



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 videjuegos (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

PRESENTACIÓN

La nueva monografía responde a la misma aspiración y cumple con los mismos deseos que nos han guiado desde el comienzo de nuestra andadura. Los temas, como es costumbre, son variados y son investigaciones específicas desde diversos ámbitos y disciplinas, con lo que el ejercicio de la multidisciplinariedad, uno de los objetivos primordiales del proyecto que desarrollamos, continúa en agenda. La pretensión de que la colección persiga esta meta es en sí misma un anhelo que dibuja claramente el marco de referencia de nuestra actividad: la expresión cultural que reflejan diferentes muestras de ocio traspasa el umbral del simple entretenimiento que fueron en origen, y se convierten en modelos iconográficos de análisis y estudio para observar como muestras y síntomas de los cambios y de las realidades de nuestro mundo.

En esta ocasión, navegamos entre la cultura japonesa con el estudio de Claudia Bonillo sobre el icono histórico que encarna Nobunaga, hasta los campos de batalla de la II Guerra Mundial con la aportación de Alberto Venegas. Las reflexiones sobre el “tiempo” en el videojuego de Sergio Pérez y Gerardo Rodríguez, la ambientación lingüística en diversas producciones televisivas y de videojuegos para recrear el pasado y el estado actual de los eventos centrados en el análisis sobre el fenómeno videojuego e Historia, completan este quinto número de la colección.

Es la primera monografía que aparece bajo el amparo de un proyecto que continúa el original, que estaba centrado en el periodo medieval. Las posibilidades que se nos abren al abarcar la totalidad de los periodos históricos, así como la inclusión de la disciplina educativa, además de la de Comunicación, hace que podamos analizar el universo del videojuego desde unas perspectivas aún más diversas y amplias. El deseo de que se origine una línea de investigación consolidada ya es un hecho, además realizada con el mayor de los rigores



científicos en el marco de las Humanidades Digitales. No se trata de una realidad ni virtual ni aumentada, sino tangible. Nosotros no hacemos otra cosa que incorporarnos a una nave que inició su viaje hace bien pocos años, y en el que queremos participar de forma activa con la contribución de esfuerzos, anhelos, actividades y mucha ilusión.

Por último, agradecemos al Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia, EDITUM, que haya albergado entre sus series esta colección, con la esperanza de que sea una larga y próspera colaboración, así como al Vicerrectorado de Calidad, Cultura y Comunicación de la citada institución docente por su apoyo inestimable que nos da muchos ánimos para continuar con nuestra andadura.

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Investigador Principal

del proyecto de investigación I+D+I:

Historia y videojuegos II (HAR2016-78147-P)

RECREAR LA LENGUA DE OTRO TIEMPO. AMBIENTACIÓN LINGÜÍSTICA DIACRÓNICA EN LA TELEVISIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS¹

Mercedes Abad Merino
Juan Francisco Jiménez Alcázar
Universidad de Murcia

Es una evidencia que existen modelos colectivos de lo que se considera que fue el pasado; en algunos casos por la aceptación colectiva de un prototipo verosímil y en otros por la fuerza de la repetición. Son muchos los factores que han colaborado en forjar la imagen fija que se tiene de épocas históricas, y ese patrón no solo es iconográfico, sino que está configurado por una serie de tópicos, equivocados o no, que cubren todo un abanico cultural: cómo vivían, cómo vestían, qué comían, en qué creían o cómo hablaban. De estos arquetipos existentes en nuestra sociedad actual se han nutrido novelistas, guionistas, así como desarrolladores de títulos de videojuegos, medio incorporado últimamente al universo de productos culturales de entretenimiento.

En la actualidad asistimos a una eclosión de novelas históricas, películas, series de televisión o videojuegos que cubren una demanda creciente de este gusto por la Historia. Desde esta perspectiva, nos hemos propuesto analizar el papel que desempeñan los rasgos lingüísticos para caracterizar las distintas etapas que

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. Todas las referencias de internet están comprobadas con fecha 1 de junio de 2018.

abarcan desde la Baja Edad Media hasta nuestro pasado más reciente. Series de televisión o películas *de época* (expresión asumida por profesionales y público), así como videojuegos de amplio consumo entre los usuarios, pertenecientes sobre todo a las generaciones más jóvenes, hacen un uso premeditado del imaginario colectivo que asocia unos determinados rasgos fónicos, morfosintácticos o léxicos a cada periodo histórico, independientemente de su veracidad o rigor filológico, pues lo que se pretende es satisfacer las expectativas de lo que quiere “escuchar y leer” el lector, usuario o espectador. Es una estrategia comercial que no persigue ningún objetivo didáctico, sino más bien la forma de complacer al posible consumidor de un producto: si juega a un videojuego ambientado en el Siglo de Oro español, espera ver atuendos, voces, música y elementos que evoquen una época de la que ya tiene una idea preconcebida; si ve una serie televisiva que transcurre en el siglo XIX, desea ver actrices y actores con vestimenta del momento y giros lingüísticos diferentes a los actuales con el fin de lograr ese *viaje al pasado*.

Este trabajo tiene como meta mostrar la importancia de los rasgos lingüísticos utilizados como caracterizadores de las distintas diacronías para el público general a través de estos medios audiovisuales, ya que por su enorme difusión y popularidad llegan a convertirse en los rasgos verdaderos para una gran parte de la población.

1. EL LENGUAJE COMO RECURSO/IMAGEN Y REFLEJO DEL PASADO

Se ha podido comprobar que la producción de una película, serie de televisión o videojuego con ambientación histórica, con independencia de que siga con rigor el transcurso de los acontecimientos, o de que simplemente se inspire en paisajes o lugares de otras épocas con personajes de ficción, es muy compleja². Autores, espectadores, usuarios, diseñadores, directores artísticos y todo el personal que rodea cualquier título desde el momento de su concepción hasta el del consumo, intervienen de una manera u otra en la vida de ese producto; insistimos en un trabajo previo en los guionistas, en los figurinistas y diseñadores, en las presuposiciones históricas de los usuarios...³ pero ahora queremos profundizar en uno de los elementos que, en ocasiones, queda marginado en

2 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y ABAD MERINO, M.: «El pasado como producto de consumo en los medios de ocio», en: Jiménez, J.F., Mugueta, I. y Rodríguez, G. (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell-IGN España, 2016, pp. 9-30. Disponible en: <http://www.historiayvideojuegos.com/doc/pdf/produccion/34.pdf>.

3 *Ibíd.*

el análisis, sencillamente, porque al contar con él de antemano y darlo por supuesto puede pasar desapercibido. Se trata del sonido que se percibe: la música y el ruido⁴, en forma de efectos especiales, son componentes fundamentales de unos productos definidos como *audiovisuales* en esencia, y forman parte inherente de su éxito frente a un gran público.

Pocos elementos se dan cita en una producción que se recuerden más que los sonoros. Un combate medieval no lo será del todo sin espadas que chocan de forma estrepitosa, sin gemidos, gritos, lamentos, relinchos... Todo ello es tan necesario en la configuración de esas secuencias como puede serlo ese canto gregoriano que oportunamente acompaña al silencio de un claustro⁵. Pero no son los ruidos ni los ecos musicales los sonidos que nos interesan en esta ocasión, aunque también llegan a constituir una poderosa herramienta de ambientación; nos referimos al lenguaje que se emplea para recrear una escena del pasado; las variedades empleadas por los distintos personajes, reales o virtuales, en películas, series y videojuegos, tanto en su manifestación oral, lengua viva del momento, como en su representación escrita en diferentes soportes textuales.

En muchas ocasiones, una narración o una breve presentación son suficientes para situar al receptor temporal y espacialmente, antes de desplegar todo el arsenal de efectos especiales. En el caso de los videojuegos esta práctica se manifiesta claramente en la fase de los tutoriales, que ayudan a familiarizarse con el sistema de juego, por lo que asumen un papel fundamental desde el mismo momento en que aparecen en la pantalla para generar de forma correcta esa ambientación. En las series o en las películas ese texto introductorio puede incorporar los datos necesarios para transportar al receptor a la época en la que se desenvuelve la trama, tanto si han sido pensados para ser leídos o para ser escuchados, según el criterio del autor o el director. Un ejemplo de lo que mencionamos, entre los muchos existentes, puede encontrarse en la película *Master and Commander: al otro lado del mundo* (dir. P. Weir, 20th Century Fox-Universal-Miramax, 2003), donde se puede leer al comienzo de la cinta: “Abril 1805. Napoleon is master of Europe. Only the British Fleet stands before him.

4 Sobre la importancia de los sonidos en los videojuegos históricos, véase JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.: «Paisajes sonoros medievales en los nuevos medios de ocio digital», *Imago Temporis*, 9 (2015), pp. 527-541.

5 “El mundo del sonido para videojuegos es apasionante y, sin este, las emociones que sentimos cuando metemos un gol («FIFA»), escuchamos melodías («Zelda») o usamos un sable láser («SW Battlefront 2») se verían reducidas a la mitad. Cuando juguemos a un juego no sólo abramos bien los ojos, sino también los oídos”. E. DE LA IGLESIA: «Música y sonido en videojuegos», *Micromanía*, 273 (2018), p. 55.

Oceans are now Battlefields. HMS Surprise. 28 guns. 197 souls. N. coast Brazil. Admiralty Orders: To Cpt. J. Aubrey. «Intercept French Privateer ACHERON en route to Pacific intent on carrying the war into those waters... Sink, burn or take her a prize». En unas pocas líneas, el director introduce al espectador en un contexto histórico y en una situación política concreta, la napoleónica —aún no había sucedido Trafalgar—, y en el escenario específico de un buque de guerra de aquella época, con un cometido determinado. La primera escena del combate naval no sorprenderá en absoluto, pues el espectador ya imagina qué puede ver. Este caso es muy interesante, pues al iniciar el videojuego *Empire: Total War* (The Creative Assembly-Feral Interactive, 2009), el vídeo cinemático está claramente inspirado de esa secuencia del buque salido de la bruma con una salva de disparos sobre la nave “protagonista” (ilustración 1). Es más, la posibilidad de que intervenga un personaje en el desarrollo del guion mediante una *voz en off*, bien como canalizador de información, como sucede en el caso de los tutoriales para videojuegos, o bien como narrador de la trama, ya conduce a un ambiente concreto, e incluso puede ayudar a generar esa esfera envolvente sonora que antes mencionábamos. En cualquier caso, mediante el texto o el sonido, se persigue una ambientación inducida de forma inmediata.

A lo largo del desarrollo de la producción, el recurso lingüístico se va a utilizar de forma permanente en algunas ocasiones o esporádica en otras, como elemento que puede incorporar otro ingrediente más para lograr esa ambientación. Este recurso ha tenido un desarrollo más destacado en las últimas décadas, precisamente aquellas que han perseguido esa mayor autenticidad demandada por parte de los usuarios-espectadores.

La ambientación lingüística fidedigna no es posible en las recreaciones de épocas pasadas muy antiguas por la sencilla razón de que el mensaje no sería comprensible para el receptor. Que la lengua empleada sea la original y auténtica del momento no siempre la convierte en la más idónea para su éxito. Caso concreto es el de las producciones de M. Gibson *La Pasión de Cristo* (Icon Entertainment, 2004) y *Apocalypto* (Icon Entertainment, 2006), rodadas en latín, arameo y hebreo, y maya, respectivamente, para conseguir, según el deseo del realizador australiano, una recreación lo más cercana posible a cómo pudieron transcurrir ambas tramas en su contexto histórico. Aquí se ponderaba el efecto del lenguaje de forma evidente. Pero eso complicaba su acogida entre las distribuidoras, pues consideraban que no serían del agrado del gran público; en USA no fue sencillo encontrar una compañía que la comercializase, y solo cuando ya estaba terminada la cinta, Newmarket Films decidió hacerse cargo de ese cometido. Lo cierto es que *La Pasión de Cristo* fue todo un éxito de público, aunque la crítica se dividió

~ Ilustración 1 ~



Empire: Total War (2009). Video introductorio.

por razones extra-cinematográficas. No obstante, las variedades seleccionadas de las lenguas elegidas para la película no eran las coetáneas de los hechos, pues el latín utilizado es el latín eclesiástico, y no el del siglo I, y el arameo no es el palestino, sino el siríaco⁶. Esta circunstancia suscitó amplios debates en las redes,

6 [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Pasi%C3%B3n_de_Cristo_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Pasi%C3%B3n_de_Cristo_(pel%C3%ADcula)).



que, por otra parte, no hacían otra cosa que continuar uno ya existente sobre la vida real de Jesucristo: qué lengua utilizaba o cuál conocía. En definitiva, Gibson intentaba conseguir esa ambientación mediante el recurso de la lengua de forma total: involucrar al espectador en la esencia de las escenas que presenciaba.

Es importante aclarar que no nos referimos a la realidad de un sistema de doblaje o de voz superpuesta, pues también responde a la costumbre del espectador. Mientras en España es habitual el doblaje de casi todas las producciones en lengua no castellana, en otros muchos lugares del mundo lo extraño es precisamente eso, mientras que lo habitual es verlas en versión original subtitulada. En lo que queremos profundizar es en la utilización de la lengua de otro tiempo para conseguir el efecto de recreación de una época pasada, pues aquí es donde entra en juego de nuevo la predisposición del consumidor de la historia. Al no existir registros sonoros hasta finales del siglo XIX, el receptor solo tiene una idea general de cómo podría hablarse entonces, por lo que cualquier intento de emular esa situación lingüística se vuelve más complicado que el de la reproducción iconográfica de las formas, por ejemplo, pues existe un menor conocimiento de ese otro aspecto diacrónico. Puede argumentarse que esto no es nuevo, pues es cierto que las obras literarias de cada época ilustran la lengua de esa etapa; encontramos, además, ejemplos elaborados que pretenden reproducir la lengua oral de un determinado grupo social del momento en que fueron escritos, unas veces verdaderos, otras solamente verosímiles o meramente caricaturescos. Así, en las comedias del «Siglo de Oro» se pudo generar esa imagen de la lengua usada, como después se recogería también en el teatro y la novela costumbrista. Pero esta información, transcurrido el tiempo en el que es posible identificar el referente al que se imita o parodia, suele quedar reservada a los especialistas, a los historiadores de la lengua, que son quienes investigan las características y la evolución de la lengua a lo largo de los distintos momentos históricos. La perspectiva del receptor medio, o receptor “ingenuo”, es otra muy diferente, pues aunque no posee conocimientos especializados, sí tiene una imagen y comparte un estereotipo con su comunidad lingüística, que no siempre se ajusta a la realidad, si es que lo hace alguna vez.

2. DE LO CREÍBLE Y DE LO AUTÉNTICO

El espectador/receptor asocia lo que escucha en series o videojuegos de naturaleza histórica con la idea de cómo se hablaba en esa época, independientemente de su autenticidad. Grandío Pérez alude a que se busca ese pro-

ducto precisamente por el deseo de conocer periodos históricos específicos⁷. Por lo tanto, en esas coordenadas de ambientación, de conocimientos previamente adquiridos por el usuario, intención del autor, etc., cobra un destacado protagonismo la complicidad establecida entre autor y destinatario final para identificar periodos históricos. Contamos con un buen ejemplo en la serie *El Ministerio del Tiempo* (TVE-Onza Partners-Cliffhanger, desde 2015). La trama es de ciencia-ficción, pero hunde sus guiones en sucesos históricos reales. Imaginados por los guionistas, pero modelos ejemplares, los protagonistas pueden *viajar* a diferentes épocas y, de hecho, cada uno de ellos pertenece a periodos distintos. El personaje de Amelia Folch (interpretada por Aura Garrido) es una mujer de finales del siglo XIX, culta e instruida, y representa a las pioneras que en su tiempo abrieron el camino de la formación universitaria a otras mujeres; el de Alonso Entrerriós (Nacho Fresneda) es un soldado de los ejércitos de Felipe II, y Julián Martínez (Rodolfo Sancho) en la primera temporada, un enfermero del servicio de emergencias del Madrid actual. Cada uno se expresa de forma diferente, de tal manera que la variedad empleada forma parte de la esencia del personaje, su idiolecto particular lo define. La complicidad del espectador es básica para identificar a cada personaje con su época. Estos guiños son más perceptibles en los momentos en los que los guionistas deciden incluir otros referentes, como la comparación con Alaric del mencionado combatiente, o la alusión de Rodolfo Sancho durante el episodio piloto, ambientado en la Guerra de Independencia, a uno de los personajes más conocidos de televisión española, el bandolero Curro Jiménez, interpretado por el que fuera su padre en la vida real, el actor Sancho Gracia. Uno que nos interesa resaltar en concreto, de los muchos que hay, es el grito de «¡Yippi ka yei, hideputa!» dicho por Ramón Langa en el episodio sobre el Cid (2ª temporada) cuando interpreta a don Ambrosio Spínola Doria, Grande de España y vencedor en el sitio de Breda. El *gag* se basa en que el actor es también el doblador de Bruce Willis en España, y esa es la expresión dicha por uno de sus personajes, John McClane en la saga *La jungla de cristal*, aunque la adapta a la lengua castellana del Siglo de Oro, mediante el arcaizante *hideputa*⁸. El guionista involucra de esta manera al espectador doblemente.

7 GRANDÍO PÉREZ, M^a M.: *Adictos a las series. 50 años de lecciones de los fans*, Barcelona, Ed. UOC, 2016, p. 25.

8 “Yippi ka yei, hijo de puta” es lo que dice en todos los filmes de la saga John McClane.

Es simplemente un ejemplo, pues la proliferación de series de época en la parrilla televisiva, con gran éxito de audiencia, ha hecho que se difunda este recurso lingüístico como seña de identidad de esas producciones. Por ejemplo, la telenovela *El secreto de Puente Viejo* (Boomerang, desde 2011 y continúa) emplea de forma continua esos particulares recursos lingüísticos y expresiones alejadas del nivel mesoestándar de la lengua para generar esa sensación arcaizante y distanciar los diálogos de la lengua actual. De esta manera, aunque la trama se inició en el año 1902 y se ha prolongado hasta las primeras décadas del siglo XX, lo esencial no es que se trate de ese periodo concreto, sino que el espectador lo reconoce como *antiguo*. Así, formas como “chanza”, “pitanza”, “perder el oremus”, “en gordo” u otras expresiones características de los diálogos, son recursos incorporados por los guionistas que contribuyen a generar esta ambientación⁹. No importa si las variantes elegidas no se ajustan al registro o al grupo social, si aparece la fórmula “ni mijaja” en boca de la elite social o si formas del español supraestándar configuran el habla de braceros y humildes artesanos, menos aún si se trata en verdad de voces pertenecientes a finales del XIX o de voces en desuso o pertenecientes a un registro más elevado, pues el espectador no quiere recibir lecciones, sino integrarse en otro tiempo, aunque valora y percibe ese rasgo distintivo.

De la importancia del lenguaje en la serie se han hecho eco muchas publicaciones, y recogemos una referencia que pondera, precisamente, el protagonismo del aspecto lingüístico en dicha producción:

“El lenguaje es sin duda una de las señas de identidad de *Puente Viejo*. Sentarse a media tarde frente al televisor y escuchar el castellano con el que se expresan sus protagonistas es todo un privilegio para el espectador. No debe de ser nada sencillo conseguir que diálogos con construcciones y léxico prácticamente en desuso suenen tan naturales. Cuando Álex Gadea leyó el primer guión, el lenguaje le asustó, pero los directores, “estupendos”, entendieron muy bien el código de la serie. Además, el *coach*, al que todos atribuyen el mérito, “ha naturalizado el lenguaje”. Adelfa Calvo –actriz procedente del teatro malagueño con cuatro años como entrenadora de actores en la teleserie andaluza *Arra-*

9 Cualquier fragmento de cualquier episodio es ejemplo de lo mencionado, pero es muy significativo que uno de los *sketches* doblados por el *youtuber* Loulogio, toma como fondo esta cuestión, haciendo un jocoso uso de la utilización del voseo. <https://www.youtube.com/watch?v=Iwlj-SRyYfM>.

yán– resalta la dificultad de aprender y decir las líneas, “pero te haces y en tu vida normal te ves utilizando ese vocabulario”. Para Selu Nieto, Hipólito, “el lenguaje es tan poético que ayuda a crear imágenes de lo que estás diciendo. A mí me ha servido mucho”¹⁰.

Esto no significa que todo el público acepte este procedimiento, como se pone de manifiesto en el siguiente testimonio, en el que se habla del “lenguaje a la antigua”:

“Este rollo del lenguaje a la antigua, con palabras rarísimas, verbos rebuscados y construcciones gramaticales extrañas es común en todas las series españolas, pero en esta se nota un poco más porque como está ambientada como a principios del siglo XX, los guionistas dan rienda suelta a sus instintos más arcaizantes (mira, buena palabra para la serie: “¡Cómo, monseñor! ¿Insinuáis que mi vestimenta es arcaizante? ¡A buen seguro me cobraré vuestro pellejo por esta ofensa!”). ¿Tan difícil es pedir que en las series se hable NORMAL? Todavía no he visto ninguna serie española en la que me crea ninguno de los diálogos, son todos teatreros y de novelita decimonónica mala. Un poco de verosimilitud, por favor, aunque sea frase sí, frase no”¹¹.

