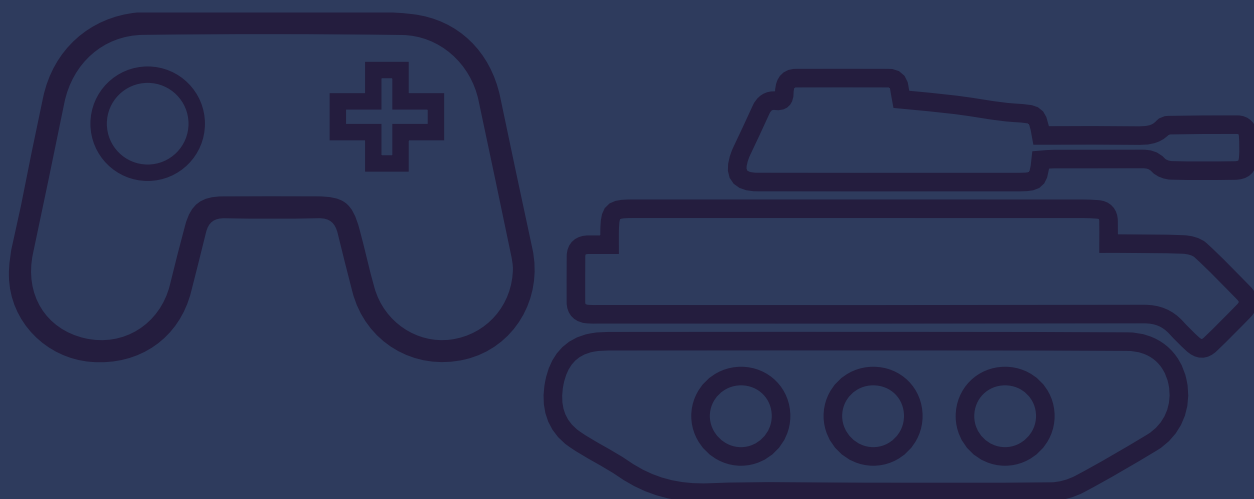




LA II GUERRA MUNDIAL Y EL VIDEOJUEGO

Alberto Venegas Ramos



Alberto Venegas Ramos

La II Guerra Mundial y el videojuego

Colección Historia y Videojuegos nº 10

Director de la colección:
Juan Francisco Jiménez Alcázar



Colección “Historia y videojuegos”; nº 10

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar



Edita:

Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones

Plaza de Caldereros, 2. 10003 Cáceres (España)

Tel. 927 257 041; Fax 927 257 046

publicac@unex.es

<http://publicauex.unex.es/>

ISBN: 978-84-9127-132-1

Depósito Legal: CC-000249-2022

Impreso en España - *Printed in Spain*

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

El estudio ha sido sometido a un sistema de revisión científica externa (revisión anónima por al menos dos especialistas).

ÍNDICE

PARTE I.....	7
El videojuego de historia.....	9
La relevancia del videojuego de historia	11
Definición y clasificación del videojuego de historia	23
<i>Propuesta de clasificación del videojuego de historia</i>	35
El videojuego de historia como forma de memoria.....	47
<i>El videojuego de historia como forma de memoria oficial y colectiva ...</i>	48
<i>El videojuego de historia como forma de memoria estética e hiperhistoria</i>	54
<i>El videojuego de historia como forma de memoria literal y ejemplar...</i>	66
Conclusiones de la primera parte.....	73
PARTE II	79
El videojuego de historia y la representación de la Segunda Guerra Mundial	81
Origen (1978-1989).....	89
Desarrollo (1990-1998)	121
Consolidación (1999-2007)	157
Reproducción (2009-2018).....	239
Alternativas (2019-2020).....	313
PARTE III.....	325
La Segunda Guerra Mundial: conclusiones.....	327
BIBLIOGRAFÍA	339

PARTE I

EL VIDEOJUEGO DE HISTORIA

Más de 20 millones de personas poseen el videojuego *Call of Duty WWII*¹ (Sledgehammer, 2017). Más de 20 millones de personas están participando de una experiencia histórica en la que un solo historiador, entre cientos de trabajadores, participó en darle forma o redactar su contenido; un historiador que fue sistemáticamente desoído durante la producción del título². Este ejemplo no es una excepción, es una muestra de una realidad: los videojuegos de historia alcanzan a una cantidad de personas mayor que la del cine o la literatura³, una audiencia que consume contenidos históricos en los que el oficio del historiador es invisible. En ellos los jugadores experimentan la historia interactuando con ella⁴. Son ellos, los usuarios, los que dirigen y forman ejércitos, controlan la economía o derrocan gobiernos, y esta estrecha relación entre unos

1 Consultado el 24 de julio de 2018, en <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>.

2 SMITH, R (2018): «Call of Duty WWII with Historian Marty Morgan». *HistoryNet*. Consultado el 12 de mayo de 2020, desde <https://www.historynet.com/call-of-duty-marty-morgan-conversation.html>

3 Títulos históricos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) han conseguido superar todas las cifras de anteriores producciones culturales. Este videojuego ambientado en el mito del Salvaje Oeste ha vendido más de 25 millones de unidades y recaudado más de 1.400 millones de dólares. Unas cifras que le han situado como el segundo producto de entretenimiento más vendido de la historia durante su lanzamiento, justo detrás de otro videojuego, *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013). Datos consultados en MINOTTI, M. (2019). «Red Dead Redemption 2 sales hit 25 million, up 1 million since May». *VentureBeat*. Consultado el 13 de octubre de 2019, desde <https://venturebeat.com/2019/08/05/red-dead-redemption-2-sales-hit-25-million-up-1-million-since-may/>.

4 WRIGHT, W., y BOGOST, I. (2007), *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press, Cambridge, p. 239.

y otros provoca la sensación de estar aprendiendo. Sin embargo, esos hechos y procesos históricos que presentan al público, al no estar bajo la mirada del historiador, están basados en una memoria estética previa, *retrolugares*, tópicos y representaciones anteriores de ese momento realizadas en la cultura de masas. Los desarrolladores no emplean obras históricas o fuentes primarias para crear sus títulos salvo escasas excepciones. Levantan sus productos sobre representaciones populares del pasado y no advierten al jugador sobre la irrealidad de los contenidos con los que va a interactuar. Al contrario; anuncian sus videojuegos bajo eslóganes que prometen «*experimentar*» el pasado de la manera más auténtica posible. Este fenómeno era mucho más evidente cuando hace unos años, la venta de las producciones se realizaba en formato físico y las cubiertas y contracubiertas estaban repletas de estas referencias acerca de la historicidad «rigurosa» del juego en cuestión, cuando no empleaban incluso el logotipo de «Canal de Historia» como marchamo de calidad histórica.

Ante esta situación cabe afirmar que el *videojuego de historia* se ha convertido en uno de los principales mediadores entre la sociedad y su pasado. Por lo tanto, es nuestro deber preguntarnos acerca de su contenido, su forma, su producción y su recepción para poder responder cuestiones como: ¿aprenden historia los jugadores que disfrutan de videojuegos ambientados en el pasado? Y, en el caso de ser afirmativa la respuesta, ¿qué historia aprenden? ¿Cómo se ha conformado el contenido histórico de dichos títulos? ¿Cómo afecta, si lo hace, al conocimiento histórico? ¿Qué consecuencias puede conllevar su uso masivo en la sociedad para el oficio del historiador y su estatus social? La respuesta a todas estas cuestiones, y muchas otras más, depende de otros muchos factores. Es obvio que cualquier jugador que juegue a *Call of Duty WWII* aprenderá que existió «un Desembarco de Normandía». Ahora bien, el punto sobre el que es necesario centrar nuestra atención no es el qué, sino el cómo. El problema fundamental de los videojuegos de historia no deriva de los datos que presentan, sino en cómo los presentan.

Ante esta situación se nos antoja necesario examinar dicho contenido y evaluar su pertinencia como relato histórico. Para ello examinaremos las causas y consecuencias de dichas representaciones con la intención de evaluar el impacto que pueda tener en el conocimiento del pasado entre el gran público. No pasaremos por alto que el relato histórico debe adaptarse a las normas y formas del diseño de videojuegos, al igual que ya lo hace para el cine o la novela. No defenderemos la veracidad y la exactitud del dato en el medio videolúdico, pero sí defenderemos la autenticidad de ese dato y la responsabilidad que conlleva emplearlo, ya que consideramos que el conocimiento histórico no es solo esencial para nuestra contemporaneidad, sino que la propia apreciación por el pasado y el oficio de historiador es de una relevancia supina para nuestro quehacer y las relaciones de este con la esfera pública.

LA RELEVANCIA DEL VIDEOJUEGO DE HISTORIA

Ya apuntamos, al comienzo de este monográfico, la necesidad urgente del estudio del videojuego de historia. Su difusión entre el gran público, sus cifras de venta y su penetración en la sociedad moderna así lo exigen. Existen otros muchos ejemplos que ilustran este hecho. El videojuego *Battlefield 1* (DICE, 2016) fue publicado durante el año 2016 y vendió, de acuerdo con la entidad financiera Morgan Stanley, más de 15 millones de copias⁵. *Battlefield 1* trata sobre la Primera Guerra Mundial y ofrece al jugador la posibilidad de controlar a diferentes soldados durante la contienda. Todos estos soldados, durante los primeros compases, serán miembros del Regimiento de Infantería Estadounidense 369, conocidos popularmente como *Harlem Hellfighters*, regimiento compuesto por reclutas afroamericanos⁶, un regimiento cuya presencia global en el conflicto fue en extremo minoritaria frente a la de otras nacionalidades, como franceses o alemanes. Sin embargo, el jugador no podrá controlar a ningún soldado de estos dos países. Es más, la posibilidad de encarnar a un contendiente francés procede de un lanzamiento posterior en forma de añadido. Más de 15 millones de personas han experimentado una obra ambientada en el pasado, en la Primera Guerra Mundial, donde no ha participado ningún historiador en su creación y donde, como podemos comprobar, se muestra la realidad histórica de una manera distorsionada.

⁵ GRUBB, J. (2017). *Morgan Stanley raises Battlefield 1 sales estimate to 15 million*. VentureBeat. Consultado el 7 de marzo de 2017 desde <http://venturebeat.com/2017/01/23/morgan-stanley-raises-battlefield-1-sales-estimate-to-15-million/>.

⁶ SAMMONS, J. T., y MORROW, J. H. (2014). *Harlem's Rattlers and the Great War: The Undaunted 369th Regiment and the African American Quest for Equality*. University Press of Kansas.

En el otro ejemplo ya propuesto, *Call of Duty WWII*, más de 20 millones de personas han disfrutado de un título en el que la esvástica es eliminada de la historia. Y apuntamos incluso más alto, en conjunto cientos de millones de jugadores han «*experimentado*» virtualmente una Segunda Guerra Mundial en la que ningún genocidio tuvo lugar.

