

Invasión en Venezuela

Von Ingo Niebel

En Venezuela los rebeldes han derrocado a un gobierno próximo a Washington y amenazan con usar armas nucleares. El gobierno estadounidense contrata a dos agentes especiales que deben evitar ese extremo. Se trata del francotirador Graves y del experto en lucha cuerpo a cuerpo Long. Ambos van a operar sin protección oficial. En el caso de que fuesen detenidos, la Casa Blanca negaría cualquier relación con ellos.

Este escenario es solo un campo de acción entre África y Rusia en el cual el jugador del nuevo programa »Conflict: Denied Ops« puede intervenir. El título es porque el programa descifrado significa: »Conflicto: operaciones desmentidas«. A lo largo de las décadas, en las que los servicios secretos y las fuerzas armadas de EE.UU. realizaban sus acciones criminales contra Cuba y otros estados, elaboraron un sistema tal que permite al presidente de la primera potencia mundial negar saber algo sobre un acto delictivo contra un gobierno extranjero. El juego salió a la venta el 12 de febrero del 2008 en versiones para el ordenador, la Xbox 360 y el PlayStation3.

En el 2005 apareció el juego »Mercenaries 2: World in Flames«, en el cual el jugador adopta el papel de un mercenario que antes de entrar en acción se compra sus armas de alta tecnología en el mercado negro. Entre sus campos de batalla se encuentra Venezuela, donde »un tirano, ansioso de asumir más poder, interfiere en el suministro de petróleo e inicia una invasión, que convierte Venezuela en una zona de guerra«.

En el mismo año se lanzó al mercado la continuación del juego »Rainbow« (arco iris). En este caso se trata de una unidad antiterrorista internacional que actúa bajo las órdenes de la ONU. La tropa ha sido creada por Tom Clancy quien la ha descrito en sus novelas. El novelista es asimismo autor de libros de no-ficción sobre temas militares en los cuales describe con todo lujo de detalles el poderío belicista de EE.UU.

Si el presidente George Bush es el ejecutor de la política neoconservadora y Samuel Huntington su ideólogo, a Clancy le corresponde el papel de propagandista. El juego »Rainbow« es parte del siguiente escenario: en el año 2007 EE.UU. se encuentra en una crisis provocada por un embargo petrolero. Atentados terroristas contra ciudadanos e intereses estadounidenses agudizan la situación. »También Venezuela que suministra petróleo a EE.UU. es objetivo de estos ataques« se lee en el texto que anuncia el lanzamiento del juego al mercado. El equipo »Rainbow« debe salvar la situación.

A través de esos juegos, en el hemisferio norte se pretenden transmitir nuevas imágenes del enemigo y justificar la agresión tanto abierta como encubierta contra Estados soberanos y Gobiernos legítimos en el sur.

Aunque los tres juegos no correspondan a la situación actual de Venezuela sí hacen recordar aquel »juego de guerra« que la OTAN realizó en mayo del 2001 en los ordenadores del Estado Mayor de la Fuerza Aérea española. La maniobra virtual se llamaba »Operación Balboa«. Su punto de partida era que algunos rebeldes ocupaban las regiones occidentales de Venezuela, por cierto, ricas en petróleo, y empezaban a chantajear al Gobierno de Caracas. Paralelamente atacaban a súbditos e intereses de EE.UU. en ese país. Dado que los rebeldes ignoraron las resoluciones de la ONU, esta pidió a la OTAN que interviniera militarmente en Venezuela. Solo se sabe que ese juego de guerra de la OTAN terminó con que un piloto de caza estadounidense derribó aquel avión que llevaba al jefe de los rebeldes a bordo. Apenas un año después, unos golpistas, apoyados por Washington y Madrid, fracasaron con su golpe de Estado dirigido contra el presidente Hugo Chávez. Las circunstancias evitaron una guerra civil y la división territorial de Venezuela.

El diario venezolano Últimas Noticias reveló la existencia de la Operación Balboa en el 2004.

<https://www.jungewelt.de/blogs/havanna/301256>