Recientemente, en el tercer capítulo de la segunda temporada de la serie *Paquita Salas* (Apache Films, 2018) en Netflix, también se hace referencia a este aspecto distintivo que mencionamos. La actriz Lidia San José debe interpretar un breve papel en *El secreto de Puente Viejo* y ha de decir la siguiente frase: “Ya me barruntaba yo lo que aconteció en el otero, pero un número de la Guardia Civil acaba de referírmelo: Humberto y Evaristo han aparecido muertos en la presa esa de marras”. Ante la dificultad del personaje para reproducir la frase tal cual, pretende hacerlo “a su manera”, más natural (según ella), a lo que una de las protagonistas le replica que no puede modificar en modo alguno el texto porque “*Puente Viejo* tiene su propio idioma”. El hecho de que en una serie de ficción ocupe un lugar tan destacado el carácter de los diálogos de otra serie, pone de manifiesto el alcance y el éxito de esta recreación lingüística.

10 DUFOUR, Nuria: «Cruce de sueños y destinos en la España novecentista. Esplendor lingüístico para las tardes televisivas de Antena 3». <http://www.aisge.es/el-secreto-de-puente-viejo>.

11 <https://deploreibol.wordpress.com/2012/09/24/odio-el-secreto-de-puente-viejo/>.

El mismo equipo de guionistas y la misma productora crearon también otra telenovela para la sobremesa, *Acacias 38* (primera emisión el 15 de abril de 2015), creada por Aurora Guerra y ambientada en 1899, en la que el lenguaje ocupa de nuevo un lugar tan destacado que no deja indiferente al espectador, como ponen de manifiesto algunos testimonios que circulan en las redes:

“Es escuchar algo de #EstrenoAcacias y retrotraernos al colegio, cuando te hacían recitar versos que no entendías. #lenguajeforzado”¹².

“Por fin una serie de época en la que hablan como se hablaba en la época #EstrenoAcacias”¹³.

“La ambientación, las escenas en exteriores y la decoración de época es bastante buena y la interpretación de los actores, por lo general, también (...) Y sobre el lenguaje, comentar que, al principio, en *El Secreto de Puente Viejo* también hablaban así, incluida Francisca Montenegro, que soltaba muchas frases y “palabros” de ese tipo. A mí no me disgusta, pero es que antiguamente se hablaba así y se trataban de Vd. a Vd.”¹⁴.

De este fenómeno se hace eco la página web de RTVE, que presenta una guía para entender mejor ese *lenguaje especial*:

“Una de las cosas que más ha llamado la atención del casi millón de espectadores que ya sigue las historias del bloque de viviendas de «Acacias 38» cada tarde, a la hora de la sobremesa, es el vocabulario empleado por sus habitantes en el día a día, ambientado en 1899.

Desde RTVE.es hemos escogido algunos de los términos y expresiones más utilizadas habitualmente por los personajes y hemos acudido al Instituto de Lexicografía de la Real Academia Española (RAE), cuya directora técnica es Elena Zamora, para que nos las expliquen

12 Twitter de BababumTV. 16 de abril de 2015. <http://www.formulatv.com/noticias/45473/opinion-sobre-acacias-38-ejemplo-ficcion-espanola-cambiando-bien-diario/>. Las dos referencias siguientes se localizan en este mismo enlace online.

13 Twitter de Olga San José. 15 de abril de 2015. Estos comentarios responden a la necesidad de expresar una opinión tan tradicional, pero ahora manifestada por nuevos canales, caso de Facebook o Twitter: GONZÁLEZ-NEIRA, A. y QUINTAS-FROUFE, N.: «Audiencia tradicional frente a audiencia social: un análisis comparativo en el prime-time televisivo», *Revista Mediterránea de Comunicación*, 5-1 (2014), p. 106.

14 Comentario en *Fórmula TV* de Medauntelele. 16 de abril de 2015.

con mayor detalle, más allá del contexto en el que se dan. Y es que, una de las cosas que más nos gustan de la nueva ficción de *La 1* son todas las nuevas palabras que estamos aprendiendo”¹⁵.

Se recogen términos como *porfiar*, *pelagatos*, *melindres*, *menester*, *cuitas*, *estar hecho una compasión*, o *perder el oremus*. Se trata, pues, de plasmar la lengua de otro tiempo, de crear un universo verosímil, en palabras del productor ejecutivo de la serie, Josep Cister, “con unos guiones que reflejen tanto el contexto histórico de la época como en el día a día de un barrio, utilizando para ello un lenguaje «que suena como tiene que sonar en esa época»”¹⁶, lo que no significa que deba ser verdadero, como resume la coordinadora del equipo de guion, Aurora Guerra:

“Para recrear los diálogos de época hemos leído mucho a Benito Pérez Galdós y a Clarín. Pero más que el lenguaje exacto de finales de siglo XIX preferimos uno que tenga sonoridad, con expresiones que podrían decir nuestros abuelos. Buceamos en palabras en desuso que ni siquiera están en el diccionario de la RAE”¹⁷.

Lo cierto es que los guionistas tienen muy claro cuál es el papel que debe jugar el lenguaje para no desplazar al espectador. Nuevamente recurrimos a las declaraciones de Javier Olivares, guionista además de *Isabel* en la primera temporada, de *El Ministerio del Tiempo*, pero referido a la primera dice:

“Tanto en lenguaje (mis referentes fueron José María Valverde y Tom Stoppard), como en construcción de los capítulos y en su estilo, mi obsesión al crear la serie era que, aparte de ver la historia de Isabel, *el espectador la pudiera contemplar sin perderse en un lenguaje arcaico* ni en tribulaciones antiguas”¹⁸.

15 PÉREZ, Ángela: «Guía para ‘no perder el oremus’ con el vocabulario de “Acacias 38”». 23 de junio de 2015. <http://www.rtve.es/television/20150623/guia-para-no-perder-oremus-vocabulario-acacias-38/1166501.shtml>.

16 “Acacias 38», un folletín decimonónico para las tardes de *La 1*”. *La Voz de Galicia*. 25 de marzo de 2015. <https://www.lavozdegalicia.es/noticia/television/2015/03/25/acacias-38-folletin-decimononico-tardes-1/00031427310663868946423.htm>.

17 ALFONSO, Miguel Ángel: «Paseo por “Acacias 38”». *Las Provincias*. 12 de abril de 2015. <http://www.lasprovincias.es/culturas/tv/201504/12/paseo-acacias-20150411233105-v.html>.

18 OLIVARES, J.: «Isabel: la Historia y las historias», en *Isabel desde dentro. Serie completa*, Valladolid, 2014, p. 10. El marcado es nuestro.

Otra cuestión diferente es la suscitada de manera reciente por la serie *La Peste* (Movistar+, 2018)¹⁹. El empleo en los diálogos de la variedad diatópica andaluza, utilizada por guionistas y productores con el fin de aproximar al espectador, de forma verosímil, al paisaje sonoro de la Sevilla del siglo XVI, provocó reacciones de todo tipo. El objetivo original volvía a ser el de la recreación de una situación lingüística, que envolviera al receptor de tal manera que experimentase la sensación de encontrarse en la época y de escuchar cómo hablarían los personajes. Sin embargo, en esta ocasión, la reacción de los telespectadores fue polémica, pues se desató un debate por la dificultad que suponía seguir los diálogos y entender a los personajes, si bien es cierto que la razón de las quejas residía en el uso de la modalidad andaluza más que en el empleo de una variedad arcaizante. La polémica estaba servida, porque derivó hacia un problema de actitudes, valoraciones y conciencia lingüística, que dio lugar a todo tipo de prejuicios lingüísticos²⁰. En los debates se daban cita posturas irreconciliables, como el desprecio por el acento andaluz, frente a la defensa apasionada de las hablas andaluzas como variedad del español. También se ponía de manifiesto una cuestión interesante desde el punto de vista de las actitudes frente a la diversidad dialectal y la valoración del habla de los otros, pues nunca se había suscitado polémica alguna cuando el personaje que empleaba esa variedad pertenecía a los grupos más desfavorecidos socialmente o eran paródicos.

En cualquier caso, tanto si es un debate por la valoración de la variedad como si todo radica en un problema de la calidad de sonido, se aleja del tema que analizamos en este trabajo, pues se fundamenta en una cuestión socio-lingüística actual sin ningún sustrato histórico ni historicista. Como hemos indicado con anterioridad, lo que nos interesa destacar es el hecho de que hayan sido los guionistas quienes desearan utilizar el andaluz como medio para lograr un efecto de inmersión histórica y territorial.

Por lo tanto, podemos concluir que un rigor excesivo le puede restar atractivo al producto y puede alejar al consumidor medio, quien no pretende otra cosa que distracción y entretenimiento, para lo cual tan solo necesita de los conocimientos colectivos ya adquiridos. Distinto es que perciba y aprenda de forma tangencial nuevos contenidos, proceso que resulta más trascendental

19 Creada por Alberto Rodríguez y Rafael Cobos, la emisión del primer episodio fue el 12 de enero de 2018. [https://es.wikipedia.org/wiki/La_pestes_\(serie_de_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_pestes_(serie_de_televisi%C3%B3n)).

20 CANTÓ, P.: «¿Por qué molesta que se hable con acento andaluz en “La Peste”?», *El confidencial*. 20 de enero de 2018. https://www.elconfidencial.com/cultura/2018-01-20/la-pestes-movistar-acento-andaluz-subtitulos_1507595/

de lo que parece. En muchas ocasiones, mediante este aprendizaje “involuntario”, se genera la iconografía básica de ese pasado y así se configura una imagen sólida de otras épocas generada por el lenguaje visual del cine y la televisión, que en muchas ocasiones no tiene nada que ver con lo que sucedió en realidad pero que termina ocupando su lugar.

3. LA LENGUA EN EL VIDEOJUEGO HISTÓRICO

Todo lo que hemos visto se complica mucho más en el videojuego, por cuanto es un medio que mezcla todos los elementos estudiados además de otros específicos, como la interacción del usuario. Es un universo muy complejo, ya que la producción y la distribución de algunos títulos es más sencilla, en algunos casos, que el cine y la televisión, por lo que no solo hay que tener en cuenta el papel empresarial, sino también la intervención particular de aficionados sin otro propósito o meta que contribuir a transformar, completar o finalizar el producto tal y como el cliente lo desea. Nos referimos a los *mods*.

Hay que insistir en el protagonismo del usuario y en la tipología de videojuego, ya que el software tendrá una forma diferente de expresión. Es decir: es muy distinto lo que nos puede indicar un título de estrategia en tiempo real y lo que puede hacer otro de aventura gráfica. ¿Cómo “nos habla” ese software para lograr esa ambientación histórica que se pretende? Nos encontramos, de antemano, con el mismo obstáculo que mencionábamos para el cine y las series televisivas: un título cuya trama se devuelva en la antigua Roma (las sagas *Imperium* —FX Interactive— y *Caesar* —Sierra—, *Civcity Roma* —Firefly—, *Ryse: son of Rome* —Crytek—, *EU Roma* —Paradox—, *Legion Arena* —Slithreine—, *Praetorians* —Pyro—, los correspondientes de *Total War* —The Creative Assembly—, etc.) difícilmente alcanzaría el éxito si estuviera doblado al latín, y estaría condenado a no prosperar según el parámetro de mercado de las distribuidoras. Existe un título para el portal iTunes (iPad e iPhone) que tiene en cuenta los conocimientos de latín del jugador, pero no se desarrolla en latín, pues los diálogos están en inglés e italiano (*Pompeii. Mala tempora currunt*, Pantalia Srl, 2015). Una cuestión distinta es el empleo de los topónimos tal y como eran en el momento elegido. Ya no es el caso de *Rome Total War* con sus urbes, sino el más reciente título del equipo del equipo de The Creative Assembly: *Total War Saga: Thrones of Britannia* (2018) donde, por ejemplo, nos encontramos con que la capital del reino de Wessex en tiempos de Alfredo el Grande es *Wintanceaster* (Winchester) —ilustración 2—, algo que también comparte con *Civilization VI*

(Firaxis Games, 2016), en el DLC *Vikings Scenario Pack*²¹, y que hemos visto igualmente en la serie centrada en el mismo periodo histórico *The Last Kingdom* (BBC Two, 2015), producida a raíz de las novelas *The Saxon Stories* de Bernard Cornwell.

Por lo tanto, las estrategias de los desarrolladores para lograr las ambientaciones lingüísticas, si es que las hay, han de ser sencillas y no deben interferir demasiado. Así, se emplea la variedad lingüística más reconocible para el usuario, acomodada al momento histórico, aunque se utilizan todos los recursos posibles para propiciar un escenario evocador del tiempo y el lugar elegidos en el guion del juego.

~ Ilustración 2 ~



Total War Saga: Thrones of Britannia (2018).

Uno de esos recursos será nuevamente el del doblaje²², ya que cada vez es más habitual que conocidos actores profesionales participen en algún título,

21 [http://civilization.wikia.com/wiki/Wintanceaster_\(Civ6\)](http://civilization.wikia.com/wiki/Wintanceaster_(Civ6)).

22 Ramón Langa también ha participado en el doblaje de otros videojuegos, como *Crackdown 2* (Ruffian Games, 2010), *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016)... aunque no es reciente su participación, pues ya le prestó su voz a John McClane en el videojuego *Jungla de Cristal: Trilogía 2. ¡Viva Las Vegas!* (2000 para PlayStation One) y *Die Hard: Vendetta* (2002, originariamente para Nintendo GameCube, y después para PlayStation 2 y Xbox), pasando por el doblaje del boina verde Francis

como es el caso de *The Abbey* (Alcachofa Soft, 2008)²³, que cuenta con la participación del actor Ramón Langa, mencionado anteriormente, quien le presta la voz a fray Leonardo de Toledo, uno de los protagonistas de la aventura gráfica (ilustración 3). Con ello se pretende no solo ofrecer un elemento de calidad al producto final, sino también lograr un entorno reconocible para el usuario, con una voz “familiar” ya que la ha oído con anterioridad; hay que insistir en que Langa es uno de los actores de doblaje más populares en España²⁴.

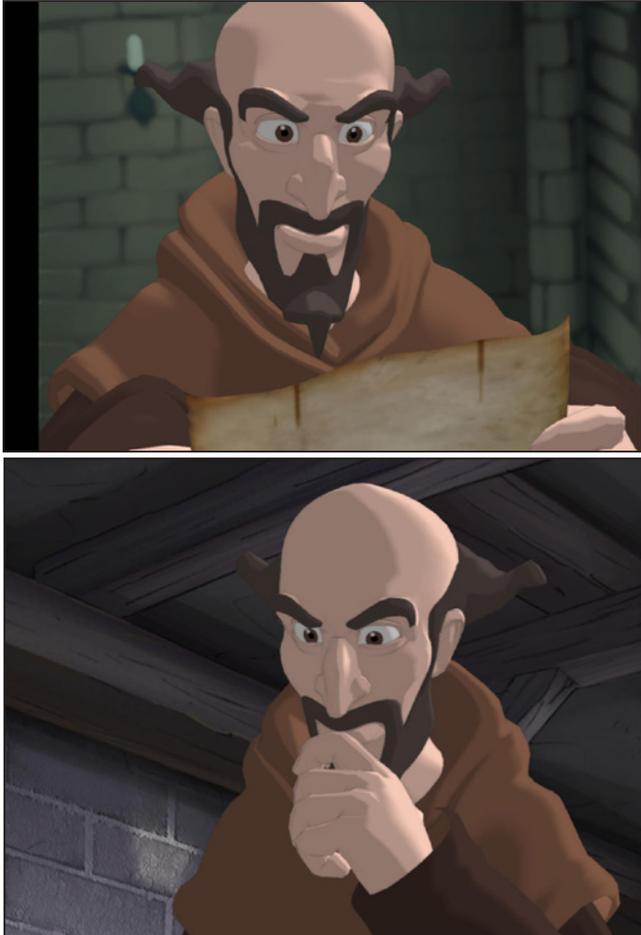
Estamos habituados a conocer las diferentes técnicas y recursos que algunos actores llevan a cabo para “meterse mejor en el personaje”, de tal manera que simulan semanas o meses antes de los rodajes la experiencia vital o la actividad específica que realizará el protagonista que encarnará, pero esto, hasta ahora, no sucedía con las voces y por eso lo queremos destacar. Lo realmente interesante

O'Brien de *Commandos: Strike Force* de la conocida saga del equipo español Pyro Studios, 2006). Sobre el fenómeno de videojuego y doblaje, véase el reportaje «Talento tras el micro», aparecido en *Hobby Consolas*, 255, pp. 110-115. En la edición electrónica de *Computerhoy.com*, se puede consultar otro artículo, en este caso firmado por A. FARIZA, que visita el estudio GameLoc, un estudio de doblaje en Madrid (6 de marzo de 2016). Recomendamos el enlace por el alto interés del contenido y lo clarificador que resulta para el caso de los trabajos de localización y testeo. <http://computerhoy.com/noticias/zona-gaming/visitamos-estudio-doblaje-videojuegos-madrid-39767#301>. No obstante, existe una web monográfica titulada [Doblajevideojuegos.es](http://www.doblajevideojuegos.es), que es monográfica acerca de este tema, con vínculos de títulos, actores, traductores, estudios, empresas, técnicos y un muy interesante apartado de estadísticas (<http://www.doblajevideojuegos.es/>). Aquí se puede localizar, por ejemplo, la actividad dobladora de Miguel Ángel Jenner (la voz para España de Samuel L. Jackson y Jean Reno), que también participa en *The Abbey*, o de Adolfo Pastor, con una extensa labor en el ámbito del videojuego, entre otros muchos actores y traductores. Sería una nota interminable de casos y referencias, pero queremos finalizarla con el ejemplo del director Álex de la Iglesia, responsable del doblaje de *The Order: 1886* (Ready at Dawn Studios-SCE Santa Monica Studio, 2015, en exclusiva para PS4).

23 El título toma como doble inspiración la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa*, y el videojuego *La Abadía del Crimen* (Opera Soft, 1987), obra del programador Paco Menéndez y del artista gráfico Juan Delcán, una videoaventura en formato cassette para Amstrad CPC, Spectrum, MSX y PC. Se puede conseguir a través de la plataforma Steam para PC, y el Servicio de Correos español le dedicó recientemente un sello postal. Sobre este juego, véase el compendio de estudios realizado por Jaume ESTEVE: *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de “La Abadía del Crimen”*, Ocho Quilates, Barcelona, 2017 (primera edición de 2014).

24 No es particular objetivo de este estudio, pero merece la pena aludir a la cuestión de doblaje en tanto que los desarrollos en inglés se habían doblado al castellano ya que era el mercado hispano-hablante mayoritario, pero esa tendencia está cambiando de manera progresiva, y ya contamos con un juego (*Quantum Break*, 2016 para Xbox One) que fue en un principio traducido al español latino y no al castellano (<http://areajugones.es/2016/01/14/quantum-break-tendra-doblaje-en-espanol-latino/>).

~ Ilustración 3 ~



The Abbey (2008). Leonardo de Toledo, doblado por el actor Ramón Langa.

es que en el caso de *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), al que nos referiremos más adelante, es que se llevó al actor que ha puesto la voz al protagonista, Henry, por la región de Bohemia par que se inspirase tanto en el contexto geográfico como en el histórico²⁵. Es un paso más que hay que tener presente al referirnos al videojuego como un producto destinado a perfeccionar cada vez el grado de inmersión.

25 A.C.G.: «Kingdom Come: Deliverance. La venganza del hijo del herrero», *Micromanía*, 273 (2018), p. 23.

Los contactos del universo del videojuego con el lenguaje son más intensos de lo que en principio se puede pensar, independientemente del fenómeno traductológico, que supone un universo en sí mismo ampliamente estudiado y que excede los límites de este trabajo²⁶, pues ha de acomodarse al mercado al que va destinado, donde son fundamentales las estrategias empresariales, tal y como hemos visto. Cuando se va a lanzar un nuevo título en distintos países, las grandes empresas suelen contar con *testers*²⁷ lingüísticos que han de lograr productos de calidad y sin fallos, aunque no siempre se consiga.

Por otra parte, la localización de videojuegos tiene que ver más bien con su ubicación nacional y su acogida en un mercado concreto. Los cuatro planos de “localización” se definen en el tecnológico (PAL y NTSC, teclado...), el jurídico (básica la clasificación por edades, como el PEGI para Europa, el ESRB para USA y Canadá, CERO para Japón...), entorno audiovisual y lingüístico-cultural, que es el que nos interesa²⁸. Este apunte de producción es importante, pues como bien dice I. de la Mota, responsable del estudio GameLoc, el doblaje es el “proceso de adaptación cultural, que engloba las canciones, chistes, anuncios de televisión y alusiones a personas o a películas. No es sólo traducirlo al español”²⁹.

Hemos convenido que la ambientación de un título histórico se debe al uso de diferentes técnicas, a las que hay que añadir en esta ocasión el efecto que se logra con la utilización de recursos lingüísticos que evoquen ese periodo específico del pasado. Si en el resto de elementos la complicidad del espectador es básica para conseguir esa recreación, en este caso lo es mucho más por la particularidad que supone la interacción que requiere el juego.

26 El número 15 (2011) de la revista *Trans* está dedicado íntegramente al ámbito del videojuego en el campo de la Traducción. En concreto, hay que señalar el trabajo de Inmaculada SERÓN ORDÓÑEZ: «La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia», pp. 103-114.

27 Acerca de estos probadores, véase el interesante artículo de D. PASTOR: «¿Probar videojuegos? Desmontando el mito», *Micromanía*, 264 (2017), pp. 46-49.

