



VIDEOJUEGOS E HISTORIA: ENTRE EL OCIO Y LA CULTURA

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)



Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez
(Coords.)

Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura

Colección Historia y Videojuegos nº 5



Videojuegos e historia: entre el ocio y la cultura / J.F. Jiménez y G.F. Rodríguez
(Coords.).– Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2018.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 5) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17157-60-9

Videojuegos-Aspectos culturales.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco.

Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)

Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2018

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores

Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2018



ISBN: 978-84-17157-60-9

Depósito Legal: MU 1205-2018

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España – Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación	7
Recrear la lengua de otro tiempo. Ambientación lingüística diacrónica en la televisión y los videojuegos	9
<i>Mercedes Abad Merino y Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
Oda Nobunaga en los videojuegos de Japón. Imágenes de un personaje histórico.....	35
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español	59
<i>Íñigo Mugueta Moreno</i>	
Temporalidades históricas y temporalidades jugadas. El tiempo en los videojuegos de estrategia: <i>Age of Empires II</i> y <i>Medieval Total War II</i>	73
<i>Sergio Pérez Lajarín y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial	87
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	
Identificación de las ilustraciones.....	107

ENTRE EL CINE Y EL VIDEOJUEGO: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LAS PRODUCCIONES SOBRE LA II GUERRA MUNDIAL¹

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN

El Monumento Nacional a la Segunda Guerra Mundial de Estados Unidos, situado en Washington D.C., se inauguró en el año 2004, sesenta años después del Desembarco de Normandía (1944). En él aparecen las fechas en las que Estados Unidos estuvo en guerra en los dos frentes, titulados Arco del Atlántico y Arco del Pacífico, entre 1941 y 1945. El memorial más importante dedicado a la Segunda Guerra Mundial obvia dos años completos, 1939 y 1940, de la guerra en Europa y varios años más de la guerra en el Pacífico, que podríamos fechar en la invasión de China por parte de Japón (1937).

En este primer párrafo encontramos dos hechos interesantes. El primer hecho es la tardía fundación de un memorial dedicado al conflicto, sesenta años después y coincidiendo con el hecho más significativo y representado en la cultura popular estadounidense de la guerra. Cabría preguntarse el porqué de esta espera y el porqué de la elección de esta fecha. El segundo hecho es la eliminación de dos años completos de guerra en Europa y cuatro en el Pacífico. Otro elemento importante sobre el que cuestionarse los motivos de este hecho.

1 Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación I+D+i *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*, HAR2016-78147-P, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España. www.historiayvideojuegos.com.

A través de estos simples elementos cronológicos y memorísticos podríamos concluir que Estados Unidos ha generado su propia memoria sobre el conflicto. El elemento, quizás, más importantes de esta conclusión y la que guiará este trabajo será intentar delimitar cómo se ha configurado esta memoria, y por qué tan tarde, y cómo se ha expandido a nivel mundial a través de la repetición de discursos y narraciones en diferentes medios como el cine, la literatura o los videojuegos.

Para concretar nuestra línea de trabajo hemos seleccionado el momento más popular de la guerra en los Estados Unidos, el Desembarco de Normandía. Han sido y son muy numerosas las repeticiones de este momento en todas las representaciones populares del conflicto. En el caso del videojuego, medio al que dedicaremos mayor atención, la aparición de este momento histórico se ha repetido con asiduidad y en repetidas ocasiones. El elemento al que miraremos con más detalle será la nacionalidad de las empresas que ha generado estas repeticiones.

Para intentar comprobar esta hipótesis, la aceptación de discursos históricos foráneos por la razón de alcanzar un mayor mercado, examinaremos, como hemos mencionado, distintos videojuegos no estadounidenses que representan el Desembarco de Normandía y cómo estos se pliegan al relato nacido en el país norteamericano centrándonos en naciones que sufrieron la barbarie nacionalsocialista con mayor vehemencia, casos de Polonia, Rusia, Ucrania, Rumanía o Hungría, y que unimos este método con la lectura y referencia de obras primarias y secundarias sobre el conflicto.

El discurso estadounidense de la guerra se ha adaptado y repetido en videojuegos no generados por la industria (o iniciativa) norteamericana con el objetivo de alcanzar precisamente ese mercado. Esta práctica pone en relieve otros hechos y reflexiones importantes como el olvido de la memoria nacional a favor del mercado internacional, así como la aceptación de discursos históricos foráneos como propios provocando una homogeneización de la percepción del pasado a nivel global a través del consumo masivo de obras tan populares como los videojuegos de guerra.

En cuanto al apartado sociológico enfocado al consumo de este estudio, uno de los pilares de nuestro trabajo, Richard Sennett, desarrolla en su obra *La cultura del nuevo capitalismo* la idea de rentabilizar la diferenciación con un ejemplo práctico: “No importa que las cosas que uno compra sigan siendo las mismas, con tal de poder tener la sensación de cambio personal” (Sennett, 2013: 128). Este ejemplo es de especial importancia para nuestro trabajo debido a que los videojuegos que tratan la Segunda Guerra Mundial

lo hacen siempre de la misma manera con mínimas diferencias. Acercarse a modelos que han probado ser exitosos es una práctica recurrente dentro del medio videolúdico y esta es una de las razones de mayor fuerza para explicar la reproducción de discursos históricos populares estadounidenses en obras no norteamericanas. Esta misma idea la desarrolla Giles Lipovetsky y Jean Serroy en otras dos obras, *La pantalla global* (2009) y *La cultura – mundo* (2010) de una manera preferente, y en otras dos, *La estetización del mundo* (2015) y *De la ligereza* (2016), de una manera tangencial e importante también para nuestro trabajo. En la primera obra aludida, Lipovetsky y Serroy abunda en otro de los pilares del presente estudio, la expansión global de las nuevas tecnologías y la cultura asociada a ellas (el cine y los videojuegos): “la transformación hipermoderna se caracteriza por afectar en un movimiento sincrónico y global a las tecnologías y los medios, a la economía y la cultura, al consumo y a la estética” (Lipovetsky y Serroy, 2009: 22). Una idea también compartida por el teórico de la imagen Román Gubern en su libro *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto* (1996):

