

# «LUCHAMOS PORQUE SOMOS NECESARIOS». LA FRANQUICIA *METAL GEAR* Y LA PRIVATIZACIÓN DE LAS FUERZAS ARMADAS

**Federico Peñate Domínguez**

Universidad Complutense de Madrid

## 1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y METODOLOGÍA

Corría el año 1987 cuando un joven desarrollador de videojuegos japonés publicaba, de la mano de Konami, el primer título de una franquicia que supon­dría una revolución en la industria. *Metal Gear* (MSX2) supuso el inicio de un mundo ludoficcional<sup>1</sup> que, a pesar de su clara pertenencia al género de la ciencia ficción, guarda poderosas conexiones con nuestra realidad pretérita, presente y futura. Cada juego de la saga está fuertemente influenciado por el contexto en el que fue concebido, y no sólo las coordenadas cronológicas han condicionado su contenido y mensaje. Como Hideo Kojima, la mente creativa que alumbró el fenómeno a analizar, ha llegado a anunciar explícitamente, cada *Metal Gear* está condicionado por el panorama internacional coetáneo a su creación (Requena Molina, 2014: 17-20, 58), pero existe un denominador común que atraviesa toda la franquicia y que consta de tres elementos: el mensaje antinuclear, una actitud antibélica y el énfasis en la dimensión humana de la guerra<sup>2</sup>.

---

1 Este concepto, que sirve de herramienta teórica para el estudio de los mundos posibles que figuran en los productos de entretenimiento digital, lo tomo prestado de PLANELLS, A.J.: *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid, Cátedra: Signo e Imagen, 2015.

2 Esto queda reflejado en los ricos trasfondos de los personajes, tanto aliados como antagonistas, que hacen énfasis en la tragedia y el drama humano.

~ Tabla 1 ~

Título	Año de publicación	Plataformas
<i>Metal Gear</i>	1987	MSX2
<i>Metal Gear 2: Solid Snake</i>	1990	MSX2
<i>Metal Gear Solid</i>	1998/1999	PlayStation
<i>Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</i>	2001/2002	PlayStation 2
<i>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</i>	2004/2005	PlayStation 2
<i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</i>	2008	PlayStation 3
<i>Metal Gear Solid: Peace Walker</i>	2010	PSP
<i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes</i>	2014	PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC
<i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	2015	PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC

Lista de los títulos de la franquicia *Metal Gear* analizados en el presente trabajo. Pese a que la privatización de la seguridad es uno de los ejes narrativos de *Metal Gear Rising: Revengeance*, este juego no se ha estudiado al ser un *spinoff* y no pertenecer a la línea principal de la franquicia. Fuente: Elaboración propia a partir de Requena Molina, N.: *Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss*, Palma de Mallorca, 2014, pp. 17, 30, 39, 56, 76, 96, 158, 122.

La presencia de los mencionados componentes del *leitmotiv* de *Metal Gear* pueden ser explicados desde una perspectiva cultural. No hay que olvidar que, pese a la naturaleza transnacional y globalizada de la industria videolúdica, nos encontramos ante un producto concebido en Japón y, por tanto, imbuido de sus tradiciones e idiosincrasia cultural. Desde el bombardeo de las ciudades de Hiroshima y Nagasaki a principios de agosto de 1945, Japón es el único país soberano del planeta en haber sufrido un ataque nuclear, un trauma que se ve reflejado constantemente en las producciones creativas niponas<sup>3</sup>. Ligado

3 Las reflexiones sobre las consecuencias de esta hecatombe pueden rastrearse desde el cine, siendo el máximo exponente de los peligros de la energía atómica la legendaria figura de Godzilla, hasta en el anime, con ejemplos como Akira (NAPIER, S.J.: *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, 2005, pp. 39-63).

a esto, la posterior ocupación militar norteamericana desembocó en la elaboración de una nueva constitución para el Japón democrático (agosto de 1946) cuyo Artículo 9 eliminó el recurso de la guerra como derecho soberano de la nación nipona (Hane, 2011: 311-312)<sup>4</sup>. En consecuencia, incluso en un medio como el videolúdico, en el que muchos de los títulos más emblemáticos reflejan algún tipo de enfrentamiento armado (independientemente de su carácter fantástico, histórico o futurista), las creaciones japonesas se caracterizan por poseer narrativas críticas con la violencia y que arremeten contra la glorificación de la guerra. El propio Kojima ha confesado estar influenciado por esta tendencia, especialmente la antinuclear, en numerosas declaraciones (Requena Molina, 2014: 18, 58, 79, 197). En conclusión, pese a formar parte de una industria globalizada y poseer una línea argumental centrada en la geopolítica mundial, *Metal Gear* es, indudablemente, un producto de la cultura japonesa contemporánea.

Al ser una franquicia de videojuegos militares con un cuidadísimo trabajo de documentación a sus espaldas, *Metal Gear* refleja las principales controversias que protagonizan las fuerzas armadas a nivel mundial. Como no podía ser de otra manera, además de la problemática nuclear, con el paso del tiempo la franquicia ha ahondado cada vez más en otro de los temas situados en el punto de mira de la actualidad militar: La privatización de la seguridad. Desde su alumbramiento a finales de la década de los ochenta hasta día de hoy, el fenómeno del renacimiento y consolidación de los contratistas militares privados ha pasado por una serie de fases claramente diferenciadas. En las siguientes páginas se ofrece un estudio de cómo estas tendencias se han visto reflejadas en la franquicia *Metal Gear*, para lo que se ha perseguido lograr una estructura similar a la utilizada en el capítulo dedicado a la evolución del discurso de la franquicia *Resident Evil/Biohazard* de la mano de la «narrativa

---

4 Desde el año 2013, el Partido Democrático Liberal, principal fuerza política del país y actual partido en el poder, ha intentado modificar la Constitución para, entre otras medidas, eliminar el Artículo 9 y así poder desplegar en el extranjero unidades de las *JSDF* (*Japan Self-Defense Forces*) junto a sus aliados norteamericanos: The Japan Times: *LDP out to undermine Constitution*, 18 abril 2013 <http://www.japantimes.co.jp/opinion/2013/04/18/editorials/ldp-out-to-undermine-constitution/#.VoRDZfkrJD9> Fecha de consulta: 30, diciembre, 2015. En la actualidad, pese a haber perdido apoyos, el Primer Ministro Shinzo Abe continúa presionando para lograr la modificación: The Japan Times: *LDP loses enthusiasm for Article 9 revision, but Abe still determined*, 6 octubre 2015 <http://www.japantimes.co.jp/news/2015/10/06/national/politics-diplomacy/ldp-loses-enthusiasm-article-9-revision-abe-still-determined/#.VoRDEvkrJD8> Fecha de consulta: 30, diciembre, 2015.

de la epidemia»<sup>5</sup>, que figura en la obra colectiva *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. La mediación de los soldados de fortuna en la saga *Metal Gear* ha fluctuado enormemente con el tiempo<sup>6</sup>; por tanto, se estudiarán los cambios en el papel que los soldados sin bandera juegan en la narrativa de cada título. Por un lado, su rol en el argumento dramático y, por el otro, sus funciones lúdicas, prestando especial atención a su papel en relación con el jugador<sup>7</sup>.