Esta representación del pasado tan alejada del oficio de historiador puede no parecernos compleja; podemos considerarla una obra de ficción histórica y admitir que la representación que presenta es falsa y que el jugador tendrá en cuenta esta característica de la obra. Sin embargo, la difusión y el público del videojuego no cesan en su crecimiento. A día de hoy, y según los datos de la empresa DFC Intelligence, existen más de 1.500 millones de jugadores en todo el mundo, una sexta parte de la humanidad⁷. El videojuego no es un medio de futuro, sino de presente. Es una nueva forma de comunicación de masas. Y como a cualquier otro medio de comunicación de masas se deben observar y evaluar la calidad y autenticidad de sus contenidos porque 1.500 millones de personas están accediendo a ellos. De acuerdo con Bogost:

Los videojuegos son un medio expresivo. Representan cómo funcionan los sistemas reales e imaginarios. Invitan a los jugadores a interactuar con esos sistemas y formar juicios sobre ellos. Como parte del proceso continuo de comprensión de este medio y de impulsarlo más como jugadores, desarrolladores y críticos, debemos esforzarnos por comprender cómo construir y criticar las representaciones de nuestro mundo en forma de videojuego.⁸

El historiador, como el ensayista Bogost, debe comprender cómo se construye la representación del mundo histórico en los videojuegos y criticar dicha construcción si choca con el pasado documentado de una forma problemática, como es, por ejemplo, el olvido sistemático de los genocidios perpetrados durante la segunda contienda mundial. Parte de nuestro cometido como historiadores no debería ser únicamente crear conocimiento sobre el pasado, sino también evaluar y criticar el uso de éste. Comentaba Eric Hobsbawm en su ensayo *La historia de la identidad no es suficiente* que «los historiadores profesionales producimos la materia prima para que los no profesionales la usen bien o mal»⁹. Ante el avance de la imagen interactiva como medio de comunicación histórica, el profesional debe estar atento ante dos problemas u oportunidades, como poder aprovechar la coyuntura

7 Consultado el 24 de julio de 2018 desde «<http://www.dev.org.es/libroblancodev2016>».

8 WRIGHT, W., Y BOGOST, I. (2007). *Op. cit.*, p. VII.

9 HOBBSAWM, E. (2005). *Sobre la historia*, Crítica, Barcelona, p. 269.

a nuestro favor y emplear estos nuevos medios para divulgar el conocimiento histórico elaborado por historiadores competentes, y criticar o vigilar el uso del pasado en este tipo de productos. En palabras de Hobsbawm:

La historia es la materia prima de la que se nutren las ideologías nacionalistas, étnicas y fundamentalistas, del mismo modo que las adormideras son el elemento clave que sirve de base a la adicción a la heroína. El pasado es un factor esencial —quizás el factor más esencial— de dichas ideologías. Y cuando no hay uno que resulte adecuado, siempre es posible inventarlo.¹⁰

En muchos de los videojuegos examinados en este trabajo encontramos, precisamente, un pasado *inventado* que sigue tres objetivos:

- ✓ una tergiversación de la historia mediante el ocultamiento de hechos,
- ✓ una adaptación al formato videojuego a través del empleo de las mecánicas, formas e imágenes tradicionales del medio, y
- ✓ la búsqueda consciente de espectáculo y evasión a través de un uso estético del pasado.

La historia y el pasado se deforman para encajar en la pantalla bajo los términos de seducción, diversión y rentabilidad. La producción de éstos, su forma y su potencial recepción, condicionan y transforman su contenido histórico.

Ese uso del pasado no se realiza exclusivamente de una forma lúdica o con una finalidad de entretenimiento en todas las ocasiones. Existen casos donde el objetivo es, a la vez que divertir y seducir, presentar una visión nacionalista e idealizada de la Segunda Guerra Mundial, un hecho especialmente visible en las producciones estadounidenses ambientadas en el frente europeo. En este escenario expulsan del plano el esfuerzo soviético y eliminan, de manera mayoritaria, los ataques a Hiroshima y Nagasaki de todas las representaciones virtuales ambientadas en dicho conflicto, como también ocultan cualquier referencia a errores o incompetencias militares, una decisión compartida con el cine, la literatura o los documentos oficiales relacionados con el conflicto¹¹. Estas mismas decisiones ocurren en el caso de China, donde podemos observar una visión triunfalista sobre el imperio japonés, y en el caso de Rusia donde el olvido del Pacto Germano-Soviético entre Molotov y Ribbentrop se ha convertido en un estándar. Estas tergiversaciones ocurren con mayor frecuencia en

10 HOBBSWAM, E. (2014). *Sobre la historia*. Crítica, Barcelona, p. 17.

11 FUSSELL, P. (2003). *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona.

forma de anacronismo o selección del pasado que a través de la propia mentira, un hecho ya documentado por Hobsbawm: «*El mal uso que la ideología suele hacer de la historia se basa más en el anacronismo que en la mentira*»¹². Títulos como *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 1999) presentan al jugador un desembarco en las playas de Normandía. Cualquier usuario que disfrute de esta obra conocerá que existió dicho desembarco y que comenzó el 6 de junio de 1944; sin embargo, el representado en dicha producción presenta un simulacro triunfalista¹³ del mismo separado de su verdadera naturaleza histórica. En este videojuego no existe contexto ni antecedentes para la Operación *Overlord*¹⁴. La operación se encuentra separada de la historia y convertida en espectáculo y símbolo. El acontecimiento autónomo eclipsa al acontecimiento real¹⁵ y se convierte en mito¹⁶. Todas las grandes superproducciones cinematográficas ambientadas en dicho periodo comienzan con el desembarco y finalizan con la entrada de Estados Unidos en Alemania tras la batalla de las Ardenas (símbolo de la victoria definitiva estadounidense) siguiendo referencias audiovisuales e historiográficas populares anteriores como la serie de televisión *Hermanos de*

12 HOBBSWAM, E. (2014). *Op. cit.*, p. 19.

13 Sobre la conversión de desembarco de Normandía en mito clave de la afirmación estadounidense a través de los videojuegos véase «"Portal of Liberation": D-Day myth as american self-affirmation», de DOLSKI, R. M., en *D-Day in History and Memory: The Normandy Landings in international remembrance and commemoration*. University of North Texas Press, Denton, 2014 y para el caso del videojuego, VENEGAS RAMOS, A. (2019). «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*. 31, pp. 116-131.

14 KEEGAN, J. (2014). *Seis ejércitos en Normandía*. Ariel, Barcelona. 1ª ed. 1982. De forma reciente, y con un carácter más divulgativo, se ha publicado la obra de P. CARDONA y M.P. VILLATORO (2019), *Lo que nunca te han contado del Día D*, Ed. Principal de los Libros, Barcelona.

15 «Al margen de toda consideración jurídica o política, hemos visto cómo el proceso se constituye —de manera asombrosa, según su propia dramaturgia mediática, según su propio desarrollo en espiral y en espejo— en un acontecimiento autónomo que eclipsa al acontecimiento real del crimen y segrega su propia verdad sin ninguna relación con la verdad objetiva de los hechos, cuyas pruebas estaban ahí», en BAUDRILLARD, J. (2000). *Pantalla total*. Anagrama, Barcelona, p. 127.

16 El desembarco de Normandía se ha erigido en mito dentro de la cultura norteamericana inventándose una tradición en torno a él en un proceso similar al de otros sucesos y naciones; el propio Hobsbawm afirmaba que: «*Todas las sociedades poseen mitos de creación y desarrollo que simbolizan el paso del tiempo: en un principio las cosas eran así y luego cambiaron para ser de otra manera*». HOBBSWAM, E. (2014). *Op. cit.*, p. 36. Y sobre la conversión en mito del desembarco de Normandía es interesante la lectura del capítulo «Recycling the Good War» en BOGGS, C., y POLLARD, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

Sangre (Steven Spielberg, 2001) o la película *Corazones de Hierro* (David Ayer, 2015) inspiradas en los trabajos del afamado historiador estadounidense Stephen E. Ambrose, quien trabajó como consultor en las obras ambientadas en este mismo periodo realizadas por Steven Spielberg.

Un acontecimiento autónomo que a base de repetirse acaba por desgajarse del tiempo histórico y convertirse en tradición, una práctica ya explorada por Hobsbawm en su ensayo *La invención de la tradición*¹⁷. Esta visión mítica que Dolski explora en su capítulo «"Portal of Liberation": D-Day mith as american self-affirmation»¹⁸ en relación a la saga de videojuegos *Call of Duty*.

Los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial repiten una serie de patrones y valores¹⁹ que han terminado por consolidar una «tradición inventada», una *memoria estética*²⁰, en otras disciplinas culturales de consumo masivo como el cine, la televisión o la novela. Una serie de valores que, al adaptarlos al videojuego, han terminado por generar un nuevo tipo de «tradición inventada» ligada al formato y la imagen del medio y que se basa en las siguientes características:

- ✓ personificación del conflicto en la figura del ciudadano-soldado-héroe,
- ✓ progreso del conflicto materializado en las acciones del ciudadano-soldado-héroe,
- ✓ disparo como acción fundamental e integradora de todas las demás,
- ✓ olvido de la sociedad civil,
- ✓ espacio geográfico presentado como un campo de batalla,
- ✓ enemigo deshumanizado, irracional y malvado,

17 «Inventar tradiciones, como se asume aquí, es esencialmente un proceso de formalización y ritualización, caracterizado por la referencia al pasado, aunque sólo sea al imponer la repetición» en HOBBSWAM, E. (2016). *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona, p. 8.

18 DOLSKI, R (2014). «"Portal of Liberation": D-Day mith as american self-affirmation», en *D-Day in History and Memory: The Normandy Landings in international remembrance and commemoration*. University of North Texas Press, Denton, pp. 43-45.

19 De acuerdo con Hobsbawm: «La «tradición inventada» implica un grupo de prácticas, normalmente gobernadas por reglas aceptadas abiertas o tácitamente y de naturaleza simbólica o ritual, que buscan inculcar determinados valores o normas de comportamiento por medio de su repetición, lo cual implica una automáticamente continuidad por el pasado». HOBBSWAM, E. (2016). *Op. Cit.*, p. 8.

20 Entendiendo este concepto como «referentes que el jugador ha visto de manera repetida en otras obras ambientadas en el mismo pasado emitidas por los medios de comunicación de masas y que han pasado a representar el momento histórico por sí mismas», en VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Sans Soleil. Vitoria-Gasteiz, pp. 109-127.

- ✓ conflicto presentado en formato bien contra mal de carácter mítico (idea de cruzada),
- ✓ idealización de la guerra en base a valores militares, patriótico y nacionalistas y
- ✓ olvido de los episodios más polémicos de conflicto en favor de la conversión del hecho en espectáculo.

La historia representada en los videojuegos en forma de espectáculo segrega su propia verdad²¹, que llega a eclipsar al pasado documentado elaborado por el trabajo de los historiadores. Lo hace siguiendo dos vías: la primera a través de la repetición de *retrolugares*²² ya probados con éxito, y la segunda a través de la adaptación del pasado al espectáculo videolúdico. Esto no solo ocurre en los videojuegos, también en el cine²³, las series de televisión o las novelas históricas²⁴.

Debemos evaluar el uso del pasado en el videojuego dada la difusión y la popularidad que consiguen algunas de estas obras. Debemos hacerlo por dos razones; la primera es porque, para un número indeterminado de personas, este contenido alejado del oficio del historiador es su única fuente de conocimiento sobre el pasado. «Estamos ante un aumento de la cultura histórica que, in primis, se manifiesta, principalmente, por medio de los periódicos y las transmisiones radiofónicas y televisas»²⁵. ¿Cómo interpretar esta aparente contradicción? Especialmente cuando este uso mediático de la historia es un fenómeno situado al margen de las competencias del historiador. La figura del historiador, dentro de la cultura de masas, se ha vuelto irrelevante: «el posmodernismo no sólo ha traído consigo una relativización absoluta del conocimiento histórico, sino también una trivialización

21 Véase la encuesta realizada sobre la percepción del pasado y el papel del ejército elaborada en la obra HUNTEMANN, N. B. y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York.

22 Concepto desarrollado en el trabajo VENEGAS RAMOS, A. (2018). «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego». *Revista de historiografía (RevHisto)*, 28, pp. 323-346.

23 Véase para el caso del cine y la televisión las obras de FERRO, M. y GREEN, N. (1988). *Cinema and History*. Wayne State University Press, Detroit; SOBCHACK, V.C. (1996). *The persistence of history: cinema, television, and the modern event*. Routledge, Nueva York. DE GROOT, J. (2009) *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

24 Véase para el caso de las novelas históricas los trabajos *The historical novel* (Moscú, 1937) de Georg LUKÁCS y *The historical novel* (Nueva York, 2009) de Jerome de GROOT.

25 IBÁÑEZ, J.C. y ANANIA, F. (coords.) (2010). *Memoria histórica e identidad en cine y televisión*. Comunicación Social.

de las funciones intelectuales del historiador»²⁶. En el videojuego esta idea es aún más relevante debido a la falta de fuentes primarias para la construcción del pasado virtual y la inexistencia de la figura del historiador dentro de los estudios de desarrollo. Por ello resulta tan importante examinar y conocer la forma en la que se representa el pasado dentro del medio videolúdico.

