juegos creador por ellos: *Quds Kid* (2000), *Special Force* (2003), *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* (2007) y *Holy Defence* (2018).

Estos juegos son una respuesta a cómo se perciben los juegos estadounidenses:

some [games] enfold humiliation to many of our Islamic and Arab countries, where battles are running in these Arab countries, the dead are Arab soldiers, whereas the player who kills them is – the player himself and American⁴³¹ (Specialforce.com, 2005).

La narrativa se establece en el marco de conflictos reales con afán de perpetuar la memoria histórica reciente y modificar la narrativa occidental. *Quds Kid*, una versión propia del entonces popular *Counter Strike*. *Special Force* se sitúa en la ocupación de Líbano por Israel mientras que *Special Force 2* lo hace en la guerra del 2006 contra el mismo país. En ambos casos se hace énfasis en cómo se basan en batallas verídicas y no en un mero mundo de fantasía.

Por ejemplo, en *Special Force*, aparece como localización el puesto de avanzada de Talloussa, situado la gobernación de Nabatiyeh. En la página web del juego, se mostraban mapas de la localización real (Figura 4) y se explica cómo estaba armada. Esta información se ilustra con fotografías de las operaciones desarrolladas allí (Figura 5), donde se ven militares, tanques y una zona urbana identificable. No sólo la narrativa de estos juegos se sitúa en la realidad, sino que se aportan evidencias externas y diferentes a la prensa para apoyar esta idea. Un contexto real en los juegos les aporta verosimilitud a la vez que decanta el punto de vista del jugador. Si bien en algunos juegos puede elegirse jugar en el bando del enemigo – en el *Panzer General* de 1994 se recrean batallas navales de la Segunda Guerra Mundial y se puede jugar del bando alemán –, no hay videojuegos *mainstream* que se atrevan a proponer la

⁴³¹ T. d. A.: Algunos (juegos) implican la humillación de muchos de nuestros países islámicos y árabes, donde las batallas se están desarrollando en estos países árabes, los muertos son soldados árabes, mientras que el jugador que los mata es -el propio jugador- americano.

gestión de un campo de concentración o una campaña de genocidio al estilo de *Pc Fútbol*⁴³².

Figura 4. Mapa de puesto de avanzada de Talloussa en Special Foece. .



Fuente: <http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm>

⁴³² Existe un poco conocido y difícil de encontrar juego llamado *KZ Manager*, publicado en los años 90, donde sí se gestiona un campo de concentración Nazi, pero su distribución no es en absoluto amplia.

Figura 5. Imagen titulada “Luchadores de la Resistencia Islámica irrumpen en el puesto de avanzada”.



Fuente: <http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm>

3. EL TÍTULO DE *HOLY DEFENCE*

Holy Defence es un videojuego de acción en primera persona (first-person shooter) donde el jugador encarna a un muyahedeen (مجاهدين) y puede vivir su experiencia como luchador de la Resistencia enfrentándose a los miembros de ISIS (داعش) en Siria.

El nombre nos remite al Museo Nacional de la Revolución Islámica y Defensa Sagrada de Teherán, donde el término hace referencia a la guerra entre Irán e Irak de 1980-1988. En forma de homenaje y de memorial, no exento de propaganda, es un modelo que también encontramos vinculado a Hezbollah en el *Mleeta Landmark* (Rey-García, Rivas-Nieto, McGowan, 2020).

El juego también incluye un segundo e importante referente cultural, que es el de los Modafean-e-Haram (مدافعان حرم) o Defensores de santuarios sagrados. Este término lo acuña el gobierno iraní para denominar a los grupos que acudieron a Siria e Irak para defender santuarios chiitas ante ataques de grupos suníes (Ghandeharion & Kraus, 2021). El movimiento se inició tras la destrucción de la tumba de Hujr Ibn Adi por parte de grupos terroristas *takfiri* (تكفير) (Figura 6). Este término se utiliza para designar a los apóstatas.