---

5 *Outbreak narrative*. Para más información, ver MEJIA, R. y KOMAKI, R.: «The Historical Conception of Biohazard in *Biohazard/Resident Evil*», en ELLIOTT, A. B. R. y KAPPELL, M. W.(eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. London, Bloomsbury, 2013, pp. 327-341.

6 Numerosos autores señalan la naturaleza artificial de las mediaciones del pasado en todos los formatos, desde la historia académica y textual (WHITE, H.: *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore, The John-Hopkins University Press, 1987; JENKINS, K.: *Re-thinking History*. London, Routledge, 1991) hasta las reproducciones del pasado realizadas en el celuloide (ROSENSTONE, R.: *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de la Historia*. Barcelona, Ariel Historia, 1997). En el caso de los videojuegos, William Uricchio ha hecho especial énfasis en la procedencia del discurso histórico en los productos videolúdicos, que es derivado de un acervo cultural constituido por la historia académica, visiones populares de la historia y, por supuesto, ciertas ideologías predominantes (URICCHIO, W.: «Simulation, history and computer games», en GOLDSTEIN, J. y RAESANS, J. (eds.): *Handbook of Computer Games Studies*. Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2005, pp. 327-338). La historia, convertida en discurso y preñada de ideología, tiende a poseer las características del mito, generando una «historia mítica» que es la que suele aparecer en los videojuegos (ELLIOTT, A.B.R. y KAPPELL, M.W.: «Conclusion(s): Playing at True Myths, Engaging with Authentic Histories», en ELLIOTT, A.B.R. y KAPPELL, M.W.(eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. London, Bloomsbury, 2013, pp. 357-369). La presente investigación sigue estas líneas epistemológicas, y busca entender qué representaciones míticas de los soldados y contratistas privados se dan en la franquicia a analizar.

7 Adam Chapman ha subrayado la importancia del análisis no sólo de los discursos textuales, verbales y audiovisuales en los videojuegos de simulación histórica. Para este autor, la clave de la transmisión de los mensajes en este medio se encuentra en las mecánicas de juego, que gobiernan cómo el jugador interactúa con el universo digital que se le presenta. Las dinámicas, es decir, la forma que el jugador acaba desarrollando para relacionarse con su entorno virtual, son las que realizan las afirmaciones más potentes sobre el pasado. Para más información, ver CHAPMAN, A.: «Privileging Form over Content», *Journal of Digital Humanities* 2, 2012: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>. Fecha de consulta: 16 marzo 2015; y CHAPMAN, A.: *The Great Game of History: An Analytical Approach to and Analysis of the Videogame as a Historical Form*. University of Hull, Tesis Doctoral, 2013.

## 2. PRIMERA ETAPA: UNA FRANQUICIA NACIDA EN UN MUNDO BIPOLAR

Los acontecimientos planteados en *Metal Gear* (MSX2, 1987) transcurren en *Outer Heaven*, un enclave ficticio que sirve de patria a un grupo de soldados independientes. Su líder, un guerrero legendario que responde al nombre en clave de Big Boss, supone una amenaza para los países soberanos del mundo. Para detenerlo, los gobiernos occidentales envían a un joven recluta, Solid Snake, el personaje jugable mediante el cual el jugador ha de desbaratar los planes del líder mercenario. En consecuencia, la función de Big Boss en el argumento del juego es la del clásico villano de las películas de espionaje: un idealista megalómano que utiliza el subterfugio para manipular al héroe y, tras lograr su objetivo, intenta deshacerse de él mediante la fuerza bruta. Los soldados bajo su mando, que caen bajo la etiqueta de mercenarios<sup>8</sup>, poseen una función lúdica antagonista. Las mecánicas del juego giran en torno a la infiltración, pues el jugador ha de sortear patrullas de soldados a medida que se adentra en la base enemiga. El enfrentamiento directo con los centinelas resulta sumamente peligroso, pues su diseño persigue la simetría de acciones entre el personaje jugador y los personajes no jugadores hostiles<sup>9</sup>. De esta manera, los soldados de fortuna en *Metal Gear* son peligrosos obstáculos que el jugador ha de sortear, convirtiéndose en elementos enfrentados al héroe. Su rol lúdico, junto con su lealtad fanática hacia Big Boss, señala a los guerreros de *Outer Heaven* como enemigos de

---

8 El diccionario Merriam-Webster ofrece dos acepciones para el término *mercenary*, siendo la primera «*a soldier who is paid by a foreign country to fight in its army*» y la segunda «*a soldier who will fight for any group or country that hires him*». Por otro lado, el diccionario de la Real Academia Española posee cuatro, de las cuales sólo la primera interesa en este trabajo al referirse específicamente al campo de lo militar: «*adj. Dicho de una tropa: que por estipendio sirve en la guerra a un poder extranjero*». Frente a estas definiciones de a pie, distintas instituciones y académicos han ofrecido alternativas que hacen énfasis en los atributos específicos del mercenario y matizan sus actividades. Estos conceptos y denominaciones también han variado con el paso del tiempo, pues la profesión del soldado de fortuna se ha transformado radicalmente en las últimas décadas. De esta manera, además del clásico término «mercenario» hoy en día se utilizan otras denominaciones como «contratistas», «empresas militares y de seguridad privada» y «ejércitos corporativos», por citar los ejemplos más extendidos. Las definiciones más aceptadas y acertadas serán reproducidas a lo largo de este capítulo.

9 Los conceptos de simetría/asimetría definen las acciones que puede realizar el jugador frente a las permitidas a los personajes no jugadores, normalmente los hostiles. Si el abanico de acciones permitidas a ambos (o las consecuencias de las mismas, como el daño causado) es similar, se habla de simetría, en el caso contrario nos encontramos ante distintos grados de asimetría. Para más información al respecto ver PLANELL: *op. cit.*, pp. 131-132.



la paz y estabilidad mundiales. La secuela inmediata<sup>10</sup>, *Metal Gear 2: Solid Snake*, no alteró la fórmula de su predecesor: Un recuperado Big Boss repetía como antagonista, y sus soldados sin bandera cumplían la misma función que en el juego original.