La progresiva difusión de la tecnología de la realidad virtual, irradiada desde los centros de investigación informática de las sociedades posindustriales, ha coincidido con una creciente colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, que presionan para imponer una uniformización estética e ideológica planetaria (Gubern, 2007: 7).

Este punto es de especial relevancia dada la inclusión de mensajes históricos homogeneizados en la cultura hipermoderna tecnológica que engloba tanto al cine, la televisión como los videojuegos, principales medios de comunicación de la memoria histórica estadounidense popular, como desarrolla Debra Ramsay en su obra *America Media and the Memory of World War II* (2015) y Vicent Casaregola en *Theaters of War: America's Perceptions of World War II* (2009).

Siguiendo esta línea trazada, la expansión de la cultura tecnológica y la repetición de modelos probados con éxito, cabría preguntarse la intencionalidad o función de esta reproducción de momentos históricos. Lipovetsky y Serroy, en *La cultura-mundo*, establece como objetivo de la historia en la cultura contemporánea que “no se trata (...) de enseñar una masa de hechos disponibles en otras partes, cuanto de explicar su lugar y su evolución a través del prisma de la historicidad de los largos periodos significativos” (Lipovetsky y Serroy, 2010: 183), o dicho de otro modo, establecer una línea de interpretación única,

indiscutible y fácil de entender y comprender que sirva para estructurar el relato del presente. Una idea desarrollada por el propio Lipovetsky en *De la ligereza* (2016), donde establece la simplicidad en el sentido de ligero y fácil de entender como uno de los rasgos distintivos de la cultura de nuestra contemporaneidad.

Por lo tanto, establecer discursos históricos a nivel global se antoja una ventaja al ofrecer una forma fácil y sencilla de descifrar el presente acudiendo a ese pasado ligero, global y reconfortante, una idea que desarrolla Zygmunt Bauman:

Parecemos condenados a no pasar de ser, en el curso de la formación de dicho futuro, meros peones en el tablero y en el juego de ajedrez de otros (todavía desconocidos e incognoscibles para nosotros). Qué alivio, entonces, regresar de ese mundo misterioso, recóndito, antipático, alienado y alienante, densamente sembrado de trampas y emboscadas, al familiar, acogedor y hogareño mundo de la memoria, no siempre muy firme, pero si consoladoramente despejado y transitable: «nuestra» memoria (y, por lo tanto, «mi» memoria, pues yo soy uno de esos «nosotros»); «nuestra» memoria (recuerdo de «nuestro» pasado, no del de ellos); una memoria que «nosotros», y solo «nosotros», podemos poseer (y, por lo tanto, usar y abusar de ella). (Bauman, 2017: 65).

Hasta aquí el marco sociológico ligado al consumo de nuestro trabajo, la rentabilidad de la diferenciación sobre marcos idénticos como forma de la cultura capitalista contemporánea, la expansión global de estas plataformas a través de la difusión de los medios tecnológicos a escala planetaria, la función del pasado para explicar el presente de una manera ligera y reconfortante acudiendo al paraíso perdido y las interpretaciones sencillas de la historia basadas en binomios de bien y mal.

2. ESTUDIO GENERAL DE LAS REPRESENTACIONES EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN LA CULTURA POPULAR ESTADOUNIDENSE RECIENTE

Hemos tomado la fecha de 1998 como inicio de nuestro trabajo por dos razones, la primera es acotar temporalmente nuestro estudio y la segunda el estreno de la película de Steven Spielberg: *Salvar al Soldado Ryan* (DreamWorks, Mark Gordon Productions, Paramount Pictures, Amblin Entertainment y *Mutual Film Corporation*, 1998) cuyo impacto se dejó ver en la industria cinematográfica y las demás disciplinas culturales así como en la vida social, cultural y política de Estados Unidos.

Debra Ramsay, especialista en las representaciones culturales, el impacto en la cultura popular y la memoria de la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos define la mencionada película como uno de los hitos de las reconstrucciones del conflicto y una referencia obligatoria para todos los productos nacidos tras su publicación (Ramsay, 2015: 26). No es la única investigadora que ha identificado la película de Spielberg como el inicio de una nueva época en la percepción de la conflagración mundial. Vincent Casaregola, afirma sin rodeos esta cuestión: “The 1998 film *Saving Private Ryan*, starring Tom Hanks and directed by Steven Spielberg, inaugurated this new generation of World War II films” (Casaregola, 2009: 5). Claro que no solo el cine fue objeto de esta revolución cultural, sino también los videojuegos. *Salvar al Soldado Ryan* estuvo producida por el estudio DreamWorks, responsable de la franquicia más decisiva para la percepción del conflicto en el mundo digital, *Medal of Honor* (DreamWorks, 1999) publicado en el año 1999, otra de las razones para situar el comienzo de nuestro trabajo en este año. De hecho, el lenguaje cinematográfico del videojuego debe mucho a la identificación visual de quien había visto ya la película.

