



OCIO, CULTURA Y APRENDIZAJE: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(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, Gerardo F. Rodríguez e
Stella Maris Massa (coords.)**

Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 7



Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 7) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-28-3

Videojuegos-Aspectos culturales.
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)
Massa, Stella Maris
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2020

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



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

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

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020



ISBN: 978-84-17865-28-3

Depósito Legal: MU 331-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación.....	7
<i>Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
<i>Nioh</i> (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603).....	9
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Las sombras de una sombra: representación cultura japonesa en <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	63
<i>David João Cordeiro Fernandes</i>	
«Dar sentido a la (hiper)memoria»: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos.....	97
<i>José Carlos García Vega</i>	
La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis.....	127
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego.....	185
<i>Antonio César Moreno Cantano</i>	
Hiperhistoria, el uso del pasado en el videojuego. El caso de <i>Wolfenstein II: The New Colossus</i> y <i>Call of Duty: WWII</i>	205
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

«DAR SENTIDO A LA (HIPER)MEMORIA»: HACIA UNA METODOLOGÍA CIENTÍFICA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

José Carlos García Vega

Universidade de Santiago de Compostela

La celebración en España del *III Congreso Internacional de Historia y Videojuegos* es un claro signo de que el campo que ha sido bautizado como *Historical Game Studies* camina hacia su consolidación. Más de una década nos separa de aquel año 2005, cuando el analista de medios William Charles Uricchio publicó su artículo seminal, “Simulation, History and Computer Games”¹, y muchos nuevos caminos se han trazado desde entonces. Resultaría ya una ardua tarea recopilar aquí todos los ensayos a que ha dado lugar el devenir de las investigaciones: análisis centrados en la representación de la Prehistoria, la Edad Media, la Edad Moderna, las guerras mundiales o la Guerra Fría, la construcción del *otro*, el papel de la Wehrmacht, el empleo de las estéticas del pasado, la historia contrafactual, la situación de la mujer y las cuestiones de género o la percepción eurocéntrica de la progresión histórica, por poner algunos ejemplos².

1 URICCHIO, W.: «Simulation, History, and Computer Games», en J. Goldstein y J. Resens (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2006, pp. 327-338.

2 Muestras de esta variedad podemos encontrarla dispersa en revistas como *Eludamos*, *Loading*, *Games and Culture*, *Games Studies* o *Rethinking History*, entre muchas otras dedicadas a la historia, los videojuegos o la comunicación audiovisual, pero también condensada en obras colectivas como KAPPELL, M. y ELLIOT, A. (coords.): *Playing with the Past*, Nueva York, Bloomsbury,



Sin embargo, uno diría que el aspecto metodológico ha salido peor parado de todo este desarrollo, algo que podemos achacar a la enorme interdisciplinariedad de un campo compartido por los estudios sobre memoria y cultura históricas, la sociología, la ludología, la pedagogía, la psicología, la teoría de la comunicación audiovisual y los estudios literarios, entre otros. Siendo indudablemente un rasgo positivo y esperanzador, también es cierto que tal riqueza de puntos de vista propicia que existan problemas de definición de los diferentes conceptos y, por tanto, de articulación de un lenguaje común que permita homologar las conclusiones de los trabajos para constituir un sedimento de saber acumulativo. Desde la perspectiva de la historia, además, falta una profundización sobre en qué sentido contribuyen estos análisis a debates más amplios a nivel historiográfico; sobre qué preguntas realizar a este nuevo género de documentos, de qué maneras podemos plantearlas y cómo utilizar las respuestas, así como un mayor número de proyectos que apuesten por explotar esa naturaleza diversa poniéndose en diálogo con profesionales y técnicas de otras ciencias sociales.