Durante una gran parte del pasado de la Humanidad, la guerra ha sido un fenómeno que los señores y gobernantes han delegado en particulares. Desde la epopeya de Jenofonte a los esfuerzos del príncipe elector de Hesse-Kassel por crear una fuerza de combate germana con la que apoyar al bando británico en la Guerra de Independencia Estadounidense, la historia nos demuestra esta tendencia (Singer, 2008: 19-39). Durante la centuria decimonónica, el periodo por excelencia del nacionalismo, los ejércitos acabaron por integrarse en su práctica totalidad dentro de la dimensión pública y soberana. La Revolución Francesa inició una tendencia consistente en el reclutamiento de ciudadanos que durante el siglo XIX se extendió por toda Europa y sus colonias, pues las fuerzas armadas (junto con la educación) demostraron ser los vehículos perfectos para transmitir los valores nacionales<sup>11</sup>. A partir de ese momento, los ejércitos de ciudadanos (y súbditos coloniales) prevalecieron en los campos de batalla.

---

10 Si se obvia *Snake's Revenge*, un videojuego que se desarrolló a causa de las presiones que Nintendo ejerció y que en ningún momento contó con la participación de Hideo Kojima (REQUENA MOLINA, N.: *Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss*, Palma de Mallorca, 2014, pp. 25-27).

11 Los cambios fueron de la mano de la aprobación de una legislación favorable a la nacionalización de los ejércitos, que prohibía a los ciudadanos de un determinado país combatir por una potencia que no fuera la suya (SINGER, P.: *Corporate Warriors: The Rise of the Privatized Military Industry*, Ithaca (New York), Cornell University Press, 2008, p. 31). Un ejemplo ilustrativo es la *Foreign Enlistment Act* de 1870, que impedía a cualquier súbdito del Imperio Británico alistarse en las fuerzas armadas de un país extranjero. Durante la Guerra Fría, los países víctimas de las consecuencias del mercenarismo, así como distintas organizaciones internacionales, se esforzaron en poner coto a esta tendencia mediante iniciativas legales como el Protocolo I de la Convención de Ginebra (Comité Internacional de la Cruz Roja: *Protocolo Adicional a la Convención de Ginebra del 12 de agosto de 1949, relacionado con la protección de víctimas en conflictos armados internacionales (Protocolo I)*, Ginebra, 1977) y los documentos emanados de la Convención por la Eliminación del Mercenarismo (Organización para la Unidad Africana: *Convention for the Elimination of Mercenarism in Africa*, Libreville, 1977), con pobres resultados. A día de hoy, y desde la década de 1990, se está produciendo un cambio en el marco legal que tolera el fenómeno de los contratistas, aunque siguen censurando las acciones más controvertidas, como prestar servicios a gobiernos ilegítimos o participar en acciones consideradas criminales (SANDOZ, Y.: «Private security and international law», en CILLIERS, J. and MASON, P. (eds.), *Peace, Profit or Plunder? The Privatisation of Security in War-Torn African States*, Pretoria, Institute for Security Studies, 1999, pp. 208-221).

No fue hasta el proceso de descolonización y desarticulación de los viejos imperios europeos, producido tras la Segunda Guerra Mundial, cuando se comienza a observar la reaparición del mercenario en los escenarios bélicos<sup>12</sup>. Conflictos como la Secesión de Biafra (1967-1970) y las guerras civiles del Congo (1960-1967) y de Angola (1975-2002) se convirtieron en terreno fértil para la resurrección de los soldados de fortuna. Contratados normalmente por algún gobierno extranjero o compañía de recursos naturales con intereses en el país en crisis<sup>13</sup>, estos combatientes eran capaces de girar las tornas de la guerra en favor de sus patrones gracias a su mejor equipamiento, entrenamiento y tácticas de combate (muchos procedían de las fuerzas especiales como el *SAS* o la Legión Extranjera, o de organizaciones curtidas en combate, como la *OAS*).

---

La dinámica actual es que las empresas militares privadas se incluyan en registros y que ellas mismas sean las responsables de su regulación, elaborando códigos de conducta sin vinculación legal (LABORIE IGLESIAS, M.: *La Privatización de la Seguridad: Las empresas militares y de seguridad privada en el entorno estratégico actual*, Madrid, Instituto Español de Estudios Estratégicos, 2010, pp. 119-120).

12 Durante los años setenta, periodo de auge de la actividad mercenaria en África, comenzaron a ofrecerse las primeras definiciones legales del fenómeno. Las más importantes son la dada por la Organización por la Unidad Africana (*op. cit.*, 1977) y la contenida en el Protocolo Adicional I de la Convención de Ginebra (Comité Internacional de la Cruz Roja, *op. cit.*, 1977). Debido a su impacto, se ofrece a continuación una transcripción de su Artículo 47:

*«Un mercenario es toda persona que a) es reclutada tanto localmente como en el extranjero exclusivamente para luchar en un conflicto armado; b) toma parte directamente en las hostilidades; c) está motivado a tomar parte en las hostilidades esencialmente por el deseo de beneficio personal y, de hecho, se le promete, por o en representación de una de las partes en conflicto, compensaciones materiales esencialmente superiores a las prometidas o pagadas a los combatientes de rango similar y funciones similares en las fuerzas armadas de la parte en cuestión; d) no es ciudadano de una de las partes en conflicto ni residente de un territorio controlado por una de las partes en conflicto; e) no es un miembro de las fuerzas armadas de una de las partes en conflicto y f) no ha sido enviado por un estado que no forma parte del conflicto en misión oficial como miembro de sus fuerzas armadas».*

13 El gobierno francés fue uno de los que más utilizó el recurso de los mercenarios con el fin de mantener su influencia en la *Francafrique*, con especial ahínco durante la época de Jacques Foccart (MOCKLER, *op. cit.*, pp. 135, 167-175). Por otro lado, empresas como la *Union Minière du Haut Katanga* no dudaron en contratar soldados de fortuna para la defensa de sus intereses económicos. Para una mejor comprensión consultar FOALENG, M.H.: «Private military and security companies and the nexus between natural resources and civil wars in Africa», en GUMEDZE, S. (ed.), *Private Security In Africa*, Pretoria, Institute for Security Studies, 2007, pp. 40-56.



Solían combatir divididos en unidades de gran movilidad y potencia de fuego, gozando cada una de ellas de un alto nivel de autonomía, lo que les convertía en una fuerza perfecta para la respuesta rápida y las labores de avanzadilla. Su efectividad, unida a la peligrosa naturaleza del trabajo que realizaban, solía traducirse en cuantiosos salarios (Mockler, 1986). En cambio, el principal punto negativo del mercenario de la Guerra Fría era su falta de disciplina, además de una mentalidad colonialista que perjudicó su relación con las tropas nativas junto a las cuales habían de combatir<sup>14</sup>. Además, a medida que el fenómeno se extendía, la promesa de poder amasar una fortuna en poco tiempo luchando en África produjo la aparición, entre las filas de los mercenarios, de individuos con escasa experiencia, disciplina y formación, por lo que sus servicios dejaron de ser tan valorados y, con el fin del proceso de descolonización, la actividad mercenaria decayó hasta convertirse en meramente testimonial (Mockler, 1986: 91)<sup>15</sup>.