La segunda razón por la que debemos analizar el pasado contenido en las obras videolúdicas es por lo que este puede decirnos de nosotros mismos. Los medios de comunicación de masas, como el propio videojuego, forma parte de un conjunto de vectores que facilitan la modificación de la «*mente colectiva*»²⁷, según filósofo Manuel Castells: «*Cuanto más se refleje el curso real de los acontecimientos en los medios de comunicación, más se ampliará la influencia de los medios, puesto que se reconoce en lo que lee o ve*»²⁸. Cuantos más videojuegos de la Segunda Guerra Mundial disfrute el jugador más ocasiones tendrá de identificar el conflicto documentado con el simulado, ya que todos los títulos más populares reproducen los mismos esquemas narrativos y discursos históricos.

Este estudio de la memoria estética, de acuerdo con Hobsbawm «*ilumina las relaciones humanas con el pasado y, por consiguiente, la propia materia y el oficio de los historiadores*»²⁹. No es casualidad que el interés por la Segunda Guerra Mundial en el videojuego renaciera durante la década de los años 1990 y estallara tras el año 2001. Tampoco lo es que durante la existencia de la URSS los videojuegos estadounidenses permitieran al jugador controlar al Tercer Reich pero no al bando soviético para, tras los sucesos de 1991, invertirse y permitir controlar a la URSS pero nunca al Tercer Reich. Todas estas características de la representación histórica de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos ambientados en el conflicto nos hablan de nuestro propio tiempo y nuestra propia historia y, por lo tanto, debe ser estudiada.

El propio Hobsbawm añadía que: «*cuando el presente es poco gratificante en uno u otro sentido, el pasado proporcionaba un modelo para reconstruirlo de modo satisfactorio*»³⁰. No es de extrañar, por tanto, que a partir de 2001 se recuperara la visión triunfalista del conflicto ya que, de hecho, muy pocas de las ficciones analizadas que permiten controlar al bando estadounidense (salvo la saga de gran estrategia *Hearts of Iron*) permite al jugador terminar la Segunda Guerra

26 ZAGORIN, P. (1990). «Historiography and postmodernism: reconsiderations». *History and theory*, 29-3, pp. 263-274.

27 CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial, Barcelona, p. 24.

28 CASTELLS, M. (2009). *Op. Cit.*, p. 270.

29 HOBBSWAM, E. (2016). *Op. cit.*, p. 19.

30 HOBBSWAM, E. (2014). *Op. cit.*, p. 40.

Mundial en el Pacífico de la forma que todos conocemos y nadie puede negar, el bombardeo nuclear de las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. En lugar de terminar en este momento, los creadores de contenido cultural han decidido dar por acabada la guerra tras los esfuerzos en Normandía y la batalla de las Ardenas, un hecho que permite una lectura triunfalista del conflicto y saltar por encima de los temas más polémicos del conflicto, la explosión nuclear.

Atrás deben quedar las consideraciones del medio como un ente infantil y trivial. De hecho, puede considerarse que estos poseen una capacidad de persuasión única para el usuario ya que le permiten participar de la experiencia³¹, intervención que refuerza los lazos con el aprendizaje y se consigue a través de diferentes formas³². El estudio del rasgo característico de los videojuegos es complejo y aún se encuentra vivo. En el ya clásico estudio de Brenda Laurel *Computers as Theatre* (1991), se realizaba una comparación entre el videojuego y el drama aplicando la *Poética* de Aristóteles y convirtiendo al jugador en un actor dentro de la obra. Fue el primer intento serio de examinar el videojuego como un medio de expresión en lugar de una ciencia informática. Sin embargo, esta interpretación, como explica Frasca en su tesis doctoral, no obtuvo una posición hegemónica dado el crecimiento del medio junto al cine en lugar del teatro. El siguiente gran esfuerzo por encontrar la esencia del videojuego fue la de Janet Murray³³. Destacó tres elementos que según ella hacían único al videojuego: «*inmersion*», «*agency*» y «*transformation*». Por *inmersión* entendía el poder del medio para ayudar al usuario a construir creencias más que a derribarlas. Por *agencia*, la capacidad del medio para permitir al usuario llevar a cabo acciones que tengan consecuencias representadas en la obra. Y por *transformación*, la habilidad para crear mundos simulados con perspectivas múltiples que puedan mejorar las dos características anteriores.

Si, como defendemos, los videojuegos y los relatos que estos contienen son capaces de construir realidades dentro de la imaginación del jugador, es pertinente examinar que tipo de contenidos ofrecen los videojuegos de historia. Existe una demostrada correlación entre la percepción colectiva de un suceso histórico y su representación en la cultura popular. La obra *Joystick Soldiers: The*

31 FRASCA, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis doctoral. School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology.

32 ANYÓ SAYOL, L. (2016). *El jugador implicado: videojuegos y narraciones*. Barcelona. Laertes Editorial.

33 MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubieta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. Paidós.

Politics of Play in Military Video Games, de Nina B. Huntemann y Matthew Thomas Payne, reflexiona y analiza este fenómeno a través de la realización de encuestas y entrevistas y llega a la siguiente conclusión:

Call of Duty ha tenido un efecto positivo significativo tanto en la percepción de la Segunda Guerra Mundial como en el nivel de respeto hacia los militares; escribe [uno de los encuestados] «He ganado un gran aprecio por la dedicación, el esfuerzo y el espíritu de lucha de la generación anterior, y llegué a creer que podíamos aprender mucho de ellos» y que «he ganado un nuevo respeto hacia el Ejército. Resultó que la llamada del deber [traducción castellana del título de la saga, *Call of Duty*] fue respondida con el cumplimiento de ese deber acompañado de un grito de honor».³⁴

A lo largo de la obra se suceden las respuestas como estas, jugadores quienes, tras disfrutar de la experiencia de una obra de ficción histórica como es *Call of Duty*, sentían que habían «aprendido» sobre la Segunda Guerra Mundial y ese «aprendizaje» se materializaba en una mayor apreciación del papel del ejército de su nación el conflicto pasado, pero también en los recientes. Otros trabajos, como el realizado por Joanna Bourke³⁵, demuestran el impacto que posee la cultura popular y de masas relacionada con la guerra en la imaginación de los ciudadanos y como plantan imágenes y escenas inventadas que contrastan, por completo, con la práctica militar. La conversión del conflicto armado en una experiencia estético no es un aspecto novedoso. Historiadores culturales como George L. Mosse o Paul Fussell han rastreado su origen con brillantez en el contexto de la Primera³⁶ y la Segunda Guerra Mundial³⁷ a través del análisis del «mito de la experiencia de guerra» el primero y la cultura moral de la retaguardia el segundo. El proceso mediante el cual se ha recreado la guerra como una experiencia estética sigue siendo la misma, tal y como tendremos ocasión de comprobar. Sin embargo, el videojuego ofrece dos novedades radicales: su dimensión global y su pretensión de universalismo creado en el seno del capitalismo artístico y su pertenencia al «arte del consumo de masas» hiperespectacular. La visión que ofrece la saga estadounidense *Call of Duty* de la Segunda Guerra Mundial se consume por igual en Estados Unidos, España, India o en países de Oriente Medio.

34 HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*, p. 201.

35 BOURKE, J. (2008). *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX*. Crítica, Barcelona.

36 MOSSE, G. L. (2016). *Soldados caídos: la transformación de la memoria de las guerras mundiales*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza.

37 FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*

Esta visión estética de la guerra consumida a nivel global guarda grandes profundas semejanzas con las formas en las que, desde comienzos del siglo XX, se ha tratado en el arte y la cultura de masas el conflicto armado. Sin embargo, el videojuego contiene ciertas particularidades, aparte de su pretendida universalidad, imbricadas en el nuevo arte de consumo de masas descrito con acierto por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy³⁸ que lo hacen más adecuado al presente como medio de recordar el conflicto, como también tendremos ocasión de comprobar.

Este es un aspecto de vital importancia dado que el videojuego de historia ambientado en la Segunda Guerra Mundial se ha convertido en una fuente de identidad para nuestra contemporaneidad y cumple una de las tesis de Baudrillard con respecto al pasado:

Y hasta en nuestra búsqueda desesperada de identidad y de diferencia. Ya no tenemos tiempo para buscarnos una identidad en los archivos, en una memoria, en un pasado, ni tampoco en un proyecto o en un futuro. Necesitamos una memoria instantánea, una conexión inmediata, una especie de identidad publicitaria que pueda comprobarse en el instante mismo.³⁹

Ante esta falta tiempo y necesidad de una memoria instantánea, los videojuegos se erigen como una referencia inexcusable para todos aquellos interesados en la formación de identidades nacionales en nuestra contemporaneidad. La popularidad de la historia mediatizada mediante su transformación en espectáculo frente a los trabajos llevados a cabo por historiadores no para de aumentar. Para medir esta diferencia tan solo es necesario acudir a las listas de libros más vendidos, series o películas más vistas y videojuegos más jugados para poder percatarnos del ocaso del oficio del historiador en nuestro presente y su escasa relevancia en los medios de comunicación de masas. Una diferencia que se ve impulsada por el apoyo institucional a este tipo de productos, como es el caso de *Medal of Honor* (1999), apoyada por el grupo de veteranos militares encargados de asignar la homónima Medalla del Honor de Estados Unidos, las relaciones entre los estudios de desarrollo de videojuegos bélicos y las asociaciones de veteranos y de recuerdo de los distintos eventos militares representados y las diferentes consignas integradas en todos estos juegos de apoyo al ejército y al país que los comanda. Según Hobsbawm, «la historia, entendida como ideología y fuente de inspiración, tiene una

38 LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama, Barcelona.

39 BAUDRILLARD, J. (2000). *Op. cit.*, p. 21.

*gran tendencia a convertirse en un mito que hace posible la autojustificación»*⁴⁰, y esto es lo que hace expresamente el videojuego histórico más popular y consumido ambientado en la Segunda Guerra Mundial y desarrollado en Estados Unidos. Todos ellos (*Medal of Honor*, *Call of Duty* o *Brothers in Arms*) guardan una intencionalidad inspiradora en torno al sacrificio humano y el esfuerzo que tuvieron que hacer los hombres que lucharon en la guerra⁴¹. Una visión que no solo podemos encontrar en el videojuego sino también en toda la cultura popular del país; no en vano el monumento a la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos se ha situado en torno a los otros dos grandes mitos del pasado norteamericano, el obelisco a George Washington, monumento dedicado a la independencia y los llamados Padres Fundadores, y el Monumento a Lincoln, dedicado a la figura de Abraham Lincoln y su victoria en la Guerra de Secesión, también cerca del *United States Holocaust Memorial Museum*⁴².

El aspecto que queda de manifiesto es que el videojuego histórico lanza una serie de mensajes e imágenes que guardan una fuerte relación con la forma en la que percibimos ese momento representado, sea este el papel de los Estados Unidos de América en la Segunda Guerra Mundial, la cultura nórdica medieval o el período Neolítico. Pero no solo queda este aspecto de manifiesto, el jugador no solo refuerza sus ideas preconcebidas sobre el momento histórico representado, sino que también consolida una serie de creencias generales contenidas en dicha obra, que en este caso es la apreciación por la labor del ejército estadounidense. Es un discurso que el historiador cultural Kammen denomina *herencia*, es decir, una versión simplificada, seleccionada, sentimental y esterilizada de la historia estadounidense⁴³. El videojuego histórico no solo transmite imágenes distorsionadas del pasado, sino que también transmite valores. Los mensajes éticos no han sido foco de grandes investigaciones y estudios por los académicos. Por norma general, desde que alcanzaron un estado de popularidad masiva, los videojuegos han sido acusados de provocar y alimentar actitudes violentas. Sin embargo,

40 HOBBSWAM, E. (2014). *Op. cit.*, p. 50.

41 HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*

42 El interés masivo por el Holocausto, de acuerdo con Peter Novick y su libro: *Judíos, ¿vergüenza o victimismo?...*, surge a partir de la década de 1990 como respuesta a un interés generado por la política norteamericana. (NOVICK, P. (2007) *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El holocausto en la vida americana*. Marcial Pons, Madrid, p. 13). El propio Museo se inauguró en 1993.

43 KAMMEN, M (1999). *In the past lane. Historical perspectives on American culture*. Oxford University Press, Oxford, p. 214.

nuestra mirada debe ir más allá y comprender al videojuego histórico como un objeto ético, aspecto que ya resaltaba Sicart en su obra *The Ethics of Videogames*⁴⁴.

