

XVIII Congreso AECPA

Título de la Ponencia: Videojuegos y metarrelatos: análisis comparado de las narrativas sobre la Guerra Fría en Japón y EEUU a través de Metal Gear Solid 3 Snake Eater y Call Of Duty Black Ops

Autor: José Ángel Criado Cobos (Universidad Pablo de Olavide). Correo electrónico: joseangelcriadocobos@gmail.com

(Borrador de trabajo en curso (Working paper) preparado para su discusión en el Grupo de Trabajo 1.9 del XVIII Congreso AECPA)

Resumen: Esta investigación compara las narrativas de la Guerra Fría en *Call of Duty: Black Ops* y *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* para revelar los marcos culturales subyacentes de Estados Unidos y Japón. Se empleó un diseño comparado cualitativo de sistemas muy diferentes, combinando revisión documental y una etnografía digital. Los resultados indican que la obra estadounidense legitima el intervencionismo mediante una visión maniquea, mientras que la producción japonesa ofrece una narrativa antimilitarista que denuncia la manipulación estatal y el trauma nuclear. Asimismo, ambas reflejan los roles hegemónicos de una industria masculinizada. Se concluye que los videojuegos bélicos son potentes artefactos culturales que consolidan el revisionismo histórico o proyectan traumas sociales intergeneracionales.

Palabras clave: Guerra Fría, Videojuegos, Marcos ideológicos, Etnografía digital, Análisis comparado.

Nota Biográfica: José Ángel Criado Cobos es graduado en Sociología por la Universidad Pablo de Olavide. Ha sido becario de iniciación a la investigación en el departamento de Derecho Público de dicha universidad y ha realizando prácticas profesionales en la Fundación Centro de Estudios Andaluces (CENTRA). Asimismo, ha participado como ponente en diversos congresos autonómicos y nacionales. Sus líneas de interés se centran principalmente en la sociología política y la sociología de la guerra.

Índice:

Índice:	2
Introducción y objetivos:	3
Coordenadas Conceptuales y Justificación de los Casos:	4
Metodología:	5
Análisis y discusión de los datos:	6
1. Divergencia de marcos: el trauma nipón frente al excepcionalismo estadounidense.....	6
2. Reconfiguración de la Enemistad en la Geopolítica Simulada:	7
Conclusiones preliminares:	8
Bibliografía:	9

Introducción y objetivos:

Lejos de extinguirse tras el colapso soviético, la arquitectura simbólica de la Guerra Fría se ha reubicado en las industrias culturales contemporáneas. En este escenario, el ocio interactivo no opera como un mero reflejo estético, sino como una estructura activa de dominación y socialización sociopolítica. El videojuego, al exigir la agencia del sujeto en un entorno simulado, se convierte en un engranaje fundamental para la reproducción de la hegemonía y la validación del monopolio estatal de la violencia. A través de estas mecánicas de poder instituidas en el entorno virtual, se asientan marcos cognitivos que dictaminan quién es el enemigo legítimo, qué métodos coercitivos son aceptables y qué sacrificios exige el patriotismo.

Abordar estos metarrelatos resulta imprescindible para comprender cómo las dinámicas institucionales y las lógicas de estado logran naturalizarse fuera de los cauces políticos tradicionales, penetrando en los hábitos de consumo de millones de usuarios a escala global.

Desde esta óptica sociopolítica, esta comunicación propone una aproximación comparada a los armazones ideológicos de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Japón) y *Call of Duty: Black Ops* (EE. UU.). Ambos artefactos culturales abordan el conflicto bipolar, pero desde lógicas institucionales diametralmente opuestas. Mientras la producción estadounidense articula una defensa del excepcionalismo y la confrontación sistémica, la obra nipona deconstruye el relato oficial, visibilizando la frialdad burocrática de la guerra y la manipulación del individuo frente a la maquinaria del Estado.

Para desgranar estas divergencias estructurales, esta investigación plantea los siguientes objetivos:

- **Rastrear la caracterización de los agentes estatales e institucionales** (Estados Unidos, la URSS, y los servicios de inteligencia), evaluando el grado de legitimidad moral o cinismo que se otorga a sus maniobras geopolíticas.
- **Desentrañar los esquemas de pensamiento que sostienen ambas obras**, oponiendo la justificación de la injerencia anticomunista frente al desencanto desmitificador de la *realpolitik*.
- **Analizar la dimensión procedimental del medio**, demostrando cómo los sistemas de castigo y recompensa integrados en la programación de los juegos operativizan, perpetúan o desafían la violencia estructural de la guerra.

- **Cuestionar el impacto historiográfico de estas producciones**, determinando si funcionan como vehículos de amnesia y justificación bélica, o como espacios de resistencia para procesar el trauma social colectivo.