Pese a que la relación entre las fuerzas mercenarias y sus patrones solía limitarse a lo fijado en los contratos, en ocasiones se producían fricciones que podían desembocar en hostilidades. La denominada ‘Rebelión de Schramme’ es quizá el ejemplo más emblemático. En el año 1967, un Zaire relativamente pacificado con Mobutu Sese Seko a la cabeza tenía escasa necesidad de solda-

---

14 La principal causa de esta actitud reside en la procedencia de los mercenarios, pues muchos de ellos eran originarios de países con una fuerte tradición xenófoba (Rodesia, Sudáfrica). La gran mayoría eran ciudadanos de alguna potencia colonialista en pleno proceso de desarticulación de su imperio (Francia, Reino Unido, Bélgica), en las que las tensiones entre colonialistas y anticolonialistas estaban a flor de piel. Los periodistas llegaron incluso a descubrir la presencia de algún antiguo soldado del Tercer Reich entre las filas mercenarias (ST. JORRE, J. de: «Looking for Mercenaries (and Some Pen-Portraits of Those We Found)», *Transition* 33, 1967, pp. 19-25). Frente a las tendencias actuales, la escasez de mercenarios norteamericanos en este periodo se explica a partir de la legislación estadounidense de la época, que castigaba con la retirada de la nacionalidad a cualquier ciudadano de la república que prestara sus servicios en fuerzas armadas extranjeras (CHURCHILL, W.: «U.S. Mercenaries in Southern Africa: The Recruiting Network and U.S. Policy», *Africa Today* 27 (2), 1980, pp. 21-46). España proporcionó ‘voluntarios’ al gobierno congoleño durante las últimas fases de su guerra civil (1965-1967). Para más información véase TALÓN ORTIZ, V.: *Diario de la guerra del Congo*. Madrid, Sedmay, 1976 y el testimonio de uno de sus protagonistas, MARTÍN LORENZO, L.: «Soldados de fortuna: yo fui mercenario en el Congo», *Historia* 16 22, 1978, pp. 23-32.

15 Una de las últimas operaciones mercenarias, en el sentido tradicional del término, tuvo lugar a finales del año 1979. Mike ‘Mad’ Hoare, uno de los mercenarios de mayor renombre del siglo XX, protagonizó, al mando de un grupo de hombres armados, un intento de golpe de Estado en la pequeña nación de Seychelles, que acabó en fracaso (MOCKLER, *op. cit.*, pp. 371-452).



dos de fortuna, por lo que su desmovilización se hallaba próxima. Sin embargo, la reputación traicionera del dictador apuntaba a que el desarme sería de todo menos pacífico. Adelantándose a los acontecimientos, el líder mercenario Jean 'Black Jack' Schramme se había hecho fuerte en la región de Maniema, *creando con éxito un Estado dentro de otro Estado*<sup>16</sup> en base al modelo colonial, desde el cual lanzó una ofensiva preventiva contra el gobierno congoleño. Su fracaso supuso un paréntesis en la actividad mercenaria en el país hasta la década de 1990, cuando el derrocamiento del tirano condujo de nuevo a los congoleños a una nueva guerra fratricida. Sin embargo, de haber tenido éxito, *la revuelta habría tenido unas consecuencias incalculables. Schramme (...) podría haberse convertido en el Sforza del África negra*<sup>17</sup> (Mockler, 1986: 131-161). Pese a que resulta imposible afirmar qué hubiera ocurrido con una entidad estatal de ese tipo en un contexto histórico tan problemático como fue la Guerra Fría, los primeros *Metal Gear* exploran, mediante la creación de *Outer Heaven* y *Zanzibarland*, este contrafactual.

### 3. SEGUNDA ETAPA: PRIMERAS MANIFESTACIONES DEL VIRAJE LUDONARRATIVO EN EL CONTEXTO DE LA GUERRA CONTRA EL TERRORISMO

Frente al papel decisivo que estos mercenarios jugaban en los *Metal Gear* de MSX2, tanto en el aspecto argumental como en el lúdico, los siguientes tres videojuegos de la saga prescindieron prácticamente por completo de ellos. Su aparición era, por lo general, meramente anecdótica: Los principales antagonistas y enemigos pertenecían, esta vez, a organizaciones terroristas e incluso a las fuerzas armadas de la URSS<sup>18</sup>. Este periodo, comprendido entre los años 1998-2005, coincide con el principio del fin de la situación de ambigüedad

---

16 MOCKLER, *op. cit.*, p. 132. La traducción es mía.

17 *Ibidem*, p. 131. La traducción es mía.

18 La excepción más notable la representa el ejército privado de Sergei Gurlukovich, un antiguo oficial soviético que organiza un intento de robo de un nuevo modelo de *Metal Gear* y que acaba en fracaso. Su aparición coincide con el nivel que sirve de prólogo a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* y cumplen una función ludonarrativa similar a los mercenarios de *Outer Heaven* (REQUENA MOLINA, *op. cit.*, pp. 57-58). El origen ruso de estos militares privados no es baladí, pues la desintegración de la superpotencia soviética se tradujo en una drástica reducción de su ejército y, por lo tanto, muchos de sus integrantes pasaron a engrosar las filas del paro. No es de extrañar que en este país se haya producido una explosión del fenómeno de las empresas militares privadas, cuyo número alcanza las 9.800 registradas en suelo ruso (HOWE, H. M.: *Ambiguous Order: Military Forces in African States*, London, Lynne Reiner Publishers, 2005, p. 188).

hacia el fenómeno de la seguridad privada. Adicionalmente, el inicio del siglo XXI supuso una alteración drástica del panorama internacional, siendo el atentado contra el *World Trade Center* y las invasiones de Afganistán (2001) e Irak (2003) sus hitos principales. Como ya se ha demostrado, la franquicia *Metal Gear* es proclive a reflejar el contexto bélico del momento, pero en esta ocasión los acontecimientos eran demasiado controvertidos para aparecer en un producto videolúdico<sup>19</sup>. Desde una perspectiva general, la aparición de temas socialmente incómodos en los videojuegos suele generar graves controversias. De ahí que en los juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, un periodo histórico sobrerrepresentado en ciertos géneros (especialmente en los *first-person shooters*), no hagan referencia al Holocausto<sup>20</sup>.