28 Sobre todo para el fenómeno de la localización en videojuegos, es muy completa la información contenida en la Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Localizaci%C3%B3n_de_videojuegos

29 FARIZA, A.: «Visitamos un estudio de doblaje de videojuegos en Madrid», *Computer-Hoy.com*, declaraciones de Isabel de la Mota, directora de localización de GameLoc. Ver nota 22.

4. ADAPTACIÓN DEL LENGUAJE A LA ÉPOCA Y A LA SITUACIÓN COMUNICATIVA

Podemos señalar que en los títulos analizados son dos las estrategias empleadas por los desarrolladores para propiciar ese efecto lingüístico arcaizante: por una parte, modifican las fórmulas de tratamiento, elemento clave en la interacción comunicativa y, por otra, intentan adaptar el lenguaje a los distintos parámetros sociolingüísticos que pueden definir a los interlocutores en un acto comunicativo.

En lo relativo a formas de tratamiento³⁰, podemos decir que se centran en las distintas formas nominales o pronominales empleadas en la segunda persona, básicamente en el empleo de *tú*, *vos* y *usted*, o *vuestra merced*, para relacionarse con el otro, de manera que puede identificarse el grado de familiaridad y respeto existente entre los interlocutores, así como el tipo de relación; mediante estas fórmulas se establece la distancia entre los interlocutores de una forma evidente e inmediata, por lo que pueden convertirse fácilmente en un rasgo identificador para los jugadores, que conocen esas formas de tratamiento, aunque no tengan una información rigurosa acerca de su evolución diacrónica.

Para el caso del videojuego hay que señalar que el software es el lenguaje que comunica a la máquina (hardware) con el usuario y, por lo tanto, y como trasfondo de la trama y de la propia experiencia de juego, el jugador recibe estímulos concretos con la intención de que se involucre en lo que ve y oye; es decir, para que interactúe. Por lo tanto, cualquier grado de implicación pasa por el reconocimiento previo de lo que el usuario sabe y conoce. Hace unos años teníamos un excelente ejemplo en el título *Europa Universalis III* (Paradox, 2007). El guion se centra en el periodo que transcurre entre la caída de Constantinopla y el contexto histórico de la Revolución Francesa, o lo que es lo mismo, lo que reconocemos como Edad Moderna. Pues bien, en una de las pantallas del tutorial, se puede leer lo siguiente:

“¿Y cuál será tu papel en todo esto? Jugarás el papel de «poder detrás del trono» y lo gestionarás todo, desde la política y la diplomacia nacional hasta nombrar cargos y construir los edificios específicos en las provincias. *Tal es tu relevancia, que el juego te tratará casi siempre, de «vos», como si tú fueras el verdadero monarca*” (ilustración 4).

30 Las formas de tratamiento constituyen un amplio y complejo campo de investigación lingüística. Una completa visión de conjunto se nos ofrece en M. HUMMEL, B. KLUGE y M^a E. VÁZQUEZ LASLOP (eds.): *Formas y fórmulas de tratamiento en el mundo hispánico*, México, Ed. El Colegio de México, Karl-Franzens-Universität Graz, 2010.

~ Ilustración 4 ~



Europa Universalis III (2007). Pantalla del tutorial.

Está claro que se trata de una de esas imágenes preconcebidas, pues los hablantes de la península ibérica asumimos que el voseo pertenece a periodos de un pasado medieval y moderno —recordemos que es la fórmula utilizada por Alonso Entrerriós en la serie *El Ministerio del Tiempo* para identificarlo con “su” época en contraposición a los otros personajes, o es también la forma pronominal más generalizada en la serie en *Isabel*—. Lo que aparece en la pantalla no se corresponde con la realidad, pero convierte al discurso en verosímil. Nuestra verdad es la que aplicamos y seguimos, es lo que esperamos ver y oír según unos parámetros prefijados. Es *pasado* porque así lo teníamos aprendido; no lo confundamos con la exactitud³¹ o el rigor. En el siglo XV, el voseo estaba completamente extendido, y eran los elementos nominales los que señalaban las diferencias de tratamiento. Al monarca se le podía tratar de “vos”, pero lo que marcaba la distancia era el “señor” posterior (“Vos señor, sabéis...”). Por

31 En ocasiones sí se busca la exactitud, como puso de manifiesto el hecho de que en la primera temporada de la serie *Isabel* los guionistas incluyeran la fórmula “vuestra majestad”, cuando lo correcto era el uso de “alteza”, pero cuando los especialistas censuraron el hecho, se cambió. Así, en la segunda y tercera temporada ya fue corregido.



eso surgieron fórmulas como “vuestra merced” o “vuestra alteza”, que en esos años ya se usaban para dirigirse a los reyes³², pero esto no es esencial para el desarrollo del juego.

Existen otros ejemplos entre los videojuegos históricos, como en *Grand Ages Medieval* (Kalypso-Gaming Minds, 2015):

“Nueva partida: Juego abierto. Este modo de juego os permite personalizar el inicio de partida y el nivel de dificultad. ¿Lograréis *vos*, el gobernador de un pequeño pueblito, ascender de rango hasta convertirnos en el emperador de toda Europa?” (ilustración 5).

De manera más esporádica también aparece en *Medieval Total War II* (The Creative Assembly, 2006), como en el cuadro de victoria final en las campañas:

“¡Habéis ganado la partida y vuestro pueblo celebra la victoria!”.

El caso de *Mount & Blade: Warband* (TaleWorlds Entertainment, 2010) es diferente por cuanto no se trata de un juego de estrategia, sino de rol de acción y simulación; en él se recurre habitualmente a diálogos con personajes que canalizan la trama, y con los que hay que entablar unos parlamentos en ocasiones de lo más peculiar: “Deteneos. Me rindo”, nos dice uno de ellos. Las opciones que tenemos para contestar son tres para este caso concreto: “Ahora os he capturado yo”, “Habéis luchado bien” y “Sois libre de marcharos.” Hay más muchos más ejemplos en este mismo juego.

A pesar de que los videojuegos ambientados en el periodo bajomedieval y moderno han aparecido en el mercado de manera continuada en los últimos años, qué duda cabe que *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) supone un punto de referencia para los juegos futuros. Es un RPG de mundo abierto ambientado en la Bohemia de 1403. La idea del equipo de diseño y desarrollo fue la de aspirar a un videojuego con la mayor historicidad posible³³, de

32 EBERENZ, R.: *El español en el otoño de la Edad Media. Sobre el artículo y los pronombres*, Madrid, Gredos, 2000, pp. 102-108.

33 “Hacemos un juego realista porque es algo inédito”. Entrevista a Tobias Stolz-Zwilling, PR Manager de «Warhorse Studios» en *Playmanía*, 232 (2018), pp. 8-9.

~ Ilustración 5 ~



Grand Ages Medieval (2015). Pantalla del tutorial.

manera que no extraña que en los subtítulos³⁴ en castellano aparezca siempre el tratamiento del voseo como algo asumido y habitual para gentes de aquel tiempo (ilustración 6). Es más, el tipo de letra empleado en esos textos se inspira claramente en uno que un usuario medio puede ubicar en los esbozados por los escribanos medievales (una “letra medieval”, que diría un profano).

En la búsqueda de esa caracterización histórica verosímil, podemos encontrar también, como mencionábamos al comienzo de este apartado, la adecuación del lenguaje al grupo social de los interlocutores y a la situación comunicativa, aunque no sea lo más frecuente³⁵. Así resulta muy interesante el siguiente diálogo, entre un saqueador y el jugador, del citado *Mount & Blade: Warband*:

34 Sobre el fenómeno de los subtítulos en el ámbito del videojuego, es muy interesante el trabajo de R. MÉNDEZ: «Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejora la experiencia del usuario», *Quaderns de Cine*, 12 (2017), pp. 87-103.

35 Nos referimos siempre a juegos de carácter histórico, pues este recurso si es frecuente en los ambientados en la actualidad, como el conocido *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games-Take Two Interactive, 2013), pero sus tramas son actuales y nada tienen que ver con los propósitos de este estudio.

~ Ilustración 6 ~



Kingdom Come: Deliverance (2018).

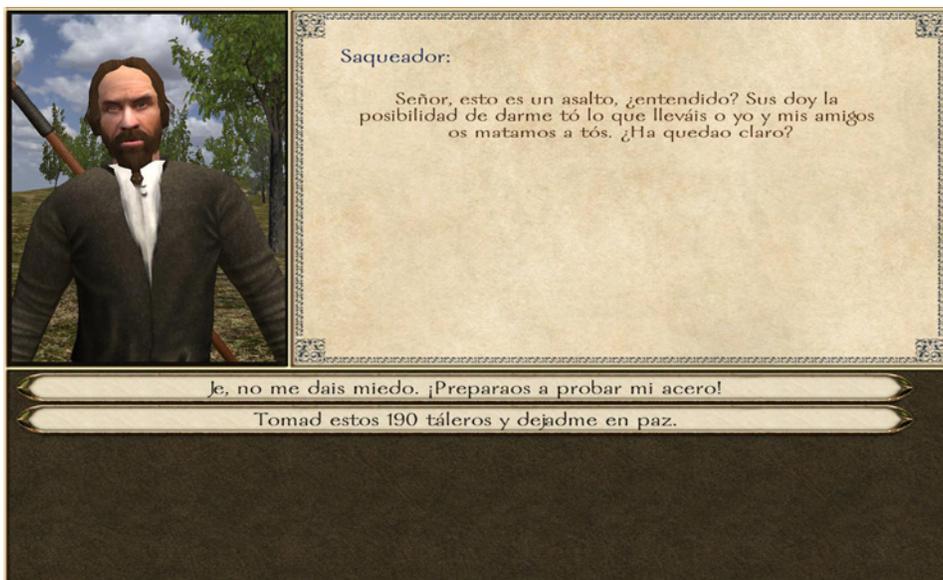
“Señor, esto es un asalto, ¿entendido? Sus doy la posibilidad de darme tó lo que lleváis o yo y mis amigos os matamos a tós. ¿Ha quedao claro?” (ilustración 7).

Se le supone al saqueador la pertenencia a un estrato social bajo del mismo modo que se asigna y presupone uno más alto para el usuario-protagonista, quien, además, ha podido elegir libremente su nacimiento e infancia, como propician las reglas de un juego de rol. Se trataría, pues, de lo que podríamos llamar caracterización sociolingüística diacrónica, o al menos un intento.

En los otros juegos de ambientación histórica no es posible analizar este recurso porque los grupos privilegiados y los no privilegiados no “hablan”; en los de estrategia no hay diálogos, por lo que no existe la posibilidad de generar una ambientación desde esta perspectiva lingüística.

A veces se trata de una caracterización dialectal superficial orientada a identificar al personaje como propio de una determinada zona geográfica a partir de alguna expresión particular. Los diseñadores de la saga *Assassin's Creed* (Ubisoft), por ejemplo, usan frases cortas y expresiones que se pretenden propias de la lengua de cada lugar concreto. Así, el italiano lo usarán en algún caso para

~ Ilustración 7 ~



Mount & Blade: Warband (2010).

los dos títulos ambientados en la Italia renacentista, como el segundo título de la serie (2009) y la *Hermandad* (2010); el francés para el que transcurre en la Nueva Orleans dieciochesca, *Liberation* (2012), y en el París revolucionario (*Unity*, 2014), y el inglés, siempre en su versión española (es un buen ejemplo de la actividad de localización referida con anterioridad), en *Syndicate* (2015), desarrollado en la Inglaterra victoriana. Incluso en el último de la saga, *Origins* (2017), aparecen esos enunciados simples en egipcio, griego y latín. Pero son referencias breves, muy esporádicas y sin mayor trascendencia en la trama: solo tiene la función escénica de ambientación.

Otro caso más bien particular es el de los aldeanos de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999), pues responden con interjecciones concretas de la civilización a la que pertenecen. Así los “españoles”, por ejemplo, responderán con un “¡De grado!” al pinchar sobre alguna unidad aldeana, masculina o femenina, aunque no deja de ser un recurso más de jugabilidad reconocible para los usuarios.

5. REFLEXIONES FINALES

Hemos pretendido realizar un acercamiento a un tema que es mucho más amplio tanto por las posibilidades de análisis de los numerosos títulos de series

y videojuegos existentes, como por las continuas novedades que surgen cada corto espacio de tiempo, así como por la evolución rápida que vemos en los gustos y preferencias de los usuarios. No hemos entrado en el fenómeno *fan* ni en ninguno de sus reflejos, como los *cult fan* a los que se refiere Matt Hills³⁶, ya que se ha podido comprobar que las opiniones son variadas a la hora de usar de manera voluntaria determinados recursos, en este caso el lingüístico arcaizante. Tanto en las series de televisión, elementos que viven un creciente desarrollo desde hace unos años, como en los videojuegos, como canal inédito de comunicación disponible de forma masiva, la presencia de fórmulas lingüísticas y léxico específico que rememora épocas pasadas se ha asentado entre los diversos productos. Cabe plantearse en estos momentos si se ha generado por una demanda previa de los usuarios que lo consumen o, al contrario, si se ha diseñado y empleado esa táctica narrativa-empresarial como muestra de una calidad *historicista* que se desea imponer al mismo nivel que la figuración y los escenarios. Nos hemos referido en todo momento a un género específico, basado en un guion histórico, y más concretamente, el que tiene una época reconocible por parte del potencial telespectador o usuario, que ha de pertenecer a la misma comunidad lingüística. Por ejemplo, tiene escaso impacto en el ámbito hispánico el recurso utilizado en el título *Crusader: Thy Kingdom Come* (Neocore, 2008, distribuido posteriormente en España e Italia por FX Interactive en edición remasterizada como *Las Cruzadas —Le Crociate* en versión italiana—, 2010), donde la partícula «*thy*» no tiene mayor significación en un mercado no-angloparlante, pero que se usó precisamente con el objetivo de “inmersión” histórica para el videojugador, meta que de manera ostensible se puede leer en el texto de la contracubierta: “un atractivo sistema de juego misión-a-misión con un trasfondo históricamente exacto”.

36 HILLS, M.: *Fan Cultures*, New York-London, Routledge, 2002, e insistió en ello con «“Proper distance” in the Ethical Positioning of Scholar-Fandoms: Between Academics’ and Fans’ Moral Economies?», en *Fan Culture: Theory/Practice*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2012, pp. 14-37. JENKINS, H.: *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009. WIRMAN, H.: «Sobre la productividad y los fans de los juegos», en *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, D. Aranda y J. Sánchez-Navarro (eds.), Barcelona, UCO Press, 2009, pp. 145-184. ABAD RUIZ, B.: «Transmedia y fenómeno fan: la co-creación en el mundo del videojuego», en *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, J.F. Jiménez, Í. Mugueta y G. Rodríguez (coords.), Murcia, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia- Ed. Compobell-IGN España, 2016, pp. 69-103.

Lo que es indudable es que nos encontramos en un momento de demanda de autenticidad de todo lo que se consume; incluso cuando se trata de evocaciones, caso de las series o videojuegos de fantasía medieval, se pretende que se ubique en un marco reconocible. Otras cuestiones son las referencias culturales que configuran determinados productos de ciencia-ficción, y que poco o nada tienen que ver con los objetivos de este estudio. Dentro de esa “realidad verosímil” a la que aspiran los guionistas y desarrolladores, hay que tener presente en todo momento el obstáculo que representa la diversidad de idiomas posibles en la trama, como en la serie *Carlos, rey emperador* (TVE, 2015-2016), sacrificada en todo momento por el lógico fin de que sea asequible para todo el público. De esta manera, el recurso de las expresiones arcaizantes en los diálogos y en las informaciones contenidas en estos medios de ocio tienen una limitación indudable, pero que no se desestima por parte de los responsables de su producción con el fin de conseguir títulos que satisfagan al mayor número de usuarios. Tampoco podemos olvidar el valor añadido que se logra en una serie o un videojuego ambientado en un pretérito siglo XVI, al involucrar en su ambientación todos los elementos posibles, desde la escenografía hasta los diálogos y la banda sonora.

Queda mucho por hacer, no obstante, pues el desarrollo de determinados géneros, como el de aventura gráfica o rol, aún tiene mucho que decir en este sentido, y porque la tecnología del ocio avanza de forma imparable hacia recursos aún sin explorar. Estamos en los momentos del desarrollo de la realidad virtual, que se plantea como una herramienta excepcional para el entretenimiento, la educación y una variedad aún sin delimitar de actividades, que tiene la inmersión y la interacción como la base de su uso. Pensar en que un personaje de un videojuego histórico se dirija a nosotros, como videojugadores armados con el dispositivo RV pertinente, con la utilización de un léxico adecuado y expresiones oportunas, qué duda cabe que será experimentar sensaciones de viajar por el tiempo sin movernos de nuestro asiento.

ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE JAPÓN. IMÁGENES DE UN PERSONAJE HISTÓRICO

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza

El Japón medieval constituye una temática popular en los actuales videojuegos del País del Sol Naciente. En especial, son muy abundantes los ambientados en dos momentos de su historia: la época de las Guerras Genpei (1180-1185), serie de conflictos bélicos entre los clanes Taira y Minamoto que tuvieron lugar al final de la era Heian¹, y el periodo conocido como Sengoku², que abarca desde el estallido de las Guerras Ōnin (1467-1477) hasta la unificación de Japón por el gran *daimyō* Tokugawa Ieyasu en 1603. Ambos coinciden en ser dos de los periodos más conflictivos de la historia nipona y en el gran carisma que tuvieron sus numerosos protagonistas.

1 Sobre este conflicto histórico, véase: TURNBULL, S.: *The Genpei War 1180–85: the great samurai civil war*, Oxford, Osprey, 2016. SANSOM, G.: *A History of Japan to 1334 Volume 1*, California, Prensas de la Universidad de Stanford, 1958, pp. 289-306.

2 El periodo Sengoku o «de los estados combatientes» es una época dentro del medioevo japonés, situada cronológicamente entre los periodos Muromachi (1333-1573) y Momoyama (1573-1605). Este periodo está caracterizado por una ausencia casi total de poder centralizado y por constantes luchas entre los señores feudales, llamados *daimyō*, que tenían como objetivo unificar el país y ponerlo bajo su control. Véase MIKISO, H.: *Breve Historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, pp. 36-43. TURNBULL, S.: *War in Japan 1467-1615*, Oxford, Osprey, 2014. DE LANGE, W.: *Famous Japanese Swordsmen: The Period of Unification*, Warren CT, Floating World Editions, 2008.

En general, estos videojuegos ponen énfasis en el entretenimiento más que en el rigor histórico, pero siempre con un interés en representar con mayor o menor autenticidad la época en la que están situados. Es común la aparición de elementos fantásticos y leyendas, así como la invención parcial o completa de armas y armaduras, pero también suelen mostrarse hechos y personajes históricos de especial relevancia. Un aspecto tratado con especial cuidado es la representación de los decorados y paisajes, que en este caso suelen mantener una gran fidelidad con la realidad, hasta el punto de que en muchas ocasiones llegan a reproducirse con minuciosidad monumentos reales³. No hay que olvidar que la inmersión⁴ es un elemento importante a la hora de desarrollar un videojuego, por lo que la presencia de una ambientación que reproduzca fielmente el entorno, Japón en este caso, es clave para el éxito del mismo.

Los videojuegos ambientados en el periodo Sengoku son tan numerosos y populares que han llegado a constituir un subgénero propio, los *Sengoku jidai gēmu*⁵. Dentro de estos videojuegos, tres figuras son especialmente representadas, los llamados «Tres Pacificadores de Japón»: Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) y Tokugawa Ieyasu (1543-1616), principales artífices de la paz y unificación del país. Y de todos ellos, el primero es, sin duda, el que más ha sido representado.

1. EL CARISMÁTICO DAIMYŌ ODA NOBUNAGA

Hijo de Oda Nobuhide, uno de los *daimyō* a cargo de la provincia de Owari⁶, Oda Nobunaga⁷ nació en aquel lugar en 1534. En contra de las recomenda-

3 En el recientemente lanzado videojuego de *Nioh* (Team NINJA 2017), por ejemplo, se utilizan el Santuario de Itsukushima o Iwami como modelos para los escenarios.

4 MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Londres, Rowman & Littlefield Publishers, 2015. WILCOX NETEPEZUK, D.: «Immersion and Realism in Video Games - The Confused Moniker of Video Game Engrossment», *Actas de CGAMES'2013*, Estados Unidos, 2013. SAEZ OJEDA, C.M.: *In The Game: An Exploration of the Concept of Immersion in Video-Games and its Usage in Game Design*, Australia, Universidad Edith Cowan, 2007.

5 Profesores de la Universidad de Zaragoza ya analizaron la representación de esta época en los videojuegos: BARLÉS BÁGUENA, E. y SAN EMETERIO, A.: «Algunas notas sobre los videojuegos como vías de conocimiento del Japón medieval», en BARLÉS BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D. (coords.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010, pp.767-819.

6 Parte de la actual provincia de Aichi, incluyendo la ciudad de Nagoya.

7 Existen dos fuentes de obligada lectura para conocer al general japonés Oda Nobunaga como personaje histórico: la *Nobunagakōki* o *Shinchōkōki* (信長公記) y la *Historia de Japam*.

ciones de su maestro Hirate Masahide, pasó una juventud despreocupada y alocada, hasta el punto de que la gente del castillo y del pueblo le llamaba a sus espaldas «el gran idiota»⁸. Tras la repentina muerte de su padre a la temprana edad de cuarenta y dos años, Nobunaga heredó el título de *daimyô*. Su primera campaña importante fue la Batalla de Okehazama (1560) durante la cual el pequeño ejército del clan Oda se enfrentó a la fuerza invasora de su poderoso vecino, el clan Imagawa. Contra todo pronóstico, el clan Oda ganó, por lo que Nobunaga empezó a adquirir reputación como gran estratega militar.