El lanzamiento de estos dos productos culturales, *Salvar al Soldado Ryan* y *Medal of Honor* provocó un éxito gran éxito de público, crítica y recaudación. Un éxito que por supuesto no pasaría desapercibido y sería reproducido por decenas de estudios de desarrollo. Durante el período comprendido entre 1999 y 2007 hemos registrado y documentado más videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial que entre 1978 y 1998, y 2008 y 2017 en una proporción muy significativa. La cuestión no es exclusiva del ámbito digital, sino que la producción de películas y series de televisión realizadas “a la manera” de la película de Spielberg, caminó paralela al desarrollo aludido, tal y como veremos más adelante. La oportunidad en el caso cinematográfico para un revisionismo histórico de aquel acontecimiento estaba servida.

Este aumento exponencial de videojuegos también nos muestra un período diferente donde la Segunda Guerra Mundial escapa de los géneros de estrategia táctica y simuladores aéreos para adoptar otros *gameplay* con soltura y continuidad, los *first-person shooters* y la estrategia adaptada a las preferencias populares, más centradas en la acción y sustituyendo el turno por el tiempo real como ritmo de partida. Aunque seguirán apareciendo muchos títulos representando a los géneros anteriores serán estos segundos quienes llegarán a un público mayor gracias, en parte, al sistema de franquicias y secuelas anuales, un sistema de producción y consumo de videojuegos que era secundario en el período anterior pero que será la norma en este y el siguiente.



Todas estas cuestiones nos hablan de un momento diferente, un momento donde la gran conflagración mundial se convirtió en un tema popular y tuvo que constreñir sus representaciones a los discursos políticos hegemónicos del momento. Esta limitación de las reconstrucciones culturales del conflicto van a seguir siempre el mismo camino, la adaptación desde el cine de los temas, personajes y conflictos más representativos, como, por ejemplo, el Desembarco de Normandía como momento clave, decisivo y definitorio de la guerra protagonizado en exclusiva por los Estados Unidos, el teatro de operaciones europeo occidental como escenario dominante y más representativo, la elevación del soldado nazi a principal y más importante enemigo del conflicto, el emplazamiento de Hitler como único culpable de la guerra, la aparición del soldado-héroe-ciudadano como protagonista recurrente y la elevación del disparo como catalizador y esencia de la Segunda Guerra Mundial y el conflicto en general. Otras características secundarias que presentan los videojuegos ambientados en el conflicto mundial son la completa omisión de la sociedad civil, de los genocidios y países participantes como la Unión Soviética, Polonia o la resistencia europea, que será tratada dentro del adjetivo de excepcional.

Medal of Honor fue creado por Steven Spielberg y desarrollado por su estudio DreamWorks Interactive. El primer sistema que ejecutó el videojuego fue PlayStation el 31 de octubre de 1999. El desarrollo del videojuego corrió paralelo al de la película *Salvar al Soldado Ryan*. Comenzó en noviembre de 1997 como resultado del interés del director de cine por la Segunda Guerra Mundial debido a la implicación de su padre en el conflicto y la afición de uno de sus hijos al videojuego *GoldenEye* (Rare, 1997) (Redacción de EDGE, 2011). La trama cobró forma gracias a la colaboración de Spielberg con Dale Adam Dye Jr., oficial retirado de la marina estadounidense y consejero del director estadounidense para la película *Salvar al Soldado Ryan*. El contexto histórico del videojuego no dista mucho de su producto cinematográfico paralelo. *Medal of Honor* está ambientado en los dos últimos años de la guerra en Europa, mediados de 1944 y 1945. El personaje jugador es el teniente estadounidense Jimmy Patterson, un antiguo piloto de aviones de transporte que fue reclutado por la OSS, el germen de la CIA y la antigua oficina de servicios secretos estadounidense durante la guerra. El objetivo del videojuego lo define cada misión, aunque la mayoría se basa en tomar posiciones y eliminar a todos los alemanes que salgan al paso hasta dar por terminados todos los objetivos propuestos.

La idea original no solo estuvo condicionada por las aficiones de Spielberg y su hijo sino también por otra razón igual de importante. *Salvar al*

Soldado Ryan fue clasificada como una cinta solo apta para mayores de 17 años. Con *Medal of Honor* Spielberg quería alcanzar la franja de edad adolescente (Redacción de EDGE, 2011). Este punto es de especial importancia porque *Medal of Honor* va a llevar la Segunda Guerra Mundial a nuevas audiencias que hasta entonces conocían pocas representaciones del conflicto. Y lo va a hacer utilizando un pasado selectivo y unas formas populares de acercamiento, como es el videojuego *first-person shooter* reducido al disparo como principal interacción entre el jugador y el escenario. *Medal of Honor* va a rodearse y vestirse de autenticidad histórica acudiendo, por ejemplo, al empleo de antiguos militares que participaron en el conflicto o empleando elementos que ya utilizaban otros géneros como los simuladores aéreos, la representación fiel y detallista de la cultura material de la época así como la reproducción de argumentos, ideas y discursos historiográficos populares ya recogidos en otras como de Stephen E. Ambrose, *Band of Brothers* (1992), y de diversas obras biográficas de memorias del conflicto, como el de Robert Lekey, *Mi casco por almohada*.