La tendencia volvió a cambiar en 2008, con la salida de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. En este título, ambientado en una situación proléptica de conflicto global<sup>21</sup>, la problemática de las compañías militares privadas se convirtió en uno de los ejes argumentales. Liquid Ocelot se presentaba de nuevo como el principal villano<sup>22</sup>, quien tenía bajo su control a las cinco compañías proveedoras de servicios militares y de seguridad más importantes del planeta. Pese a su carácter ficcional (las compañías representadas no tienen equivalente en la realidad), Kojima se inspiró en *Blackwater* a la hora de diseñarlas (Requena Molina, 2014: 96-97). Esta multinacional estadounidense, fundada en 1998 por los antiguos SEAL Erik Prince y Al Clark, ha recibido numerosos contratos de gobiernos de todo el mundo (especialmente el estadounidense) y se ha convertido en la cabeza visible de la industria. Rebauti-

19 De nuevo, el ejemplo más ilustrativo lo encontramos en *Metal Gear Solid 2*. Originalmente, el juego iba a estar ambientado en Irak e Irán y su hilo argumental tendría como eje central las inspecciones nucleares. Sin embargo, la delicada situación en Oriente Medio hizo que el equipo de desarrollo se decantara por otra localización, que pasó a ser Nueva York. Adicionalmente, el ataque contra las Torres Gemelas, acontecido sólo meses antes de la salida del juego al mercado estadounidense (13 de noviembre de 2001), obligó a eliminar una serie de escenas que representaban la destrucción del *downtown* neoyorkino (REQUENA MOLINA, *op. cit.*, pp. 58-61).

20 Para más información acerca de los límites de lo aceptable en los videojuegos recomiendo la consulta de MORTENSEN, T. E.; LINDEROTH, J. and BROWN, A. M. L. (eds.): *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York, 2015.

21 El concepto conflicto proléptico hace referencia a aquellas situaciones de enfrentamiento armado que, teniendo en cuenta la situación presente, podrían darse con cierta probabilidad en el futuro cercano (Smicker, 2010, citado BREUER, J., FESTL, R. and QUANDT, T.: 'Digital war: An empirical analysis of narrative elements in first-person shooters', *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4/3 (2012), p. 224).

22 Después de jugar dicho papel en *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.

zada recientemente como Academi, la compañía poseía a finales de la década pasada una plantilla de aproximadamente 21.000 empleados<sup>23</sup> y ofrecía servicios de la más diversa índole, desde la escolta de VIPs hasta la protección de enclaves estratégicos, pasando por misiones de reconocimiento, manipulación de equipamiento especializado y labores de inteligencia y contrainteligencia (Scahill, 2008). Su tamaño relativamente grande y su aparición constante en los medios de comunicación (en muchas ocasiones, de manera negativa)<sup>24</sup> ha hecho de Blackwater un lugar común a la hora de construir la imagen del mercenario contemporáneo.

*Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* reinterpreta esta visión, aliñada con elementos de ciencia ficción, en la creación de los lacayos de Liquid Ocelot. Durante la práctica totalidad del juego los contratistas se perpetúan en su papel de enemigos: No es hasta el final de la historia cuando se revela que, pese a sus dudosos métodos, Liquid Ocelot perseguía la liberación de la sociedad del yugo de una sombría organización secreta<sup>25</sup>. Así pues, durante el clímax narrativo se produce un lavado de cara de las compañías militares privadas independientes del sistema, quienes aparecen como agentes de una causa liberadora. Se genera

---

23 Esta cifra representa el número de soldados registrados en sus bases de datos, que nunca coincide con aquellos desplegados en los teatros de guerra. Los datos indican que *Blackwater* tenía la capacidad de mantener operativos hasta a 2.300 empleados simultáneamente en 9 países distintos.

24 El más infame de los acontecimientos en los que se han visto implicados empleados de *Blackwater* ha sido la denominada Masacre de la Plaza de Nissour, acaecida en Bagdad el 16 de septiembre de 2007. Ese fatídico día, un grupo de contratistas abrió fuego contra civiles iraquíes, asesinando a 17 e hiriendo a otros 20. *New York Times: U.S. Contractor Banned by Iraq Over Shootings*, 18 septiembre 2007. [http://www.nytimes.com/2007/09/18/world/middleeast/18iraq.html?pagewanted=all&\\_r=1](http://www.nytimes.com/2007/09/18/world/middleeast/18iraq.html?pagewanted=all&_r=1) Fecha de consulta: 4 enero 2016. Tras un proceso judicial que ha durado más de siete años, los acusados fueron finalmente declarados culpables en abril del año pasado. *CNN: Ex-Blackwater contractors sentenced in Nusoor Square shooting in Iraq*, 15 abril 2015 <http://edition.cnn.com/2015/04/13/us/blackwater-contractors-iraq-sentencing/> Fecha de consulta: 4 enero 2016.

25 Los Patriots, que también responden al pseudónimo «La Li Lu Le Lo», son un grupo de influyentes individuos que gobiernan los asuntos mundiales desde las sombras. Utilizan una inmensa fortuna amasada durante la Segunda Guerra Mundial para actuar de titiriteros en la política, la economía, la medicina y la industria globales, sin obviar la dimensión militar. Para lograrlo, en *MGS4* cuentan con un complejo sistema de Inteligencia Artificial. El objetivo de Liquid Ocelot es acabar con dicho sistema, liberando de esta manera a la Humanidad de esa dictadura insospechada. El resultado de las acciones del líder renegado produciría la vuelta a un estado de anarquía, una situación similar a la planteada por Thomas Hobbes en *El Leviatán*. Este *leitmotiv* se repite en numerosos juegos, siendo la franquicia *Assassin's Creed* uno de los ejemplos más notables.

de esta manera una tensión entre la dimensión narrativa y la lúdica, pues los contratistas siguen siendo hostiles al jugador, cuyo resultado desemboca en una imagen ambigua del fenómeno de la privatización.

#### 4. TERCERA ETAPA: CONSOLIDACIÓN DE LA NARRATIVA DE LA PRIVATIZACIÓN MILITAR

La última fase de la representación mercenaria en la franquicia comenzó en diciembre de 2006, momento de la salida al mercado de *Metal Gear Solid: Portable Ops*, pero se consolidó con *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010) y adquirió una nueva dimensión con *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Además de producirse un cambio de protagonista y de periodo histórico<sup>26</sup>, se incluyó una nueva mecánica centrada en la creación de una fuerza militar independiente. El jugador, poniéndose en la piel de Big Boss, ha de recorrer los campos de batalla reclutando soldados para que engrosen las filas de *Militaires Sans Frontières/Diamond Dogs*, los nombres de las dos empresas militares creadas por el legendario soldado y su mano derecha, Kazuhira Miller. Argumentalmente, el objetivo que persigue Big Boss con esta iniciativa es su propia interpretación de los ideales de The Boss, su mentora, quien soñaba con un mundo unificado en el que no existiera el conflicto<sup>27</sup>. Su lucha perseguía emancipar al soldado del control de los gobiernos, pues así se pondría fin a su trágico destino. Merece la pena señalar que la narrativa de la franquicia presenta a los gobernantes como individuos deshonestos que no dudan en utilizar la manipulación y la mentira para lograr sus objetivos, casi siempre a costa de sus subordinados. El afectado por estas maquinaciones suele ser el héroe protagonista, quien representa el principal canal de interpelación (en el

26 El jugador pasó a controlar a Big Boss, antagonista principal de los dos primeros *Metal Gear* y cuya misión iniciática constituye el argumento de *MGS3: Snake Eater*. El marco cronológico sufrió un retroceso temporal, ambientándose de nuevo en la Guerra Fría.