Durante los años siguientes, Nobunaga se dedicaría a seguir conquistando gran parte del archipiélago nipón, destacando entre sus campañas la Batalla de Anegawa contra su cuñado Azai Nagamasa en 1570 (que estuvo precedida por la traición de éste durante la Batalla de Kanegasaki)⁹, las diversas batallas contra los monjes de la secta *Ikkô-shû* en Osaka ese mismo año (ciudad que lograría conquistar en 1580), la terrible campaña de exterminación en el Monte Hiei en 1571 o la Batalla de Nagashino¹⁰, donde ganó gracias a lo innovador de sus tácticas, logrando unificar todas las provincias del centro de Honshû. Llegó incluso a elevar a la posición de *shôgun* al caído en desgracia Ashikaga Yoshiaki, si bien tras una serie de desacuerdos entre ambos líderes, provocados

El primer libro, que podría traducirse como *La Crónica de Nobunaga*, es considerada la fuente más importante para conocer la carrera de este general. Dividida en quince partes o libros, fue escrita en 1610 por Ôta Gyûichi (1527-1613), un antiguo vasallo de Nobunaga y testigo directo de muchos de los eventos que narra. Esta obra ha sido transcrita y excelentemente comentada en GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *The Chronicle of Lord Nobunaga*, Boston, Brill, 2010. En cuanto a la *Historia de Japam*, es una obra elaborada por el misionero jesuita portugués Luís Fróis (1532-1597), donde se recogen las experiencias personales de Fróis que conoció personalmente a Nobunaga, y de otros padres jesuitas, constituyendo un testimonio de incalculable valor para conocer el Japón del siglo XVI de primera mano. Este importante documento fue transcrito y estudiado por el estudioso jesuita Josef Wicki: FRÓIS, L.: *Historia de Japam* (ed. Josef Wicki), Lisboa, Biblioteca Nacional, 1976-1984, 5 vols.

8 Viendo el comportamiento errático de Nobunaga durante su juventud, Hirate se suicidó para hacerle comprender lo erróneo de su conducta. A este tipo de suicidio se le llamaba *kanshi* (諫死). GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 69.

9 La Batalla de Kanegasaki (1570) fue una batalla contra el clan Asakura por la conquista del Castillo de Kanegasaki donde Azai Nagamasa (1545-1573), cuñado de Nobunaga, le traicionó, provocando su derrota. *Ibidem*, pp. 142-143.

10 La Batalla de Nagashino (1575) fue una batalla entre las fuerzas de Nobunaga y las de Takeda Katsuyori (1546-1582). Esta batalla es famosa porque marcó el inicio de una nueva era en las guerras del archipiélago nipón al ser de las primeras que utilizó la táctica militar de la salva, consistente en la rotación de las filas de arcabuceros para conseguir un fuego continuo. *Ibidem*, pp. 222-226. Para saber más sobre esta batalla: TURNBULL, S.: *Nagashino: 1575: Slaughter at the Barricades*, Oxford, Osprey, 2000.

por la ineptitud como regente del *shōgun* y el deseo de Nobunaga de mantener su independencia¹¹, se vería obligado a expulsarlo en 1573, dando fin al shogunato de los Ashikaga. Otras batallas, como el exterminio de los pueblos ocultos de los ninjas en Iga¹², se engloban dentro del campo de la ficción.

Nobunaga, además, no destacó sólo en el arte de la guerra. Es considerado uno de los más grandes administradores que hubo en Japón, siendo uno de los primeros impulsores del libre comercio¹³ y pionero en la construcción de infraestructuras modernas (carreteras, puentes, sistemas de cañerías)¹⁴, lo que derivó en un florecimiento económico sin precedentes del Japón feudal. A todo ello se le suma una curiosidad intelectual sin límites, que le llevó a aceptar las mejoras técnicas introducidas por los europeos e integrarlas en su forma de gobierno, por lo que también se le atribuye la construcción de los primeros castillos japoneses preparados para resistir el ataque de armas de fuego. También destacó su labor de diplomático, sobre todo en sus relaciones con los misioneros cristianos, jesuitas en su mayor parte, que estaban evangelizando Japón en aquella época, si bien él mismo parecía no tener ningún tipo de creencia religiosa¹⁵. Fue, además, un gran mecenas de las artes y un apasionado coleccionista¹⁶. A pesar de todo ello, su personalidad también tiene una faceta más negativa, sobre todo relacionada con su carácter vengativo¹⁷.

11 Nobunaga rechazó en varias ocasiones títulos oficiales otorgados por el *shōgun* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, pp. 141-142) o incluso por el emperador (*ibidem*, p. 231), más interesado en seguir con su campaña de unificación que en asegurarse un puesto en la corte.

12 En *La Crónica de Nobunaga* se habla de la invasión de la provincia de Iga: *ibidem*, p. 410. Sin embargo, el que hubiera ninjas (que no se mencionan en la crónica) o no, sigue perteneciendo al ámbito de la especulación.

13 *Ibidem*, p. 137.

14 *Ibidem*, pp. 217, 328, 459.

15 Este tema es mencionado directamente en la descripción dada por Fróis en sus escritos. A través de la lectura de sus cartas y de *La Crónica de Nobunaga*, se puede concluir que, aunque efectivamente no parecía adherirse a ningún culto, sí tenía un interés filosófico tanto en el cristianismo como en el budismo lo que demostró en varias ocasiones a lo largo de su vida. Destaca, por ejemplo, un debate público que organizó entre cristianos y budistas: FRÓIS, L.: *Historia de Japam III (1578-1582)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1982, pp. 282-290.

16 En *La Crónica de Nobunaga* se hacen numerosos inventarios de las obras de arte que Nobunaga iba adquiriendo para su colección, destacando la adquisición de varios *emakimono* (GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 242), pinturas chinas y jarrones (*ibidem*, p. 277).

17 A lo largo de la crónica se describen varias venganzas, normalmente muy violentas, que Nobunaga tomó contra gente que le había atacado o traicionado varios años antes. Por mencionar un caso concreto, en 1573 Nobunaga torturó y mató a Sugitani Zenjūbō, un hombre que le había disparado (y fallado) en el camino de vuelta de una campaña en 1570. *Ibidem*, pp. 199-200.

Algunos de sus vasallos más preeminentes fueron Hashiba Hideyoshi (el futuro Toyotomi Hideyoshi, 1537-1598), Tokugawa Ieyasu (1543-1616) y Akechi Mitsuhide (1528-1582). Fue este último el que, por causas desconocidas incluso a día de hoy, le traicionó durante el llamado Incidente de Honnôji la noche del 1 de junio de 1582, cuando rodeó y atacó el templo de Honnôji en Kioto donde se estaba hospedando Nobunaga con su guardia personal. Al verse superado, Nobunaga prendió fuego al templo y, aunque se supone que se hizo *seppuku*¹⁸ en el interior del edificio, no se sabe a ciencia cierta lo que ocurrió. En cuanto a Akechi Mitsuhide fue asesinado por aliados de Nobunaga trece días después de su traición.

La popularidad de Oda Nobunaga es innegable¹⁹. Podemos conjeturar tres causas principales.

La primera de ellas es la popularidad general de la que gozan en Japón los héroes caídos, aquellos que mueren trágicamente después de una trayectoria brillante sin haber logrado alcanzar sus sueños²⁰.

La segunda es el misterio que rodea su figura²¹, sobre todo a raíz del Incidente de Honnôji. La repentina traición de Mitsuhide, de la que todavía no se encuentra explicación, y el que no esté verificado si realmente murió allí²²,

18 切腹. Llamado vulgarmente en Occidente *harakiri* (腹切), se refiere a una forma de suicidio ritual por desentrañamiento única en Japón durante siglos. Era un honor reservado sólo a los samuráis. FUSE, T.: «Suicide and culture in Japan: A study of seppuku as an institutionalized form of suicide», *Social psychiatry*, 15, 2 (1980), pp. 57-63, espec. p. 57.

19 人気の戦国武将ランキングトップ100! (¡Top 100 del ranking de generales populares de la época Sengoku! [traducción de la autora]), <http://kagakusuru.net/archives/27516/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). 地域人気武将ランキング (*Ranking de generales populares por regiones* [t.a.]), http://www.gamecity.ne.jp/taishi/area_rank.html (fecha de consulta: 21-VI-2018). 最も好きな戦国武将ランキング ♪ 圧倒的な差で1位はあの武将 (*Ranking de los más queridos generales de la época Sengoku: «ese» general gana primer puesto con un grandísimo margen* [t.a.]), <http://survey-blog.line.me/ja/archives/24878147.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018). 外国人が選んだサムライTOP10~海外でもやっぱりあの武将が1番人気? (*Los top 10 samuráis elegidos por los extranjeros: ¿incluso en el extranjero, «ese» general vuelve a ser el más popular?* [t.a.]), <https://bushoojapan.com/news/2014/04/28/18793> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

20 MORRIS, I: *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, Nueva York, Holt Rinehart and Winston, 1975.

21 «織田信長はなぜ時代を超えて愛されるのか? 小栗旬&柴咲コウも心酔» («¿Por qué Oda Nobunaga es querido da igual la época? Oguri Shun y Shibasaki Kô también están admirados» [t.a.]), *Cinema Today*, 22 de enero de 2016, <https://www.cinematoday.jp/news/N0079716> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

22 El Incidente de Honnôji aparece descrito, de manera prácticamente idéntica, tanto en *La Crónica de Nobunaga* (GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J. P.: *op. cit.*, pp. 469-470)

han dado lugar a una infinidad de teorías y de literatura al respecto²³, que han alimentado su popularidad como figura mítica más allá de su faceta como personaje histórico.

La última sería la compleja personalidad de Nobunaga, que impide encasillarlo en el rol de héroe o de villano: su determinación, su visión de futuro, así como sus medios innovadores y poco ortodoxos, rasgos tan poco comunes no sólo en su época sino incluso en nuestra sociedad actual, lo presentan como un hombre moderno de singular encanto para gente de todas las épocas²⁴.

Hay que destacar, además, que la popularidad de Oda Nobunaga no se limita al ámbito de los videojuegos, sino que también queda reflejada en otras manifestaciones audiovisuales del Japón actual, como pueden ser el cine²⁵, la televisión²⁶ o el *anime*²⁷.

como en la *Historia de Japam* (FRÓIS, L., *Historia de Japam III...*, op. cit., pp. 341-342). Ambas descripciones coinciden que, tras ser herido en el brazo intentando repeler a los traidores, Nobunaga se retiró al interior del templo y le prendió fuego. Por ello, no está claro si murió haciéndose *seppuku* (como afirma *La Crónica de Nobunaga* aunque sin base), si murió quemado vivo o si sobrevivió, como algunas teorías defienden. En la *Historia de Japam* se añade, además, que el fuego no dejó rastro, por lo que no se encontraron trazas del cadáver de Nobunaga.

23 Se han encontrado más de cien artículos académicos tratando el tema, así como unos ochenta libros (sólo en bibliotecas universitarias niponas): *CiNii* · 日本の論文をさがす · 「本能寺の変」 (*CiNii* – *Buscar artículos japoneses* – “el incidente de Honnōji” [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/search?q=本能寺の変&type=0&cl=en> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *CiNii* · 大学図書館の本をさがす · 「本能寺の変」 (*CiNii* – *Buscar libros de bibliotecas universitarias* – “el incidente de Honnōji” [t.a.]), <https://ci.nii.ac.jp/books/search?p=1&q=本能寺の変&advanced=false&count=20&sortorder=3&type=0&cl=ja> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

24 McGEE, M.: «Who the Hell is Oda Nobunaga?», *GamesRadar+*, 13 de noviembre de 2015, <https://www.gamesradar.com/who-the-hell-oda-nobunaga/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

25 Ya encontramos películas con Nobunaga de protagonista en los años cuarenta del siglo pasado, como *The Adventurer Nobunaga* (1940) o, un poco más tardíamente, *Kurenaigao no Wakamusha – Oda Nobunaga* (1955). Seguirá apareciendo en películas a lo largo de todo el siglo XX, como *Shinobi no mono* (1962), *Kagemusha* (1980) u *Oda Nobunaga – Tenka wo Totta Baka* (1998). En el siglo XXI también podemos encontrar varios ejemplos, como *Samurai Commando: Mission 1549* (2005) o, más recientemente, *Honnōji Hotel* (2017).

26 Cuenta con varias series de televisión en las que es protagonista, como *Oda Nobunaga* (1962), *Kunitori Monogatari* (1973) o *Nobunaga – King of Zipangu* (1992). Más de actualidad, tenemos *Onna Nobunaga* (2013) o *Nobunaga Moyu* (2016).

27 Una de sus primeras apariciones es en *Toki no Tabibito: Time Stranger* (1986). También juega un papel importante en *Black Lion* (1992), *Samurai Deeper Kyō* (2002), *Hyōge Mono* (2011), *Nobunaga Concerto* (2014) o *Ninja Girl & Samurai Master* (2016).

2. LA VERSIÓN HEROICA DEL GRAN GENERAL. ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS DE KOEI

Oda Nobunaga es un personaje habitual en las sagas más emblemáticas de la empresa nipona Koei²⁸. Es el protagonista de la larga saga de simuladores históricos *Nobunaga no Yabô*²⁹ que se remonta a 1983, y cuya primera entrega podemos considerar la primera aparición de este *daimyô* en los videojuegos³⁰. A lo largo de toda la saga se representa al personaje de manera heroica, haciendo especial hincapié en su genio estratégico y en la pericia de sus medidas administrativas, a las que se les da una gran importancia tanto desde el punto de vista de historia como de jugabilidad. Esta versión, basada en gran medida en la historia escrita pero idealizada, será la predominante en los videojuegos desarrollados por esta empresa. Una excepción a esta regla sería el juego que, poco después, Koei le dedicaría al episodio de la subyugación de los ninjas de Iga en el juego *Inindo: Way of the Ninja* (1991)³¹, un RPG del que luego hablaremos, donde una banda de héroes y mercenarios se une para derrotar al malvado y villano *daimyô* Nobunaga antes de que conquiste todo Japón.

Bastante menos conocida es la saga de videojuegos *Eiketsuden*³², una serie de simuladores históricos desarrollados por Koei que se diferencian de otros

28 *KoeiTecmo*, <https://www.koeitecmo.co.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

29 Esta saga consta de quince títulos principales hasta el momento. Se puede consultar información de todos ellos en: *35º aniversario de Shibusawa Kô: historia*, <http://www.gamecity.ne.jp/shibusawa-kou/history.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

30 Sus primeras entregas tuvieron tanto éxito que hubo juegos de la época que las imitaron, como es el caso de *Nobunaga Kôki*, videojuego desarrollado por Yanoman en 1993 para la consola Super Nintendo cuyo título está inspirado en la crónica biográfica que se conserva sobre Nobunaga. *Giant Bomb: Nobunaga Kôki*, <https://www.giantbomb.com/nobunaga-kou-ki/3030-28392/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). Un caso similar es el de *Oda Nobunaga: Haô no Gundan*, lanzado por TOSE en el mismo año, que también presenta influencias de la saga *Nobunaga no Yabô* aunque en este caso se da más importancia a las batallas que a la administración. *Giant Bomb: Oda Nobunaga Haô no Gundan*, <https://www.giantbomb.com/oda-nobunaga-haou-no-gundan/3030-28407/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

31 コーエー定番シリーズ (*Series básicas de Koei* [t.a.]), <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/teiban200507/index.htm> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

32 El primer juego, *Sangokushi Eiketsuden*, se centra en la figura de Liu Bei, héroe de la época de los Tres Reinos; el segundo, *Sangokushi Koumei Den*, se centra en la figura de Zhuge Lian, de la misma historia; el tercer juego, *Môri Motonari: Chikai no Sanshi*, se centra en la figura de Môri Motonari del periodo Sengoku y el quinto, *Sangokushi SouSou Den*, en la de Cao Cao, de nuevo de los Tres Reinos. *Eiketsuden Series*, http://koei.wikia.com/wiki/Eiketsuden_series (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 1 ~



Evolución de la imagen de Nobunaga en la serie *Nobunaga no Yabô* (izquierda) y portada de *Inindo: Way of the Ninja* (derecha).

juegos del género en que tienen como protagonista a un único personaje histórico desde cuyo punto de vista se narra la historia. En el cuarto videojuego de la saga, *Oda Nobunaga Den* (1998)³³, se cuenta su vida desde su adolescencia hasta su muerte en el Incidente de Honnôji. En este juego se vuelve a dar una visión heroica del general, por lo que en cierta manera se le considera predecesor de *Kessen III* (2004)³⁴, parte de la saga *Kessen*. Dentro de esta serie de videojuegos, Nobunaga aparece brevemente en la primera entrega³⁵ dando su bendición a Tokugawa para que unifique Japón, pero es en *Kessen III* cuando pasa a ser el protagonista del juego, con una visión muy positiva del personaje como un líder carismático querido por sus soldados, gran admirador de los viajeros europeos, que sólo va a la guerra cuando es inevitable, una visión pacifista que dista bastante del carácter temperamental y vengativo del Nobunaga histórico en varios momentos de su vida.

Oda también es uno de los muchos personajes jugables en la extensa saga de género *beat'em up* *Samurai Warriors*³⁶, donde aparece como un general ex-

33 *Oda Nobunaga Den*, <https://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/Rlnobden.htm> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

34 *Kessen III*, <http://www.gamecity.ne.jp/kessen3/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

35 *Kessen*, <http://www.gamecity.ne.jp/products/products/ee/new/kessen/kessen.htm> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

36 Los videojuegos pertenecientes a la saga *Sengoku Musô* (戦国無双) han sido desarrollados por Omega Force, un grupo que forma parte de Koei, y pertenecen todos al género *beat'em up*. Toda la información sobre la serie, que consta de cuatro juegos principales hasta la fecha, se puede consultar en su página oficial: <http://www.gamecity.ne.jp/sengoku/index.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 2 ~



Oda en *Kessen* (izquierda) y en *Kessen III* (derecha).

céntrico, partidario del uso de armas de fuego y tácticas innovadoras en contra de las tradicionales, al que no le importa matar inocentes si se interponen en su camino. Durante esta saga de juegos aparecen varias de sus campañas históricas más famosas, como la de Okehazama, la de Nagashino y, en juegos posteriores, la de Kanegasaki. El Incidente de Honnōji, provocado en este caso por la rebelión de Akechi en contra de la crueldad de su maestro, está reinterpretado en todas las entregas, y Nobunaga suele salvarse. Dentro de esta misma saga destaca el *spin-off Samurai Warriors: Katana* (2007)³⁷, donde se da la posibilidad de jugar cuatro historias diferentes. En una de ellas, *Ascendancy*, el jugador manejará a un vasallo de Nobunaga y lo seguirá en su ascenso al poder, aunque se vuelve a jugar con la recreación histórica ya que la historia no acaba en el Incidente de Honnōji, sino que llega hasta la batalla de Sekigahara³⁸, donde Nobunaga vence y logra la unificación de Japón junto con la ayuda de sus fieles generales.

³⁷ *Samurai Warriors: Katana*, <http://www.samuraiwarriorskatana.co.uk/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

³⁸ Históricamente, la batalla de Sekigahara (1600) fue un conflicto entre las fuerzas aliadas del este, comandadas por Tokugawa Ieyasu, del que se rumoreaba que quería usurpar el poder del heredero de Hideyoshi, y las fuerzas aliadas del oeste, comandadas por Ishida Mitsunari (1560-1600), que lo consideraba un traidor a su difunto señor. 関ヶ原町歴史民俗資料館・戦に至る経緯 (*Museo de Historia y de Folklore de la ciudad de Sekigahara: cómo se llegó a la batalla* [t.a.]), http://www.rekimin-sekigahara.jp/main/battle_of_sekigahara/prologue/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

Nobunaga también hace varias apariciones a lo largo de la saga *Warriors Orochi*³⁹, donde actúa como representante de la resistencia contra la amenaza de los monstruos llamados *orochi*. Si bien vuelve a su papel heroico como en los primeros lanzamientos de Koei, en estos juegos se tiene en cuenta su lado más inteligente y práctico, ya que suele aprovechar sus victorias contra los monstruos para anexionar territorios.

~ Ilustración 3 ~



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).

El juego más reciente desarrollado por esta empresa es *Nioh* (2017)⁴⁰, situado en los últimos años del periodo Sengoku, alrededor de 1600, donde seguimos a William, un soldado inglés que viaja a Japón en busca de su espíritu guardián y acaba convirtiéndose en samurái. Aquí, la presencia de

39 Serie de videojuegos que hace un *crossover* entre los personajes de la saga *Samurai Warriors* y los de *Dynasty Warriors*. *Musô Orochi series*, <http://www.gamecity.ne.jp/orochi/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

40 *Nioh*, www.gamecity.ne.jp/nioh/ (fecha de consulta: 21-VI-2018). En el festival E3 2018 ya se ha anunciado su segunda entrega, *Nioh 2*, aunque todavía no han clarificado en qué época de la historia japonesa va a ambientarse. *Nioh 2: Teaser de presentación del E3 2018*, <http://www.ign.com/videos/2018/06/12/nioh-2-reveal-teaser-trailer-e3-2018> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

Nobunaga permea todo el juego, ya que el objetivo principal del villano, Edward Kelley, es resucitarlo para que traiga el caos al mundo. A pesar de lo breve de su aparición, se evita el maniqueísmo a la hora de representar su personalidad: aunque durante el juego se habla de la masacre de los ninjas de Iga por parte de Nobunaga, y Kelley lo considera un malvado, razón por la cual quiere resucitarlo, también se representa su lado positivo, sobre todo como protector de Yasuke⁴¹. Cuando aparece reencarnado en el juego, se le dota de una personalidad independiente muy acorde a los hechos históricos, que lucha contra el protagonista por voluntad propia y no sigue las órdenes del némesis del juego.