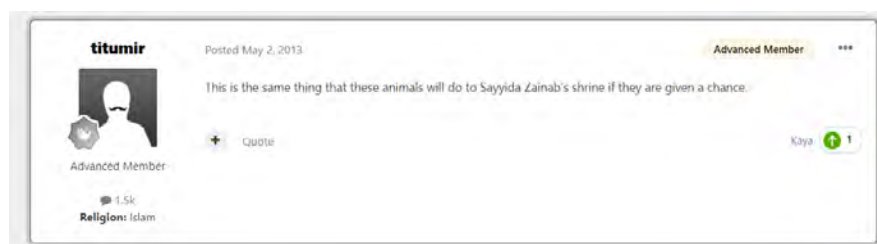
Figura 6. Destrucción del templo de Hujr ibn Adi y exumación del cuerpo.



Fuente: <https://www.aimislam.com/shrine-of-the-great-companion-hijr-ibn-adi-destroyed-and-body-stolen/>

El 2 de marzo del 2013, miembros del grupo Jabhat al-Nusra destruyeron el santuario, desenterraron a Ibn Adi y se marcharon con su cadáver. Este hecho causó protestas en Irán, bajo consignas de “muerte a Estados Unidos” y “muerte a Israel” (Erdbrink & Mourtada, 2013). En foros chiitas, se podía percibir la preocupación por el que estos hechos se repitieran en otros lugares sagrados, como el templo de Zaynab bint Ali (Figura 7). Nasrallah también se hacía eco de este sentimiento y aseguró que habría graves repercusiones en caso de que se profanase el lugar.

Figura 7. Usuario de shiachat.com teme que se ataque Sayyidah Zaynab.



Fuente: <https://www.shiachat.com/forum/topic/235013414-shrine-of-hijr-ibn-adi-destroyed-in-syria/>

Estas acciones están alineadas con la propaganda política de estos grupos y no son meras acciones militares. Por ejemplo, el decimotercer ejemplar de la revista de habla inglesa de ISIS, *Dabiq* (Dabiq, 2016) dedica gran parte de sus páginas a explicar por qué es necesario matar chiitas.

3. ESTÉTICA Y NARRATIVA DE *HOLY DEFENCE*

Holy Defence inicia su historia en el santuario de Sayyidah Zaynab (السيدة زينب) al sur de Damasco donde el protagonista, Ahmad, se une a la resistencia encabezada por Hezbollah para defender el lugar contra ISIS.

El caso de Sayyidah Zaynab es especialmente conocido entre los de monumentos sagrados chiitas que deberían defenderse de ataques de Daesh, dado que motivó la entrada de Hezbollah en la zona. Situada a diez kilómetros de Damasco, esta mezquita es de gran relevancia para los chiitas y recibe un gran número de peregrinos dado que contiene la tumba de Zaynab, hija de Alí y Fátima y, por tanto, nieta del profeta Mahoma. Además sobrevivió a la batalla de Karbala del año 680, un hecho clave para este variante del islam.

La escisión entre sunitas y chiitas puede trazarse a la muerte de Alí En ese momento, Muawiya tomó el califato. Cuando este murió, nombró sucesor a su hijo Yazid. Hussein, hijo de Alí y hermano de Zaynab, se negó a reconocerle por considerar que no seguía fielmente las enseñanzas del Islam. Esto llevó a la batalla de Karbala, donde Hussein fue decapitado y su seguidores, masacrados. Esta muerte se recuerda en el

festival conocido como Ashura, donde se lamenta tu pérdida. Zaynab fue una de las supervivientes y recriminó a Yazid sus acciones en un famoso sermón (Hamdar, 2009) donde le llama “enemigo de Alá” dado que él y lo suyos tienen “nuestra sangre goteando de sus manos y nuestra carne cayendo de sus bocas”, y además ha dejado “los sagrados cuerpos de los mártires a disposición de los lobos” (Ayati, 1984).

Esta mezquita ha sido objetivo de múltiples ataques, como un coche bomba en el 2012 que hirió a 14 personas (Aljazeera, 2021). Esta explosión se enmarcó en una serie de ataques suicidas sincronizados por Damasco e Idlib contra el régimen de Bashar al-Assad. Los ataques se recrudecieron en 2016. Un ataque de Daesh el 1 de febrero dejó al menos 71 muertos (BBC, 2016a) y fue descrito por ellos de la siguiente manera: “two soldiers of the caliphate carried out martyrdom operations in a den of the infidels in the Sayyida Zeinab area⁴³³” (Al Arabiya, 2016).