27 En el universo ludoficcional de *Metal Gear*, The Boss era considerada la mejor soldado del planeta. Fue traicionada por el gobierno estadounidense al ser utilizada como cabeza de turco para solucionar una crisis con la Unión Soviética. A su muerte, Big Boss y el mayor Zero, oficial al mando de la operación que acabó con su vida, decidieron continuar con su legado. Sin embargo, sus diferencias metodológicas y su distinta interpretación del testamento ideológico de *The Boss* hicieron que cada uno tomase una vía distinta que acabó enfrentándolos en una guerra secreta. Zero pretendía extender su poder por todo el planeta, convirtiéndose paulatinamente en el líder de los Patriots, mientras que Big Boss orientó sus pasos hacia la creación de un mundo en el que los soldados dejaran de ser herramientas de los intereses políticos, un camino que desembocaría en la concepción de *Outer Heaven* y *Zanzibarland*.

sentido althusseriano del término)<sup>28</sup> del sistema hacia el jugador. Por lo tanto, a nivel discursivo el soldado se convierte en víctima de conspiraciones y la única alternativa para su liberación pasa por independizarse de la nación: Esto es, convertirse en contratista privado.

En el plano lúdico, la construcción de una empresa militar privada es necesaria para poder avanzar en el juego. Es la vía por la cual se desbloquean una serie de elementos que permiten al jugador enfrentarse a los retos cada vez más exigentes resultado de una curva de dificultad ascendente, y que se pueden dividir en equipamiento, armamento, acciones de apoyo, dinero, recursos, etcétera. De esta manera, *MGS: Peace Walker* introdujo el concepto de *Mother Base*, centro de operaciones del ejército privado de Big Boss, junto a una mecánica de gestión. Para desarrollar la base, el jugador ha de reclutar a soldados enemigos en el campo de batalla<sup>29</sup>, tras lo cual se unirán a las filas de la compañía. Una vez en *Mother Base*, los nuevos reclutas pueden ser asignados a diferentes unidades: Combate, I+D+I, cocina, enfermería e inteligencia (*MGS: Peace Walker*); a las que se añadieron apoyo y desarrollo de instalaciones en detrimento de la unidad de cocina en *MGSV: The Phantom Pain*. La efectividad de cada unidad depende del atributo en dicho campo que cada uno de sus integrantes posee; de esta manera, asignar soldados con un alto valor de I+D+I a la correspondiente unidad afectará de manera positiva al rendimiento de la misma. La mejora de cada una de las ramas ofrece distintos beneficios al jugador<sup>30</sup>, por lo que conviene dedicar tiempo de juego a la administración de la compañía. De esta manera, la secuencia lógica a seguir para empoderarse en los mundos ludoficcionales de *Peace Walker* y *The Phantom Pain* consiste en localizar a los mejores soldados enemigos en el campo de batalla, neutralizarlos de forma no letal, extraerlos y asignarlos a las diferentes secciones con el fin de desbloquear

---

28 Ver ALTHUSSER, L.: *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*. Buenos Aires, Nueva Visión, 1988.

29 La forma de realizarlo es bastante heterodoxa: Tras incapacitar al enemigo, Big Boss utiliza un sistema de rescate Fulton para enviar al susodicho a *Mother Base*.

30 La unidad de combate permite aceptar misiones de clientes que reportan ingresos a la compañía; la unidad de I+D+I permite el desarrollo de nuevas armas y equipo; el nivel de la unidad de comedor repercute en el número de empleados que el jugador puede mantener; una unidad médica bien entrenada permite a nuestros soldados recuperarse de sus heridas con mayor rapidez; finalmente, la sección de inteligencia influye en la calidad del apoyo que el jugador puede recibir en el campo de batalla. En *MGSV: The Phantom Pain* las funciones son similares, con el añadido de que la sección de desarrollo de *Mother Base* permite la ampliación del cuartel general además de facilitar la obtención de recursos, mientras que la unidad de apoyo desbloquea distintas ayudas durante las misiones.

mejoras y obtener recursos y dinero. Este discurso lúdico, si se compara con el funcionamiento de una empresa militar privada real, facilita la comprensión del mensaje implícito en las mecánicas de juego de los últimos *Metal Gear*.

El discurso ludonarrativo de la franquicia durante la primera mitad de la segunda década del siglo XXI guarda notables paralelismos con la coetánea tendencia a la privatización de las fuerzas armadas. El fin de la Guerra Fría y el desmoronamiento del régimen de *apartheid* en Sudáfrica crearon un caldo de cultivo que fortalecería, a la vez que transformaría radicalmente, el fenómeno. Así pues, las antiguas bandas de mercenarios fuera de la legalidad fueron sustituidas por las Empresas Militares y de Seguridad Privada (EMSP/PMSC en sus siglas en inglés), entidades totalmente integradas en el sistema capitalista<sup>31</sup>. El ejemplo paradigmático de EMSP pionera fue *Executive Outcomes* (1989-1998), compuesta casi exclusivamente por soldados de las antiguas *SADF*<sup>32</sup> y que dominó el panorama durante la década de 1990 (Pech, 1999: 81-109). Su estructura se convirtió en un modelo a seguir por parte del resto de empresas de la misma índole. Se trataba esta vez de ejércitos corporativos pertenecientes a conglomerados empresariales que participaban en todo tipo de negocios, desde el transporte y las telecomunicaciones hasta la minería y la explotación petrolífera. Esto permitía que los soldados de fortuna tuvieran todas sus necesidades logísticas cubiertas a la vez que las empresas explotadoras de recursos naturales poseían protección de élite en sus enclaves (Pech, 1999: 83-84)<sup>33</sup>. Sus

31 Los especialistas en el estudio de este fenómeno han prescindido del término mercenario, al considerarlo caduco, y han acuñado nuevos conceptos para definirlo. Así, Karen Pech ha optado por la utilización de *ejército corporativo*, definido como «...un grupo militar de propiedad privada cuyas finanzas, personal, operaciones ofensivas, divisiones aéreas y logística son todas controladas por un único grupo o a través de una red de compañías y empresas interconectadas» (PECH, K., *op. cit.*, 1999 p. 83. La traducción es mía). Para el fenómeno asentado y extendido en la centuria presente, Peter Singer ofrece el término *Private Military Force*, siendo éstas «...organizaciones de negocios que comercian con servicios profesionales intrínsecamente relacionados con la guerra. Son entidades corporativas que se especializan en la provisión de recursos militares que incluyen operaciones militares, planificación estratégica, inteligencia, evaluación de riesgos, apoyo operacional, entrenamiento y habilidades técnicas» (SINGER, P., *op. cit.*, p. 8. La traducción es mía).