Excepto en el videojuego de Koei titulado *Geten no Hana*, del que luego hablaremos, en el resto de juegos se utiliza el mismo diseño para representar a Nobunaga con pocas variaciones: hombre de mediana edad, alto, delgado, con bigote fino y perilla, pelo negro recogido en una coleta corta y vestido con armadura o ropa occidentales. Esta descripción física está de acuerdo con la escrita por Luís Fróis en su crónica⁴², aunque la tendencia que se tiene a representar a Nobunaga llevando durante la mayor parte del tiempo ropa occidental no se adecuaba a las fuentes históricas, que sólo lo describen llevándola en momentos puntuales. Hay ligeras variaciones a este patrón, como en el caso del *Nioh*, donde se representa una versión envejecida del general con el pelo blanco, o en *Kessen III* y *Geten no Hana*, donde aparece una versión suya más joven con el pelo color caoba, más fornido y sin vello facial.

41 Llamado también a veces Yusuke, es el nombre de un samurái africano que se dice que sirvió a Nobunaga. Para saber más: LÓPEZ VERA, J.: «Yasuke, el samurái negro que llegó de África», *Historia Japonesa*, 2017, <http://www.historiajaponesa.com/yasuke-el-samurai-negro-que-llego-de-africa/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). BONILLO, C.: «Yasuke, el samurái africano», *Revista Ecos de Asia*, 20 de marzo de 2018, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/yasuke-samurai-africano/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

42 Fróis nos legó una minuciosa descripción, tanto del físico como del carácter, del *daimyó* tras su primera audiencia con él en 1569: «[...] homem de mediana estatura, delgado do corpo, de pouca barba, a voz muito entoada, e em extremo belicozo e dado ao exercicio militar; ambiciozo de honra, severo na justiça, não deixava passar sem castigo offensa que se lhe fizesse; algumas obras uzava de humanidade e mizericordia; [...] pouco ou quazi nada sugeito ao conselho dos seos, em extremo grao temido e venerado de todos; [...]chanissimo em seo tratamento, arrogante em sua opinião, a todos os reys e príncipes de Japão desprezava e lhes fallava por sima do hombro como a servos inferiores; [...] desprezador de todo culto e veneração dos camis e fotoques, e de todos os agouros e superstioes gentílicas; [...] inimigo de dilacões e grandes preambulos quando se com elle fallava [...]» FRÓIS, L.: *Historia de Japam II (1565-1578)*, Lisboa, Sociedade Industrial Gráfica Telles da Silba, 1981, pp. 239-240.

3. ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS OTOME

Curiosamente también de la mano de Koei encontramos una imagen de Oda Nobunaga con un estilo completamente diferente al que predomina en los

~ Ilustración 4 ~



Nobunaga en *Geten no Hana*.

videojuegos de esta empresa. Es la que aparece en *Geten no Hana* (2013)⁴³, un juego *otome*⁴⁴ donde Oda Nobunaga es uno de los principales intereses románticos de la protagonista. A pesar de la temática del juego, donde obviamente se presta más interés al desarrollo del romance que a mantener la fidelidad con los hechos históricos, el juego incluye algunos de los episodios clave de su juventud, como el suicidio de su maestro Hirate Masahide. La personalidad de Nobunaga también está inspirada en su versión más joven, espontáneo y con

43 *Geten no Hana*, <http://www.gamecity.ne.jp/geten/original/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

44 Llamados en japonés «juegos doncella» (乙女ゲーム), son novelas visuales orientadas al público femenino donde la jugadora se ve involucrada en una historia con varios intereses románticos. A través de la toma de decisiones durante el juego, será capaz de acabar en una relación con uno de ellos. Para saber más: GUTIÉRREZ, M.: «Samuráis, príncipes y palomas: Un breve recorrido por el otome game», *Revista Ecos de Asia*, 10 de marzo de 2017, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/samurais-principes-y-palomas-un-breve-recorrido-por-el-otome-game/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *The Visual Novel Database: Otome Games*, <https://vndb.org/g542> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 5 ~



Oda en *Ikemen Sengoku* (izquierda), en *Sengoku Night Blood* (centro) y en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (derecha).

modales rudos, y se mantienen sus aficiones, a la cetrería y a la ceremonia del té, si bien su vertiente más soñadora y romántica resulta difícil de imaginar⁴⁵.

Pero, *Geten no Hana* no es el único juego *otome* en el que aparece Nobunaga. Por dar algunos de los ejemplos más famosos⁴⁶, en *Ikemen Sengoku* (2015)⁴⁷ se

45 En *La Crónica de Nobunaga* no hay demasiadas menciones a la relación del *daimyô* con las mujeres. Podemos encontrar tanto episodios que destacan su lado caballeresco (durante el Incidente de Honnôji, instó a las mujeres a escapar antes de prender fuego al templo, GYÛICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 470) como su lado más cruel (mató a un conjunto de sirvientas por haberle desobedecido, *ibidem*, p. 398), pero en general parece que no hacía demasiada distinción de trato entre hombres y mujeres. En cuanto a su esposa legal, *Nô-hime*, se cree que era estéril, razón por la cual todos los hijos de Nobunaga fueron fruto de su relación con concubinas, si bien no hay noticia de que favoreciera a ninguna de ellas y parece que conservó a *Nô-hime* a su lado como su esposa hasta el final.

46 Otros ejemplos serían: *Akanesasu Sekai de Kimi to Utau* (2017), <http://www.akaseka.com/> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *Tenka Tōitsu Koi no Ran: Love Ballad* (2015), <http://koi-game.voltage.co.jp/fantasy/koiranlb/index.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *Love Legend of Sengoku* (2014), <https://apkpure.com/jp/love-legend-of-sengoku/jp.arismile.a1a156> (fecha de consulta: 21-VI-2018). *Iza, Shutsujin! Koi Ikusa* (2011), <http://auragame.jp/koikusa/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

47 *Ikemen Sengoku*, <https://ikemen.cybird.ne.jp/title/sengoku/index.html> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

le representa como alguien frío y sin piedad en el campo de batalla, aunque valora la vida de su gente y hace gala de buen sentido del humor con la protagonista; en *Sengoku Night Blood* (2017)⁴⁸ se le considera un dictador, siempre estricto, severo y frío hasta el punto de parecer desalmado, aunque su objetivo de lograr un mundo unido sin discriminación es justo; por otra parte, en *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri* (2017)⁴⁹, se le representa como un hombre inteligente y temido, al que llaman «el Rey Demonio del Sexto Cielo»⁵⁰. Por tanto, podemos ver que en estos simuladores románticos se identifica al personaje de Nobunaga con alguien violento y cruel en apariencia pero de buen corazón, lo que constituye una simplificación del personaje histórico. Además, al contrario de lo mencionado en el caso de los videojuegos del apartado anterior, el aspecto físico del personaje en esta tipología de juegos no está unificado: en los dos primeros juegos se le representa como un hombre joven de pelo negro, corto en el caso de *Ikemen Sengoku* y largo en el caso de *Sengoku Night Blood*, mientras que en *Sengoku Hime Uta* se le da aspecto de un hombre rondando la cincuentena con el pelo blanco. Un rasgo común a todas las representaciones y por el que se le puede reconocer, sin embargo, son sus ropas, que siempre incluyen elementos de inspiración occidental.

4. ODA NOBUNAGA COMO MALVADO VILLANO O DEMONIO

Los ninjas son otra figura que aparece en numerosas ocasiones relacionada con Nobunaga. También llamados *shinobi*, el término se refiere a un grupo de mercenarios entrenados especialmente en formas no ortodoxas de hacer la guerra entre las que se incluía el asesinato, espionaje, sabotaje, reconocimiento y guerra de guerrillas, con el afán de desestabilizar al ejército enemi-

48 *Sengoku Night Blood*, <http://senbura.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

49 *Sengoku Hime Uta: Jika no Chigiri*, <https://www.d3p.co.jp/sengokuhimeuta/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

50 第六天魔王. Este apodo, mencionado en la mayor parte de videojuegos y de apariciones de Nobunaga en la cultura popular, tiene su origen en Luís Fróis, concretamente en su carta del 20 de abril de 1573. Según se explica en ella, Takeda Shingen escribió una carta a Nobunaga firmándola con el sobrenombre de «Tendaino Zaluxamô Xinguêm» (天台座主沙門信玄), que vendría a ser Shramana Shingen Prior de Tendai. Como provocación a la reafirmación en su fe budista de la que Shingen hacía gala en su despedida, Nobunaga decidió firmar como un demonio, «Duyrocu tennomauo Nobunâga» (第六天魔王信長). *Cartas que os padres e irmãos da Companhia de Jesus, que andão nos Reynos de Iapão escreuerão aos da mesma Companhia da India & Europa desde anno de 1549 até o de 1580*, Evora, DE LIRA, M. (ed.), 1598, <http://purl.pt/15230/3/#/694> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

go, obtener información vital de la posición de sus tropas o lograr una ventaja importante que pudiera ser decisiva en el campo de batalla. Su origen se encuentra en el siglo XII, en las Guerras Gempei, considerándose que uno de los primeros libros sobre el arte de los ninja fue escrito por el héroe Minamoto Yoshitsune (1159-1189)⁵¹. Por sus particulares características son personajes que suscitan especial atracción y son protagonistas recurrentes de muchos videojuegos nipones.

En cuanto a apariciones de Nobunaga en juegos de esta temática, ya hemos mencionado *Inindo: Way of the Ninja* (1991), de la empresa Koei, en el que parece como un malvado villano. No obstante, hay que señalar que, incluso en esta faceta, no se despoja de toda su humanidad al personaje: dependiendo del escenario que se escoja, Nobunaga será malvado por haberse reencarnado como un demonio vengativo tras el Incidente de Honnôji o habrá perdido su fe en la humanidad tras la traición de Mitsuhide, lo que le llevará a confiar en las palabras del hechicero extranjero Nicolai, que lo conducirán por el mal camino.

Nobunaga tiene más apariciones en otros videojuegos similares, aunque invariablemente se presenta como villano, precisamente por la asociación de su personaje con la destrucción de los clanes ninja que ya se ha comentado. Por nombrar algunos ejemplos, tenemos el caso de *Ninja Commando* (1992)⁵² como archienemigo del clan Fûma, al que pertenecen los protagonistas. Debido a su origen como juego de máquinas recreativas, no se desarrolla demasiado la personalidad de la figura. En cuanto a su apariencia física, tiene el pelo castaño recogido en una larga cola de caballo, mientras que la armadura vuelve a presentar aspecto occidental. Nobunaga recibe un tratamiento similar en el videojuego del mismo año *Robo Aleste* (1992)⁵³.

~ Ilustración 6 ~



Oda en *Ninja Commando*

51 TRENGROUSE, T. M.: «The Ninja», *Central Intelligence Agency*, 22 de septiembre de 1993, https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/kent-csi/vol9no2/html/v09i2a06p_0001.htm#1-for-example-in (fecha de consulta: 21-VI-2018).

52 *Ninja Commando*, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjacommando/index_ninja_commando_j.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

53 *Sega Retro: Robo Aleste*, https://segaretro.org/Robo_Aleste (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 7 ~



Oda en *Ninja Master's*

También tenemos *Ninja Master's* (1996)⁵⁴, donde Nobunaga, que se ha fusionado con un demonio, ha mantenido su reinado de terror durante trescientos años y tiene que ser derrotado por los ninjas. Físicamente se le representa como una figura colosal, de más de dos metros y más de cien kilos, con el bigote, perilla y pelo recogido en una coleta que ya aparecía en los juegos de Koei pero con rasgos mucho más burdos, vestido con armadura y capa occidentales.

Se da una visión algo más neutral del personaje en *Ninja Gaiden II* (2008)⁵⁵, donde se le sigue asociando con la masacre de ninjas de Iga aunque una vez con las fuerzas con los ninjas de otro clan para construir una fortaleza que sirva de último bastión contra los demonios.

Otra de las sagas donde aparece de manera regular es la desarrollada por Capcom, *Onimusha*⁵⁶, mezcla de acción y *survival horror* donde predominan los elementos sobrenaturales, aunque los eventos de partida de los juegos se basan en hechos reales y muchos de los personajes que aparecen también están basados en personajes históricos. En los diversos títulos se le representa invariablemente como un villano, un regente maquiavélico que no se detiene ante nada para cumplir sus objetivos.

Una representación muy similar es la que se da en las distintas entregas de la saga del mismo desarrollador, *Sengoku BASARA*⁵⁷, donde se le vuelve a representar como un tirano que sólo considera a la gente como peones y que acabará con cualquier obstáculo que se interponga en su conquista del mundo. En ambos juegos aparece constantemente el alias de «Rey Demonio del Sexto Cielo».

⁵⁴ *Ninja Master's*, http://game.snk-corp.co.jp/event/virtual-console/ninjamasters/index_ninjamasters_j.html (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁵⁵ *Ninja Gaiden II*, <http://www.ninjugaiden2.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁵⁶ La serie de juegos *Onimusha* consta de tres juegos principales. *Onimusha series*, <http://www.capcom.co.jp/onimusha/ja/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁵⁷ La saga consta de cuatro juegos principales hasta la fecha. *Sengoku BASARA series*, <http://www.capcom.co.jp/game/basara/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 8 ~



Nobunaga en la serie *Onimusha 3* (izquierda) y su modelo en *Sengoku BASARA* (derecha).

A pesar de que la representación caracterológica difiere bastante de la imagen heroica ofrecida por Koei, centrándose en su lado más sangriento e ignorando completamente su faceta de ecuánime regente y brillante administrador, su representación física, con diferencias de estilo, es prácticamente idéntica a la de ellos. La diferencia más notable está en la armadura, de corte mucho más fantástico que las distintas versiones diseñadas por Koei, aunque sigue siendo de estilo occidental para resaltar su apoyo a los europeos, rasgo que en este caso queda realzado por la utilización de las armas que utiliza: escopetas y espadas occidentales.

También encontramos representaciones de Nobunaga al margen de las grandes sagas, normalmente asociado con los demonios debido, sin duda, al popular alias que ya hemos mencionado. En *Throne of Darkness* (2001)⁵⁸, Nobunaga aparece como jefe del clan Oda. Apodado «el Demonio», se le caracteriza como alguien con una ambición sin límites, cuyas desalmadas tácticas y severo aunque brillante reinado le han hecho ganarse la admiración y el miedo de sus hombres en partes iguales.

O en *Demon Chaos* (2005)⁵⁹, del famoso desarrollador nipón Konami, ambientado en el siglo XVI en Japón, donde la protagonista es una sacerdotisa

⁵⁸ *Throne of Darkness*, <https://www.mobygames.com/game/throne-of-darkness> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁵⁹ *Ikusagami*, <http://www.genki.co.jp/product/戦神-いくさがみ-> (fecha de consulta: 21-VI-2018).



a quien se le ha concedido vida eterna hasta que logre acabar con todos los demonios. A Nobunaga se le representa como un hombre de fuerte personalidad que sabe de la amenaza de los demonios, pero decide ignorarlos siempre y cuando no obstaculicen su objetivo de conquistar tierras. En cuanto a su representación física, se mantiene la que ya se ha comentado hasta ahora (hombre de mediana edad, pelo negro recogido en un moño en este caso, bigote y perilla, vestido con armadura y capa occidentales).

Otros ejemplos son el videojuego *Twelve: Legend of Sealed Gods during the Turbulent Age* (2005)⁶⁰, donde Masanaga (inspirado obviamente en Nobunaga) es el demonio jefe o en *Sakura Wars: So Long, My Love* (2005)⁶¹, donde vuelve a ser el jefe final que estaba liderando a los demonios.

5. OTRAS IMÁGENES CURIOSAS DE ODA NOBUNAGA

Un caso que merece especial atención, por la inusual representación que se hace del *daimyō* respecto a lo visto hasta ahora, es *Sengoku Rance* (2006)⁶². En este juego, donde los hechos del periodo Sengoku (muy libremente interpretados) están condenados a repetirse en un bucle temporal, se representa la versión principal de Nobunaga como un hombre debilitado por la enfermedad, que tuvo una infancia desgraciada por culpa de su autoritario padre. A pesar de ser un hombre inteligente y gran estratega, su humildad y su tímida personalidad le impiden imponerse en las negociaciones políticas. En la historia se llega al punto de que, al morir su esposa, cae en una depresión que le lleva a dejar de lado la guerra y la política para retirarse e intentar pasar el resto de sus días en paz. Por tanto, para esta versión han elegido hacer una mezcla entre aspectos históricamente ciertos de su personalidad (inteligente, carismático y gran estratega) con reinterpretaciones (débil, tímido, pésimo en la política) dando lugar a un personaje que difícilmente puede relacionarse con Oda. Su aspecto físico también se desvía ligeramente de lo que se ha ido comentando hasta ahora: vuelve a ser un hombre de mediana edad con perilla, pero esta vez lleva el pelo corto y va vestido con ropa japonesa.

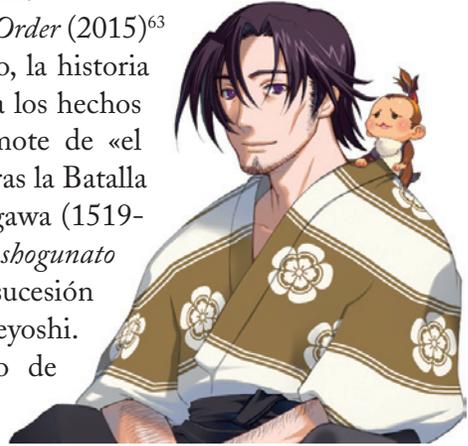
⁶⁰ *Twelve: Sengoku Hōshin Den*, http://www.konami.jp/products/sengokuhousinden_best_psp/ (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁶¹ *Sakura Taisen V*, http://sakura-taisen.com/game/databace/sakura_v.html# (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁶² *Sengoku Rance*, <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LOJRoWyZQVQJ:www.alicesoft.com/rance7/+&cd=2&hl=ja&ct=clnk&gl=es&client=firefox-b-ab> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

Es interesante mencionar que a Nobunaga llega incluso a representarse como mujer. Es el caso del juego *Fate/ Grand Order* (2015)⁶³ donde, al margen de su cambio de sexo, la historia que se relata del personaje es muy fiel a los hechos históricos: desde su infancia con el mote de «el Tonto de Owari», su ascenso al poder tras la Batalla de Okehazama contra Yoshimoto Imagawa (1519-1560), su intervención en la caída del *shogunato* Muromachi, su muerte en Honnôji y la sucesión de su gobierno por Toyotomi Hideyoshi. También se mantiene que fuera uno de los primeros generales en asimilar las técnicas occidentales, su novedoso uso de la economía y de la tecnología para aventajar a sus adversarios y su sistema

~ Ilustración 9 ~



Nobunaga en *Sengoku Rance*.

de promoción de soldados en función de sus méritos y no de su linaje. El ataque especial que tiene en el juego, de hecho, está basado en la táctica militar de la salva que le valió la victoria en la Batalla de Nagashino. En cuanto a su aspecto físico, se le representa como una niña de largo pelo negro y ojos rojos, vestida con un uniforme militar moderno occidental, cuyo único elemento japonés es la decoración de la gorra a modo de *kabuto*.

También tenemos el caso de *Eiyû Senki: The World Conquest* (2012)⁶⁴, donde el jugador tiene que conquistar el mundo derrotando a personajes históricos famosos reimaginados como chicas. Esta versión de Oda Nobunaga conserva algunos de los rasgos que se le suelen atribuir en otros juegos, como ser una comandante militar competente y buena administradora, además del alias de «Rey Demonio del Sexto Cielo». También se incluyen otros aspectos de su personalidad generalmente menos tratados, como su gusto por el coleccionismo de obras de arte o su ateísmo. En cuanto al aspecto físico, es una chica delgada, de larguísimo pelo rosa, con un revelador traje decorado con dibujos de llamaradas (que pueden hacer referencia a su preferencia por las armas de fuego, que utiliza en el juego, o al Incidente de Honnôji) y una capa de estilo occidental.

63 *Fate/ Grand Order*, <https://www.fate-go.jp/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

64 *Eiyû Senki - The World Conquest*, <http://fruitbatfactory.com/eiyuusenki/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 10 ~



Nobunaga representado como mujer en *Fate/ Grand Order* (izquierda) y en una captura de pantalla de *Eiyū Senki: The World Conquest* (derecha).

Aparece también en el juego para móvil *Astral Stairways: International* (2016)⁶⁵, donde lo único que se comenta de su personalidad es su sueño de unificar el mundo. Más interesante que su historia es el diseño del personaje, vestido con lo que parece ser un vestido de novia de estilo occidental decorado con mariposas, cuyo diseño coincide con el emblema en forma de mariposa de los Taira⁶⁶, clan del que se decía que descendía Nobunaga⁶⁷. Se completa el retrato con cuernos de demonio en la cabeza, en referencia a su popular apodo. En el juego para móvil *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (2012)⁶⁸ vuelve a ser más interesante el diseño del personaje de Nobunaga que su historia: es una mujer de pelo largo negro recogido en una coleta, con ropa combinación de estilo japonés (el kimono) con occidental (la liga), con atributos físicos demoniacos, como las orejas puntiagudas y el guantelete, y sujetando una copa dorada en forma de calavera, en alusión a uno de los episodios más famosos narrados en *La Crónica de Nobunaga*⁶⁹.