En lo referido a aproximaciones metodológicas, puede afirmarse, sin dejar de lado todas las aportaciones que iremos citando, que el ensayo *Digital Games as History* (2016), de Adam Rowan Chapman³, es por ahora el que más ha profundizado en una teorización sistemática de lo que supone la relación de la Historia con los videojuegos entendida como caso particular. No solo propone un modelo de comprensión del fenómeno —el de que estos productos pueden contar y crear historia, y que esta no difiere sustancialmente de la que producen los ámbitos académicos en cuanto a validez—, sino que además realiza un esfuerzo por entender cómo se despliega la narrativa dentro de los videojuegos y cómo se inscriben en ella los relatos del pasado, cuáles son sus peculiaridades y cómo esto entronca con la tradición historiográfica y las nuevas formas de narrar. Ofrece un esquema de análisis que se basa en los conceptos derivados de la investigación ludológica desde los años 90, e incluso llega a categorizar las diferentes posibilidades que ofrecen los videojuegos en función de cómo articulan su lenguaje. La importancia y suficiencia de sus tesis queda plasmada en el eco que tienen en la literatura académica.

2013 o WINNERLING, T. y KERSCHBAUER, F. (coords.): *Early Modernity and Video Games*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014, donde se encuentran perspectivas que van desde lo epistemológico hasta los análisis particulares, además de las publicaciones del propio proyecto *Historia y Videojuegos II* y otros trabajos.

3 CHAPMAN, A.: *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Nueva York, Routledge, 2016.

Otra obra destacable en este sentido es aquella que coordinaron Tobias Winnerling y Florian Kerschbauer, *Early Modernity and Video Games*, en cuyas primeras páginas nos presentan el *Historian's GameCAM*, una apuesta metodológica derivada de los análisis que diferentes autores realizan a lo largo de todo el libro. El alcance de este acercamiento, quizá por breve y menos concreto, no es comparable al de la obra anterior, pero sí creemos que debe ser tenido en cuenta por trazar unas líneas maestras sobre las que construir modelos para la investigación, objetivo que ellos mismos manifiestan al afirmar que su intención «*is nothing but the preparation of the material in a way so as to make further scientific historical inquiry feasible*»⁴.

Tampoco aquí pretendemos solventar aquellos asuntos con una respuesta definitiva, pero sí realizar ciertas aportaciones en un sentido epistemológico, teniendo en cuenta algunos de los principales debates y líneas trabajo existentes. Dedicamos un primer apartado teórico a explicar el pasado en los videojuegos dentro de las nuevas formas de concepción histórica, para dedicar el segundo a la explicación de modelos y conceptos esenciales sobre la propia práctica analítica y posibilidades que la exploración nos ofrece. El objetivo de nuestro artículo no es otro que el de proporcionar una panorámica general sobre la que se asienten futuros análisis y que pueda servir como fuente de herramientas o puesta en situación para quienes deseen adentrarse en este novedoso ámbito de estudio que supone la cultura de masas sobre el pasado en sus manifestaciones videolúdicas.

1. VIDEOJUEGOS E (HIPER)MEMORIA: UN MARCO INTERPRETATIVO DE PARTIDA PARA EL ESTUDIO DEL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

Lo primero que debemos considerar a la hora de establecer una metodología sobre el análisis del pasado en el videojuego son las preguntas que pensamos para el documento-objeto de estudio, valorar después sus características genuinas, que deberán moldear necesariamente nuestra manera de formularlas, y, por último, qué tener en cuenta a la hora de interpretar las respuestas.

Sobre lo primero, no hace falta reiterar que existen multitud de posibles aproximaciones a la realidad del videojuego desde el ámbito historiográfico. Como se ve en la ilustración 1, podemos distinguir principalmente aquellos trabajos que versan sobre la historia de los videojuegos —una historización del propio fenómeno videolúdico que podría enmarcarse en la historia sociocultural y de la industria—; los que estudian sus capacidades como herramienta

4 WINNERLING, T. y KERSCHBAUER, F.: *op. cit.*, pp. xvi-xvii.

pedagógica para la enseñanza, ligados a la pedagogía de las CCSS, y los que versan sobre el papel del pasado en los videojuegos. Esta última se liga a los estudios sobre historia y medios de comunicación, cultura de masas, memoria y usos públicos o sociales de la misma. Existen aquí varias líneas que todavía se están perfilando, pero que podríamos dividir en: a) las implicaciones que los videojuegos y los medios de masas tienen como nuevas maneras de comunicar y explicar la historia y b) cómo los videojuegos resultarían en manifestaciones de la concepción de las sociedades humanas sobre el ayer.