32 *South African Defense Forces*. Dentro de ellas, los integrantes de *Executive Outcomes* procedían principalmente de los Comandos de Reconocimiento 1-5, la Brigada Paracaidista, el Batallón 32 «Buffalo» y el grupo paramilitar *Koevoet*. La victoria del Congreso Nacional Africano condujo a la desmovilización de unidades de las *SADF* relacionadas íntimamente con el régimen racista y que habían actuado como instrumento del mismo, por lo que muchos de los soldados, ahora sin trabajo, se unieron a distintas EMSPs (HOWE, *op. cit.*, pp. 195-196).

33 La forma de actuar era la siguiente: En primer lugar, se localizaba un país inestable con ricos recursos, se ofrecía a su gobierno —o a los rebeldes— servicios militares a cambio de una

clientes, por lo tanto, solían ser los gobiernos de países con importantes recursos naturales y azotados por conflictos internos (Douglas, 1999: 193-195).

Los contratistas de las EMSPs de los años noventa habían pertenecido, por lo general, a grupos de élite como los *Delta Force*, los *Spetsnaz*, los *Gurkhas*, etcétera (Howe, 2005: 189-196; Cilliers y Douglas, 1999: 112), y prestaban un gran abanico de servicios que iba desde la participación en operaciones de búsqueda y destrucción, el apoyo y liderazgo en ofensivas a gran escala (como la batalla de N'taladando, en Angola (Cleary, 1999: 161-163)) hasta las labores de reconocimiento e inteligencia. Pero como realmente demostraban su valor las EMSPs era mediante su función de *multiplicadores de fuerza*, es decir, incrementando las capacidades de una fuerza de combate mediante la inclusión de un reducido número de hombres altamente capaces (Howe, 2005: 199), por lo que el servicio estrella era la instrucción de las fuerzas armadas gubernamentales<sup>34</sup>.

El inicio del siglo XXI y el acontecimiento geoestratégico y militar que lo ha marcado, esto es, la guerra contra el terrorismo que Occidente y sus aliados llevan librando explícitamente desde el 11 de septiembre de 2001, ha demostrado ser muy provechoso para la privatización de la seguridad. El carácter corporativo y empresarial de los soldados de fortuna (Cueto Nogueras y García Guindo, 2008: 389) se ha visto reforzado con la extensión del capitalismo por prácticamente todo el globo en combinación con el auge de una guerra que no conoce fronteras ni teatros de operaciones concretos (Klein, 2010). Gran parte de su atractivo consiste en lo rentable que supone para muchos gobiernos y empresas utilizar contratistas en lugar de fuerzas armadas nacionales (Laborie Iglesias, 2010: 90-91). De hecho, en la actualidad, los principales clientes de unas EMSPs hiper-especializadas suelen ser los principales gobiernos del mundo, con especial hincapié en el estadounidense. Así pues, los cabecillas de estas iniciativas privadas tienen contactos cercanos en los principales *lobbys* del país, e incluso en ocasiones pertenecen a ellos (Scahill, 2008: 50-63). Los conflictos de intereses, a pesar de estar prohibi-

---

suma de dinero determinada además de los derechos de explotación de los principales enclaves minerales y energéticos. Una vez iniciadas las operaciones, se daba prioridad a la conquista y defensa de dichos enclaves además de las rutas que permitían exportar la materia prima, y en ocasiones la actividad mercenaria terminaba ahí. Esta estrategia fue utilizada por *Executive Outcomes* en Angola (HOWE, *op. cit.*, p. 199) y Sierra Leona (DOUGLAS, *op. cit.*, pp. 180-189).

34 *Executive Outcomes* realizó con éxito esta labor en Angola, entrenando al 16º Batallón de las *Forças Armadas Angolanas* (CLEARY, *op. cit.*, p. 156) y en Sierra Leona, donde transformó a los *kamajors* en eficaces combatientes y exploradores (DOUGLAS, *op. cit.*, pp. 180-184).





dos por la legislación estadounidense, están generalizados entre los políticos norteamericanos, especialmente en los pertenecientes a la administración de George W. Bush (Klein, 2010: 411-428).

En la actualidad, pese a su carácter privado, las EMSPs dependen de los contratos gubernamentales para sobrevivir, por lo que la mayoría se encuentran registradas en los países para cuyos gobiernos suelen trabajar. Así, empresas como *Blackwater/ACADEMI*, *MPRI*, *KBR*, *DynCorp*, *Silver Shadow* (Israel) y *Craft International LLC* actúan por todo el globo, pero principalmente en áreas de influencia norteamericana o zonas de constante inestabilidad (Centroamérica, Oriente Medio, África), ofreciendo todo tipo de servicios relacionados con la seguridad y la defensa (Singer, 2008). Su servicio estrella es la logística, pero la gran cantidad de funciones que realizan y su especialización ha obligado a dividir las en firmas proveedoras de servicios militares, firmas consultoras militares y firmas de apoyo militares (Scahill, citado en Laborie Iglesias, 2010: 87-89). En conclusión, la proliferación de EMSPs que la guerra contra el terror ha producido y la aplicación de políticas neoliberales que afectan incluso a uno de los pilares fundamentales del Estado (el monopolio de las fuerzas coercitivas) han provocado que éstas se especialicen y firmen contratos con gobiernos legítimos, quienes prefieren la rentabilidad de los contratistas frente a los costes de mantener unas fuerzas armadas permanentes.

## 5. CONCLUSIONES

Como se ha demostrado en las páginas precedentes, la mediación de los contratistas militares en la saga *Metal Gear* no ha sido estática, pues su representación ha obedecido a las condiciones de un contexto histórico cambiante. De esta manera, los soldados de fortuna han ido cumpliendo paulatinamente distintas funciones ludonarrativas. De figurar inicialmente como los enemigos contra los que el jugador había de batirse, pasando por su ausencia en unos años bisagra que supusieron una alteración dramática en el panorama geoestratégico mundial, hasta poseer un papel protagonista y aliado en una época en la que la privatización de las fuerzas armadas es algo cada vez más normalizado; los hombres de Big Boss se han adaptado constantemente a los tiempos. El cambio de valores asociados a la profesión del mercenario desde el primer título a *The Phantom Pain*<sup>35</sup>, tanto a nivel narrativo como lúdico, resulta incues-

---

<sup>35</sup> Los *teasers* e información ofrecida al público antes de la salida de *MGSV:TPP* prometían una historia en la que se haría énfasis en la caída en desgracia de Big Boss y su conversión en el

tionable: Aquella salido notablemente beneficiada. Por otro lado, el trabajo de documentación que el equipo de *Kojima Productions* ha realizado en los últimos años, y que ha caracterizado a la saga durante su dilatada existencia, se ha visto reflejado en una cuidada mediación de las EMSP. Pese al carácter ficcional de la mayoría de ellas, *Metal Gear* refleja con asombrosa precisión algunos de los elementos estructurales de estas compañías, como la elevada formación de sus empleados, su carácter corporativo, las regiones en las que operan y la naturaleza transnacional de sus miembros y sus negocios.