Este ataque fue seguido por otro el día 22 del mismo mes también por parte de Daesh. En este segundo se usó un coche bomba seguido de dos explosiones suicidas que mataron al menos a 83 personas en el lugar e hirieron a casi doscientas más (BBC, 2016b). Ambas se contextualizan en intentos de iniciar negociaciones de paz.

Con este marco de relaciones por parte de grupos terroristas sunitas hacia chiitas, es más fácil comprender por qué cuando Al-Nusra amenaza con repetir los hechos acaecidos con Hujr ibn Adi, esta amenaza se toma con gran seriedad.

En el juego, la misión de la defensa de Sayyida Zaynab no se limita únicamente a una pantalla desde la cual se dispara al enemigo (Figura 8). La operación continúa limpiando el centro de operaciones de Daesh para recuperar el control sobre la zona y en la cercana Al-Hujeira.

⁴³³ T. d. A.: Dos soldados del califato llevaron a cabo operaciones de martirio en una guarida de infieles en la zona de Sayyida Zeinab.

Figura 8. Imagen del juego Holy Defence durante la primera pantalla, defendiendo Sayyida Zaynab.



Fuente: <https://holydefence.com/>

El juego continúa con el primer enfrentamiento entre Hezbollah e ISIS, la batalla de Al-Qusayr. La Ofensiva de Al-Qusayr se desarrolló entre abril y junio del 2013 y se saldó con la victoria del Ejército Sirio y Hezbollah. Esta zona era estratégica por su cercanía a Líbano, permitiendo controlar la frontera (Blanford, 2013). Esto era especialmente relevante porque se trataba de una localización clave de tráfico de armas. En el juego, la misión es de rescate de civiles que están siendo retenidos por las fuerzas *takfiri*. Es necesario completar esta misión antes de que empiece el ataque sobre la ciudad. Una vez conseguido, el jugador debe ayudar a tomar control de Al-Qusayr para alejar a los terroristas de Líbano y así salvaguardar los pueblos de su país.

4. MECÁNICAS Y DINÁMICAS

Las mecánicas y dinámicas constituyen las reglas del juego y el sistema que se deriva de ellas, respectivamente. Juntas, llevan a la estética, que es la respuesta emocional que se busca que sienta el jugador al interactuar con este sistema (Hunnicke, LeBlanc & Zubek, 2004). La mecánica

principal del juego está clara llegado este punto, es sencilla y clásica: disparar al enemigo (Figura 9). Esto es característico de los juegos de acción en primera persona, género al que pertenece este juego.

Cuando empezamos a jugar, tenemos un arma y la disparamos apretando sobre la pantalla del móvil si estamos usando éste. El disparo es muy ágil con esta interfaz. Se apoya con indicadores de vida y puede haber armas adicionales, como granadas.

Figura 9. Imagen del juego Holy Defence.



Fuente: <https://holydefence.com/>

La sensación del juego es similar a la de un *Counter Strike*. Al igual que en este, nos desplazamos en el espacio para ir descubriendo un mapa que nos avanza la historia y que tiene un fuerte componente estratégico. Por ejemplo, en la misión de Ras Baalbek nos encontramos en un nido de francotirador y, desde él, se utiliza la mirilla telescópica para apuntar al enemigo (Figura 10).

Figura 10. Imagen del juego Holy Defence en el nivel de Ras Baalbek como francotirador.



Fuente: <https://holydefence.com/>

El nivel de dificultad es, sin embargo, alto. Esto está hecho de forma consciente, para que el jugador sienta que la vida de las personas que estamos encarnando en el juego no es fácil.

5. BUSCANDO A AL-HINDAWI

Uno de los niveles más llamativos es la misión de Al-Hindawi. En una de las últimas misiones del juego, se nos encarga localizar al sospechoso de dos explosiones suicidas en noviembre del 2015 en el barrio chiita de Bourj al-Barajneh. Estas mataron a 43 personas e hirieron a más de doscientas (Albawaba.com, 2016). Este atentado fue reclamado por Daesh.