Afirmo que los juegos de computadora son objetos éticos, que los jugadores de juegos de computadora son agentes éticos y que la ética de los juegos de computadora debe verse como una red compleja de responsabilidades y deberes morales.

En resumen, los videojuegos históricos no solo presentan representaciones del pasado alejadas del oficio del historiador y sin la participación de este, sino que también transmite dentro de su relato valores e ideas secundarias con respecto a la historia. Representaciones, valores e ideas que calan en la imaginación del jugador y modifican su entendimiento del pasado asociándolo a lo ya visto en otras obras populares. Gracias a este mecanismo, la Historia como actividad investigadora y profesional pierde gran parte de su valoración porque el trabajo del historiador se hace invisible, ya que se muestra en «tiempo real» al jugador. No necesita a un historiador para conocer el pasado: ahora tiene un videojuego. Todo esto conlleva un menosprecio del propio pasado, que acaba por convertirse en un escenario para el entretenimiento de masas.

Por todas estas razones se nos antoja fundamental el estudio del videojuego de historia y sus representaciones del pasado, más aún cuando estamos hablando de obras que alcanzan audiencias masivas de millones de usuarios.

44 SICART, M. (2011). *The ethics of computer games*. MIT Press, Cambridge.

DEFINICIÓN Y CLASIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO DE HISTORIA

Tal y como hemos deseado poner de manifiesto en la presentación de este trabajo el videojuego se ha convertido en una de las principales fuentes para el conocimiento histórico de la población. Para comprender nuestra relación con el pasado se hace cada vez más necesario estudiarlo y emplearlo como fuente histórica. Raphael Samuel, en su libro *Los teatros de la memoria*, ya advertía de la necesidad de examinar la televisión con el mismo objetivo⁴⁵. Hoy el videojuego ha comenzado a superar a la televisión como fuente extraoficial de conocimiento histórico. Títulos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) han conseguido dejar atrás a las cifras de anteriores producciones culturales. Este título en concreto, ambientado en los últimos estertores del siglo XIX y los primeros años del siglo XX, ha logrado vender más de 23 millones de unidades y recaudado más de 1.400 millones de dólares⁴⁶. Unas cifras que le han situado como el segundo producto de entretenimiento más vendido de la historia durante su lanzamiento, justo detrás de otro, *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013)⁴⁷.

45 SAMUEL, R. (2009): *Los teatros de la memoria: Pasado y presente de la cultura contemporánea*, Valencia, Prensa Universidad de Valencia, p. 33.

46 MINOTTI, M. (2020). «Red Dead Redemption 2 surpasses 29 million copies sold». *VentureBeat*. Consultado el 13 de mayo de 2020, desde <https://venturebeat.com/2020/02/06/red-dead-redemption-2-surpasses-29-million-copies-sold/>

47 TASSI, P. (2020): «The Enduring Mystery Of How 'GTA 5' Has Sold 120 Million Copies». *Forbes*. Consultado el 13 de mayo de 2020, desde <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/02/15/the-enduring-mystery-of-how-gta-5-has-sold-120-million-copies/#fd34e501c7b3>

El consumo mediático del pasado es una realidad cada vez más acuciante. Este hecho no es novedoso, el pasado adaptado a la narrativa novelesca o cinematográfica es tan antiguo como ambos formatos, sin embargo en la actualidad, y tal como preconizaba Enzo Traverso, estamos asistiendo a su *proceso de cosificación*⁴⁸. Este es el pasado que aparece representado, como veremos más adelante, en *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), la ficción histórica videolúdica más vendida de la historia. Mundos virtuales que representan un pasado a medida del jugador, como apuntaba el sociólogo Gilles Lipovetsky:

Es el mismo placer que sentimos con los videojuegos, que nos sitúa en un mundo inventado en el que nos proyectamos. Proyección imaginaria que no se siente como una vida reducida, una restricción, una amputación, sino más bien como una exaltación, una forma de impulsarnos más allá de nosotros mismos, hacia un universo cuya falsedad añade belleza a la realidad⁴⁹.

Sin embargo estos mundos inventados que proyectan los videojuegos están basados en imágenes, formas ludonarrativas y fuentes anteriores y construyen sus propuestas sobre bases sólidas ya establecidas. No nacen en el vacío. Esta conexión es la que debemos estudiar con detenimiento y es lo que nos proponemos realizar en este apartado.

El videojuego es un medio fundamentalmente visual. El teórico Jesper Juul lo definía como « *un juego que se juega en una computadora y en una pantalla de video* »⁵⁰. En la definición de Juul la pantalla (el dispositivo de vídeo) y por tanto la imagen quedaban dentro de la definición como elementos fundamentales⁵¹, y así lo hemos incorporado en nuestro marco teórico. La pan-

48 TRAVERSO, E (2011). *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política*. Prometeo Libros, Buenos Aires, p. 14.

49 LIPOVETSKY, G., y SERROY (2015): *Op. cit.*, p. 343.

50 JUUL, J. (2011). *Op. cit.*

51 Si bien es cierto que existen títulos basados por completo en el texto y durante los años 70 y 80 tuvieron algún impacto (Véase DONOVAN, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media, Londres, pp. 310-332), en la práctica su popularidad nos permite no tenerlos en cuenta ya que los conocidos como *text-based games* actuales sí contienen imágenes, tal es el caso de los *visual novel* (Véase CAVALLARO, D. (2010) *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson, McFarland & Company Inc., Publishers, Jefferson) o videojuegos cuya interacción principal es a través del texto, el caso de *Reigns* (Nerial, 2016) (Véase NAVARRO REMESAL, V. (2019): «Ser todo o nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar». *Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*. 31, pp. 156-173).

talla, en cualquier definición, es un elemento esencial debido a su papel como soporte de las imágenes proyectadas en ella. Estas imágenes virtuales son las que dan forma a una ficción mostrada en movimiento, y que responden, de manera interactiva y reactiva, a las decisiones tomadas por el jugador a través de las reglas, las mecánicas y los patrones de diseño elaborados por el creador del título⁵². Todos estos conceptos: audiovisual, virtualidad, interactividad y reactividad son, por tanto, elementos que consideramos elementales: un jugador, una pantalla e imágenes digitales que respondan a sus decisiones a través del uso de las mecánicas propuestas. Todo ello inserto dentro de un sistema múltiple y complejo que recoge elementos de otros medios como los «*juegos tradicionales, lenguajes audiovisuales, narrativas, tecnologías de proceso, etc.*»⁵³. Las propuestas más minimalistas dentro del medio han conseguido, uniendo estos elementos: dispositivo de vídeo, reglas y mecánicas, imágenes y jugador, construir, sin incluir ninguna palabra, propuestas narrativas coherentes a partir de la exclusiva visualidad del medio, tal es el caso de *Inside* (Playdead, 2016) o *Journey* (Thatgamecompany, 2012).

Debido a la importancia fundamental de lo visual ésta cobrará especial importancia dentro de nuestra definición y clasificación del videojuego de historia, donde primará la imagen frente al discurso escrito ya que son éstas, las imágenes, las que cobran una mayor importancia dentro de la industria y así lo demuestran tanto los avances en los medios tecnológicos y artísticos, cuyos dispositivos obsoletos han acabado por convertirse en los fósiles directores de la historia del videojuego, como los debates más importantes entre los aficionados: la calidad fotorrealista de las imágenes mostradas⁵⁴. Todos estos dispositivos desarrollados por empresas tecnológicas han tenido el mismo objetivo: ampliar el espacio de juego tanto en su calidad fotorrealista como en su extensión y capacidad del jugador dentro de él. Por lo tanto, aunque tendremos en cuenta los estudios referentes al discurso histórico y los incluiremos dentro de nuestra propuesta, primaremos, por encima de ellos, las fuentes y los modelos de la visualidad histórica.

Las formas en las que las imágenes del pasado se crean y se reproducen en el medio actual y no el pretendido será nuestra principal preocupación. Con esta decisión deseamos también alejarnos de debates estériles sobre la autoría y el

52 NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila, Santander, p. 30.

53 NAVARRO REMESAL, Víctor (2016). *Op. cit.*, p. 21.

54 WILLS, J. (2018). «Red Dead Redemption 2: can a video game be too realistic?» *The Conversation*. Publicado el 12 de noviembre de 2018, consultado el 5 de mayo de 2020, desde <https://theconversation.com/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404>

discurso en el medio, ya que según Navarro Remesal «*al centrar el debate sobre la autoría del videojuego, en la interpretación del discurso y en la «creación activa de creencia» se puede caer en una trampa analítica: describir el videojuego según su potencial y no su naturaleza real*»⁵⁵.

Entendemos por tanto la representación del pasado como un hecho fundamentalmente visual condicionado por los elementos narrativos ficcionales y lúdicos del videojuego. Esta percepción del medio nos separa de la interpretación más relevante del medio en la actualidad, la realizada por de Adam Chapman, quien defiende dicha representación como un hecho textual⁵⁶. El investigador británico reduce a dos las actividades principales del jugador frente a la pantalla: interactuar y leer⁵⁷. Chapman defiende esta postura siguiendo a teóricos como Rosenstone para el campo del cine o White para el campo de la historiografía⁵⁸. Esta visión centrada en el discurso nos será de gran relevancia para definir uno de los tipos de videojuegos de historia que hemos considerado: el videojuego de historia-problema. Sin embargo el teórico obvia los aspectos visuales del videojuego y considera historiador al creador de videojuegos⁵⁹ siguiendo los autores citados anteriormente, y especialmente a Rosenstone, quien defendía esta misma postura para el ámbito del cine⁶⁰. Una postura que responsables de obras como *Red Dead Redemption 2*, Dan Houser, niegan, como afirmó durante una entrevista: «[mi obra] *puede ser una obra de ficción histórica, pero no es un trabajo histórico. Quieres aludir a esas cosas, pero no puedes hacerlo con una precisión histórica del cien por cien. Sería profundamente desagradable*»⁶¹. No es el único que lo ha hecho, otros, como los responsables de *Battlefield V*, han afirmado que sitúan la diversión por encima de la «autenticidad histórica».⁶²

55 NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Op. Cit.*, p. 313.

56 CHAPMAN, A. (2016). *How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Londres, Routledge, p. 31.

57 *Ibidem*.

58 CHAPMAN, A. (2016). *Op. Cit.*, p. 18.

59 CHAPMAN, A. (2016). *Op. Cit.*, pp. 265-266.

60 ROSENSTONE, A. R. (1997) *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de historia*, Barcelona, Ariel, p. 20.

61 WHITE, S. (2018): «Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever», *British GQ*. Consultado el 11 de julio de 2019, desde <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>

62 ARIF, S. (2018): «Battlefield v producer says dice will ‘always put fun over authentic». *IGN*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://web.archive.org/web/20180530140512/http://www.ign.com/articles/2018/05/24/battlefield-v-producer-says-dice-will-always-put-fun-over-authentic>

Consideramos de especial relevancia tener en cuenta las opiniones e intenciones de los autores para con sus obras dado que son ellos los que crean la libertad dirigida⁶³ y los mundos jugables⁶⁴ que más tarde recorrerán los jugadores.

Bajo la visión que Rosenstone desarrolla de la historia, seguida por Chapman, es fácil considerar a estas obras formas historiográficas dado que el primero defendía que: *«tomarnos seriamente el cine histórico implica aceptar que la base empírica es sólo una manera de acercarnos al significado del pasado»*.⁶⁵ Y es en estas líneas donde se encuentra nuestra principal diferencia con las interpretaciones de Rosenstone, y por ende con la de Chapman: la invención del pasado. De acuerdo con Enzo Traverso: *«el historiador no puede esquivar el problema de la «puesta en texto» de su construcción del pasado, pero jamás podrá, si pretende hacer historia, arrancarla de su irreductible pedestal fáctico»*⁶⁶ situando el error en la confusión entre *«narración histórica (la puesta en historia a través de un relato) con ficción histórica (invención literaria del pasado)»*⁶⁷. Una postura compartida por otros historiadores como Carlo Ginzburg⁶⁸.