~ Ilustración 1 ~



Gráfico en que se sintetizan las principales líneas de investigación relativas al estudio del pasado en los videojuegos.

Dicha categoría, en la cual quisiéramos enmarcar nuestro trabajo, nos adentra en los debates que han venido resucitando desde finales del siglo pasado acerca de la memoria, y de los que hemos querido hacer constancia con el título de nuestra comunicación evocando un célebre artículo de Wulf Kansteiner (2002): “Dar sentido a la memoria. Una crítica metodológica a los estudios sobre la memoria colectiva”⁵ (2002). El autor advertía entonces sobre la necesidad de abandonar las concepciones psicológicas de la memoria histórica en favor de su dimensión social, accediendo a nuevas fuentes de información como el cine o la televisión. Y lo cierto es que no hablaba en vano; siguiendo la terminología de Fernando Sánchez Costa (2009), hoy somos conscientes

5 KANSTEINER, W.: «Finding Meaning in Memory: a Methodological Critique of Collective Memory Studies», *History and Theory*, 41 (2002), (traducción de Salvador Ortí Camallonga), pp. 179-197.

de que los medios de comunicación y de producción cultural constituyen los principales *agentes configuradores de la cultura histórica*, es decir, elementos que activamente condicionan la conciencia histórica de la generalidad:

«En nuestra sociedad de la comunicación, los medios de comunicación y los periodistas juegan también un papel destacado en el sistema de la cultura histórica. Los novelistas, los cineastas, los fotógrafos, los guionistas, contribuyen a pintar los imaginarios históricos de los ciudadanos (...) Sin lugar a dudas, la televisión y el cine ostentan una posición privilegiada en la configuración de los imaginarios históricos. La imagen que tenemos del pasado se desprende, en muchas ocasiones, de series televisivas o programas especializados sobre el mismo.»

Este concepto, el de *cultura histórica*⁶, es definido por el autor como «*el conjunto de recursos y prácticas sociales a través de las cuales los miembros de una comunidad interpretan, transmiten, objetivan y transforman su pasado*»⁷, y dentro de él entendemos, como se hace con el cine y la televisión, a los videojuegos que de alguna manera se acercan a los tiempos pretéritos. Este supone un primer estrato por el que comenzar a explicar el importante rol que todavía el ayer posee en el conjunto de las sociedades, pero debemos profundizar más: aunque en el citado artículo se plantea como una suerte de alternativa a los conceptos propios de la memoria histórica, por discutidos y faltos de consenso, sostendremos que el primero no es incompatible con los segundos. De hecho, en *cultura histórica* podríamos englobar tanto la historia académica, en cuanto que actividad científica interpretativa del pasado que se produce en el seno de una sociedad determinada, como también las diferentes percepciones que cada individuo y colectivo tienen sobre el mismo, así como su plasmación y uso en todos los ámbitos.