Abdel Salam Abdel Razzak al-Hindawi (Figura 11) era uno de los sospechosos de este atentado. A finales de noviembre, la prensa libanesa notificó que una operación conjunta entre el ejército sirio y Hezbollah había resultado en su muerte. La cadena de televisión Al-Manar afirmó que era el encargado por Daesh de transportar a suicidas desde Raqqa hasta Siria y Líbano. Como resultado de la operación, el War Media Center de Hezbollah publicó en su twitter imágenes de Al-Hindawi con un tiro en la cabeza (Figura 12). En redes también apareció un vídeo de

su muerte (Khaled, 2015), aparentemente mostrando los momentos en que agonizaba.

Figura 11. Al-Hindawi publicado por @MilitaryMediaSy.



Fuente: <https://bit.ly/3CeQort>

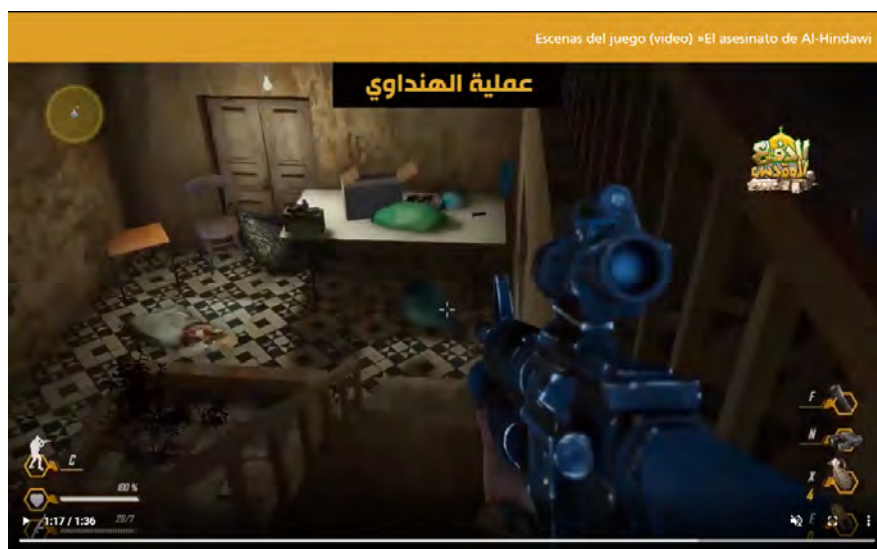
Figura 12. Al-Hindawi muerto, publicación de LBC Group.



Fuente: <https://www.lbcgroup.tv/ExtImages/News3745341-635841316250455512.jpg>

En el juego, esta misión pertenece al jugador. Éste ha de llegar hasta la casa en la que se cobija, esquivando fuego enemigo. Una vez en su interior (Figura 13), de forma similar *Hunt for Saddam*, la victoria se deriva de la muerte del enemigo.

Figura 13. Nivel de asesinato de Al-Hindawi.



Fuente: <https://holydefence.com/>

6. LA BATALLA FINAL EN RAS BAALBEK

El nivel final es la Batalla de Ras Baalbek, al norte de Beqaa, en Líbano. La ofensiva contra el Estado Islámico se emprendió de forma simultánea por parte del ejército libanés, sirio y Hezbollah, partiendo estos últimos desde Qalamoun, en Siria. Esta colaboración se refleja en el juego con banderas del ejército libanés y de Hezbollah juntas, aunque se eliminan las sirias. Esto puede deberse a que podría implicar a Líbano en la delicada situación internacional Siria.

Figura 14. Bandera libanesa y de Hezbollah en la misión de Ras Baalbek.



Fuente: <https://holydefence.com/>

Este último nivel no sólo termina el juego, sino que representa el momento de victoria de Hezbollah sobre ISIS (Saifi & El Sirgany, 2017) y es, por ese mismo motivo, un punto de corte idóneo con el que terminar esta historia.

7. REFLEXIONES FINALES

Holy Defence es un juego bélico de acción en primera persona que narra los enfrentamientos de Hezbollah contra ISIS en el marco de la Guerra Civil Siria. Frente a series, juegos e imágenes en las que el árabe es el enemigo y, además, es único y unidimensional, sin separar siquiera a chiitas y a suníes, aquí se propone una opción donde los chiitas son los protagonistas. Además, se enfrenta al enemigo terrorista que amenaza su nación (Líbano, aunque iniciemos la historia en Siria). Esto se hace sin ayuda occidental. Esto es muy importante ya que en muchas narrativas estadounidenses ha de llegar uno de los suyos para ayudar a los “nativos” a solventar sus problemas, como sucede, por ejemplo, en los westerns hasta 1948, cuando se estrena *Fort Apache*, de John Ford. Sucede lo mismo en *Avatar* o en *El último samurai*. Los ejemplos son muchos.