Sin embargo, en muchas otras parcelas de la realidad la mediación ha truncado esta representación. La principal anomalía reside en el aspecto cronológico. Mientras que a finales de la década pasada era creíble un panorama bélico en el que las EMSPs fueran dominantes (como el representado en *MGS4*), la existencia de sendas compañías privadas en 1974 (*Militaires Sans Frontières*) y 1984 (*Diamond Dogs*) produce una disonancia que resulta, cuanto menos, notable. El contexto histórico de la Guerra Fría hubiera hecho muy difícil la existencia de iniciativas de esas características, tendencia que se comenzó a desarrollar tras la caída del Muro de Berlín. Por lo tanto, *Metal Gear* genera, en este sentido, una analepsis histórica: Remonta la concepción de un actor histórico a unas décadas atrás. De alguna manera, el relato afirma implícitamente dicha contradicción con la destrucción prematura de una de estas empresas ficticias, pero su mera existencia resulta de por sí llamativa. El segundo gran aspecto disonante es la motivación detrás de la creación de ambas EMSPs. Mientras que en la realidad estas compañías se establecen con el fin último de lograr el beneficio económico, en *Metal Gear* son el producto de los ideales de un carismático veterano en constante persecución de su utopía personal, consistente en la emancipación del soldado de todo órgano gubernamental. La historia ha demostrado que cualquier iniciativa militar privada, desde las incursiones mercenarias de los años sesenta y setenta hasta los actuales ejércitos corporativos, necesita del respaldo de una nación influyente para ser viable. El hecho de que las EMSPs más lucrativas del momento firmen la mayoría de sus contratos con el gobierno de los Estados Unidos de América respalda esta afirmación, frente a la persecución de un Estado de soldados independientes que supone el eje argumental de la saga alumbrada por Hideo Kojima.

---

villano de los títulos de MSX2. Sin embargo, el juego no proporciona explicaciones al respecto, pues Snake y sus hombres continúan siendo las víctimas de una organización internacional que pretende extender sus tiránicos tentáculos por todo el globo.

De estas conclusiones se desprende la visión mítica que uno de los desarrolladores de videojuegos más influyentes de la actualidad posee del fenómeno de la privatización de los servicios militares y de seguridad. Una idea que es transmitida a millones de jugadores, pues los fans de la saga protagonizada por Snake son legión. Esta representación mítica, aliñada inevitablemente por la ideología de sus creadores y los círculos en los que se insertan, tiende a imaginar al contratista como un ser humano muy capacitado y adelantado a su tiempo, con unos vínculos fraternales y unos ideales que empañan las verdaderas motivaciones por las que los soldados de fortuna se alistan en los ejércitos corporativos. Considero estos elementos idealizados como una justificación del fenómeno que, cada vez con más ahínco, priva a la esfera pública de sus funciones y prerrogativas históricas en favor de la privatización. La industria videolúdica, al igual que las Empresas Militares y de Seguridad Privada, es un producto de sistema capitalista globalizado<sup>36</sup> y, por lo tanto, posee unas bases idiosincráticas similares al fenómeno contratista. Por ende, resulta natural que, ya sea de forma directa o indirecta, los discursos emanados de sus productos tiendan a defender unos intereses similares.

## BIBLIOGRAFÍA

- CILLIERS, J. y DOUGLAS, I.: «The military as a business - Military Professional Resources, Incorporated», en CILLIERS, J. y MASON, P. (eds.) (1999): *Peace, Profit or Plunder? The Privatisation of Security in War-Torn African Societies*. Pretoria, Institute for Security Studies, pp. 111-122.
- CLEARY, S.: «Angola - A case study of private military involvement», en CILLIERS, J. y MASON, P. (eds.) (1999): *Peace, Profit or Plunder? The Privatisation of Security in War-Torn African Societies*. Pretoria, Institute for Security Studies, pp. 141-174.
- CUETO NOGUERAS, C. de, y GARCÍA GUINDO, M.: «La privatización de los conflictos y su incidencia en los procesos de democratización», en Nava-jas Zubeldía, C. e Iturriaga Barco, D. (coord.) (2008): *Crisis, dictaduras, democracia: Actas del I Congreso Internacional de Historia de Nuestro Tiempo*. Logroño, Universidad de La Rioja, pp. 389-394.

---

36 Para más información sobre el rol que juega la industria videolúdica en la cultura mediática global recomiendo la lectura de Dyer-Witheford, N. y Peuter, G. de: *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

- HANE, M. (2006): *Breve historia de Japón*. Madrid, Alianza Editorial.
- HOWE, H. M. (2005): *Ambiguous Order. Military Forces in African States*. London, Lynne Rienner Publishers.
- KLEIN, N. (2010): *La doctrina del shock: El auge del capitalismo del desastre*. Barcelona, Paidós.
- LABORIE IGLESIAS, M. (2013): *La Privatización de la Seguridad: Las Empresas Militares y de Seguridad Privadas en el Entorno Estratégico Actual*. Madrid, Instituto Español de Estudios Estratégicos.
- MOCKLER, A. (1986): *The New Mercenaries*. Aylesbury, Corgi.
- PECH, K.: «Executive Outcomes - A corporate conquest», en CILLIERS, J. y MASON, P. (eds.) (1999): *Peace, Profit or Plunder? The Privatisation of Security in War-Torn African Societies*. Pretoria, Institute for Security Studies, pp. 81-109.
- REQUENA MOLINA, N. (2014): *Metal Gear Solid: El legado de Big Boss*. Palma de Mallorca, Tebeos Dolmen Editorial.
- SCAHILL, J. (2008): *Blackwater: El auge del ejército mercenario más poderoso del mundo*. Barcelona, Paidós.
- SINGER, P. (2008): *Corporate Warriors. The Rise of the Privatized Military Industry*. Ithaca (New York), Cornell University Press.

### **Videojuegos citados:**

- Metal Gear*. Tokio, Japón: Konami, 1987.
- Metal Gear 2: Solid Snake*. Tokio, Japón: Konami, 1990.
- Metal Gear Solid*. Tokio, Japón: Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 1998.
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Tokio, Japón: Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2001.
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Tokio, Japón. Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2004.
- Metal Gear Solid: Portable Ops*. Tokio, Japón. Konami Computer Entertainment Japan, Konami, 2006.
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Tokio, Japón. Kojima Productions, Konami, 2008.
- Metal Gear Solid: Peace Walker*. Tokio, Japón. Kojima Productions, Konami, 2010.
- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*. Tokio, Japón. Kojima Productions, Konami, 2014.
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Tokio, Japón. Kojima Productions, Konami, 2015.