Durante todos estos años hubo un estallido de cintas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial provocadas por el éxito de *Salvar al Soldado Ryan* (Desowitz, B. 2001) como por ejemplo *La Delgada Línea Roja* (Terrence Malick, 1998), *U-571* (Jonathan Mostow, 2000), *Windtalkers* (John Woo, 2001), *Pearl Harbour* (Michael Bay, 2001), la miniserie emitida por HBO y creada por Steven Spielberg y Tom Hanks *Hermanos de Sangre* (2001) y *La Guerra de Hart* (Gregory Hoblit, 2002). En este punto es importante detenernos un momento y reflexionar sobre las causas de esta masiva emisión de productos culturales relacionados con la Segunda Guerra Mundial precisamente en estos años.

El capítulo 30 de la obra *Guts and Glory: The making of the american military image in film* escrita por Lawrence H. Suid lleva por título «*World War II: One More Time*» y el capítulo 31 «*Pearl Harbor: Bombed again*». En ellos, Suid reflexiona sobre el renovado interés tras el estreno de *Salvar al Soldado Ryan* por las cintas ambientadas durante la Segunda Guerra Mundial tras el desinterés generado por este mismo cine bélico heroico una vez terminada la Guerra de Vietnam (Suid, 2002: 617). Spielberg evocó la Segunda Guerra Mundial en su trilogía transmediática² no a través de las fuentes primarias (testigos, imágenes, películas, etc.) sino a través de fuentes secundarias (pelí-

2 *Salvar al Soldado Ryan* dirigido al cine de masas, *Hermanos de Sangre* dirigido a la televisión y *Medal of Honor* como representación de la guerra en formato videojuego.

culas que vio durante su infancia y juventud) confirmando las características de la formación de como los *retrolugares*³ se construyen ajenas al oficio del historiador, tal y como menciona Suid:

Spielberg's only knowledge of war came from watching the very movies he was now denigrating; and despite his claim that he had created a unique portrayal of combat, if the truth be told, the director had appropriated virtually every scene in *Saving Private Ryan* from other films. The blowing up of the tank barrier on Omaha Beach and the accidental shooting of German prisoners exactly replicates the same two scenes in *The Longest Day*. The cross-country trek of Captain Miller and his rescuers appeared in countless infantry movies, probably most famously in *A Walk in the Sun*. The last-second arrival of the airplanes and infantry at the end of *Saving Private Ryan* mimics the cavalry to the rescue in scores of Hollywood Westerns as well as Patton's more contemporary arrival in the nick of time at the Battle of the Bulge. The Confrontation between Miller's men and German soldiers after the wall of a building collapses, their yelling and screaming and then the shooting, resembles nothing so much as the fight at the water hole in *2001* between the educated and uneducated apes (2002: 627).

Estas cintas *finiseculares* y de comienzos del siglo XXI, aunque distaban en cuanto a características superficiales como la intensidad de la violencia, el *retro-lugar* mantenía su rasgo esencial: presentar a la Segunda Guerra Mundial, como «la guerra buena» (Pollard, 2002: 125). De acuerdo con Pollard el resurgimiento de la idea de «guerra buena» a finales de la década de los años 90 guardaba relación con la situación internacional del país. Tras el colapso de la Unión Soviética era necesario recuperar la noción de «guerra buena» que legitimara la expansión estadounidense dentro del conocido como Nuevo Orden Mundial (Pollard, 2002: 133). De la misma opinión es Debra Ramsay, quien, en su obra *American Media and the Memory of World War II* (Routledge, 2015) trata la obra

3 Los lugares comunes empleados en la cultura popular con intención mercantilista los hemos denominado *retrolugares* definiéndolos como: Elemento que evoca o intenta reconstruir un pasado idealizado, ligero, simplificado, fácilmente reconocible y fuera del tiempo con el objetivo de servir como objeto de consumo cultural o adorno estético. 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*, 28 (2018), pp. 323-346.

de Spielberg de la siguiente manera: “Saving Private Ryan remediates the citizen soldier, recalibrates the visual construction of the war, and repurposes the notion of the «good war»” (Ramsay, 2015: 99) con una clara intención ya descrita por Laura Hein en su artículo «Introduction: The Bomb as Public History and Transnational Memory» (1995): “idealized narrative of US culture, emphasizing decisiveness, bravery, simplicity, and national unity” (Hein, 1995: 3). Una narrativa que, como apuntaba Pollard, soportaba una ideología justificadora de expansión y actuación militar tras las fronteras estadounidenses. Esta misma opinión es compartida por Vincent Casaregola quien afirma que:

In 1991 our country also fought successfully to oust the invading Iraqis from Kuwait. America seemed proud once more of its military strength, and the public memory of our failures in Vietnam had begun to recede, especially for a new, post- Vietnam generation. Thus, a simple victory narrative of the Cold War and the prospect of a «New American Century» were built on the recovered foundation of the «Good-War» Narrative of World War II, Largely ignoring the complexities and moral ambiguities of both. (2009: 230).