Así entendido el ejercicio de la Historia el videojuego puede presentar problemas historiográficos o examinar y criticar cuestiones históricas, aspectos que ya lleva a cabo, especialmente fuera de la pantalla, como ya afirmaba Marc Ferro para el cine⁶⁹, pero no puede «hacer historia» en un sentido historiográfico. Es por ello por lo que hemos considerado al videojuego como

63 Entendiendo «libertad dirigida» según Navarro Remesal como la labor del diseñador, quien *«crea unos márgenes de libertad que el jugador recurre según su voluntad, en un ejercicio que aquí llamamos «libertad dirigida» y que convierte a ambas partes [diseñador y creador] en co-creadores de este discurso»*, NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Op. Cit.*, p. 12.

64 *Un mundo jugable es una representación de un espacio modelado. Dicho espacio (y ahí reside la clave) puede ser totalmente imaginado o totalmente real, pasando por todos los puntos intermedios. Klastrup describe los mundos jugables como marcos de interpretación que representan una «comprensión mediada de cómo es o cómo debería ser un mundo»: el gameworld puede describir un mundo que son también hacerlo sobre cómo deberían ser los imaginados*, NAVARRO REMESAL, Víctor (2016). *Op. cit.*, p. 101.

65 ROSENSTONE, A. R. (1997) *Op. Cit.*, p. 20.

66 TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 65.

67 *Ibidem*.

68 GINZBURG, C. (2010). *El hilo y las huellas: lo verdadero, lo falso y lo ficticio*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, pp. 297-326.

69 FERRO, M. (2003). *El cine, una visión de la historia*. Madrid, Akal, p. 163.

una forma de memoria,⁷⁰ tal y como exploramos en apartados posteriores y con más detalle en otros trabajos⁷¹.

La predominancia de una cierta forma de visualidad⁷², explicitada así por los propios teóricos del medio, la proporción a favor de la imagen frente al texto⁷³, la forma de la que se compone el medio⁷⁴, los condicionantes económicos de la industria⁷⁵ y la negación de la historicidad de sus propios trabajos por parte de los responsables de los videojuegos de historia más populares son algunas de las razones principales por la que consideramos que el videojuego en su conjunto aún no se encuentra en la situación de ser considerado una forma historiográfica, no reúne los elementos necesarios para poder serlo y, más importante aún, no tiene por qué serlo.

70 No abordaremos la cuestión de los debates y cuestiones referentes al campo de los «memory studies» ya que esta cuestión es de una entidad suficiente para un libro completo, asunto que dejaremos abierto para futuros trabajos dada la limitación impuesta a la extensión de este trabajo, aunque sí partiremos de la definición realizada por la historiadora Marita Surken del concepto “memoria cultural” llevado a cabo en su estudio sobre el recuerdo de la guerra de Vietnam en Estados Unidos: *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. En este ensayo fundamental Surken definía la memoria cultural como aquellos recuerdos que se comparten fuera de las vías del discurso formal, enredados en y con los productos culturales que representan dicha época e imbuidos de significado cultural. Una forma de recuerdo y representación también presente en el videojuego

71 VENEGAS RAMOS, A. (2020a). *Op. cit.*

72 VENEGAS RAMOS, A. (2018b): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Caracteres* 7(2), pp. 33-56; y VENEGAS RAMOS, A. (2020): Espectáculo, ligereza e instantaneidad en las ficciones digitales del pasado. *Presura*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.presura.es/blog/2020/01/10/espectaculo-ligereza-instantaneidad-videojuegos-historicos/>

73 Los jugadores pueden saltar las conversaciones dentro de los videojuegos, ya sean éstas en las cinemáticas, escenas de vídeo programadas durante ciertos momentos del desarrollo de la partida, o en los momentos interactivos y reactivos de la misma Sin embargo la imagen siempre está presente. De hecho no son pocas las opiniones contrarias a las conversaciones en los videojuegos, véase: MEER, A. (2020): «Let Me Skip». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/23/let-me-skip/>; o BOGOST, I. (2017): «Video Games Are Better Without Stories». *The Atlantic*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

74 VENEGAS RAMOS, A. (2020b). «Aesthetic uses of the past and limits in the reconstruction of historical spaces inside a videogame». *Culture & History Digital Journal*, 9(1), pp. 1-9.

75 VENEGAS RAMOS, A. (2020c). «El videojuego histórico como forma de memoria». *Revista de Historiografía*, 33 (1), pp. 1-16.

Sin embargo, frente a esta visión existen otras que no niegan dicha historicidad pero sí la sitúan dentro de otro campo relacionado: la memoria⁷⁶, considerando al videojuego como una herramienta capaz de representar cuestiones y debates sobre el pasado bajo la forma de videojuego. Uno de los creadores del videojuego de estrategia y gestión *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020) ambientado en la Alemania de los años 30 propone examinar y criticar el ascenso del nazismo al poder en Alemania y sus creadores eran claros al respecto: los videojuegos pueden ser parte de la cultura de la conmemoración y la memoria⁷⁷. No podemos considerarlas obras historiográficas sino obras de memoria ya que así lo explicitan sus propios creadores, pero tampoco podemos perder de vista que estos videojuegos pueden ayudarnos a debatir y conversar sobre la Historia, tal es el caso de *Attentat 1942* (Charles Games, 2017)⁷⁸, o *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Software, 2016).

En este último título, ambientado en la Revolución Islámica de Irán, el desarrollador pone en imágenes interactivas la memoria heredada de sus padres y emplea material personal y familiar para ilustrar la trama⁷⁹. Un recuerdo que ha entrado en conflicto con la memoria institucional del país islámico⁸⁰. Una situación parecida ocurre con otros títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial como *Brukel* (Bob de Schutter, 2020) en el que un nieto narra y explora los recuerdos de su abuela durante la ocupación alemana de Bélgica⁸¹, o el mencionado *Attentat 1942*, en el que una serie de historiadores han recogido

76 VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz, Sans Soleil.

77 TAYLOR, H. (2019). How games whitewash Nazism, and the responsibility developers have to history. *Gameindustry*. Consultado el 1 de noviembre de 2019, desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazism-and-the-responsibility-developers-have-to-history>

78 MAGO, Z. (2019). *Attentat 1942. Apparatus. Film, Media and Digital Cultures of Central and Eastern Europe*, 0(9). Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.apparatusjournal.net/index.php/apparatus/article/view/181/444>

79 REDACCIÓN DE NPR (2016). «Already A Movie Topic, Iran's Revolution Is Now A Video Game». *NPR*. Consultado el 31 de mayo de 2019, desde <https://www.npr.org/2016/04/20/474935464/already-a-movie-topic-iran-s-resolution-is-a-video-game?t=1559375230711>

80 VENEGAS RAMOS, A (2019): «El videojuego como forma de memoria literal y ejemplar», *Historiografías*, 18, pp. 30-54.

81 Unos recuerdos que el propio protagonista admite haber modificado para adaptar sus vivencias personales a la forma de videojuego, testimonio recogido en REDACCIÓN DE REUTERS (2019). «Syrian refugee turns his escape into a video game». *Arab News*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.arabnews.com/node/1469866/middle-east>

testimonios orales de la ocupación nazi de Chequia y la han convertido en videojuego. Todos estos títulos, tanto aquellos que no están basados en memorias particulares como aquellos que sí, nos permiten hablar del medio como una forma de memoria entendiendo a ésta según las obras de Traverso⁸² o Todorov⁸³.

En esta intersección entre la importancia de lo visual y el empleo de la memoria en el medio como forma de representación del pasado surge nuestra definición y clasificación, además de un tipo de fuente para la representación característica de los medios de masas ya tratada: la memoria estética, la representación del pasado en base a la reproducción de retrolugares⁸⁴ contenidos en los medios de comunicación, y una finalidad memorística también novedosa: la hiperhistoria, cuya función es ofrecer satisfacción y placer inmediato al jugador o al espectador⁸⁵. Muchos de los grandes videojuegos de historia —entendemos por gran videojuego de historia aquel que, por su propio coste de creación, está destinado a públicos masivos y presenta tres rasgos asociados al hiperespectáculo⁸⁶: diversión, atracción y rentabilidad⁸⁷, trilogía conceptual materializada a través del uso de imágenes ligeras, inmediatas y espectaculares⁸⁸— no construyen sus imágenes mediante el uso de testimonios orales o problemas historiográficos, sino que lo hacen a través de la reproducción de mensajes e imágenes ya existentes en los medios de comunicación que han

82 «Representaciones colectivas del pasado tal como se forjan en el presente», en TRAVERSO, ENZO (2011). *Op. Cit.*, p. 16.

83 «...una selección de hechos del pasado y su disposición en función de una jerarquía que no les corresponde por sí mismos, sino que les otorgan los miembros del grupo [...] La elección de los hechos [que constituyen la memoria colectiva] y su disposición jerárquica no la llevan a cabo eruditos especialistas (...) sino grupos influyentes de la sociedad que pretenden defender sus intereses. El objetivo prioritario de estos grupos no es conocer el pasado con exactitud, sino lograr que los demás reconozcan su lugar en la memoria colectiva, y por lo tanto en la vida social del país», en TODOROV, T. (2008). *El miedo a los bárbaros*. Galaxia Gutenberg, Barcelona, p. 93.

84 Unidades mínimas de significado histórico contenidas y reproducidas en los medios de comunicación de masas de carácter visual, en VENEGAS RAMOS, A. (2018). *Op. cit.*.

85 VENEGAS RAMOS, A. (2020) «Hiperhistoria: el uso hiperespectacular del pasado en el videojuego». En JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., RODRÍGUEZ F., G. y MASSA, S. (Coords): *Cultura y aprendizaje: Historia y Videojuegos*. Colección Historia y Videojuegos nº7, Murcia, Editum, Universidade Murcia, pp 205-231.

86 LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2014): *Op. Cit.*, p. 225.

87 VENEGAS RAMOS, A. (2020d) «Hiperhistoria: el uso hiperespectacular del pasado en el videojuego». En JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., RODRÍGUEZ F., G. y MASSA, S. (Coords): *Cultura y aprendizaje: Historia y Videojuegos*. Colección Historia y Videojuegos nº7, Murcia, Editum, Universidade Murcia, pp 205-231.

88 VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Op. cit.*

cosechado un éxito importante⁸⁹. Esta acción no es exclusiva del videojuego de historia, la pintura, desde el siglo XIX, también ha llevado a cabo esta práctica⁹⁰ así como el cine y la televisión⁹¹.

La relevancia de la imagen en la representación del pasado y su concepción como una forma de memoria posibilita proponer una nueva definición que englobe a las ya existentes y facilite pasar del videojuego histórico al videojuego de historia. Una descripción que permite, además, dividir al medio en tres tipos según las fuentes empleadas para la reconstrucción, o construcción, del hecho histórico y de las imágenes que la componen: fuentes orales o testimoniales acompañadas de imágenes personales, fuentes historiográficas o cuestiones históricas acompañadas de imágenes de archivo y fuentes mediáticas, acompañadas, también, de imágenes mediáticas, divididas, a su vez, por la finalidad manifiesta de la obra y sus creadores: literal, ejemplar o hiperhistórica. Cada una de ellas ligadas a su vez a mecánicas concretas: expositivas, inquisitivas y tradicionales del medio.

Todo videojuego es un videojuego histórico (*historical video game*) dado que se trata de un objeto producido en el pasado, por ello es necesario diferenciarlo del videojuego de historia (*video game of history*). Para contextualizar esta afirmación debemos tener en cuenta la existencia de tres tiempos diferentes en el videojuego de historia: uno, el tiempo de creación, cuando el estudio creó la obra, el cual siempre es pasado; dos, el tiempo de representación, que momento histórico representa, siempre pasado aunque puede ser un pasado indeterminado; y tres, el tiempo jugable, el momento en el que el jugador disfruta de la partida e interactúa con las imágenes que lo componen, un tiempo siempre presente. Es por esta razón, por la consideración histórica de todo videojuego, que hemos optado por el concepto videojuego de historia, además de por su relación con otros medios como la pintura de historia, siguiendo a Tomás Pérez Viejo⁹² o el cine de historia siguiendo a José Enrique Monterde⁹³, junto a las propias características del medio que pasaremos a examinar a continuación. Además, esta acotación del videojuego de historia como aquel que desea repre-

89 VENEGAS RAMOS, A. (2020e): «El videojuego como forma de memoria estética», *Pasado & Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20, pp. 277-301.