A la hora de acercarnos a los medios de comunicación de masas, por tanto, cabe realizar una distinción. Lo que encontramos en ellos no responde a los avatares de la investigación científica ni persigue profundizar en co-

6 El desarrollador y principal exponente del paradigma de la conciencia histórica y de la cultura histórica es Jörn Rüsen, cuya obra no desarrollaremos por falta de espacio. En cualquier caso, véase RÜSEN, J., «Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken», en K. Fußmann; H. T. Grütter y J. Rüsen (eds.), *Historische Faszination: Geschichtskultur heute*, Böhlau, 1994, pp. 3-27 (traducción de F. Sánchez Costa e Ib Schumacher disponible en <http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura_historica.pdf>); así como RÜSEN, J.: «Historical Consciousness: Narrative Structure, Moral Function and Ontogenetic Development», en P. Seixas (ed.), *Theorizing Historical Consciousness*, Toronto / Buffalo / Londres, University of Toronto Press Inc., 2004, pp. 63-86, entre otros.

7 *Ibid.*: p. 277.

nocimiento alguno sobre el pasado, sino, como reiteraremos más adelante, entretener. Esto es algo que se constata a la mínima, y la mayoría de los trabajos coinciden en la visión deformada y reduccionista de la historia que en ellos se plasma. Una primera conceptualización en la que enmarcar estas realidades nos llevaría más bien a lo que se ha denominado *memoria cultural*, un concepto que Jan Assmann entiende como el último ascendente de varios niveles: memoria individual (nivel interno/neuromental) —la que una persona adquiere a partir de sus propios recuerdos y experiencia vivida, socialmente condicionados—, memoria comunicativa (nivel social) —relativa a la transmisión oral y cotidiana de estos recuerdos y su rememoración informal dentro de una comunidad— y memoria cultural (nivel cultural)⁸. La última se correspondería con una serie de «*puntos fijos en el pasado*», de lugares comunes a la percepción histórica mayoritaria de los miembros de una comunidad que juntos conforman un relato institucionalizado y ritualizado a través de ceremonias oficiales y otras manifestaciones culturales. Esta y la anterior, la comunicativa, entrarían dentro del término *memoria colectiva*, desarrollado por el sociólogo durkheimiano Maurice Halbwachs, —reconocido pionero en apuntar la naturaleza social de los recuerdos en sus obras *Los marcos sociales de la memoria* (1925)⁹ y *La memoria colectiva* (1950, póstumo)—. Ambos coinciden en que todas estas memorias colectivas se producen en el seno de una *comunidad afectiva* donde existen una serie de lazos de afinidad e identidad que unen a los individuos.

La investigación desde esta perspectiva parece apuntar a que el pasado en los videojuegos debe ser estudiado desde el concepto de *memoria cultural*¹⁰, pues estos no son otra cosa que productos culturales derivados de una sociedad con-

8 ASSMANN, J.: «Communicative and cultural memory», en A. Erll y A. Nünning (eds.), *Cultural memory studies: and international and interdisciplinary handbook*, Berlin, De Gruyter, 2008 (traducción de Méri Frotscher), p. 117. Véase también ASSMANN, J.: *Cultural Memory and Early Civilization. Writing, Remembrance, and Political Imagination*, Nueva York, Cambridge University Press, 2011; ASSMANN, A.: *Cultural memory and Western civilization: functions, media, archives*, Nueva York, Cambridge University Press, 2011.

9 Véase HALBWACHS, M.: *Los marcos sociales de la memoria*, Barcelona, Anthropos Editorial, 2004 [1925]. HALBWACHS, M.: *La memoria colectiva*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2004 [1925].

10 Asumiremos que el marco temporal del que habla Assmann, que asocia la memoria cultural a pasados “míticos” o “absolutos” puede entenderse hasta la cercanía, no milenaria, de periodos como la Segunda Guerra Mundial. La utilización de estos recuerdos, que deberían pertenecer a la esfera más cercana, como elementos de conformación de instituciones culturales propia, consideramos, un cierto reajuste de dicha teoría.

creta que posee determinados puntos de encuentro con respecto al pasado, “recuerdos” fijos y transmitidos más allá del círculo familiar y social inmediato a la manera de relatos hegemónicos que posteriormente ocupan nichos de relevancia en las representaciones de la conciencia colectiva. Ahora bien, existen algunas cuestiones que nos llevan a poner en duda este paradigma mnemónico y que nos llevan a problematizar su aplicación general para el caso de los videojuegos y otros productos de consumo de masas:

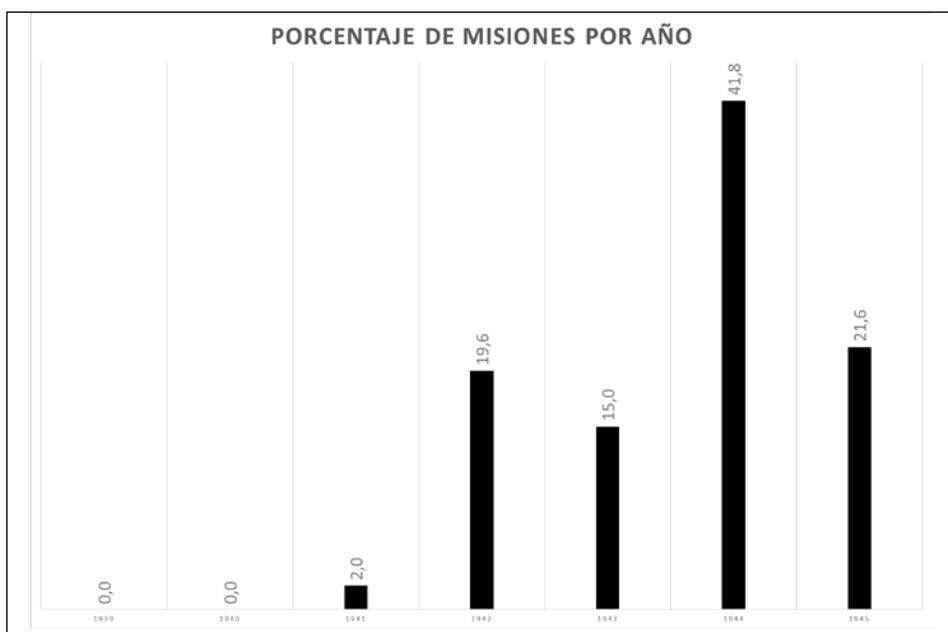
La primera es que el pasado que se refleja en los videojuegos no necesariamente se corresponde con el relato *natural* de memoria de las sociedades que lo consumen. Como cualquier producto globalizado, es portador de un entramado simbólico de una sociedad que se exporta a otras, no siendo una generación autónoma y genuina de estas, sino una transmisión. Un buen y clásico ejemplo sería el de los videojuegos estadounidenses sobre la Segunda Guerra Mundial. La saga *Call of Duty* se vende en todo el mundo, no solo en EEUU: sin ir más lejos, la última entrega de la franquicia que ha tratado la Segunda Guerra Mundial, *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017) —la versión para PlayStation 4, en este caso—, ha vendido considerablemente más unidades en Europa que en el país norteamericano (6,21 millones frente a 4,67 millones), sumando a ello las ventas realizadas en otros ámbitos geográficos, que ascenderían a 2,52 millones¹¹. Sin embargo, la narrativa sobre el pasado que en ella se ofrece está claramente inspirada en la memoria estadounidense sobre la guerra. Así lo demuestra el hecho de que en torno al 50% de todas las misiones de la saga estén protagonizadas por las tropas de ese país¹²; que la inmensa mayoría

11 Datos extraídos de *VGChartz*, disponibles en [<http://www.vgchartz.com/game/170599/call-of-duty-wwii/>], consultado en septiembre de 2019. Si bien es cierto que la información que ofrece la empresa distribuidora, Activision-Blizzard, en su página web, (<https://investor.activision.com/static-files/a8c34cbe-87f1-48a3-9da3-9b343cdf43c>, consultado en octubre de 2019) arrojan que el 55% de sus ganancias provenían del continente americano, también lo es que este sigue suponiendo poco más de la mitad del total.