Una narrativa basada en la «guerra buena» que fue promovida y ampliada aún más por la administración George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 quien, de acuerdo con Douglas Kellner, mantuvo conversaciones con los directores de Hollywood para promover la realización de películas patrióticas (Kellner, 2010: 1). Estas concepciones e ideas asociadas a la Segunda Guerra Mundial en un momento histórico como el final de la década de los años 90 y los primeros años 2000 guarda relación con las ideas de nostalgia y la recuperación de momentos considerados heroicos e importantes. De acuerdo a Bauman, esta recuperación del pasado heroico en momentos de crisis o ansiedad social se debe a la búsqueda de referentes y afirmación, expresiones e ideas en consonancia con las ventajas del uso del pasado que ya mencionaba Lowenthal en su libro *El pasado es un país extraño* (1985).

Toda esta concepción de la Segunda Guerra Mundial como la «guerra buena» guarda en el Desembarco de Normandía su escenario clave. Resumiendo, el *retrolugar* de la Segunda Guerra Mundial contemporánea comienza su transcurso en 1998 con la aparición de *Salvar al Soldado Ryan*. El éxito financiero y cultural de esta cinta asegura la existencia de numerosas películas, videojuegos y otras obras culturales como series de televisión o novelas que mantienen, conservan y amplían los temas presentados por Steven

Spielberg. Todo ello fue posible gracias a la existencia de una coyuntura política que favorecía la existencia de discursos justificadores de un Nuevo Orden Mundial basado en la hegemonía estadounidense y su poder para actuar en cualquier parte del mundo (Chomsky, 2007). Estas dos claves son los rasgos principales de la formación del *retrolugar* contemporáneo de la Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista sociológico y político. Sin embargo también existe un motivo comercial.

Steven Spielberg, para rodar *Salvar al Soldado Ryan* se concentró en otras películas y obras dedicadas al conflicto. De estas extrajo los temas, las imágenes y las estructuras narrativas centrales. Este hecho, acudir a otras obras reconocidas y populares es un signo claro de la nueva cultura del capitalismo (Sennet, 2013). De acuerdo a lo dicho más atrás Richard Sennet la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde donde realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad:

Hoy, la fabricación despliega a escala mundial la construcción de una plataforma de bienes, desde automóviles a ordenadores y ropa. La plataforma consta de un objeto básico al que se le imponen cambios poco importantes y superficiales con el propósito de convertirlo en un producto de una marca determinada (Sennet, 2013: 125).

~ Ilustración 1 ~



Fotograma de la película *Salvar al soldado Ryan* dirigida por Steven Spielberg (1998).

~ Ilustración 2 ~



Captura de pantalla del videojuego *Medal of Honor: Allied Assault* (2002) creado por Steven Spielberg.

~ Ilustración 3 ~



Arte promocional del videojuego *Call of Duty WWII* (2017) creado por exintegrantes de Dreamworks Interactive, fundado por Steven Spielberg.

Este mismo hecho, reciclar temáticas que ya han demostrado ser exitosas en el pasado, es una característica vital de la *retropía* y la clave de su existencia continuada en el tiempo. Los cambios entre los diferentes videojuegos que evocan este momento histórico son nimios, se ha creado una *mitohistoria* (Mali, 2003) en torno a él que se reproduce una y otra vez. El Desembarco de Normandía, por ejemplo, se ha convertido en una regla de oro para todos los títulos que quieran asentar su acción entre el año 1941 y 1945 en Europa. Se encuentra representado en *Battlefield: 1942* (Digital Illusions CE, 2002), *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), *Medal of Honor: Frontline* (DreamWorks Interactive, 2002), *Medal of Honor: Allied Assault* (DreamWorks Interactive, 2002), *Brothers In Arms: Road To Hill 30* (Gearbox Software, 2005), *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005) y la última iteración de esta saga: *Call of Duty WWII* (Infinity Ward, 2017). Los mentados son los títulos más populares dentro de las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial con cifras millonarias de unidades vendidas a nivel global. Normandía ocupa un lugar hegemónico dentro de la identidad estadounidense. En la cultura popular representa el triunfalismo de Estados Unidos (Auster, 2002) tras el fin de la cultura de la victoria (Engelhardt, 2007) una vez acabada la Guerra Fría. Por esta razón, la incorporación del Desembarco en los videojuegos más populares se ha convertido en rigor (Colayco, 2005; Marbles, 2005; Pickering, 2005 y Cruz, T, 2006). Todo esto nos demuestra la existencia de modelos temáticos que se repiten de manera continua mientras dure su éxito financiero, como el caso de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, opinión compartida por Lipovetsky en su obra *El imperio de lo efímero*: “Toda la cultura *mass-mediática* se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y de las diferencias marginales” (1990: 232).

Medal of Honor supone la primera piedra dentro de la conversión de la Segunda Guerra Mundial en una temática de nuevo popular en el escenario de los videojuegos. Una popularidad que fue aprovechada para «educar» históricamente a sus usuarios. Peter Hirschmann, productor del videojuego, no duda en afirmar que:

The training paid off, bolstering the game's sense of historical authenticity. Not just a shoot'em up, it offers miniature history lessons while you play, offering background on everything from the OSS to the Gestapo to V2 rockets while nostalgic art and video clips convey a sense

of the period. The original *Medal of Honor* remains arguably the most educational FPS ever made. (Redacción de EDGE, 2011)