Coordenadas Conceptuales y Justificación de los Casos

La presente intervención parte de la premisa de que el videojuego trasciende la condición de mero reflejo pasivo de la Guerra Fría para erigirse como un agente socializador capaz de forjar una memoria pública al margen de la historiografía académica. Para operativizar este análisis, el estudio se sustenta en la noción de los marcos cognitivos propuestos por Erving Goffman (2006), entendiendo que estas obras delimitan activamente los roles de víctimas y culpables, guiando así la interpretación que el jugador hace del conflicto. De este modo, los videojuegos operan como instrumentos que perpetúan o, por el contrario, desafían la hegemonía cultural (Gramsci, 1981), construyendo una "memoria estética" alineada con el discurso del poder.

Lejos de limitarse a un análisis discursivo tradicional, el marco metodológico y teórico adopta una perspectiva ludológica (García Moreno, 2017) frente a la narratología clásica. Bajo este prisma, el medio interactivo se comprende como un "círculo mágico" permeable a la realidad política exterior, un espacio psicológico que, si bien aísla al jugador, permite que las dinámicas del mundo real —como la financiación institucional o la propaganda— permeen la obra. Al priorizar la ludología, el foco recae en el significado político que adquieren los sucesos bélicos a través de la propia experiencia y la libertad de decisión del jugador, situando la agencia lúdica por encima de la estricta intención autoral.

La traslación de este entramado teórico a la investigación empírica justifica la selección de *Call of Duty: Black Ops* (COD) y *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (MGS3) como casos de estudio paradigmáticos. Ambas franquicias, dotadas de una masiva penetración cultural global, abordan el metarrelato del conflicto bipolar obligando al usuario a asimilar la violencia bajo dogmas diametralmente opuestos. Por un lado, la obra estadounidense instrumentaliza un periodo históricamente inestable para espectacularizar la geopolítica. *Black Ops* funciona así como un dispositivo legitimador de la hegemonía occidental que promueve el anticomunismo y asimila la violencia como un acto de confrontación directa, higiénica y necesaria.

Por otro lado, la producción nipona articula una disidencia táctica a través del género del sigilo. *Metal Gear Solid 3* cuestiona abiertamente las estructuras de dominación institucional exponiendo la "gloria vacía" del militarismo y la manipulación sistemática de los individuos por parte del Estado. La figura de *The Boss*, obligada a sacrificar su vida y su reputación para actuar como chivo expiatorio frente a los intereses cambiantes de las élites, ilustra a la perfección esta crítica a la lealtad ciega. En conjunto, ambos títulos constituyen un laboratorio inmejorable para desentrañar cómo las distintas industrias culturales moldean, a través de sus mecánicas y narrativas, la percepción contemporánea sobre la autoridad, la obediencia y la moralidad en la esfera internacional.

Metodología:

La arquitectura de esta investigación se sustenta en una estrategia comparativa transnacional enfocada en producciones de fuerte penetración cultural. Tomando como unidades de análisis *Call of Duty: Black Ops* y *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, se ha aplicado un diseño de sistemas más diferentes (Przeworski y Teune, 1970; Caïs, 1997) que permite aislar cómo dos contextos de producción tan dispares codifican el metarrelato de la Guerra Fría.

El trabajo de campo cualitativo, se ha articulado mediante una etnografía digital (Pink et al., 2019) realizando una observación participante en ambos videojuegos (Angrosino, 2012). De este modo, no solo se escruta el contenido audiovisual, sino la agencia requerida al jugador frente a la asimilación de discursos hegemónicos.

Para dotar al proceso de validez y sistematización empírica, se ha elaborado un instrumento de codificación multidimensional. En lugar de una lectura libre, la disección ludonarrativa se ha parametrizado evaluando la caracterización de los agentes geopolíticos y la conceptualización de amenazas estructurales (como el dogma anticomunista o la proliferación atómica). Asimismo, el análisis parametriza la justificación moral del uso de la fuerza institucional, los límites de la soberanía frente a la victimización civil y el tratamiento estético de la tecnología clandestina o las operaciones encubiertas. Por último se presta atención a las resoluciones narrativas, comprobando si estas favorecen una validación triunfalista o evidencian un bucle de violencia. Todo el procedimiento empírico se ha ejecutado incorporando una lente interseccional y de género, acatando de manera estricta los estándares éticos vigentes para la investigación social en espacios virtuales pautados por la AoIR en su versión 3.0.

Análisis y discusión de los datos:

1. Divergencia de marcos: el trauma nipón frente al excepcionalismo estadounidense

Para comprender la cristalización de estos metarrelatos en el entorno ludonarrativo, resulta imperativo trazar primero la asimetría de los imaginarios históricos de los que parten ambas potencias.