90 PÉREZ VIEJO, T. (2015). *La España imaginada: Historia de la invención de una nación*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, p. 31.

91 SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2006). *Cine de historia, cine de memoria: la representación y sus límites*. Cátedra, Madrid, p. 84.

92 PÉREZ VIEJO, T. (2015): *Op. Cit.*, p. 12.

93 MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004): *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid, Akal.

sentar el pasado nos abre a la posibilidad de usarlo como fuente primaria para el estudio de la Historia, problema que deseamos abordar en futuros trabajos.

La imagen⁹⁴ de la que se compone el videojuego de historia es de capital importancia debido a su peso en la transmisión de conocimiento. Estudiosas de la imagen como Susan Sontag manifestaron que *el conocimiento de la guerra entre la gente que nunca la ha vivido es en la actualidad producto sobre todo del impacto de estas imágenes*⁹⁵, una afirmación que corre paralela a la realizada por otros como Michael Anderegg en relación a eventos históricos como la guerra de Vietnam, para quien la televisión y el cine inventaron dicha guerra⁹⁶, una consideración muy similar a la realizada por Peter C. Rollins y John E. O'Connor sobre el Salvaje Oeste, para quienes este no tendría sentido sin una pantalla⁹⁷. Una idea que Baudrillard llevaba a su máxima ponencia cuando afirmaba en su libro *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* que: «en la medida en que no se ve el acontecimiento real que ésta significaría, o que podría constituir»⁹⁸. La imagen se ha convertido, por tanto, en la principal fuente de información para la actualidad⁹⁹ y para el conocimiento histórico¹⁰⁰ y es por ello fundamental estudiar sus fuentes, formas de reproducción y consolidación como referente auténtica del pasado para los medios de comunicación de masas como el videojuego. Es por ello que nosotros, para nuestra clasificación, proponemos tres tipos de imagen relacionadas con cada categoría: la imagen personal, la imagen archivo y la imagen mediática.

La primera de ellas está relacionada con el videojuego de historia-testimonio y suele pertenecer al individuo o familia cuya memoria es representada en la obra. En 1979 *Revolution: Black Friday* (iNK Studios, 2016) sus creadores introdujeron películas y fotografías familiares caseras para construir su propuesta visual y narrativa. La segunda, la imagen archivo, está relacionada con el video-

94 Entendemos por imagen: «una vista que se ha recreado o reproducido. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en que apareció por primera vez y que se ha preservado durante unos momentos o unos siglos», BERGER, J (2018). *Modos de ver*. Gustavo Gili, Madrid, pp. 9-10.

95 SONTAG, S. (2010). *Ante el dolor de los demás*. Debolsillo, Barcelona, p. 25.

96 ANDEREGG, M. (Coord.) (1991): *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*. Temple University Press, Filadelfia, p. 1.

97 ROLLINS, C. P., y O'CONNOR E. J. (2005): *Hollywood's West: The American Frontier in Film, Television, and History*, The University Press of Kentucky, Lexington.

98 BAUDRILLARD, J. (1991): *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Anagrama, Barcelona, p. 19.

99 CASTELLS, M. (2009): *Op. cit.*, p. 55.

100 Raphael Samuel ya afirmaba en su libro *Teatros de la memoria que: la televisión debe ocupar el lugar de honor en todo intento de cartografiar las fuentes extraoficiales de conocimiento histórico*, en SAMUEL, R. (2009): *Op. Cit*, p. 33.

juego de historia-problema y es aquella perteneciente a un archivo no perteneciente a la persona o grupo que representa el hecho histórico, por ejemplo los diseñadores de *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) escogieron fotografías de la guerra civil de Siria, de la guerra de Bosnia y de la guerra de Chechenia para construir el espacio y la narrativa de su obra. La última de ellas, la tercera, la imagen mediática, es la relacionada con el videojuego de historia-mediática y es la ya perteneciente a una obra artística para el consumo de masas anterior.

La relación del videojuego de historia con la imagen se estructura a través de tres vías principales: mediante la alusión, la imitación o la interpretación. Esta triple relación la desarrolló José Enrique Monterde para explicar la relación entre la pintura y el cine¹⁰¹ sin embargo pensamos que puede trasladarse también a la relación que establece el videojuego con cualquier otra imagen perteneciente a otro medio.

La alusión «*se caracteriza por omitir la remisión directa a una obra concreta y se centra sobre todo en los aspectos iconográficos de las artes visuales*»¹⁰², como ocurre, por ejemplo, entre la película *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) y el videojuego *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013). En la obra de Crytek aparecen numerosas referencias iconográficas a la película de Scott, especialmente en los niveles dedicados a las luchas entre gladiadores. No es el único, en la saga *Souls* (From Software, 2009-2016) las referencias alusivas a la pintura romántica de autores como Friedrich es una constante¹⁰³.

La imitación «*es una alusión instantánea, reconocible directamente en su modelo y confesada, donde lo que precisamente se busca es la identificación*»¹⁰⁴. Esta es la relación más habitual. Existen numerosos ejemplos, desde la representación de la figura de Cleopatra en *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2016) extraídas directamente de la película *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), hasta escenas de cintas como *El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford* (Andrew Dominik, 2007) reproducidas de manera exacta en videojuegos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2019)¹⁰⁵. Ambas formas, la alusión y la imitación, buscan el guiño cómplice con el jugador que dispone de los conocimientos necesarios para identificarla, sin embargo también cumple un objetivo

101 MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004). *Op. Cit.*, p. 97.

102 *Ibidem*.

103 HAASE, R. (2018). Romanticism and the art of Dark Souls III. *Gamasutra*. Consultado el 13 de mayo de 2020, desde https://www.gamasutra.com/blogs/ReneHaase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php.

104 MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004). *Op. Cit.*, p. 98.

105 VENEGAS RAMOS, A. (2019): *Op. cit.*

mayor: aumentar la «historicidad mediática» del producto al relacionar a éste con otros ya conocidos por el consumidor.

Por último, la tercera vía es la interpretación, la cual «*rehúye la simple delección o la mera garantía cultural, dando paso al reflejo de la atmósfera ideológica de la época*»¹⁰⁶. Este método es el menos usual de los tres y se encuentra presente en muy pocos videojuegos de historia. Un ejemplo que puede ilustrar esta categoría es *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020). En este título alemán sus responsables interpretaron en su propuesta visual las pinturas de Otto Dix y George Grosz y trataron de reflejar la atmósfera ideológica de la época a través del empleo de una estética similar.

Estos tres tipos de imágenes ilustran un conjunto de elementos lúdicos y narrativos que delimitan al propio videojuego de historia. La primera limitación que impone es su carácter narrativo. De acuerdo con Navarro Remesal: «*un videojuego, [...] es una relación en constante movimiento de elementos funcionales y ficcionales, según una forma potencialmente narrativa*»¹⁰⁷. Esta forma potencialmente narrativa nos aleja de la historia académica de nuevo.

Así pues, la inclusión de una narrativa impone una delimitación clara: ésta debe contar una historia, y esta historia impone una unidad, una estructura sin lagunas con un recorrido con un principio y un final ya elaborado por el diseñador. Este recorrido puede tener, como apunta Navarro Remesal, divergencias y mostrar recorridos diferentes, pero todos ellos están ya elaborados de antemano por el creador¹⁰⁸. Por tanto, la primera delimitación que impone la forma de videojuego es la implementación de una narrativa incrustada en un espacio virtual con su propia, y ficticia, estructura interna¹⁰⁹.

El segundo elemento que delimita la definición es su componente lúdico. La experiencia del pasado debe ajustarse a una serie de mecánicas, es decir, «*las acciones (o «verbos») que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con los objetos y el mundo lúdico*»¹¹⁰. La elección de estas mecánicas permite al jugador interactuar con el mundo creado y son de una relevancia fundamental. No será igual ni tendrán las mismas consecuencias para la interacción del jugador con la representación del pasado la mecánica «fotografiar», como ocurre en el título *1979 Revolution: Black Friday*, que la mecánica «disparar», como ocurre en el título *Call of Duty* (Treyarch Games, 2003). La elección de las mecánicas

106 MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004). *Op. Cit.*, p. 99.

107 NAVARRO REMESAL, V (2016). *Op. Cit.*, p. 129.

108 *Ibidem*, p. 123.

109 *Ibidem*, p. 201.

110 *Ibidem*, p. 66.

condicionan, por tanto, la experiencia jugable del jugador y su relación con el mundo lúdico pasado elaborado por el diseñador.

Las mecánicas sirven para superar los obstáculos elaborados por el creador, los cuales componen un reto y éste *«se establece a través de las reglas y es la relación entre objetos, mecánicas, objetivos y obstáculos. Es una parte indispensable de lo que entendemos como videojuego. De él, supuestamente proviene la diversión»*¹¹¹. Podemos entender, tras lo citado, que la segunda gran limitación es entonces la conversión de la representación del pasado en un objeto lúdico compuesto de distintos elementos como objetos, mecánicas, objetivos, obstáculos, reglas y metas.

Esta suma de limitaciones y característica nos ofrece como resultado la definición de videojuego de historia entendido como una creación virtual compuesta de imágenes y elementos ludonarrativos que trata, voluntariamente, de representar el pasado. Las subdivisiones nacidas tras esta definición tendrán que estar condicionadas forzosamente por las diferentes fuentes empleadas para elaborar dichas imágenes y dichos elementos ludonarrativos.

PROPUESTA DE CLASIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO DE HISTORIA

Atendiendo a las fuentes empleadas para construir las imágenes y los elementos ludonarrativos de las representaciones virtuales del pasado que componen los videojuegos de historia podemos encontrar tres tipos diferentes: de historia-testimonio, basados en testimonios propios de la memoria individual o heredada, de historia-problema, basados en obras o cuestiones historiográficas, y de historia-mediática, basados en la memoria estética del espacio y el tiempo representado. Relacionadas cada una de ellas con un tipo de imagen concreto: personal, archivística y mediática, y con unas mecánicas también concretas, tal y como hemos apuntado en apartados anteriores.

EL VIDEOJUEGO DE HISTORIA-TESTIMONIO

Entendemos por videojuego de historia-testimonio aquel que desea ofrecer un testimonio sobre un hecho pasado y cuyas fuentes para la elaboración de sus imágenes, reglas, mecánicas y narrativa provengan de la memoria, sea ésta individual o heredada.

Sirva de ejemplo para ilustrar esta definición *Path Out* (Causa Creations, 2017), en el que un refugiado sirio desea dejar testimonio sobre su salida de

111 *Ibidem*, p. 169.

Siria, su éxodo por el Mediterráneo y su llegada a Europa dentro del marco de la crisis migratoria en Europa iniciada en el año 2015; *East of the Rockies* (National Film Board of Canada, 2019), en el que la nieta del novelista Joy Kogawa narra la experiencia de su abuelo en un campo de concentración para japoneses en Canadá durante la Segunda Guerra Mundial; o el ya citado *Brudel*, en el que Bob de Schutter desea dejar de testimonio de las vivencias de su abuela durante la ocupación alemana de Bélgica. Estas tres propuestas jugables ejemplifican las características inherentes a esta categoría: destacar un momento de la vida de sus protagonistas y enmarcarlo dentro de un contexto histórico narrado desde un punto de vista personal. Todos ellos se basan en memorias individuales o heredadas para crear sus propuestas y desean ofrecer un testimonio sobre un suceso histórico desde un punto de vista individual empleando imágenes personales o familiares.

Estas tres características son las que nos permiten diferenciar al videojuego de historia-testimonio de los autobiográficos, cuyo único objetivo es dejar testimonio de un aspecto concreto de la vida de una persona durante un momento concreto de su existencia como, por ejemplo, *That Dragon Cancer* (Numinous Games, 2012). En esta obra el autor desea transformar en imágenes, reglas, mecánicas y narrativa su experiencia personal derivada de la enfermedad cancerígena de su hijo. No se enmarca dentro de ningún contexto histórico y tampoco su autor ha manifestado nunca que su intención fuese dejar de manifiesto como un momento pretérito externo a él afectó a su vida, como sí ocurre con los otros casos. También nos ayudan a diferenciarlos de los videojuegos de historia-problema, los cuales desean ofrecer una perspectiva general sobre un suceso histórico alejándose de la perspectiva individual y tomando como fuente no las memorias individuales o heredadas sino cuestiones historiográficas o memorísticas de más largo desarrollo. Y por último se diferencian claramente de los videojuegos de historia-mediática por las fuentes empleadas de uno y otro para crear sus mundos jugables.