Sin embargo *Medal of Honor* no representa la sangre⁴ y los soldados muertos, pasado el tiempo, desaparecen del escenario sin dejar rastro. No aparece ningún civil y el personaje jugador, convertido en soldado-héroe, logra acabar en solitario con el régimen nazi entre otras muchas licencias nacidas de dos causas, adaptar el conflicto a la sociedad del siglo XXI y la moral y ética propia del tiempo y el espacio en el que se desarrolló el juego y crear un producto de consumo de masas que pudiera ser adquirido y disfrutado por la mayor cantidad de público posible. Esta faceta del juego, la adaptación del conflicto a los valores e ideologías del presente, se encuentra visible en una anécdota relacionada con el título del videojuego. La Medalla de Honor es la condecoración militar más prestigiosa de los Estados Unidos. Los dirigentes de *The Congressional Medal of Honor Society*, un grupo de veteranos de guerra responsables de otorgarla de acuerdo a criterios relacionados con la *valentía e intrepidez con riesgo de la propia vida, más allá de la llamada del deber, estando en combate contra un enemigo de los Estados Unidos*, interpuso una queja a DreamWorks Interactive para que cambiaran el nombre (Redacción de EDGE, 2011) ya que una obra digital que contuviera el nombre de la medalla empañaba su prestigio. La solución a este conflicto la encontró Peter Hirschmann al invitar a los responsables de la medalla al estudio para que vieran el videojuego. Paul Bucha, presidente de la mencionada asociación, recorrió el estudio y entrevistó a los trabajadores. Cuando volvió de nuevo con sus compañeros, no solo retiró la queja sino que apoyó y promocionó el videojuego debido a los valores que este defendía. Esta anécdota muestra como los valores e ideas que aparecen en *Medal of Honor* se encuentran en consonancia con aquellas más respetadas y defendidas por grupos tan conservadores en cuanto a su sentido del pasado de Estados Unidos como las instituciones militares.

Esta referencia continua a los veteranos militares es otro añadido que aportó *Medal of Honor* y que será reproducido en títulos posteriores. Videojuegos anteriores ya habían contado con veteranos como consejeros. Su función era aportar un mayor grado de realismo al videojuego. Una de las secuelas de *Medal of Honor*, *Medal of Honor: Rising Sun* (EA Los Angeles,

4 La decisión de no representar la sangre en los combates se debe al intento de eludir la polémica mantenida durante 1998 en torno a los FPS como consecuencia de la masacre de Columbine.

2003) mostraba al jugador tras terminar el videojuego el siguiente mensaje: *[O]ur deepest appreciation to the Veterans of World War II. Only due to your relentless courage and sacrifice does our freedom stand strong today. Thank you* (Hess, 2007: 340). El empleo del escenario de la Segunda Guerra Mundial y la guerra en el Pacífico como reafirmación del presente estadounidense es más que evidente. Sin su sacrificio, nuestro presente no sería el mismo. No solo utilizan a los veteranos de guerra como consejeros, sino también como valor añadido al producto. Dentro de esta decisión se encuentra el empleo del eslogan del videojuego: «*You don't play, you volunteer*» que guarda un objetivo claro, mejorar la inmersión del jugador con su avatar (Hess, 2007) para favorecer la comunión del jugador con el soldado estadounidense que controla a lo largo del conflicto. Combatiente que, al hacerse mayor, se ha convertido en un veterano de guerra. De esta manera tan inteligente Spielberg, cuya película *Salvar al Soldado Ryan* da comienzo y final con la imagen de un veterano de guerra, la primera despidiendo a sus compañeros y la segunda cediendo el testigo a las generaciones venideras representadas en el nieto del protagonista, entroncaba sus productos culturales con una idea muy anclada dentro del imaginario popular estadounidense, *la mejor generación* o *the greatest generation* (Mettler, 2005 y Brokaw, 1998). Término muy popular en los Estados Unidos que define a los nacidos después de la Gran Depresión, generación que luchó y sirvió durante la Segunda Guerra Mundial. Esta es otra de las novedades que presentó *Medal of Honor*, la estrecha relación nostálgica entre la cultura popular estadounidense y las representaciones culturales.

La Historia y la re-construcción del pasado tal como este se conoce a través de la obra de historiadores profesionales y testigos no interesan a los creadores de contenidos culturales. En la cultura popular el uso del pasado es estético, no didáctico o crítico. Suid, en su obra *Guts and Glory* ilumina esta idea a través de una serie de párrafos donde contrasta el Desembarco de Normandía que describe Spielberg con el que describen testigos presenciales del momento e historiadores profesional. Esta comparación le hace llegar a una conclusión, el desinterés de Spielberg por el pasado y el interés del director por mostrar su propio pasado. En sus propias palabras:

Likewise, only with a significant suspension of disbelief can audiences accept that anything in *Saving Private Ryan* actually happened. Spielberg so far exceeds the limits of dramatic license in the film's opening sequence, prior to the beach landing, and in the springboard of the story that he renders the term meaningless. Both montages have abso-

~ Ilustración 4 ~



Captura de pantalla de *Salvar al soldado Ryan* (1998).

~ Ilustración 5 ~



Captura de pantalla de *Medal of Honor: Allied Assault* (2002).

~ Ilustración 6 ~



Captura de pantalla de *Call of Duty WWII* (2017).

lutely no plausibility and so illustrate the director's arrogant disregard for historical reality, cinematic believability, and the intelligence of his audience. As a result, the plot cannot sustain serious scrutiny (Suid, 2002: 632).