Por un lado, la identidad japonesa de posguerra se articula irremediabilmente en torno a la herida atómica de Hiroshima y Nagasaki. Este trauma fundacional catalizó un robusto sustrato pacifista en la sociedad civil, fuertemente reivindicado por los movimientos juveniles. No obstante, la paradoja geopolítica radicó en que dicha vocación antinuclear quedó supeditada a las exigencias de seguridad y al paraguas estratégico impuesto por Washington (Guthrie-Shimizu, 2010). Esta fricción estructural entre la doctrina oficial y el sentir popular permeó en la ciudadanía (Kapur, 2022), generando una ansiedad sistémica ante el *entrapment*: el temor latente a verse arrastrados como daños colaterales en guerras subsidiarias a causa de la proliferación de bases militares estadounidenses en el archipiélago (Green, 2007).

En el polo opuesto, la superestructura gubernamental de Estados Unidos codificó la confrontación bipolar como un choque de suma cero. Directrices doctrinales como el informe NSC-68 evidencian cómo el Estado exigió una cohesión nacional absoluta y la movilización moral de su ciudadanía frente al bloque soviético (Mcenaney, 2010). En consecuencia, el aparato cultural funcionó como un dispositivo de legitimación para la política exterior agresiva (Sainz, 2025). Amparándose en el excepcionalismo estadounidense, se construyó una retórica anticomunista que permitió higienizar la violencia; un eufemismo discursivo constante capaz de recodificar la coacción militar y las operaciones encubiertas bajo el aséptico concepto de «operaciones de pacificación democrática» (Brenner, 1984).

2. Reconfiguración de la Enemistad en la Geopolítica Simulada

El contraste de las arquitecturas lúdicas analizadas evidencia la coexistencia de dos paradigmas radicalmente opuestos a la hora de procesar el conflicto bipolar. En el espectro estadounidense, la simulación articula una perspectiva estrictamente hobbesiana, donde Washington se erige como el dique moral frente a un adversario desprovisto de racionalidad. Esta premisa no sólo legitima la agresión preventiva, sino que culmina en resoluciones narrativas que consagran la integridad institucional de sus agencias de inteligencia y el excepcionalismo occidental. Como contrapunto, el título nipón disuelve este binarismo para sumergir al jugador en una descarnada *realpolitik*. Las potencias estatales se revelan como meros apéndices de redes elitistas transnacionales, desembocando en un clímax nihilista que despoja al patriotismo de cualquier aura romántica y expone un ciclo inagotable de violencia sistémica.

Esta asimetría estructural se traslada de manera directa a la justificación ética de la violencia y a la propia dimensión procedimental. Mientras la obra norteamericana instrumentaliza la coerción extralegal —como los interrogatorios extremos— bajo un utilitarismo ciego, su diseño interactivo recompensa la aniquilación masiva, transformando el arsenal bélico en un espectáculo carente de fricción moral. En abierta oposición, la producción japonesa subraya el profundo poder deshumanizador del combate. Su mecánica impone un pacifismo táctico que penaliza activamente la letalidad, obligando al individuo a gestionar la escasez y a confrontar el peso traumático de sus decisiones, situando la verdadera amenaza en la inercia del complejo militar-industrial y la alienación del progreso científico.

Finalmente, pese a esta fuerte polarización ideológica e interactiva, resulta ineludible señalar un punto de convergencia estructural que atraviesa ambos títulos: la reproducción de sesgos consustanciales a un entorno de desarrollo masculinizado. Las dos producciones perpetúan dinámicas de exclusión, ya sea mediante la marginación y la representación histriónica de la mujer en la entrega estadounidense, o a través de la marcada hipersexualización de las protagonistas tácticas en la narrativa japonesa, limitando en ambos casos el potencial subversivo de la representación de género en el medio.

Conclusiones preliminares

El análisis cruzado de ambas arquitecturas lúdicas confirma que el ocio digital interactivo ha madurado hasta operar como un potente agente de socialización sociopolítica capaz de construir y legitimar marcos cognitivos (Goffman, 2006) antagónicos sobre el monopolio de la violencia y el rol del Estado. A través de la inmersión generada por el "círculo mágico" de la interactividad (Flores, 2022; Bienvenido, 2012), el modelo estadounidense se consolida como un eficaz instrumento de hegemonía cultural (Gramsci, 1981) que espectaculariza la asimetría geopolítica. Mediante la reformulación de fiascos históricos, el COD Black Ops proyecta las ansiedades securitarias post-11S —marcadas por la amenaza invisible y la traición institucional (Robinson, 2014)— sobre el tablero de la Guerra Fría, higienizando el intervencionismo al validarlo como un mecanismo indispensable para la preservación del orden liberal.