Esta preeminencia de la figura del testigo y de la memoria individual en el recuerdo contemporáneo de los hechos pasados y su representación en la cultura de masas guarda relación con la forma de recordar de nuestro tiempo y es que, según Traverso: «hemos entrado [...] en la «era del testigo», al que a partir de ahora se ha puesto sobre un pedestal, y que encarna un pasado cuyo recuerdo se prescribe como un deber cívico»¹¹², opinión compartida por otras como el ensayista italiano Daniele Giglioli, quien definía la subjetividad de la me-

112 TRAVERSO, E. (2011). *Op. Cit.*, p. 18.

moria individual como rasgo definitorio del recuerdo durante la actualidad¹¹³ o el sociólogo Gilles Lipovetsky quien en 1983, en su libro *La era del vacío*, ya establecía que «*hoy vivimos para nosotros mismos, sin preocuparnos por nuestras tradiciones y nuestra posteridad: el sentido histórico ha sido olvidado de la misma manera que los valores y las instituciones sociales*»¹¹⁴ quedando, por tanto, la memoria del individuo como única y más importante conexión con el pasado.

Los tres títulos mencionados con anterioridad han visto modificadas sus propuestas iniciales como consecuencia de su adaptación a videojuego, e incluso sus responsables han acudido a la invención para dotar a sus recuerdos de la forma deseada¹¹⁵. No es inusual que existan propuestas que partiendo de la memoria individual de sus creadores y su deseo de ofrecer un testimonio sobre un hecho histórico concreto hayan modificado ésta de forma radical logrando mantener su núcleo: el deseo de ofrecer su testimonio. Tal es el caso de *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), una aventura en dos dimensiones protagonizada por animales antropomorfos cuya intención es mostrar dos aspectos: los efectos de la crisis de 2008 entre los jóvenes y la decadencia de las ciudades industriales del Medio Oeste estadounidense¹¹⁶. Este mecanismo de adaptación memorística a distintos formatos de comunicación y expresión cultural es ya conocido en el ámbito del cómic, donde sobresale para el momento tratado en este monográfico la obra *Maus* (Art Spiegelman, 1980) en la que un joven escritor de cómics narraba las vivencias de su padre en los campos de concentración alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Es por ello de radical importancia para estudiar esta categoría conocer dos elementos previos: como representa el pasado el videojuego además de cómo afecta el formato de éste a la plasmación de recuerdos y testimonios, problemas que deseamos abordar en futuros trabajos, y las características propias del discurso testimonial.

Sin embargo, y pese a estos tres problemas: la potencial invención, la adaptación a la forma de videojuego y los rasgos inherentes al discurso testimonial, las obras contenidas en esta categoría nos permiten hablar de un tipo diferente dentro de los videojuegos de historia, los videojuegos de historia-

113 GIGLIOLI, D. (2016). *Crítica de la víctima*. Herder, Barcelona, p. 24.

114 LIPOVETSKY, G. (1990): *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona, p. 51.

115 REDACCIÓN DE REUTERS (2019). *Op. cit.*

116 VENEGAS RAMOS, A. (2017): «Night in the Woods: La decadencia de América». *Presura*. Consultado el 12 de mayo de 2020, desde <http://www.presura.es/blog/2017/03/22/night-woods-decadencia-america/>

testimonio, que pueden convertirse en un potencial y valioso recurso como fuente histórica para conocer la época retratada.

EL VIDEOJUEGO DE HISTORIA-PROBLEMA

Entendemos por videojuego de historia-problema aquel título que desea proponer como núcleo de su propuesta jugable una histórica y cuyas fuentes para la elaboración de sus imágenes, reglas, mecánicas y narrativas provengan de obras historiográficas o debates sobre el pasado.

Sirva de ejemplo para describir esta categoría el título ya utilizado *Through the Darkest of Times*. En esta obra el jugador deberá controlar a un grupo de alemanes miembros de la resistencia frente al ascenso del nazismo. Sus propios responsables han declarado en una entrevista que su intención durante el momento de creación del videojuego era provocar una reflexión sobre ese momento histórico en el jugador y formar parte de la cultura de la memoria asociada al nazismo desde un punto de vista crítico¹¹⁷. La conformación del videojuego se ha orientado desde sus comienzos a presentar un problema histórico y permitir al jugador relacionarse con él, el núcleo de la propuesta jugable no es, por tanto, el testimonio directo o heredado, tampoco la atracción, la diversión y la rentabilidad asociada tradicionalmente al videojuego, sino generar un debate a través del videojuego sobre este momento histórico concreto. Esta característica es la fundamental y aquella que separa a esta obra y a esta categoría, de las demás.

Dentro de esta categoría de videojuego de historia los trabajos de Chapman deben ser tenidos en cuenta obligatoriamente dado el esfuerzo del autor por sistematizar una forma de «hacer historia», empleada por nosotros como una forma de «presentar un problema histórico» al jugador. Tal y como comentábamos al comienzo, Chapman, siguiendo a Rosenstone, incluía la invención como elemento plausible para «hacer historia», nosotros ya indicamos que hemos optado por otras consideraciones alejándonos de esa forma de hacer Historia por los motivos expuestos al comienzo de este trabajo. Sin embargo Chapman expone una idea clave para esta categoría:

...los juegos históricos digitales pueden permitirnos recrear los desafíos exploratorios que enfrentaron los agentes históricos (aquellos basados en saber cuál era la mejor acción a tomar en una situación dada) dado que mirar la información en una pantalla es similar a mirar información en el ambiente histórico original¹¹⁸.

117 TAYLOR, H. (2019). *Op. Cit.*

118 CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 183.

Los videojuegos de historia-problema permiten al jugador enfrentar problemas históricos transformados en retos a superar por el jugador. Para ello deben usar las distintas mecánicas y patrones de diseño que le permite el diseñador del videojuego. El papel del jugador en este tipo de videojuegos de historia es recrear aquello que vivieron los sujetos históricos representados en la partida. Por ejemplo, en el caso anterior, pertenecer a un grupo de la resistencia al nazismo durante su ascenso al poder, o en el caso que vamos a desarrollar en próximos párrafos, *This War of Mine* (11 bit studios, 2014): sobrevivir como civil durante un asedio moderno inspirado en Sarajevo, Grozny u Homs. Para lograr la reconstrucción del reto, y la elaboración de mecánicas acorde, el diseñador recrea con la mayor fidelidad posible los problemas a los que debieron de enfrentarse estos sujetos históricos, y para realizarlo huye de la historia-mediática y se centra en las fuentes historiográficas y visuales del hecho, sirva de ejemplo *This War of Mine* y el uso que hace de la fotografía como fuente visual para construir su propuesta.

Presentar un problema, es lo que realizaron los responsables del videojuego polaco *This War of Mine* (11 bit studios, 2014). 11 bit studios se aleja de la pretensión de hacer Historia, aunque utiliza sus fuentes, parte de la memoria e inventa un escenario que obliga al jugador a reflexionar críticamente sobre el pasado. Este título, de gestión y estrategia, ambientado en un cerco a una ciudad inspirada en tres casos reales, Sarajevo, Grozny y Damasco. La intención de sus responsables con su juego fue la siguiente:

[Hacer] un juego sobre civiles en la guerra, gente común como todos nosotros. Vivir en guerra es una carga pesada, no solo física, sino también emocional. Es increíblemente difícil mantenerse humano en tiempos de guerra. Imaginemos esto en un juego, con toda la seriedad y el respeto que este tema requiere¹¹⁹.

Sus responsables, Pawel Miechowski y Patryk Grzeszczuk, desearon mostrar un pasado ejemplar que sirviera como reflexión sobre el impacto de una situación de guerra en el ser humano. Para llevarlo a cabo partieron de documentos primarios, diarios, testimonios y ensayos sobre estos asedios sin dar, nunca, nombres reales del momento para centrarse en lo importante, el ejemplo¹²⁰.

119 REDACCIÓN DE LEVEL 80, (2016). «This War of Mine: A Game About Civilians In War,» *80 Level*. Consultado el 21 de marzo de 2019, desde <https://80.lv/articles/this-war-of-mine-a-game-about-civilians-in-war/>

120 WEBBER, J. E. (2016): «This War of Mine: Little Ones – bringing children into a war Simulation», *The Guardian*. Consultado el 20 de julio de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/04/this-war-of-mine-little-ones-children-11-bit-studios>

El estudio polaco no quiso producir una obra historiográfica sino plantear un problema: una reflexión sobre la guerra contemporánea en la actualidad, y para realizarlo acudieron a distintas obras y ejemplos documentados. Este ejemplo ilustra de la mejor manera posible al videojuego de historia-problema caracterizado por: el empleo de fuentes historiográficas, la intención reflexiva y crítica con el pasado de sus autores y la elaboración de imágenes propias alejadas de la memoria estética alojada en los medios de comunicación de masas de los hechos representados.

EL VIDEOJUEGO DE HISTORIA-MEDIÁTICA

Entendemos por videojuego de historia-mediática aquel título basado en la memoria estética reproducida en los medios de comunicación de masas cuyo único objetivo es la atracción, la diversión, la rentabilidad y ofrecer al jugador una satisfacción y placer inmediatos¹²¹.

Existen una gran cantidad de ejemplos para ilustrar esta categoría dado que es el formato más recurrente en la actualidad y es por ello que su análisis y crítica se hace aún más pertinente. Las características que lo definen son varias. La primera característica es la inexistencia de una reflexión sobre el pasado; es el caso de *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2019) cuyas manifestaciones por parte de su máximo responsable ya hemos subrayado al comienzo de esta obra, quien también afirmaba que no deseaba provocar polémicas o debates al respecto de lo representado en su obra¹²². No es el único, también hemos comentado las declaraciones del máximo responsable de *Battlefield V* (EA DICE, 2019) afirmando que siempre preferirían la diversión a la autenticidad en su representación de la Segunda Guerra Mundial. Incluso con temas tan sensibles como la inclusión de la Shoah los responsables de *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) comentaron que no deseaban provocar ningún comentario al respecto¹²³.

La segunda característica es el empleo de fuentes mediáticas para reconstruir sus ficciones y mundos jugables pasados. El responsable de la historia del título *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010) afirmaba en una entrevista lo siguiente:

121 VENEGAS RAMOS, A. (2020d). *Op. cit.*

122 WHITE, S. (2018). *Op. cit.*

123 HOFFMAN, J. (2014). «Major new game set at Nazi concentration camp is top seller». *The Times of Israel*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde. <https://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller/>

Dicho esto, una cosa en la que trabajamos muy duro fue tratar ofrecer un *gameplay* que cubriera todos los momentos clásicos del *western*, escenas que recuerdas de años de películas y televisión, pero que nunca habías experimentado como juego: cosas como duelos mexicanos, usar el lazo para capturar caballos o bandidos, conducir diligencias, domar caballos salvajes, montar a caballo con la caballería, volar puentes, cazar búfalos o huir de un oso salvaje. Queríamos que este juego fuera más allá de los grandes tiroteos para ofrecer una experiencia *western* completa tanto en el juego como en la acción y la atmósfera¹²⁴.

Queda evidente la intención del responsable del videojuego: adaptar al formato videojuego las imágenes nacidas en las pantallas cinematográficas y televisivas. Existen otros muchos casos similares, como por ejemplo la obra que dio comienzo a toda una serie de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999). El responsable último de este trabajo fue el director de cine Steven Spielberg, creador de películas como *La lista de Schindler* (1994) o *Salvar al Soldado Ryan* (1998) las cuales fijaron las imágenes consideradas como auténticas en los medios de masas de la Shoah y el Desembarco de Normandía¹²⁵. De hecho la intención de Spielberg con su videojuego *Medal of Honor* fue ofrecer los contenidos de la película bajo el formato de videojuego para alcanzar una audiencia más joven¹²⁶. Todos estos casos se suceden debido a la conversión de algunas de estas imágenes, como *Salvar al Soldado Ryan*, en referentes auténticos de lo sucedido, en mediaciones maestras¹²⁷ del pasado. Un mecanismo que sitúa a estas imágenes como referentes ineludibles para mantener la «historicidad mediática» de ese momento en posteriores reconstrucciones de ese mismo hecho histórico en los medios de comunicación de masas¹²⁸.