Medal of Honor es una obra de Spielberg, otra de sus piezas de las representaciones transmediáticas que realizó durante los últimos compases del siglo XX y comienzos del XXI. Por lo tanto, sería justo concluir que en *Medal of Honor* tampoco existe esa intención didáctica o crítica para con el pasado, sino una intención estética y emocional, llevar su visión de la Segunda Guerra Mundial basada en la cultura popular en general y el cine en particular a otras audiencias que no habían experimentado o disfrutado las grandes cintas ambientadas en el período que visionó el afamado director durante su juventud. El general Colin Powell, tras ver la cinta y en una discusión con el actor protagonista Tom Hanks recogida por Suid en su obra *Guts and Glory* (2002) quedaba de manifiesto esta faceta de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial:

«But why didn't you just blow the bridge at the end?» In response, Hanks told him: «It isn't a documentary! It's a movie». Powell agreed:

«Historical accuracy is desirable, but entertainment value and using the visual power of film to make a point usually comes first. I don't expect perfect or even close historical accuracy. The written word and documentaries do that best» (Suid, 2002: 636).

3. CONCLUSIÓN

En definitiva, los videojuegos estadounidenses han reproducido y expandido el relato histórico hegemónico para entender y comprender la Segunda Guerra Mundial. Este discurso nació y se desarrolló en la cultura popular a través de todo el siglo XX con especial incidencia hasta la Guerra de Vietnam (1955-1975) pero renació con fuerza a partir de 1999, un contexto histórico específico y el estreno de la película *Salvar al Soldado Ryan* cuyo éxito generó una oleada de obras muy similares que intentaron reproducir su triunfo cultural, social y económico. Este renacimiento de la Segunda Guerra Mundial en la cultura popular tuvo en el videojuego un campo abonado con un claro referente, *Medal of Honor*, creado por Steven Spielberg. Tras estas dos producciones nació un sinfín de títulos similares hasta el año 2008, cuando el número de títulos ambientados en el conflicto descendió considerablemente. Esta notoriedad provocó que otros países intentaran captar parte de este éxito obviando sus historias nacionales y apropiándose de la estadounidense como propia. La consecuencia más evidente de este proceso es el abandono de la memoria nacional y la aceptación como propia de otra memoria, foránea y diferente a la nacional homogeneizando la percepción del pasado y entendiendo el presente a través de claves y conceptos estadounidenses. Sería interesante calibrar en futuros trabajos si esta apropiación de la memoria nacional de otro país como propia tiene una resonancia o paralelismo en el mundo académico e investigador.

4. BIBLIOGRAFÍA

- AUSTER, A. (2002). «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, 30 (2), pp. 98-104.
- BAUMAN, Z. (2017). *Retrotopía*. Paidós Estado y Sociedad, Barcelona.
- BOGOST, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press, Cambridge.
- CASAREGOLA, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*. Palgrave MacMillan, New York (2ª ed. 2015).

- CHAPMAN, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge, Londres.
- CHOMSKY, N. (2007). *Failed states: The abuse of power and the assault on democracy*. Metropolitan Books, New York.
- DE GROOT, J. (2016). *Consuming history: Historians and heritage in contemporary popular culture*. Routledge, New York.
- ENGELHARDT, T. (2007). *The end of victory culture: Cold war America and the disillusioning of a generation*. Univ of Massachusetts Press, Amherst.
- HEIN, L., & SELDEN, M. (eds.). (1997). *Living with the bomb: American and Japanese cultural conflicts in the nuclear age*. ME Sharpe, New York.
- HESS, A. (2007). «You Don't Play, You Volunteer»: Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*. *Critical Studies in Media Communication*, 24 (4), pp. 339-356.
- HUNTEMANN N. B., y PAYNE, M.T. (2009). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge, London.
- KELLNER, D. (2010). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era*. John Wiley & Sons, New York.
- LIPOVETSKY, G. (2016). *De la ligereza. Hacia una civilización de lo ligero*. Anagrama, Barcelona.
- LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama, Barcelona.
- LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2010). *La cultura – mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Anagrama, Barcelona.
- LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama, Barcelona.
- LOWENTHAL, D. (1998). *El pasado es un país extraño*. Akal, Barcelona.
- MALI, J. (2003). *Mythistory: the making of a modern historiography*. University of Chicago Press, Chicago.
- METTLER, S. (2005). *Soldiers to citizens: The GI Bill and the making of the greatest generation*. Oxford University Press, Oxford.
- POLLARD, T. (2002). «The Hollywood war machine». *New Political Science*, 24 (1), pp. 121-139.
- RAMSAY, D. (2015). *American media and the memory of World War II* (vol. 71). Routledge, London.
- REDACCIÓN DE EDGE (2011). *The making of: Medal of Honor*. <https://web.archive.org/web/20120527113621/http://www.edge-online.com/features/making-medal-honor>. Consultado: 1 de junio de 2018.
- SENNETT, R. (2013). *La cultura del nuevo capitalismo*. Anagrama, Barcelona.

- SICART, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. MIT Press, Cambridge.
- SICART, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. MIT Press, Cambridge.
- SUID, L. H. (2002). *Guts & glory: the making of the American military image in film*. University Press of Kentucky, Lexington.
- 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*, 28 (2018), pp. 323-346.

IDENTIFICACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

**RECREAR LA LENGUA DE OTRO TIEMPO. AMBIENTACIÓN LINGÜÍSTICA DIACRÓNICA
EN LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS (M. Abad Merino y J.F. Jiménez Alcázar).**

- Ilustración 1 (página 13): *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009). Cinemática introductoria.
- Ilustración 2 (página 22): *Wintanceaster* (Winchester) en *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018).
- Ilustración 3 (página 24): Leonardo de Toledo, protagonista de *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008), doblado por el actor Ramón Langa.
- Ilustración 4 (página 27): Captura de la pantalla del tutorial de *Europa Universalis III* (Paradox Development Studio, 2007).
- Ilustración 5 (página 29): Captura de la pantalla del tutorial de *Grand Ages Medieval* (Gaming Minds Studios, 2015).
- Ilustración 6 (página 30): Escena de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018). Diálogo entre Henry, el protagonista, y su madre.
- Ilustración 7 (página 31): Cuadro de diálogo en *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010).

ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE JAPÓN. IMÁGENES DE UN PERSONAJE HISTÓRICO (Cl. Bonillo Fernández).

- Ilustración 1 (página 42): Evolución de la imagen de Nobunaga en la serie *Nobunaga no Yabô* (izquierda) y portada de *Inindo: Way of the Ninja* (derecha).
- Ilustración 2 (página 43): Oda en *Kessen* (izquierda) y en *Kessen III* (derecha).
- Ilustración 3 (página 44): Oda Nobunaga en el juego *Samurai Warriors 4* (izquierda), modelo de *Samurai Warriors 2*, que es el mismo modelo utilizado en las primeras entregas de *Warriors Orochi* (centro) y su versión en *Nioh* (derecha).
- Ilustración 4 (página 46): Nobunaga en *Geten no Hana*.
- Ilustración 5 (página 47): Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku Night Blood* (centro) y en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (derecha).
- Ilustración 6 (página 49): Oda en *Ninja Commando*.
- Ilustración 7 (página 50): Oda en *Ninja Master's*.
- Ilustración 8 (página 51): Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izquierda) y su modelo en *Sengoku BASARA* (derecha).
- Ilustración 9 (página 53): Nobunaga en *Segoku Rance*.
- Ilustración 10 (página 54): Nobunaga representado como mujer en *Fate/Grand Order* (izquierda) y en una captura de pantalla de *Eiyû Senki: The World Conquest* (derecha).
- Ilustración 11 (página 55): Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushô Hime MURAMASA* (derecha).
- Ilustración 12 (página 55): Nobunaga en *Civilization V* (Firaxis Games, 2010).
- Ilustración 13 (página 56): Oda en *DomiNations* (Nexon Corporation, Big Huge Games, 2015).

LOS ESTUDIOS HISTÓRICOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS EN EL MUNDO ACADÉMICO ESPAÑOL (Í. Mugueta Moreno).

- Ilustración 1 (página 65): Exposición «Videojuegos y Edad Media» en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real, noviembre de 2017.
- Ilustración 2 (página 67): Cartel del *I Congreso de Historia y Videojuegos*. 26-27 de noviembre de 2015. Facultad de Letras, Universidad de Murcia, Murcia.

TEMPORALIDADES HISTÓRICAS Y TEMPORALIDADES JUGADAS. EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA: *AGE OF EMPIRES II* Y *MEDIEVAL TOTAL WAR II* (S. Pérez Lajarín y G.F. Rodríguez).

- Ilustración 1 (página 79): Diferentes temporalizaciones representadas en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), de arriba a abajo y de izquierda a derecha: Edad Oscura, Edad Feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial.
- Ilustración 2 (página 80): *Maravilla* de la facción persa en *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). En la esquina superior derecha de la pantalla aparece una cuenta atrás que, al llegar a su fin, da la victoria al que la posee.
- Ilustración 3 (página 81): Pulsar el reloj de arena que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla del juego implica avanzar un turno, que puede suponer entre seis meses y dos años de “tiempo real”. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).
- Ilustración 4 (página 83): La zona verde es el espacio en el cual las unidades pueden desplazarse en un turno concreto. Pese a que se puede fijar un objetivo lejano y que la unidad se desplace automáticamente hace éste, es necesario el paso de varios turnos para que esto tenga lugar. *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).

ENTRE EL CINE Y EL VIDEOJUEGO: ÉTICA Y ESTÉTICA EN LAS PRODUCCIONES SOBRE LA II GUERRA MUNDIAL (A. Venegas Ramos).

- Ilustración 1 (página 96): Fotograma de la película *Salvar al soldado Ryan* (DreamWorks, 1998), dirigida por Steven Spielberg.
- Ilustración 2 (página 97): Captura de pantalla del videojuego *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002), creado por Steven Spielberg.
- Ilustración 3 (página 97): Arte promocional del videojuego *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017), creado por exintegrantes de DreamWorks Interactive, fundado por Steven Spielberg.
- Ilustración 4 (página 101): Escena de la película *Salvar al soldado Ryan* (DreamWorks, 1998).
- Ilustración 5 (página 101): Captura de pantalla de *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002).
- Ilustración 6 (página 102): Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games-Raven Software, 2017).



ISBN 978-84-17157-60-9



9 788417 157609

edit.um

EDICIONES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA

CEM
Centro de Estudios
medievales
UNIVERSIDAD DE MURCIA



IGN
ESPAÑA

KOCH MEDIA

Virtualware
Labs



Compobell
ediciones



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)