12 Los porcentajes anotados comprenden los videojuegos de la saga que se ambientan en la Segunda Guerra Mundial, esto es, *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), *Call of Duty: United Offensive* (Gray Matter Interactive, 2004), *Call of Duty: Finest Hour* (Spark Unilimited, 2004); *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005); *Call of Duty: Big Red One* (Treyarch, Gray Matther Interactive y PI Studios, 2005); *Call of Duty 3* (Treyarch, 2006); *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008); *Call of Duty: World at War – Final Fronts* (Rebellion Developments, 2008) y *Call of Duty: World War II* (Sledgehammer Games, 2017), y son fruto de una investigación propia en la que nos hemos dedicado a inventariar en tablas de Excel todas y cada una de sus misiones, señalando la facción o facciones protagonistas y la fecha y lugar donde se producen, para después elaborar las gráficas correspondientes.

se concentren en el periodo que sigue a su entrada en la guerra —un 41,8% en el año 1944— o que los grandes hitos sobre los que se construye el relato consistan una y otra vez en el *Día D* y la campaña del norte de Francia, además del teatro pacífico, donde su protagonismo es indiscutible, mientras se reduce el resto del conflicto a algunas misiones por el norte de África, Noruega y un estereotipado frente oriental que se basa a grandes rasgos en las batallas del eje mítico de Stalingrado-Kursk-Varsovia-Berlín, a las que, en todo caso, se reserva poco más de un 20%. Todo ello sembrado de tópicos provenientes de la historiografía, la literatura y el cine estadounidenses —destacan la obra de Stephen Ambrose y Steven Spielberg, con *Saving Private Ryan* (1998) o *Band of Brothers* (2001), además de ejemplos como *Enemy at the Gates* (2001) y otras—.

~ Ilustración 2 ~



Gráfica que muestra el porcentaje de misiones de *Call of Duty* referentes a cada año de la guerra sobre el total.

Lo anterior ha sido ampliamente estudiado por Alberto Venegas Ramos, quien afirma que este género de videojuegos ha contribuido a un trasplante de la memoria nacional estadounidense, que habría comenzado a sustituir las respectivas memorias de los países de destino, homogeneizando la concepción histórica

global¹³. Tal observación, que a la vista de los datos parece del todo correcta, significaría que la posible *memoria cultural* que identificamos en los videojuegos no habría sido generada por la comunidad que los consume, por lo que el necesario vínculo identitario que dota de su carácter colectivo a la memoria, ligado a aquella comunidad afectiva que mencionábamos, no existiría o, al menos, no sería un rasgo fundamental de los mismos. Podemos asumir que buena parte de los sujetos que interiorizan ese recuerdo son individuos que conforman la comunidad nacional estadounidense, pero ¿es posible decir lo mismo de los millones de personas que, al otro lado del Pacífico y el Atlántico, disfrutan de estos mismos productos? Citando a Jan Assmann, resultaría impropio de la memoria:

«Hay siempre estructuras que relacionan la memoria con horizontes específicos de tiempo e identidad en los niveles individual, generacional, político y cultural. Donde esa relación está ausente, no estamos lidiando con memoria, sino con conocimiento. Memoria es conocimiento dotado de un índice de identidad, es conocimiento sobre sí, esto es, es la identidad diacrónica propia de alguien, sea como individuo o como miembro de una familia, una generación, una comunidad, una nación o una tradición cultural y religiosa.»