124 MATT C. (2010). «Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption», *Gamefan*. Consultado 11 de julio de 2019, desde <https://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>

125 VENEGAS RAMOS, A. (2019). *Op. cit.*

126 VENEGAS RAMOS, A. (2018c). «Entre el cine y el videojuego. Ética y estética en las producciones sobre la Segunda Guerra Mundial», en JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., Y RODRÍGUEZ, F. G., *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Colección Historia y Videojuegos, 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, 2018, pp. 87-105.

127 Según Debra Ramsay: «...a representation in any medium that claims the status of a definitive account of the war and of the wartime generation's experiences and memories and that subsequently functions as a touchstone for ensuing representations of the conflict throughout the trans-media structure», en RAMSAY, D. (2015). *American media and the memory of World War Two*, Routledge, Londres, p. 83.

128 VENEGAS RAMOS, A. (2020e). *Op. cit.*

La tercera característica es el empleo de imágenes ligeras, instantáneas y espectaculares. Al comienzo del trabajo y durante el apartado dedicado a la definición del videojuego de historia, hemos realizado mucho hincapié en la visualidad del medio como elemento fundamental de su propuesta. Es en esta categoría donde mejor se observa la radical importancia de la imagen y su configuración icónica.

Espectacular en el sentido de espectáculo¹²⁹, noción extraída del trabajo de Lipovetsky y Serroy, *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (2009), y que ellos mismos definieron para el mundo del cine como «hipertélico»¹³⁰.

La espectacularidad de Lipovetsky y Serroy parte del trabajo previo de Debord expuesto en su obra *La sociedad del espectáculo*. En el capítulo 7 del libro Debord afirmaba que «*El lenguaje del espectáculo está hecho con los «signos» de la producción imperante que son, a su vez, la finalidad última de tal producción*»¹³¹ ofreciéndon clave esencial para comprender al videojuego de historia-mediática, el cual entiende, como veremos a lo largo de este trabajo, el espectáculo como su finalidad.

A la imagen como espectáculo hemos sumado otra característica: la ligereza, entendida ésta de acuerdo al trabajo de Lipovetsky *De la ligereza* (2016): «*Un arte ligero que, como la moda, funciona poniendo entre paréntesis o reduciendo la dimensión del sentido en beneficio del asombro y la sensación inmediatos*»¹³². El videojuego de historia-mediática es un arte para el consumo de masas que oculta o elimina el contexto (aquello que da sentido a una obra). Los videojuegos contemporáneos más populares, como *Call of Duty WWII* (2017) o la saga *Assassin's Creed* (2007-2020), ofrecen polos antagónicos claramente diferenciados (estadounidenses contra nazis¹³³ en el caso del primero y *templarios* contra

129 De acuerdo a la tercera acepción ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española la palabra espectáculo se entiende como: Cosa que se ofrece a la vista o a la contemplación intelectual y es capaz de atraer la atención y mover el ánimo infundiéndole deleite, asombro, dolor u otros afectos más o menos vivos o nobles.

130 Hipertélico es una expresión que procede del concepto biológico hipertelia y que puede definirse como el desarrollo excesivo de un órgano, que hace que pierda su función, e incluso, que dificulte la de otros. Este término lo emplea el sociológico francés para describir el cine contemporáneo y puede leerse en LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 74.

131 DEBORD, G. (2015). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos, Valencia, p. 39.

132 LIPOVETSKY, G. (2016). *De la ligereza*. Anagrama, Barcelona, p. 225.

133 VENEGAS RAMOS, A. (2017). «¿Dónde están los soldados alemanes en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial?». *Presura*. Consultado el 30 de marzo de 2018 desde <http://www.presura.es/2017/10/26/soldados-alemanes-videojuegos/>

asesinos en el caso del segundo) por su vestimenta, colores y rasgos superficiales para que estos sean asumidos de forma inmediata por el jugador.

La ocultación y reducción del contexto a la mínima expresión durante la trama obliga a situar a éste en momentos no interactivos de la partida, por norma general los podemos encontrar en los paratextos de la obra. Además, en todos estos títulos éste aparece bajo la forma de texto, no imagen. Una decisión que ha sido llevada a sus últimas consecuencias en la última entrega de la saga *Call of Duty* dedicada a la Segunda Guerra Mundial. Antes de comenzar cada partida el jugador escogerá la misión entre una serie de imágenes con un mapa estilizado en el fondo que nos indicará, mediante colores fácilmente reconocibles, la evolución de la guerra y los frentes en Europa occidental, como aparece en la siguiente figura:

~ Ilustración 1 ~



Captura de pantalla de la pantalla de selección de misión en *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017).

En otros títulos, la información acerca de los objetivos también se nos mostrará fuera de la pantalla de juego y dentro de menús y diarios basados por completo en texto que podrán ser consultados en todo momento. La imagen se libera, se hace más ligera, al descargar toda la información en distintos menús y textos y se centra en mostrar la espectacularidad del momento, por esta razón, en los juegos bélicos, nunca se mostrará la labor del soldado fuera del frente.

La última característica de la imagen asociada al videojuego de historia-mediática es la instantaneidad. Es inmediata en un doble sentido: provoca una

reacción inmediata al jugador y aparece y desaparece de forma inmediata. Para provocar una reacción inmediata al jugador la imagen acude al espectáculo, a la concisión, a la ligereza y a lugares reconocidos por el usuario. Cuando se comienza una partida a un videojuego de historia-mediática el jugador conoce en todo momento en qué lugar y tiempo se encuentra y cuáles son los primeros pasos a seguir. Además, este uso de las imágenes se realiza para ofrecer una impresión instantánea de aquello que ofrece el videojuego. Una decisión de diseño que hace más instantánea, e incluso efímera, la imagen del videojuego ya que, en el ámbito doméstico, el espectador puede detener, retroceder, acelerar o avanzar la película, o las nuevas formas de televisión, en el videojuego esta acción no se encuentra disponible y para volver a «revivir» un momento concreto de la partida el usuario deberá volver a jugar de nuevo la parte correspondiente. No habrá pausas dentro del videojuego, sino capturas de pantalla que podrán ser observadas fuera de este y los momentos en los que el usuario paralice el título la pantalla devolverá una imagen cargada de texto con las distintas opciones a escoger. Esta forma de diseño se repite en los videojuegos de historia-mediática y provoca que la desaparición instantánea de la imagen desaparezca. Su efímera existencia obliga a los estudios de desarrollo a comprimir el pasado en pequeños «paquetes» de datos asimilables para el jugador en la forma de lugares comunes o tópicos y referencias a obras populares anteriores.

La historia se acelera en el videojuego de historia-mediática. En el título *Battlefield 1* (EA DICE, 2017) las armas de los soldados aumentaron la cadencia de disparo para no resultar anodinas al jugador¹³⁴. El tiempo entre el comienzo de la partida y el comienzo de la acción se ha reducido considerablemente con respecto a otros medios como el cine¹³⁵, tal es el caso de *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017), videojuego en el que transcurridos menos de cinco minutos desde su ejecución el jugador comenzará a disparar al enemigo, o *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2016), en el cual, transcurridos menos de cuatro minutos el jugador ya se verá inmerso en un combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo. Esta aceleración del tiempo interno de la obra se logra gracias a la imagen ligera, a despojarla de contexto y texto y presentarla al jugador en forma de espectáculo. La información histórica que contienen muchos videojuegos de historia-mediática se proporciona a través de paratextos en forma de enciclopedias internas, como es el caso de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999) o la

134 FENLON, W. (2020). «We showed Battlefield 1 to a World War I historian». *PC Gamer*. Consultado el 12 de mayo de 2020, desde <https://www.pcgamer.com/we-showed-battlefield-1-to-a-world-war-i-historian/>

135 VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Op. cit.*

saga *Civilization* (Firaxis Games, 1991-2019). No forman parte de los elementos jugables sino que se añade como contenido paralelo disponible al jugador fuera de la partida, así, el conocimiento histórico se presenta bajo la forma de texto y la acción histórica bajo la forma de imagen ligera, acelerada y espectacular.

Esta triada conceptual es propia del arte para el consumo de masas del momento que Lipovetsky denomina hipermodernidad, quien afirmaba, junto al historiador del cine Jean Serroy, que...

...no estamos ya en la estética modernista de la ruptura, sino en la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador. Arrastrado por la escalada de imágenes, la velocidad de las secuencias, la exageración de los sonidos, el nuevo cine se presenta como un cine [videojuego] hipertélico¹³⁶.

La cuarta característica es la búsqueda de la diversión, la atracción y la rentabilidad como elementos definitorios de sus propuestas acerca del pasado, una serie de características que, aunque ya hemos descrito en párrafos anteriores, es importante recalcar su relevancia dado que cuando la rentabilidad, la diversión o la atracción chocan con la Historia esta suele perder. Sirva de ejemplo el proceso de desarrollo del videojuego *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017). Martin Morgan, el historiador contratado para supervisar juego constataba durante una entrevista al portal Historynet esta dicotomía. El periodista preguntó al historiador sobre la tensión entre la historia documentada y la necesidad de licencias creativas para adaptar el pasado al formato del videojuego. Esta fue su respuesta:

Hubo momentos en que el cofundador de Sledgehammer, Glen Schofield, decía algo como: «Necesito una experiencia y un momento en el juego que sea grande, muy cinematográfico y memorable». Por ejemplo, hay un nivel en el que los jugadores participan en una batalla callejera en Aquisgrán en Octubre de 1944. Glen quería que un avión se estrellara en medio de esta escena, pero durante la guerra ningún avión había volado sobre esa ciudad a una altitud visible. Aun así, quería incluir algo artístico y dramático, así que le mostré fotografías de aviones que habían aterrizado forzosamente, no en Aquisgrán, sino alrededor de esa área. Creo que esa ida y vuelta entre nosotros dos funcionó muy bien¹³⁷.

136 LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 74.

137 SMITH, R (2018). *Op. cit.*

Las licencias creativas que tomaron los responsables del título no tuvieron un objetivo didáctico o crítico, tampoco narrativo. Las licencias históricas que tomó Sledgehammer fueron en mor de la diversión, la atracción y la rentabilidad.

Todos estos videojuegos de historia-mediática pueden despertar discusiones y debates sobre el pasado. Pero debemos tener en cuenta que estos debates se darán a pesar de ellos y no gracias a ellos, ya que entre las intenciones de sus autores no se encuentran, tal y como hemos podido comprobar, reflexionar sobre los hechos históricos que representan.

En este apartado hemos deseado dejar de manifiesto una definición de videojuego de historia clara y concisa: una creación virtual compuesta de imágenes y elementos ludonarrativos que trata voluntariamente de representar el pasado. Esta definición está basada en un elemento fundamental: el uso de las fuentes por parte de los diseñadores del juego y trata de destacar un elemento que consideramos clave: el uso de la imagen. Las fuentes para reconstruir o construir las imágenes que ilustran la propuesta jugable las hemos dividido en tres: aquellas pertenecientes al ámbito familiar o personal, aquellas pertenecientes al ámbito del archivo y aquellas pertenecientes al ámbito de los medios de comunicación de masas. Una categorización tripartita que encaja en la otra división realizada mediante el análisis de las fuentes empleadas para construir o reconstruir la representación videolúdica del pasado: la memoria individual o heredada, las cuestiones historiográficas o las obras pertenecientes a los medios de comunicación de masas.

Esta definición y clasificación interna del videojuego toma en especial consideración a la imagen porque consideramos que es la línea a seguir en próximos trabajos y acercamientos al medio. Además, a través de esta doble división podemos encarar con una base sólida basada en la imagen y los elementos ludonarrativos futuros problemas relacionados con el videojuego de historia como son la memoria y la representación del pasado que realiza el medio condicionada por los elementos y componentes propios del videojuego y el uso de estos videojuegos como posibles fuentes históricas, líneas de trabajo que abordaremos en las próximas páginas. Sin embargo la nuestra no es la primera sistematización e interpretación del videojuego de historia, sino que es una más dentro de un marco teórico cada vez más amplio.