Una propuesta como esta puede ser, quizá, un punto de conexión y reflexión con audiencias extranjeras. La comunicación a menudo se ve limitada por el idioma. Esta lección la tuvo bien aprendida el Estado Islámico, motivo por el cual *Dabiq* se publicó en inglés. En este caso quizá el idioma no sea tan relevante, ya que su público es principalmente local, pero hay una versión en lengua inglesa. Sin embargo, el juego fue eliminado de las plataformas de descarga de Apple y Android en 2019. Esta acción fue calificada por sus creadores como “una medida que expresa el alcance del abuso electrónico que rige la política americana” (@holy_defence, 2019) y se respondió con alternativas de descarga (Figura 15). No importa que en el juego se esté eliminando a terroristas que también les amenazan a ellos.

Figura 15. Tweet comunicando la suspensión de descargas de Holy Defence en iOS y Android.



https://twitter.com/holy_defence

Holy Defence tiene sin duda una finalidad propagandística, y esta abarca diversas dimensiones. La primera de ellas es compartir y glorificar a su brazo armado mediante una visión romántica del conflicto bélico. El jugador lo vive en primera persona y siente las dificultades a través de los niveles del juego. Puede identificarse con un muyahdeen y entretenerse, durante un rato, con la idea de ser uno de ellos, enfrentándose a los takfiri.

La segunda dimensión es la de transmitir la narrativa propia del grupo. Si bien la dimensión anterior hablaba de las glorias de los componentes de Hezbollah, a su vez, también se insiste en lo malévolo del enemigo. Esto busca incendiar al jugador para oponerse a él y despertar su espíritu de lucha para que, como el protagonista, se una a la resistencia.

En tercer lugar, el componente técnico nos habla del poder tecnológico y comunicativo de Hezbollah. El mero hecho de sacar este juego al mercado demuestra un posicionamiento en el uso de la tecnología que dice, a su vez, mucho de sus posibilidades.

En último lugar, este juego sirve como una manera de perpetuar la memoria de la historia reciente. No sólo sirve para recordar que ha habido un enfrentamiento, sino que además documenta la victoria y salvaguarda de la patria frente al enemigo. Los diferentes niveles ilustran las operaciones realizadas y los pasos seguidos para ello. Si bien esto podría explicarse en un libro de texto, esta estrategia incluye un componente emocional mayor y refuerza el mensaje político.

8. REFERENCIAS

3909 LLC (2013). Papers, Please [Videojuego]. Lucas Pope.

3D Realms (1996). Duke Nukem 3D [Videojuego].

Al Arabiya (2016, 31 de enero). ISIS claims bast near shrine in Damascus.
<https://english.alarabiya.net/News/middle-east/2016/01/31/Several-killed-in-blasts-near-Syria-Shiite-shrine>

Albawaba.com (2016, 13 de noviembre). Suspect arrested for Beirut bomb attack.
<https://www.albawaba.com/news/suspect-arrested-beirut-bomb-attack-804838>

Aljazeera (2012, 15 de junio). Bomb attack hits Damascus Suburb.
<https://www.aljazeera.com/news/2012/6/15/bomb-attack-hits-damascus-suburb>

Al-Manar (2021, 6 de agosto). Footage Confirms Islamis Resistance Positioned Rocket-Launcher in Woodlands, Not Residential Areas, to Strike Israeli Army. <https://english.almanar.com.lb/1401996>

Ayati, I. (1984). A Probe Into the History of Ashura. Islamic Seminary Publications.