En la orilla opuesta, el paradigma nipón proyectado en MGS3 vehiculiza el trauma atómico intergeneracional a través de una deconstrucción desmitificadora del conflicto. Aunque su mensaje antimilitarista a menudo fricciona con un innegable fetichismo estético por la parafernalia bélica —rasgo que entronca con el tecnonacionalismo neoconservador japonés (Moreno Cantano, 2026)—, la obra logra exponer la *realpolitik* subyacente, desvelando cómo los discursos patrióticos son sistemáticamente instrumentalizados por las élites institucionales.

Llegados a este punto, y entendiendo esta investigación como un puente exploratorio entre la cultura de masas interactiva y el análisis de las narrativas hegemónicas, surgen interrogantes estructurales pertinentes para la discusión. Resulta ineludible cuestionar si la propia naturaleza interactiva y la "disonancia ludonarrativa" —evidenciada al premiar mecánicamente la eliminación de enemigos en títulos bélicos— neutraliza o invalida cualquier intento de articular un discurso verdaderamente antimilitarista. Del mismo modo, observando la masiva penetración de estos relatos, queda abierta la reflexión sobre la posibilidad real de que las industrias culturales desarrollen lógicas interactivas contrahegemónicas dentro de los circuitos comerciales de alto presupuesto, o si, por el contrario, la propia viabilidad económica del medio exige de forma inexcusable la espectacularización de la guerra.

Bibliografía:

- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa* (T. del Amo & C. Blanco, Trans.). Ediciones Morata.
<https://padron.entretemas.com.ve/INICC2018-2/lecturas/u3/angrosino-etnografia.pdf>
- Bienvenido, H. P. (2012). Análisis crítico de Diablo III. El mito del juego irreal. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 9(2), 375-382.
- Brenner, P. (1984). Wagging ideological war: Anti-communism and US foreign policy in Central America. *Socialist Register*, 230–260.
- Caïs Fontanella, J. (1997). *Metodología del análisis comparativo*. Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=42445>
- De Vaus, D. (2013). *Diseños de investigación cross sectorial*. (Referencia simplificada, considerar completar con datos de edición si está disponible).
- Dwulecki, S. (2017). "Building the Future and Keeping the Past Alive Are One and the Same Thing"—A Rhetorical Analysis of the "Metal Gear Solid" Saga. (Tesis/Trabajo de grado - Completar fuente si es posible).
- Flores Betancourt, M. A. (2022). *Cold War Pop, Call of Duty Black Ops. Representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine, construcciones de la Guerra Fría en la cultura mediática*.
<https://hdl.handle.net/10495/30440>
- García Moreno, R. (2017). *La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga Metal Gear*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/25306>
- Goffman, E. (2006). *Los marcos de la experiencia: un ensayo sobre la organización de la experiencia* (F. J. Noya Miranda y A. Tuñón de Lara, Trans.). Centro de Investigaciones Sociológicas; Siglo XXI de España Editores. (Obra original publicada en 1974).
- Gramsci, A. (1981). *Cuadernos de la cárcel* (V. Gerratana, Ed.). Ediciones Era.

- Green, M. (2007). *The US-Japan alliance: A brief strategic history*. *Education About Asia*, 12(3). Association for Asian Studies.

- Guthrie-Shimizu, S. (2010). Japan, the United States, and the Cold War, 1945–1960. In M. P. Leffler & O. A. Westad (Eds.), *The Cambridge History of the Cold War* (pp. 244–265). chapter, Cambridge: Cambridge University Press.

- Kapur, N. (2022). The Japanese student movement in the Cold War crucible, 1945–1972. *The Asia-Pacific Journal: Japan Focus*. <https://apjif.org/2022/14/kapur>

- Mcenaney, L. (2010). Cold War mobilization and domestic politics: the United States. In M. P. Leffler & O. A. Westad (Eds.), *The Cambridge History of the Cold War* (pp. 420–441). chapter, Cambridge: Cambridge University Press.

- Moreno Cantano, A. (2026). Tecnonacionalismo y trauma: memoria, videojuegos y guerra cultural en el Japón contemporáneo. *Pasado y Memoria* (32), 322-351. <https://doi.org/10.14198/pasado.30080>

- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital: Principios y práctica* (R. Filella, Trad.). Ediciones Morata. (Obra original publicada en 2016).

- Przeworski, A. & Teune, H. (1970). *The Logic of Comparative Social Inquiry*. 10.2307/1958372.

- Robinson, N. T. (2014). Have you won the war on terror? Military videogames and the state of American exceptionalism. *Millennium - Journal of International Studies*, 43(2), 450-470. <https://doi.org/10.1177/0305829814557557>

- Sainz, H. (2025). *Del fin de la Guerra Fría a la guerra contra el terrorismo. La reconfiguración del enemigo en la literatura y la gran pantalla*. 7, 345-362. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15103977>