65 *Astral Stairways*, <http://as.firedogstudio.com/en/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

66 AMIMOTO, K.: 知れば知るほど面白い! 家紋と名字 (¡Cuanto más sabes, más interesante es! Ka-mon y nombres de familia [t.a.]), Tokio, Seitōsha, 2014, p. 60.

67 GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. XV.

68 *Sengoku Bushō Hime MURAMASA*, <https://www.siliconstudio.co.jp/socialgame/muramasa/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

69 En el banquete para celebrar su victoria contra los clanes Azai y Asakura en 1574, Nobunaga bebió sake en las calaveras lacadas y decoradas con oro de los jefes de los dos clanes. GYŪICHI, O., ELISONAS, J.S.A. y LAMERS, J.P.: *op. cit.*, p. 204.

~ Ilustración 11 ~



Nobunaga en *Astral Stairways: International* (izquierda) y en *Sengoku Bushō Hime MURAMASA* (derecha).

6. ODA NOBUNAGA EN LOS VIDEOJUEGOS OCCIDENTALES

Aunque Nobunaga aparece sobre todo en videojuegos japoneses, también aparece en algunos juegos occidentales de ambientación histórica. El caso más relevante es el del videojuego *Civilization V* (2010)⁷⁰, donde una de las civilizaciones con la que puede jugarse es la japonesa. Durante la época de los estados guerreros aparece Nobunaga como principal precursor de la unificación de Japón, representado como un brillante visionario y ambicioso líder militar, aunque el mayor peso que se le da en este juego a la jugabilidad, siguiendo las campañas en las que históricamente luchó Nobunaga, frente al desarrollo de los personajes provoca que no se profundice demasiado en su figura. En cuanto a su representación física, está mucho menos idealizada que en sus versiones japonesas, con el pelo recogido en estilo *mage*, armadura tradicional japonesa y katanas.

~ Ilustración 12 ~



Nobunaga en *Civilization V*.

⁷⁰ *Civilization V*, <https://civilization.com/civilization-5/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

~ Ilustración 13 ~



Oda en *DomiNations*.

En el videojuego para móviles *DomiNations* (2015)⁷¹, en el que participaron desarrolladores de la saga *Civilization*, Nobunaga es el cuarto personaje desbloqueable, y la biografía que se proporciona, breve pero ajustada a los hechos históricos, lo describe de manera muy positiva, como brillante general que apoyó las nuevas tecnologías. Su representación física vuelve a ser de un samurái con barba, bigote, vestido con armadura japonesa y capa occidental.

Nobunaga también aparece en *Age of Empires II: The Conquerors* (2000), una expansión de *Age of Empires II* (1999)⁷², concretamente en el escenario de Kioto, aunque sólo se le representa como un soldado de infantería japonés que se diferencia de los demás no por el diseño, sino por sus parámetros, que incluyen un ataque especial. Hace una aparición

igualmente anecdótica en el videojuego *Total War: Shogun 2*⁷³, donde posee un ataque especial que le permite motivar a las tropas.

7. UNA BREVE CONCLUSIÓN

Podemos concluir que Nobunaga no sólo fue una figura clave en el siglo XVI, como precursor de la unificación japonesa que goza de pleno reconocimiento como una personalidad fundamental en el desarrollo histórico de Japón, sino que lo sigue siendo hoy día, como atestigua su popularidad y constante presencia en los medios audiovisuales nipones actuales, como pueden ser los videojuegos, muchos de los cuales han llegado a Occidente⁷⁴, haciendo que su personalidad empiece a ser conocida más allá de las fronteras japonesas.

⁷¹ *DomiNations*, <https://www.nexonm.com/game/dominations/> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁷² *Age of Empires II*, <https://www.ageofempires.com/AoE2.aspx> (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁷³ *Total War: Shogun 2*, https://www.totalwar.com/total_war_shogun_2 (fecha de consulta: 21-VI-2018).

⁷⁴ Por poner algunos ejemplos, han llegado a Europa las últimas entregas de *Nobunaga no Yabô*, *Niob*, *Ninja Gaiden II*, *Sengoku BASARA* (conocido como *Devil Kings*), *Onimusha...*

Las imágenes que estos videojuegos han mostrado de este personaje son muy variadas. Mientras en que los juegos de Koei se da una visión más positiva y heroica del personaje, en general en los productos nipones se le suele representar como villano, relacionado en la mayoría de los casos con su alias «Rey Demonio del Sexto Cielo» y con los demonios, mientras que en los videojuegos occidentales se prefiere una representación más neutral. Esta diversidad en sus representaciones se debe a su propio carisma y polifacética personalidad, que combina los rasgos típicos del héroe trágico, tan apreciado por los japoneses, con el de despiadado conquistador.

Los simuladores históricos, concretamente las últimas entregas de la saga *Nobunaga no Yabô* con su inclusión de eventos reales vinculados con su biografía, son los que proporcionan una visión más fidedigna a los hechos narrados en la historia escrita, si bien es cierto que se pueden encontrar pinceladas de su historia en todas sus representaciones, incluso en las más improbables como puede ser su vertiente como mujer. En cuanto a su caracterización, excepto en casos excepcionales como es su aparición en juegos *otome* o su representación femenina, está prácticamente estandarizada, tanto su aspecto físico (de acuerdo a la descripción de Luís Fróis) como su vestimenta, que siempre incluye elementos occidentales, rasgos que lo convierten en un personaje reconocible incluso entre distintos medios.

LOS ESTUDIOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS EN EL MUNDO ACADÉMICO ESPAÑOL

Íñigo Mugueta Moreno¹
Universidad Pública de Navarra

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos tres años (entre 2005 y comienzos de 2008), los miembros del proyecto Historia y Videojuegos hemos participado en una veintena de coloquios, jornadas, congresos y conferencias organizados en diversas Universidades españolas (y también del exterior). Las actividades del proyecto también se han dirigido a foros no universitarios, como colegios, institutos, asociaciones... No obstante, en este caso pretendemos hacer balance de las actividades celebradas en Universidades. Excluimos del análisis aquellos eventos organizados por el propio proyecto Historia y Videojuegos por motivos obvios, ya que no tiene sentido un autoanálisis, que además se realiza de manera ordinaria en las memorias de investigación del propio proyecto. Nos interesaremos tanto por la organización de las actividades, como por los títulos de las mismas, los participantes, las temáticas abordadas... para cuyo conocimiento se puede acudir a la propia página web del proyecto de investigación (www.historiayvideojuegos.com), en el apartado de “actividades”. Con estas fuentes, la cuestión que pretendemos plantear aquí sería ¿Cuál es el lugar que la Universidad está

1 El presente artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación *Historia y videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. www.historiayvideojuegos.com.



otorgando a los estudios sobre videojuegos e Historia? ¿Cómo se cataloga al estudio del videojuego histórico? ¿Dónde se ubica dentro del amplio espectro académico actual?

Las invitaciones a participar en los diferentes eventos han sido muy numerosas en los últimos años. En mi condición de experto en fiscalidad medieval navarra no suelo recibir invitaciones a impartir ponencias más allá de mi ámbito geográfico-académico más cercano. En cambio, en el ámbito de los videojuegos he podido visitar en los últimos años lugares tan alejados de Navarra como Granada, Cádiz, Mallorca, Girona... Igualmente ocurre con el director de nuestro proyecto, Juan Francisco Jiménez Alcázar, quien ha presentado sus trabajos en un buen número de centros Universitarios (Córdoba, Alicante, Albacete, Ciudad Real, León, Cagliari, Mar del Plata...).

La variedad de las invitaciones, tanto en cuanto a los modelos de organización de coloquios, como a las características de los mismos, es la que nos ha impulsado a hacer esta reflexión.

2. FUENTES Y METODOLOGÍA

Para este trabajo hemos seleccionado 20 coloquios o conferencias en los que han participado personas del proyecto de investigación Historia y Videojuegos o cercanas al mismo, pero que no han sido organizados por el propio proyecto (ver listado en el apéndice). Incluimos como excepción el coloquio final del primer proyecto Historia y Videojuegos, celebrado en la Universidad de Murcia en noviembre de 2015, debido al importante número de intervenciones que se incluyeron en él.

Analizaremos separadamente los títulos, las temáticas tratadas en ellos, y su organización. De entre la veintena de coloquios analizados haremos una división en tres grandes grupos temáticos en los títulos propuestos:

- Propuestas que incluyen los estudios sobre videojuegos históricos dentro de las Humanidades Digitales.
- Propuestas que proponen el estudio de la relación directa entre Historia y videojuegos
- Propuestas que engloban los videojuegos dentro de un grupo amplio de producciones narrativas históricas, junto al cine, la novela o el cómic.

Conviene aclarar que en este análisis no se pretende criticar negativamente las organizaciones de estos eventos, que en todos los casos fueron sugerentes y

abrieron camino a la inclusión de nuevas temáticas en las facultades de letras. Y además, somos conscientes de la limitación de tiempo y financiación con la que han tenido que trabajar muchos de los organizadores. En cualquier caso, entendemos que del conjunto de las propuestas se puede dibujar un panorama bastante preciso que responda a las preguntas planteadas en la introducción.

3. ANÁLISIS DE LOS COLOQUIOS

3.1. TÍTULOS Y CONTENIDOS

Los coloquios que aludían de algún modo a las humanidades digitales fueron los de Cagliari en junio de 2015 (*Digitising Humanities*), de Vitoria, en diciembre de 2016 (*Humanidades digitales: jugando se aprende*), de León, en marzo de 2017 (*El reto de los historiadores ante las Humanidades Digitales*), de Ciudad Real, en noviembre de 2017 (*Historia y Humanidades digitales*), y de Granada II, en marzo de 2018 (*El Historiador ante la encrucijada de las Humanidades Digitales*). Como se puede ver, en todas estas ocasiones fue esgrimido el concepto de Humanidades Digitales, que posee ya una fuerte tradición de investigaciones (Baraibar, 2014), y que cuenta con asociaciones de investigadores (la *HDH* en el mundo hispánico, por ejemplo, y la *EADH*, en Europa) e incluso convocatorias de ayudas —como las de la *fundación BBVA*— que desde hace años las impulsan.

Si bien entendemos que los estudios sobre videojuegos históricos pueden insertarse dentro de las Humanidades Digitales, el propio concepto es tan amplio que el contenido de los videojuegos se diluye en su interior, y los títulos así diseñados pierden precisión. Los estudios sobre Humanidades Digitales han analizado cuestiones diversas en las que el hecho digital se convierte en una herramienta de trabajo que se utiliza (codificación de textos, técnicas estadísticas, sistemas de información geográfica...), o se pretende construir (bases de datos, archivos y bibliotecas digitales...) (López Poza, 2015), mientras para los estudios sobre videojuegos históricos lo digital es la fuente misma, es decir, el videojuego, pero no necesariamente su metodología de análisis o su finalidad.

Un segundo tipo de coloquios es aquel en el que de forma inequívoca se asume la relación entre la Historia y los videojuegos sin intermediarios conceptuales, en el que se admite por tanto, una relación susceptible de estudio científico, y se otorga al videojuego entidad como producción cultural. En estos casos los títulos tienden a ser más uniformes, incorporan las palabras Historia y Videojuegos, o videojuegos y Edad Media. El caso más interesante, quizás, es

el de la jornada organizadas en mayo de 2017 en la Universidad Complutense de Madrid, y que llevó por nombre “I Jornada de Estudio del Videojuego Histórico”. En nuestra opinión, este título perfilaba perfectamente las intenciones de sus organizadores al haber elegido el videojuego histórico como sujeto de estudio inequívoco, y al aplicar a su análisis una metodología propia de los estudios sobre historiografía, que atiende tanto a la propuesta de interpretación del pasado como a las condiciones contextuales en las que se realiza dicha propuesta, en la línea de los *Historical Game Studies* (Chapman, Foka y Westin, 2017; y Peñate Domínguez, 2017a). Conviene aclarar, siguiendo a Juan Francisco Jiménez Alcázar (2016: 206), que entendemos por videojuego histórico aquel que posee informaciones históricas veraces y que, al incorporar la libertad de juego que puede provocar escenarios ucrónicos, lo hace sin embargo de una manera verosímil (Peñate, 2017b).

El tercer grupo de coloquios está formado por aquellos en los que el videojuego no ocupa un papel principal, sino que constituye una más de las fuentes narrativas que se estudian. De alguna manera, y ya sea consciente o inconscientemente, sus organizadores resuelven el conocido debate entre ludología y planteamientos narrativistas a favor de estos últimos (Planells, 2015: 80-82). Este tipo de coloquios está creciendo en los últimos años al generalizarse el concepto “transmedia”. En ellos se entiende el videojuego histórico como una producción narrativa cuyo estudio requiere de metodologías similares a las del cine, la novela y el cómic históricos, y que puede dar resultados similares en términos de conocimiento de las representaciones sociales del pasado. Esto no es sino una consecuencia de la creciente tendencia entre los historiadores a analizar la imagen o representación que tiene la Historia en el presente, tanto en el ámbito de lo político como de lo cultural. Fruto de ese interés por el análisis del “presente de la Historia” es la comprensión de las representaciones sociales de la Historia como una realidad que se puede analizar con una óptica científica y que interesa también a los historiadores —y no sólo a los especialistas en la época contemporánea (Mugueta, 2016; Venegas, 2017).

Los títulos de este grupo de coloquios han sido variados, y ha hecho referencia a la existencia de una Historia “diferente” (*Una Edad Media Diferente*), un “mundo perdido” (*Visualizar un mundo perdido*), una historia ligada a la fantasía (*De Tolkien a Juego de Tronos (II). La Historia y el Universo Fantástico*), una historia “en las calles” (*El pasado en las calles*), una historia ligada al mundo contemporáneo (*L’edat mitjana i mon contemporani*), y también a la representación o imagen de la Historia en el presente (*Percepcions i lectures; Representación*

y difusión de la arqueología y la Historia; *Representación social del medievo en los videojuegos*), sin excluir de ninguna manera los mundos ficcionales (Planells, 2015) de inspiración histórica, que se admiten como sujeto de estudio desde una óptica historiográfica. Como puede percibirse, se trata de un grupo varipinto que coincide en el interés por las diversas narrativas históricas actuales, sin que su falta de rigor histórico anule el interés por su estudio.

3.2. ORGANIZACIÓN

Las diferencias que hemos querido plantear en cuanto a la organización de los coloquios son sencillas: nos hemos interesado por distinguir si la iniciativa ha correspondido a profesores o a alumnos de diferentes niveles educativos. La distinción es compleja, en ocasiones, ya que cuando los alumnos disponen de recursos para la organización de un coloquio normalmente cuentan con el apoyo de algún docente. En cualquier caso, sí parece interesante constatar el alto número de eventos organizados por alumnos, asociaciones estudiantiles o muy jóvenes profesores con la tesis doctoral aún reciente, que han incluido en sus cuestionarios al videojuego histórico. Naturalmente son más los coloquios organizados por profesores o departamentos universitarios, ya que estos cuentan con mayores posibilidades de financiación. Sin embargo, asociaciones estudiantiles como *Ardit*, de Barcelona, o *Ubi Sunt*, de Cádiz, alumnos de doctorado como Julen Ibarburu (Granada), Federico Peñate (Madrid), y Carles García (Valencia), han tomado la iniciativa en la organización de estos coloquios o conferencias. También jóvenes profesoras como Magdalena Cerdá y Antonia Juan (Universitat des Illes Balears) o Maria Betlem Castellà (Universitat Pompeu Fabra), han dado el paso para la organización de algunos de los eventos más interesantes.

En todos los casos mencionados nos situamos ante coloquios que corresponden a la segunda y tercera categorías citadas en este trabajo, pero nunca en trabajos que hagan alusión a las Humanidades Digitales. Podríamos concluir rápidamente, que el profesorado ha preferido incluir a los videojuegos —en un buen número de casos— en el amplio paraguas de las Humanidades Digitales, cuya presencia en el mundo académico hispánico está de sobra consolidada. Como ya hemos mencionado, estimamos que esta inclusión resulta algo imprecisa o al menos genérica. En cambio las iniciativas estudiantiles —o al menos las más jóvenes— han querido otorgar al videojuego una dimensión cultural cuyo estudio se aborda o bien de modo monográfico, o bien incluido dentro de otro tipo de narrativas históricas. Por tanto, se puede intuir que en el



mundo académico español la apuesta por el mundo de los videojuegos procede en la actualidad de los sectores más jóvenes, lo cual tampoco sorprende demasiado. Lo que sí llama la atención son determinadas posiciones de oposición a este tipo de trabajos, que no obstante no dejan un rastro documental para poder conocer su argumentario, más allá de algunas discusiones —más o menos acaloradas— en los debates de algunos de estos eventos.

Igualmente, quizás merezca un comentario señalar la escasa incidencia que las grandes universidades españolas han tenido en el surgimiento de estas líneas de trabajo. En la Universidad Complutense de Madrid fueron los alumnos quienes lanzaron la *I Jornada sobre el Videojuego histórico*, y entre las grandes universidades catalanas sólo la Pompeu Fabra ha organizado un coloquio —de alto nivel, eso sí— relacionado con los videojuegos. En la elección de temáticas, parece como si algunas de las Universidades más periféricas fueran más libres para innovar y realizar propuestas más “arriesgadas”. Curiosamente, en el único caso italiano con el que contamos, es también una Universidad de la periferia, la de Cagliari, la que realizó una propuesta similar.

Finalmente, cabe señalar que en la mayor parte de los casos las conferencias presentadas no han dado lugar a una publicación de los textos, con dos excepciones: el coloquio de la Universidad de Murcia organizado por el propio proyecto Historia y Videojuegos y publicado dentro de la serie monográfica Historia y Videojuegos, y las actas del coloquio celebrado en la Universitat Pompeu Fabra, que se han publicado en la revista *RiMe* del Istituto di Storia dell’Europa Mediterranea, de la Universidad de Cagliari. Mencionamos esta cuestión porque una de las mayores dificultades en el desarrollo de este tipo de trabajos estriba tanto en localizar los canales de publicación adecuados, como en dar el paso a la sistematización de los textos que muchos de los participantes sólo preparan para la exposición oral. Esta última cuestión nos parece significativa, ya que, una vez contruidos los discursos presentados en el coloquio, lo único que faltaría para publicar estos trabajos sería la construcción del aparato crítico. Por tanto, muchos autores realizan un discurso en torno al cine o a los videojuegos —dando por hecho que es posible una interpretación de los mismos— pero no concretan el trabajo en una reflexión científica, quizás porque en muchos casos no se considera que este tipo de análisis tenga una dimensión propiamente científica.

3.3. TEMÁTICAS

Analizaremos por separado cada una de las tres temáticas en las que hemos dividido los coloquios seleccionados.

3.3.1. Humanidades digitales

Los coloquios o conferencias cuyo título se refería a las Humanidades Digitales constituyen el grupo menos numeroso, con sólo cinco eventos. De ellos, dos fueron conferencias del profesor Jiménez Alcázar en la Universidad de León (marzo de 2017), y Universidad de Granada (marzo de 2018), y otra, una jornada con dos intervenciones sobre videojuegos en la Universidad del País Vasco (diciembre de 2016). En ambos casos, por tanto, la temática era monográfica sobre videojuegos, y aun así se prefirió utilizar el recurso a las Humanidades Digitales. Los otros dos casos son los coloquios de Cagliari (junio de 2015) y Ciudad Real (noviembre de 2017), ambos con participación de diferentes especialistas.

~ Ilustración 1 ~



Exposición Videojuegos y Edad Media en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Castilla-La Mancha. Ciudad Real.

El coloquio de Cagliari fue organizado por el Istituto di Storia dell'Europa de la Universidad de Cagliari, que ha tomado la iniciativa en la investigación de estas temáticas a través del profesor Luciano Gallinari, quien también participó en la organización del coloquio de la Universidad Pompeu Fabra (abril de 2017), sobre videojuegos y redes sociales. Aunque el coloquio de Cagliari tuvo como protagonistas principales a los videojuegos en su dimensión didáctica, también hubo alguna intervención que podría incluirse entre los temas más tradicionales de las Humanidades Digitales, como las técnicas de digitalización en 3D de elementos patrimoniales o la creación de un archivo en 3D de objetos y armas para un centro museístico.

El coloquio de Ciudad Real, en cambio, sí fue un coloquio de Humanidades Digitales más al uso, donde los videojuegos sólo estuvieron presentes en la conferencia de Juan Francisco Jiménez Alcázar y en la exposición paralela “Videojuegos y Edad Media” organizada por el propio proyecto *Historia y Videojuegos* y que ya ha visitado diversos centros docentes universitarios y no universitarios de la geografía española; el catálogo de la exposición se encuentra disponible en la web del proyecto: www.historiayvideojuegos.com/doc/pdf/produccion/31.pdf. El resto de las intervenciones trataron temas como bases de datos, redes sociales, gestores bibliográficos o la educación en red.