- BBC (2016a, 1 de febrero). Syria conflict: Dozens killed near Sayyida Zeinab shrine. <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-35454359>
- BBC (2016b, 22 de febrero). Syria conflict: IS claims deadly Homs and Damsqus blasts. <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-35628140>
- Bilal, W. (s.f.). Virtual Jihadi. <https://wafaabilal.com/virtual-jihadi/>
- Bilal, W. (2013). Curated Spaces. *Radical History Review*, 117, 139-148. doi: <https://doi.org/10.1215/01636545-2375232>
- Blanford, N. (2013). Blanford, N. (2013). The Battle for Qusayr: how the Syrian regime and Hizb Allah tipped the balance. *Ctc Sentinel*, 6, 18-22.
- Brophy-Warren, J. (2009, 6 de abril). Iraq, the Videogame. *The Wall Street Journal*. <https://www.wsj.com/articles/SB123902404583292727>
- Dabiq (2016). The Rafidah, from Ibn Saba' to the Dajjal. *Dabiq*, 13, 32-45.
- Dionigi, F. (2015). *Hezbollah, Islamist Politics and International Society*. Palgrave Macmillan.
- Erdbrink, T. & Mourtada, H. (2013, 6 de mayo). Iran Warns Syrian Rebels After Report of Shrine Desecration. <https://www.nytimes.com/2013/05/07/world/middleeast/iran-warns-syrian-rebels-after-report-of-shrine-desecration.html>
- Farhat, M. (2008). Political video installation by Iraqi artist censored. <http://artasiapacific.com/Magazine/58/PoliticalVideoInstallationByIraqiArtistCensored>
- Ghandeharion, A. & Kraus, J. (2021). Disciplinary strategies and governmental campaigning. En D. Lilleker, I. A. Coman, M. Gregor & E. Novelly (Eds.), *Political Communication and Covid-19* (pp. 211-219). Routledge.
- Glagowski, P. (2021, 15 de febrero). Six Days in Fallujah Creator isn't Interested in Political Commentary. *The Gamer*. <https://www.thegamer.com/six-days-in-fallujah-not-political/>
- Global Islamic Media Front (2006). *Quest for Bush* [Videojuego].
- Hamdar, A. (2009). Jihad of words: gender and contemporary Karbala narratives. *The Yearbook of English Studies* 39(1&2), 84-100.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004, July). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).
- IUVM (2021). *Holy Shrine Defenders*. IUVM Archive. <https://www.iuvmarchive.org/en/image/holy-shrine-defenders>
- Kalypso Media (2019). *Tropico 6* [Videojuego].

- Khaled, H. (2015, 26 de noviembre). Hezbollah, Syria army kill key suspect in Beirut suicide attack. The Daily Star.
<http://www.dailystar.com.lb/News/Lebanon-News/2015/Nov-26/324715-operation-in-syria-by-army-and-hezbollah-kills-person-involved-in-isis-attack-in-s-beirut-al.ashx#.VlbLSkpgF90.twitter>
- Longley, E. (2020). The currency of poetry. *Fortnight*, (479), 54-57.
- Maher, C. (2021, 19 de febrero). A US Veteran Perspective on the Problems with Six Days in Fallujah. The Gamer. <https://www.thegamer.com/six-days-in-fallujah-veteran-iraq-war/>
- McGowan, N., & Rey García, P. (2018). Imágenes en la Crisis Mediterránea: la creación de la imagen pública de Nasrallah. *Área Abierta*, 18(2), 325-340. <https://doi.org/10.5209/ARAB.58330>
- Petrilla Entertainment (2003). Quest for Saddam [Videojuego]. Jesse Petrilla, Bob Robinson.
- Rey-García, P.; Rivas-Nieto, P. & McGowan, N. (2020). War memorials, between propaganda and history: Mleeta Landmark and Hezbollah, *Cultural Trends*, 29(5), 359-377, DOI: 10.1080/09548963.2020.1815175
- Roth, A. (2021, 13 de noviembre). Far from the border forest, Minsk and Moscow dictate refugees' fate.
<https://www.theguardian.com/world/2021/nov/13/far-from-the-border-forest-minsk-and-moscow-dictate-refugees-fate>
- Saifi, Z. & El Sirgany, S. (2017, 29 de agosto). Hezbollah: "Mission Accomplished" against ISIS in Lebanon. CNN.
<https://edition.cnn.com/2017/08/29/middleeast/hezbollah-isis/index.html>
- Snyder, B. (2005). Save the cat: the last boon on screenwriting you'll ever need. Michael Wise Productions.
- Specialforce.com (2005). Special Force.
<https://web.archive.org/web/20050105091655/http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm>
- Victura (2021). Six Days in Fallujah [Videojuego].