3.3.2. *Videojuegos históricos*

La mayor parte de las invitaciones para participar en eventos relacionados con videojuegos han sido conferencias aisladas o bien enmarcadas en seminarios misceláneos y dilatados en el tiempo. Son los casos de la Institució Milà i Fontanals de Barcelona, de Zaragoza, Girona, Valencia... Por tanto, en lo que se refiere a coloquios monográficos, ha habido únicamente dos sobre videojuegos, uno organizado por el proyecto *Historia y Videojuegos* en la Universidad de Murcia en noviembre de 2015, y otro organizado por alumnos de la Universidad Complutense de Madrid, en mayo de 2017. Aunque la muestra es reducida, el número de intervenciones de ambos coloquios permite una reflexión que puede ser de algún interés.

Cronológicamente el primero de ellos fue el congreso de Murcia de 2015. Fiel al espíritu del proyecto dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar, el evento analizó el videojuego desde diferentes ópticas, pues el objetivo del proyecto era el conocer el impacto de los videojuegos sobre la sociedad actual. Así, se abordó el estudio del videojuego desde los medios de comunicación, la educación, la publicidad y el diseño empresarial de videojuegos, se analizó

~ Ilustración 2 ~



Díptico del I Congreso de Historia y Videojuegos. Noviembre 2015. Murcia.

también su faceta narrativa y se incluyeron conferencias que podían incluirse dentro de los *Historical Game Studios*, como las de Gerardo Rodríguez (Jiménez Alcázar y Rodríguez, 2016) y Ekaitz Etxebarria (2016). Este mismo año de 2018 se va a celebrar la segunda edición.

El coloquio de la Universidad Complutense de Madrid, en cambio, tuvo al videojuego histórico como centro de los debates. En consecuencia, los participantes plantearon análisis históricos sobre diferentes videojuegos, organizados en función de las diferentes épocas y temáticas históricas: la Antigüedad y el Medioevo, en la primera mesa, el orientalismo, en la segunda, y una tercera mesa de reflexión sobre la relación entre videojuegos e Historia. Cabe destacar que todos los participantes en estas jornadas eran estudiantes de doctorado, y que ningún profesor de Historia participó en las mismas como ponente.

3.3.3. *Narrativas históricas*

La organización de coloquios orientados hacia el estudio de las diferentes narrativas históricas, entre las que se incluyen los videojuegos, sí ha sido más habitual en los últimos años. Son seis los coloquios de este tipo en los que los

miembros del proyecto Historia y Videojuegos han participado, en Córdoba (marzo de 2015 y abril de 2018), Palma de Mallorca (noviembre de 2016), Barcelona (abril de 2017), Cádiz (abril de 2017) y Granada (marzo de 2018).

El primero de ellos se organizó en Córdoba desde el Departamento de Historia Contemporánea, Moderna y de América, y se orientó a la ficción histórica, pues se tituló “De Tolkien a Juego de Tronos”. Paradójicamente, aunque el título aludía a ficciones medievales, la iniciativa no provenía del Departamento de Historia Medieval, y por tanto ninguna de las conferencias aludía directamente a la ficción épica inspirada en el medievo, a excepción de la de Juan Francisco Jiménez Alcázar desde la óptica de los videojuegos (*La omnipresente Edad Media en los universos paralelos: las posibilidades del medio digital*). En este coloquio todos los conferenciantes eran profesores universitarios, a excepción de un doctorando. Las conferencias finalmente giraron más en torno a universos ficcionales futuristas que propiamente históricos, aunque obviamente todo ello guarda una relación directa con la Historia, como señalaba Juan Luis Pérez de Luque en su título: *Ficción de Ciencia. Retrofuturismo y steampunk: revisitando la Historia*.

En el Seminari d’Estudis Medievals de la Universitat des Illes Balears el esquema fue sencillo: se destinaron conferencias a las diferentes narrativas que recurrían a la Edad Media: el cine, la novela, los videojuegos, la música y la recuperación de temáticas medievales en el arte desde el siglo XIX. Por su parte, el coloquio de la Universidad Pompeu Fabra de abril de 2017 fue dirigido -en la línea del coloquio anterior de Cagliari- hacia los videojuegos y la educación, aunque también se incluyeron intervenciones sobre videojuegos históricos, videojuegos y prácticas letradas y redes sociales.

Los siguientes dos coloquios guardan bastantes similitudes: se trata de los coloquios de Cádiz y Granada, ambos organizados por alumnos de doctorado, con ponencias tanto de profesores de sus respectivas Universidades como de alumnos de doctorado. Igualmente, en ambos casos el cine y los videojuegos centraron los intereses del coloquio en paralelo, como realidades a las cuales nos podemos acercar con similares metodologías. Los profesores Óscar Lapeña (en Cádiz) y Francisco Salvador (en Granada), ambos expertos en cine histórico, participaron como ponentes, junto a sendas conferencias enmarcadas en el proyecto Historia y Videojuegos. A partir de ahí, el coloquio de Cádiz se centró más en la faceta lúdica, con una intervención del profesor Arturo Morgado sobre los *wargames* de tablero, y una serie de intervenciones diversas sobre videojuegos, en general, y sobre la Historia del Videojuego, en la última de las sesiones. Por su parte, en la Universidad de Granada la génesis del propio coloquio hizo que las intervenciones fueran diversas. Sin embargo, el segundo de los días de coloquio incluyó

conferencias que analizaban tanto el cine como los videojuegos desde una óptica histórica. Así se analizaron las representaciones de personajes —históricos o no— como Conan, Beowulf, Cómodo o Saladino, y de un modo genérico, la figura del arqueólogo, la locura o la enfermedad en el cine. Todas estas intervenciones corrieron a cargo de alumnos de doctorado, que o bien adaptaron sus investigaciones a la temática del coloquio, o bien reflejaron sus trabajos doctorales, dedicados a estas nuevas tendencias de análisis de producciones históricas actuales.

El último de los coloquios, celebrado en abril de 2018 en la Universidad de Córdoba, fue organizado por el profesor Ricardo Córdoba de la Llave, y se tituló “Visualizar un mundo perdido”, con el subtítulo “La imagen en el cine, el arte y la literatura”. Los participantes eran, en todos los casos, profesores universitarios, y sólo una de las conferencias se abordó el análisis de los videojuegos históricos, a cargo de Juan Francisco Jiménez Alcázar. Seis de las intervenciones se dedicaron al cine o a las series de televisión históricas o de ficción histórica, y sólo una se dedicó a la Edad Media en la obra de Shakespeare, otra a la reconstrucción del paisaje medieval en el siglo XXI, y la mencionada de los videojuegos.

4. CONCLUSIONES

Tras los datos expuestos, podemos afirmar que estamos conociendo los comienzos de una disciplina que crece en el presente, no sin dificultades y dudas sobre su inclusión en unos u otros ámbitos de investigación. El interés por los videojuegos históricos está naciendo en ámbitos académicos en los últimos años, aunque de manera desigual. Federico Peñate (2017a) señalaba en una publicación reciente que los *historical game studios* se encuentran en España en una fase embrionaria, y mencionaba que la colección “Historia y videojuegos” es la única iniciativa reseñable. Esto puede ser cierto si atendemos a las publicaciones académicas, pero este análisis no dejaría completo el panorama. Parte de este estado “embrionario” que definía Federico Peñate, lo componen estas dudas en la ubicación de los estudios sobre videojuegos históricos, a caballo entre una genérica y poco precisa inclusión en el terreno de las Humanidades Digitales, o en los trabajos sobre mundos ficcionales y narrativas históricas.

En nuestra opinión, ambos son terrenos en los cuales cabe integrar los estudios sobre los videojuegos históricos, pero siempre con matices. El proyecto *Historia y Videojuegos* pretende integrarse dentro de las Humanidades Digitales porque sus objetivos van más allá de los “historical game studios”, de ahí su subtítulo: *Historia y Videojuegos. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital*. El resultado es que los trabajos publicados en este proyecto han analizado

las representaciones sociales proyectadas por los desarrolladores de videojuegos a través de sus productos (Jiménez Alcázar, 2016) y de la publicidad (San Nicolás y Nicolás Ojeda, 2015), las representaciones percibidas por los colectivos de *gamers* y sus conocimientos históricos (Mugueta y Tobalina, 2014), y la proyección educativa de los videojuegos (Mugueta y Manzano, 2016). En el tintero quedan asuntos a los que el proyecto Historia y Videojuegos aún no ha llegado, pero que se cuentan entre los trabajos en curso y los objetivos de futuro: asesoramiento histórico a empresas, implicación en la elaboración de videojuegos...

Por otro lado, la inclusión de los estudios sobre videojuegos históricos junto a las diferentes narrativas históricas y a los estudios sobre mundos ficcionales también parece adecuada. Sin embargo, en este terreno constatamos que los académicos ya se han aplicado al estudio del cine histórico de una manera similar, pero que en el caso de los videojuegos los pioneros están todavía implicados en fases predoctorales o postdoctorales de sus carreras investigadoras. La iniciativa más importante en el estudio del videojuego histórico fue, sin duda, la I Jornada de estudio sobre el videojuego histórico, de la Universidad Complutense de Madrid, enteramente organizada y elaborada por estudiantes de doctorado. Entre sus participantes se encontraba Alberto Venegas, promotor de la revista *Presura*, en la que también han publicado trabajos otros participantes en aquel coloquio (Tomás Grau, Federico Peñate, Iris Rodríguez, Jesús Sahuquillo y el propio Alberto Venegas). La calidad de los artículos que estos autores universitarios han publicado en *Presura* —una revista que no pretende ser científica— es indicativo de la dificultad que algunos de ellos están encontrando para publicar sus trabajos en ámbitos académicos. En este sentido, la próxima aparición de la revista *e-Tramas*, de la Universidad de Mar del Plata, puede aportar un nuevo canal de publicación en lengua castellana para este tipo de trabajos emergentes, multidisciplinares, útiles y, en la mayor parte de los casos, brillantes.

5. BIBLIOGRAFÍA

- BARAIBAR Á. (2014): «Las Humanidades Digitales desde sus centros y periferias», En: Á. Baraibar (ed.), *Humanidades digitales: una aproximación transdisciplinar*, SIELAE: A Coruña, pp. 7-16.
- CHAPMAN, A. FOKA, A. y WESTIN, J. (2017). «Introduction: what is historical game studies?», *Rethinking History*, 21:3, pp. 358-371.
- ETXEBERRÍA GALLASTEGUI, E. y AGUADO-CANTABRANA, O. (2016): «*Veni, lusi, vinci*: el “rostro de la batalla” en Roma y la Edad Media a través de los videojuegos». En: J.F. Jiménez Alcázar, Í. Mugueta y G.F. Rodríguez

- (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell, pp. 105-122.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2016): *De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos*, Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, Gerardo F. (2016): «Migraciones históricas y videojuegos». En: J.F. Jiménez Alcázar, Í. Mugueta y G.F. Rodríguez (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Murcia: Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia-Ed. Compobell, pp. 31-48.
- LÓPEZ POZA, S. (2015): «Humanidades digitales y literaturas hispánicas: presente y futuro». *Ínsula*, 822, pp. 3-5.
- MUGUETA MORENO, I. (2016): «Las representaciones sociales de la Historia al servicio de la didáctica en Educación Superior». *Contextos Educativos*, Nº. Extr. 1, pp. 9-30.
- MUGUETA, I. y MANZANO, A. (2016): «La historia moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: *Age of Empires III*». En: J.F. Jiménez Alcázar, Í. Mugueta Moreno, y G.F. Rodríguez, *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, pp. 133-164.
- MUGUETA MORENO, Í., y TOBALINA ORAÁ, E. (2014): «Medieval digital o medievalo popular: representaciones sociales de la Edad Media en las comunidades de *gamers on-line*», *Miscelánea Medieval Murciana*, 38, pp. 161-179.
- PEÑATE DOMÍNGUEZ, Federico (2017a): «Los *Historical Game Studies* como línea de investigación emergen en las Humanidades». *Cuadernos de Historia Contemporánea*. 39: 387-398.
- PEÑATE DOMÍNGUEZ, Federico (2017b): «La verosimilitud de la Historia en el videojuego histórico». *Presura*.
- PLANELL, Antonio J. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción. De super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra.
- SAN NICOLÁS, César y NICOLÁS OJEDA, Miguel Ángel (2015): «Estadísticas publicitarias participativas, aplicadas a la promoción de los videojuegos inspirados en el pasado medieval», *El Nuevo Diálogo Social: Organizaciones, públicos y ciudadanos*, Valencia: Campgràfic, pp. 517-525.
- VENEGAS RAMOS, Alberto (2017): «La Prehistoria a través del videojuego: representaciones, tipologías y causas». *Espacio, Tiempo y Forma. Serie I. Prehistoria y arqueología*, 10: pp. 13-36.

6. APÉNDICE

Nº	FECHA	TÍTULO	LUGAR	INSTITUCIÓN	TIPO DE COLOQUIO	CATEGORÍA
1	03/11/	Una Edad Media diferente	Albacete	Universidad de Castilla la Mancha	Multidisciplinar	Narrativas históricas
2	jun-15	Digitising Humanities	Cagliari	Universita de Cagliari	Multidisciplinar	Humanidades digitales
3	abr-17	XVII Congreso Multidisciplinar. Videojuegos e Historia	Cádiz	Universidad de Cádiz	Multidisciplinar	Videojuegos históricos
4	nov-17	Historia y Humanidades digitales	Ciudad Real	Universidad de Castilla-La Mancha	Multidisciplinar	Humanidades digitales
5	may-17	I Jornada de Estudio del Videojuego histórico	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Monográfico	Videojuegos históricos
6	mar-15	De Tolkien a Juego de Tronos (II). La Historia y el Universo fantástico (La Ciencia Ficción)	Córdoba	Universidad de Córdoba	Multidisciplinar	Narrativas históricas
7	mar-17	La representación social del medievo en los videojuegos	Barcelona	Institut Milà i Fontanals	Monográfico	Videojuegos históricos
8	dic-16	13è Seminari d'Historia Medieval	Girona	Universitat de Girona	Monográfico	Videojuegos históricos
9	mar-18	El pasado en las calles. I Jornadas sobre imagen, representación y difusión de la arqueología y la Historia	Granada	Universidad de Granada	Multidisciplinar	Narrativas históricas
10	mar-18	El Historiador ante la encrucijada de las Humanidades Digitales. Del procesador de texto al videojuego	Granada	Universidad de Granada	Multidisciplinar	Humanidades digitales
11	mar-17	El reto de los historiadores ante las Humanidades Digitales	León	Universidad de León	Multidisciplinar	Humanidades digitales
12	nov-16	L'edat mitjana i el mon contemporani. Percepcions i lectures	Palma de Mallorca	Universitat des Illes Balears	Multidisciplinar	Narrativas históricas
13	may-13	Historia y Videojuegos	Mar del Plata	Universidad Nacional de Mar del Plata	Monográfico	Videojuegos históricos
14	nov-15	Historia y Videojuegos	Murcia	Universidad de Murcia	Monográfico	Videojuegos históricos
15	abr-17	Las Humanidades i el seu Estudi a través dels Videojocs i les Xarxes Socials	Barcelona	Universitat Pompeu Fabra	Multidisciplinar	Narrativas históricas
16	dic-15	Videojuegos y enseñanza de la Historia	Valencia	Universidad Católica de Valencia	Monográfico	Videojuegos históricos
17	feb-17	Edad Media y videojuegos	Valencia	Universidad de Valencia	Monográfico	Videojuegos históricos
18	dic-16	Humanidades digitales: jugando se aprende	Vitoria	Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea	Multidisciplinar	Humanidades digitales
19	abr-18	Visualizar un mundo perdido	Córdoba	Universidad de Córdoba	Multidisciplinar	Narrativas históricas
20	feb-16	Conferencias Lacarra. La Edad Media y los videojuegos.	Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Monográfico	Videojuegos históricos

El programa de todos estos coloquios puede localizarse en <http://www.historyandvideojuegos.com/?q=actividades>

TEMPORALIDADES HISTÓRICAS Y TEMPORALIDADES JUGADAS. EL TIEMPO EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA: *AGE OF EMPIRES II Y MEDIEVAL TOTAL WAR II*¹

Sergio Pérez Lajarín²

Universidad de Murcia (España)

Gerardo F. Rodríguez³

Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina)

1. CUESTIONES TEMPORALES

¿Qué es el tiempo? se preguntaba san Agustín⁴ en el siglo IV. Y ensayaba una respuesta cargada de perplejidad: *“si nadie me lo pregunta, lo sé; pero, si alguien me pregunta por su naturaleza e intento explicársela, no sé hacerlo”*. ¿Por qué ocurre esto?

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.

2 Universidad de Murcia. E-mail: sergio.perezlajarin@gmail.com

3 Investigador Independiente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Docente e investigador en la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Académico correspondiente por la Provincia de Buenos Aires de la Academia Nacional de la Historia. República Argentina. E-mail: gefarodriguez@gmail.com.

4 AGUSTÍN DE HIPONA, *Confesiones*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 1991, Libro XI, Cap. XIV, 17, pp. 478-479. Sus reflexiones sobre el tiempo abarcan todo el resto del libro undécimo (capítulos XV a XXXI).



Porque el tiempo es tanto real como no real, ambas cosas a la vez; el tiempo es fijación de un fluir permanente; el tiempo es real pero también es representado.

Aprehenderlo, conocerlo, medirlo, valorarlo... desafíos siempre presente para los individuos y las sociedades que dieron cuenta de la densidad de las nociones temporales: el tiempo se piensa, se crea, se usa, se representa⁵: ¿Existe el tiempo? ¿Es independiente del sujeto? ¿Existe una sola especie de tiempo? ¿Es circular o lineal? ¿El tiempo es reversible? ¿Homogéneo? ¿Universal? ¿Es absoluto? ¿Por qué necesitamos dividirlo? ¿Es el tiempo infinito? ¿Son compatibles el tiempo sagrado y el tiempo profano? ¿Es posible detener el tiempo? ¿El tiempo es un recurso inagotable? ¿Dios puede cambiar el pasado?

Desde la filosofía, la religión, la antropología, la sociología, la historia, la literatura se ha intentado dar respuestas a estos interrogantes. Jonathan Crary⁶ considera que la vida moderna implica un estallido de nuestras nociones temporales, debido al avance del capitalismo tecnológico en nuestras vidas, que pretende forjar un tipo humano capaz de permanecer en actividad laboral continua, que consume las 24 horas del día, todos los días. En este nuevo mundo, no habría momentos de paz o de pausa, pues los ámbitos de trabajo, consumo y entretenimiento, la información y la gestión narcisista de la propia imagen se integran y coaligan entre sí en una misma temporalidad, con lo cual se contradice un presupuesto básico de la filosofía contemporánea que sostiene que “una vida es rica si se participa de diversas velocidades”⁷.

Hilary Cooper⁸ afirma que la comprensión de las temporalidades, en general y del tiempo histórico, en particular, requiere de narraciones: las historias sirven para conocer y comprender la Historia. En este sentido, Jerome Bruner considera que la narrativa es la mejor manera de contar el pasado, dado que constituye “una dialéctica entre lo que se esperaba y lo que sucedió”⁹. Y es esta dialéctica la que posibilita el abordaje de las diferentes temporalidades, de los diversos actores

5 Guido INDIJ (ed.): *Sobre el tiempo*, Buenos Aires, La marca editora, 2014 (2008), libro que presenta algunas voces sobre la cuestión nodal sobre qué es el tiempo y Marcelo LEVINAS (ed.): *La naturaleza del tiempo. Usos y representaciones del tiempo en la historia*, Buenos Aires, Biblos, 2008.

6 Jonathan CRARY: *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*, Buenos Aires, Paidós, 2015 (2013).

7 Entrevista realizada a RüdigerSafranski por Daniel GamperSachse en febrero de 2012. Cf. Rüdiger SAFRANSKI, *Sobre el tiempo*, Madrid, Katz, 2013, pp. 43-60.

8 Hilary COOPER: *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Morata, 2002 (1995).

9 Jerome BRUNER: *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 31.

sociales, de las múltiples acciones; “mediante la narrativa construimos, reconstituimos, en cierto sentido reinventamos, nuestro ayer y nuestro mañana. La memoria y la imaginación se funden en este proceso”¹⁰.

2. HISTORIAS Y VIDEOJUEGOS

Y estas narrativas se encuentran presentes en los videojuegos, dado que todos ellos tienen una trama narratológica que acompaña a la trama ludológica, aunque el estudio de las relaciones entre videojuegos y temporalidades tenga aún mucho camino por recorrer, tal como lo señala Jesper Juul¹¹, para quien el desarrollo de una base teórica referida a la relación tiempo y videojuegos permitirá examinar juegos específicos así como a delinear el desarrollo histórico de los juegos, conectar la gran pregunta de cómo un juego alimenta las experiencias de los jugadores y, en general, servir como herramienta analítica para abrir otras discusiones en los estudios sobre juegos y el diseño de juegos.

La mayoría de los videojuegos proyectan un mundo susceptible de ser jugado y hacerlo significa participar en una forma de hacer como que se juega: uno es uno mismo a la vez que otro, al tiempo que se desempeña otro papel en el mundo del juego. Esta dualidad se refleja en el tiempo para jugar, que se puede describir como una dualidad básica de tiempo de juego (el tiempo que le lleva jugar al jugador) y tiempo de eventos (el tiempo que transcurre en el mundo del juego). La relación entre ambos es variable dependiendo del juego y del género de juegos: por ejemplo, los juegos de acción tienden a desarrollarse en tiempo real, pero los juegos de estrategia y simulación suelen presentar un tiempo acelerado o incluso la posibilidad de acelerar o decelerar manualmente el juego. En oposición a esto, los juegos abstractos no proyectan un mundo de juego en absoluto, y por tanto carecen de un tiempo de eventos separado.

Aurelio del Portillo García¹² considera que las nociones temporales se configuran a partir de las experiencias de la *simultaneidad* frente a la *no simultaneidad*, de la *sucesión* o del orden temporal, del *presente* o del *ahora* y de la *duración*.

10 *Ibidem*, p. 130. Antonio GIL GONZÁLEZ, + *Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2012.

11 Jesper JUUL: «Introduction to Game Time», en: Noah WARDRIP-FRUIIN y Pat HARRIGAN (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts MIT Press, 2004, pp. 131-142. En: <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>

12 Aurelio del PORTILLO GARCÍA: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 2/2 (2004), pp. 14-35.

Simultaneidad, sucesión, presente y duración son conceptos que caracterizan las vivencias temporales de los *gamers*, vivencias temporales que se duplican, dado que expresan tanto el mundo real como el mundo virtual. Cabe preguntarse ¿qué le ocurre a quien se sitúa ante la pantalla del videojuego? ¿De qué forma se articula su organización de esos mundos en aparente movimiento, en aparente transformación? ¿Por qué queda su atención prendida de ese discurso virtual, de esa realidad falsificada y presumiblemente intrascendente?

Las situaciones de juego tienen presente el tiempo. Y si bien hay notables diferencias entre arcade, simuladores, juegos de estrategia, de mesa y otros en la influencia que tiene el tiempo de reacción en la resolución de conflictos o expectativas que plantean. La rapidez en algunos es fundamental como en otros lo es la precisión. En el caso de juegos del tipo preguntas y respuestas, las expectativas no se someten de forma extrema a la temporalidad como lo hacen los juegos de competición. Resulta interesante comprobar que las velocidades de respuesta de los sistemas informáticos tienen una interacción cierta con los procesos rítmicos del cerebro humano. Así lo afirma Joel N. Orr, quien acuñó el término *antropocibersincronicidad* para describir un área del estudio de la relación persona/máquina que está poco explorada, pero que es prometedora, en especial para la realidad virtual¹³.

Todo lo dicho hasta aquí permite pensar que la tecnología, en particular los videojuegos, trastoca la relación tiempo - subjetividad - conocimiento, a partir de variaciones sensibles y narrativas. Desde esta perspectiva, los videojuegos se perfilarían como lugares de reconfiguración de las normas de la subjetividad y como agentes potenciales de conocimiento. Estas transformaciones se agenciarían a partir de tres elementos clave: las nociones y vivencias del tiempo, la emergencia de la ciencia ficción pensada como metanarrativa de la modernidad y la metáfora del Cyborg, asumida como recomposición del cuerpo en relación con la tecnología¹⁴.

También sería necesario insistir en la relación perder el tiempo jugando, como equivalente a no hacer nada, lo cual, en principio, carece de sentido, dado que lo que se hace es, precisamente, jugar y la inmersividad del juego implica un conocer de muchas cosas, entre ellas, las cuestiones temporales.

La relación entre el tiempo y el videojuego, desde una perspectiva práctica, la del jugador, pero también desde el interés histórico, tiene en el género de estrategia un marco inigualable para mostrar cómo se conceptualiza ese tiempo¹⁵,

13 Joel ORR: «Antropocibersincronicidad. Ritmo e intimidad en VR (Realidad Virtual)», *Red científica, ciencia, tecnología y pensamiento*, 2004: www.redcientifica.com.

14 Nina Alejandra CABRA AYALA: «Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad», *Signo y Pensamiento*, 57/ XXIX (2010), pp. 163-177.

15 Aurelio DEL PORTILLO: *op. cit.*, p. 18.

las formas en las que se percibe y moldea a disposición del propio jugador, y como se convierte así el juego en un vehículo¹⁶ mediante el cual puede desarrollarse la propia idea de tiempo¹⁷.

Para desarrollar esta idea pueden tomarse como ejemplo dos entregas clásicas de sagas ya consagradas en el sector como son *Age of Empires II: The Age of Kings* (AOE2, AOK) y *Medieval Total War II* (MTW2). En ambos casos el desarrollo del tiempo obedece a avatares diferentes: en el primer caso mediante el avance a distintas “edades” merced de unos objetivos o requisitos determinados, mientras que en el segundo se presenta un desarrollo temporal por turnos, en el que los mismos vienen preestablecidos para equivaler a seis meses o dos años en el videojuego, aunque este aspecto es editable. Pero no sólo se encuentra el jugador ante un desarrollo que, por así decirlo, venga dado por el propio juego, estático e inmutable, sino que el uso que se quiera dar a esa secuencia temporal responde también a distintos parámetros, esta vez, dependiendo del propio usuario¹⁸, acentuando más el carácter de estrategia del propio juego, ya que el tiempo se convierte así en una variante más que incluir.

3. *AGE OF EMPIRES II*: EL TIEMPO VINCULADO AL PROGRESO

En *AOE2* se muestra una estrategia dinámica, en tiempo real, en la que el jugador tiene en sus manos que ese tiempo no sea estático a la hora de elegir cuando debe la civilización que dirige, avanzar de edad o etapa histórica. El juego presenta a este respecto cuatro modalidades que siguen un orden lineal¹⁹:

16 Mario-Paul MARTÍNEZ FABRE, «Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay. Revista académica internacional sobre videojuegos*, 1 (2013), p. 10.

17 Alberto VENEGAS: «Aprender Historia jugando», *Press Button. Revista de Videojuegos*, 2013, <http://www.zehngames.com/articulos/aprender-historia-jugando/> [Consultado a 10/07/2018].

18 Puesto que el videojuego, como propugnan Francesc J. SÁNCHEZ I PERIS y Graciela A. ESNAOLA: “permite que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia en entornos complejos y/o de alto riesgo”, en este caso concreto, que desarrollen una gestión del tiempo como recurso personal y eficaz. «Los videojuegos en la educación», *Aularia*, I (2014), p. 23.

19 Aspecto que, como S. PEREIRA-GARCÍA y F. GÓMEZ-GONZALVO tratan en su análisis del tiempo en otro videojuego (*Sid's Meier: Civilization IV*), “obvia el modo en el que otras culturas [que no sean la occidental] han organizado la historia”. «La reconstrucción de paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una perspectiva educativa», *LifePlay*, 4 (2015), p. 16.



- Edad oscura/Alta Edad Media (*Dark Age*).
- Edad feudal (*Feudal Age*).
- Edad de los castillos (*Castle Age*).
- Edad imperial (*Imperial Age*).

El paso de unas a otras requiere de una serie de requisitos, a la vez que provee de determinados beneficios a la facción que lo consigue. La necesidad de mejorar las atribuciones de la facción que se controla hace que sea indispensable avanzar de edad, para lograr unidades más poderosas, nuevas mejoras para edificios y productividad así como nuevas posibilidades de construcción y reclutamiento. Sin embargo, no siempre es posible avanzar de edad, puesto que en determinados momentos, como en ciertos episodios de algunas campañas, el juego o no ofrece la posibilidad de hacerlo o no se dispone de un centro urbano, único punto desde el que se puede cambiar de edad.

Se crea entonces un vínculo entre las ideas de tiempo y progreso: el paso de una edad a otra supone la adopción de avances que dan una ventaja cualitativa al jugador sobre las restantes facciones a las que se enfrenta y facilita la posibilidad de victoria. Ha de tenerse en cuenta que se trata en todo momento de una opción²⁰, se puede permanecer durante toda una partida en el estadio inicial (Edad oscura/Alta Edad Media), pero la posibilidad de que los restantes contendientes avancen supone una desventaja para el propio jugador. Así puede observarse que, pese a existir un componente de opcionalidad, el dominio del tiempo presenta el avance lineal como el camino correcto a seguir en pos de cumplir los objetivos y ganar, en lo que es a fin de cuentas el objetivo del juego.

Asimismo, la disposición de avance por edades de *AOE2* muestra un componente visual que permite identificar paulatinamente ese progreso antes mencionado, ya que, si bien durante la Edad oscura/Alta Edad Media existe una homogenización de unidades, tanto edificios como humanos, entre las diversas facciones, el paso a la Edad feudal y sucesivas comienza a dar una personalidad propia a cada civilización representada, de forma un poco forzada eso sí²¹, así como una mayor calidad en la figuración de las construcciones, por ejemplo.

20 Adrián SUÁREZ: «La implementación del tiempo y su influencia en la narrativa», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2015, <http://www.zehngames.com/articulos/la-implementacion-del-tiempo-influencia-la-narrativa/> [Consultado a 10/07/2018].

21 Alberto VENEGAS: «Usos históricos en el videojuego», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2014, <http://www.zehngames.com/articulos/usos-historicos-en-el-videojuego/> [Consultado a 10/07/2018].

~ Ilustración 1 ~



Diferentes temporalizaciones representadas en *AOE2*, de arriba abajo y de izquierda a derecha: Edad oscura, Edad feudal, Edad de los Castillos y Edad Imperial.

Otro aspecto importante de la representación del tiempo en *AOE2* son las misiones con límite de tiempo, sean presentadas como tales de forma explícita o no. Por ejemplo, durante el episodio *Señor de Arabia* de la campaña de Saladino, aunque no se especifique tiempo alguno, la eliminación de la facción “Bandidos de Reinaldo” y la defensa de las ciudades aliadas de Medina y Aqaba debe de ser pronta y continua si no se quiere caer derrotado ante los cruzados o durante el primer episodio de la campaña de Barbarroja, *El sacro emperador romano*, donde demorarse en exceso a la hora de ir consiguiendo reliquias puede provocar ataques combinados desde diversos flancos de los ducados alemanes. Existen también verdaderas misiones contrarreloj, especialmente las de defensa o destrucción de las *maravillas*, edificios disponibles en la Edad imperial y cuyo mantenimiento supone la victoria inmediata del que la posee transcurrido un cierto periodo de tiempo que oscila entre los

~ Ilustración 2 ~



Maravilla de la facción persa en *AOE2*. En la esquina superior derecha aparece una cuenta atrás que, al llegar a su fin, da la victoria al que la posee.

10-30 minutos. Ejemplos de ello aparecen en la campaña de Genghis Khan, donde se debe conservar la maravilla *Gran Tienda de Genghis Khan* de los Khitán (*Una vida de venganza*) y destruir la que construyen los Jin (*Hacia China*) o en la de Saladino (*El asedio de Jerusalén*), donde debe evitarse la destrucción de la Mezquita de la Roca.

Se convierte así la maravilla en un hito, un factor que desequilibra las contiendas a favor del que las posee dando un valor añadido al control del tiempo en el juego, pues en el preciso instante que se construye una, el objetivo de los rivales es destruirla antes de que la cuenta atrás, indicada en la esquina superior de la pantalla, llegue a cero. La maravilla es, en este caso, otro símbolo del tiempo como progreso: sólo quien llega a la Edad Imperial y tiene recursos suficientes como para construirla y defenderla merece una victoria absoluta sobre todos los rivales en liza. Es el *súmmum* de esa concepción que desarrolla el juego desde el principio: avanzar en el tiempo y de edad para resistir y demostrar un control absoluto del mismo.

4. *MEDIEVAL TOTAL WAR II*: “EL TIEMPO REAL” Y COMO MONEDA DE CAMBIO

El desarrollo del tiempo en una saga como la de *Total War* da un giro de 360 grados en comparación con el ejemplo anterior de *AOE2*, no sólo en la forma en que este se presenta en cuanto a jugabilidad, también en la percepción del mismo que se puede analizar a través del modo campaña, basado en la consecución de una serie de objetivos predefinidos en un determinado número de turnos.

Mientras que en la opción de batalla individual la temática aquí tratada carece de una base que permita realizar dicho análisis, el modo campaña abre diversas posibilidades a la hora de establecer hipótesis al respecto del tratamiento del tiempo en otro tipo o modalidad de juego de estrategia.

~ Ilustración 3 ~



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”.

El paso del tiempo en las campañas de *MTW2* viene determinado ya desde un principio por las preferencias del jugador, que puede elegir entre dos tipos de campaña: corta, basada en la conquista de quince territorios; o larga, con el objetivo de tomar cuarenta y cinco regiones; y la duración de los turnos en el



“tiempo real” del juego²², ya que estos pueden equivaler desde seis meses a dos años cada uno (siendo esta última la opción predeterminada). Ambos aspectos son básicos pero de gran importancia, dado que una campaña larga con turnos equivalentes a seis meses, por ejemplo, plantea una gestión de tiempo más a largo plazo que condiciona la estrategia del juego y facilita la creación de un gran imperio.

Podría decirse que el paso de los años como tal no supone ningún hándicap como tal para el desarrollo de una campaña, salvo en casos excepcionales como el desastre de Alepo, la aparición de los mongoles y los timúridas o la primera convocatoria de cruzada del Papa sobre Jerusalén²³. En este juego el tiempo sigue en manos del propio jugador²⁴, que es quien decide, según sus movimientos y estrategias, cuando pasar los turnos, apareciendo en este caso ese “tiempo real” como una limitación, dado que los asedios, mejoras de edificios, realización de misiones o restricciones impuestas por el Papa, vienen determinadas por un número de turnos variable.

Si bien en el caso anterior el tiempo estaba revestido de una opcionalidad que recaía en manos del jugador, en *MTW2* el paso de los turnos es necesario, un precio que pagar para que la campaña avance, dado que en un aspecto básico como es el movimiento de las unidades y agentes, existe un espacio limitado en el cual estas pueden desplazarse en un turno determinado (la *zona verde*) y si los turnos, y por lo tanto los meses o años “reales”, no transcurren, la partida queda estancada.

Ya no hay ningún progreso aparejado al paso del tiempo dentro del juego, sino una necesidad de fluctuación temporal para que la misma campaña siga su curso. A la hora de planificar estrategias o de cumplir misiones u objetivos, el paso de los distintos turnos es completamente necesario, asumiéndose una

22 A este respecto es interesante la reflexión de Adrián SUÁREZ sobre la lógica del tiempo en el videojuego cuando afirma que “no es algo malo que los videojuegos no representen la realidad o que la expresen como desean, construyendo asó las reglas de juego de su propio mundo diegético”. «La implementación del tiempo y su influencia en la narrativa», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2015. <http://www.zehngames.com/articulos/la-implementacion-del-tiempo-influencia-la-narrativa/> [Consultado a 109/07/2018].

23 Ya que como afirma Alberto VENEGAS: “es el pasado el que se amolda a la mecánica [del juego, en este caso *Total War*] sin pasar por la deformación de la primera categoría [la parodia] y mostrando retazos de Historia académica”. «Usos históricos en el videojuego».

24 No debe olvidarse que como afirman J. F. JIMÉNEZ y G. RODRÍGUEZ con respecto al jugador y la Historia, se puede llegar a “incluso modificarla como divertimento: no olvidemos que [el videojuego] se trata de un elemento de ocio”. «¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos», *Pasado Abierto*, 2 (2015), p. 303.

~ Ilustración 4 ~



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 hacia este, es necesario el paso de varios turnos para que esto tenga lugar.

obligatoriedad implícita para el desarrollo de la campaña, que deja los avances de la facción que se controla como un aspecto separado, que incluso puede dejarse de lado. Un ejemplo podría ser el siguiente: para realizar una conquista es favorable contar con avances militares que pongan a disposición del jugador mejores tropas para llevarla a cabo, pero este es un aspecto opcional, ya que puede realizarla (con mayores o menores perspectivas de victoria) con unidades básicas como las que se obtienen al inicio de la campaña. Ahora bien, sin el paso de los turnos que permita un asedio exitoso o al menos preparar maquinaria de asalto para tomar la ciudad/castillo objetivo, dicha conquista es imposible de realizar.

MTW2 presenta de esta forma un modo de “jugar con el tiempo” que, si bien parece básico o rudimentario en un primer momento, puesto que se trata de un mecánico avance de turno en turno, convierte el reloj de arena en un arma más con la que realizar las estrategias²⁵, tanto ofensivas (conquistas, ase-

²⁵ Haciendo un paralelismo con la afirmación de Julio ARÓSTEGUI sobre el tiempo *mecánico* en la cronología, que no puede ser considerado “ajeno y distinto, sino que es en realidad, la base del tiempo histórico”, en el caso concreto de este juego, el tiempo, como



dios, negociaciones diplomáticas) como defensivas (puesto que se puede observar a través de la propia “zona verde” de los enemigos si estos pueden atacar o no al jugador en un turno inmediato). El tiempo es, en este caso, una moneda de cambio con la que pagar por la victoria en la campaña.

5. CONCLUSIONES

Es innegable el carácter de vehículo transmisor de conocimiento histórico y el valor como herramienta educativa que ha adquirido progresivamente el videojuego, convirtiéndose en un objeto de estudio, como fuente, de cada vez más valor para el historiador. En ese marco, los videojuegos de estrategia ocupan un lugar privilegiado para el estudio de la representación del tiempo, tanto desde un punto de vista teórico como desde el de su representación y modo de empleo por el propio jugador.

Desde un punto de vista meramente hipotético, dos ejemplos como AOE2 y MTW2 permiten observar visiones plenamente diferenciadas del valor del tiempo en los juegos de estrategia: por un lado, el desarrollo lineal del tiempo como progreso que comporta beneficios y mejoras, una suerte de recompensas; o por otro lado, el tiempo como un elemento más de la estrategia del juego, un recurso más que emplear a la hora de establecer líneas de actuación en una campaña y que comporta más un aspecto limitador, un peaje que se cobra para que el juego avance.

Ambas concepciones no son sino reflejos de la imagen que tiene la sociedad en general de la Historia y del tiempo como ente lineal y recurso, respectivamente. Este hecho muestra al videojuego como una, cada vez más, potente fuente secundaria, puesto que ofrece no sólo la posibilidad de acceder a una interpretación del conocimiento histórico, más o menos fidedigna, sino que permite interactuar con el mismo tiempo y cambiar la Historia como parte de su propio componente lúdico. De esta forma, no solo es posible apreciar diferentes concepciones de un hecho tan abstracto como es el desarrollo del tiempo en la Historia, sino que mediante el uso del videojuego como herramienta de análisis se posibilita que el usuario, el jugador, tenga en sus manos el poder manejar a su antojo sin consecuencias, más allá de la posible derrota dentro del juego, una variable tan compleja como es el tiempo, de una forma personalizada para construir su propio concepto del mismo.

ente mecánico, es la base de la estrategia del juego, aunque lo sea de forma implícita y menos visible. *La investigación histórica: teoría y método*, Barcelona, 1995, p. 220.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ARÓSTEGUI, Julio: *La investigación histórica: teoría y método*, Barcelona, 1995.
- BRUNER, Jerome: *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- CABRA AYALA, Nina Alejandra: «Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad», *Signo y Pensamiento*, 57/ XXIX (2010), pp. 163-177.
- COOPER, Hilary: *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Morata, 2002.
- CRARY, Jonathan: *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*, Buenos Aires, Paidós, 2015.
- INDIJ, Guido (ed.): *Sobre el tiempo*, Buenos Aires, La marca editora, 2014.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco & GERARDO RODRÍGUEZ, Gerardo: «¿Pasado abierto? El conocimiento del pasado histórico a través de los videojuegos», *Pasado Abierto*, 2 (2015), pp. 297-311.
- JUUL, Jesper: «Introduction to Game Time», en Noah WARDRIP-FRUIIN y Pat HARRIGAN (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts MIT Press, 2004, pp. 131-142.
- LEVINAS, Marcelo (ed.): *La naturaleza del tiempo. Usos y representaciones del tiempo en la historia*, Buenos Aires, Biblos, 2008.
- MARTÍNEZ FABRE, Mario-Paul: «Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay. Revista académica internacional sobre videojuegos*, 1 (2013), pp. 9-26.
- ORR, Joel: «Antropocibersincronicidad. Ritmo e intimidad en VR (Realidad Virtual)», *Red científica, ciencia, tecnología y pensamiento*, 2004: www.red-cientifica.com.
- PEREIRA-GARCÍA, Sofía y GÓMEZ-GONZALVO, Fernando: «La reconstrucción de paso del tiempo en el videojuego *Sid Meier's Civilization IV*. Una perspectiva educativa», *LifePlay*, 4 (2015), pp. 13-27.
- PORTELLO GARCÍA, Aurelio del: «Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego», *Icono 14. Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 2/2 (2004), pp. 14-35.
- SAFRANSKI, Rüdiger: *Sobre el tiempo*, Madrid, Katz, 2013.
- SÁNCHEZ I PERIS, FRANCESC J. y ESNAOLA HORACEK, Graciela A.: «Los videojuegos en la educación», *Aularia*, I (2014), pp. 21-26.
- SUÁREZ, Adrián: «La implementación del tiempo y su influencia en la narrativa», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2015, <http://www.zehngames.com/articulos/la-implementacion-del-tiempo-influencia-la-narrativa/> [Consultado a 10/07/2018].



VENEGAS, Alberto: «Aprender Historia jugando» *Press Button. Revista de Videojuegos*, 2013, <http://www.zehngames.com/articulos/aprender-historia-jugando/> [Consultado a 10/07/2018].

VENEGAS, Alberto: «Usos históricos en el videojuego», *Press Button. Revista de videojuegos*, 2014, <http://www.zehngames.com/articulos/ usos-historicos-en-el-videojuego/> [Consultado a 10/07/2018].

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 períodos 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 transitible: «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 *fniseculares* y de comienzos del siglo XXI, aunque distaban en cuanto a características superficiales como la intensidad de la violencia, el *retrolugar* 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)