No siendo que asumamos que existe una misma identidad histórica y cultural para EEUU, Europa, América Latina, Japón y otros países asiáticos y africanos, que esta se encuentra liderada por Estados Unidos con el asentimiento del resto y, por tanto, que estemos ante una memoria generada desde dentro por ese mismo colectivo de forma natural, pareciera que no se trata de un recuerdo ligado a la identidad, sino mera información sobre el pasado sesgada por el tamiz de la identidad estadounidense e irradiada a las sociedades que consumen sus productos, modificando su cultura histórica. En todo caso, para que este contacto diese lugar a una sustitución del “recuerdo”, de la “memoria” de las sociedades receptoras, tendrían estas que incorporarla a su propio relato identitario sobre el pasado. El estadounidense protagonista tendría que ensancharse y convertirse en un “nosotros”, identificado, pues, con el sujeto diacrónico sobre el que se construye el grupo. Así, una persona que se considerase parte de la comunidad nacional española, por ejemplo, debería poder afirmar que “nosotros desembarcamos en Omaha” y que “nosotros ganamos la guerra”.

13 VENEGAS RAMOS, A.: «Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial», en J. F. Jiménez Alcázar y G. F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia, 2018, p. 103.

De lo contrario, esta información asimilada, sobre una guerra en la que la comunidad no se considera participante, no podría ser “recordada”: el recuerdo, aun en su metafórica dimensión colectiva, no puede corresponder a quien no lo ha vivido o no cree haberlo hecho —posicionándose como su heredero, en este último caso—. No podríamos hablar, entonces, de “memoria”.

Un segundo inconveniente que nos lleva a poner en duda el hecho de que nos encontremos ante memoria cultural es que el papel que se reserva para el pasado en estos videojuegos dista mucho de acercarse a lo conmemorativo, institucional u oficioso. Es cierto que cuando hablamos de la Segunda Guerra Mundial los videojuegos de gran producción tienden a reforzar el relato oficialista de las instituciones estadounidenses¹⁴, pero ¿qué sucede con los que se ambientan en la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media o la Edad Moderna? ¿qué institución está detrás de la narrativa de *Age of Empires*, *Imperivm*, *Total War*, *Civilization*, etc.?, y ¿cuál es la comunidad de sujetos que recuerdan? Su finalidad no es la de homenajear o ritualizar el pasado, no tienen esa intención de *preservación* de la memoria de las víctimas de las que nos hablan Tzvetan Todorov¹⁵ y Enzo Traverso¹⁶ —ni siquiera cuando tratan la temática de la Segunda Guerra Mundial—, ni la explicación de un *pasado mítico* ligado a los orígenes de la comunidad de Assmann. Tampoco la comunicación cotidiana e informal de las vivencias de algunos de sus miembros —en tanto que no son estos quienes elaboran los videojuegos, aunque tengan alguna ocasional aparición en ellos—. Aspectos como el Holocausto y los hechos trágicos que tan importante lugar ocupan en el espacio público a través de memoriales, museos, nomenclátor urbanos y monumentos, aquí en las grandes producciones videolúdicas brillan por su ausencia casi absoluta. Las grandes producciones videolúdicas no cumplen, pues, con la tradicional

14 Véase, en todo caso, el trabajo de RAMSAY, D.: «Brutal Games: Call of Duty and the Cultural Narrative of World War II», *Cinema Journal*, 54, 2 (2015), pp. 94-113, donde apunta algunas de las variantes que el videojuego es capaz de introducir con respecto a las narrativas tradicionales.

15 TODOROV, T.: *Los abusos de la memoria*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2000 [1999], señala cómo el empleo del pasado en forma de memoria literal o ejemplar supone un componente esencial en la construcción de una identidad de las víctimas y la legitimación posterior de determinadas acciones o, al menos, la extracción de lecciones para el futuro. Afirma que “*la representación del pasado es constitutiva no solo de la identidad individual (...) sino también de la identidad colectiva*” (p. 51).

16 TRAVERSO, E.: *El pasado: instrucciones de uso*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2011 [2005], nos habla de cómo Auschwitz “*se convierte en el pedestal de la memoria colectiva del mundo occidental*”, así como de la aparición de una “*era del testigo*” en la que impera la sacralización de la figura de las víctimas (pp. 17-18).

función comunitaria de la memoria, relativa a la preservación del imaginario colectivo, de los valores y del lenguaje del grupo.

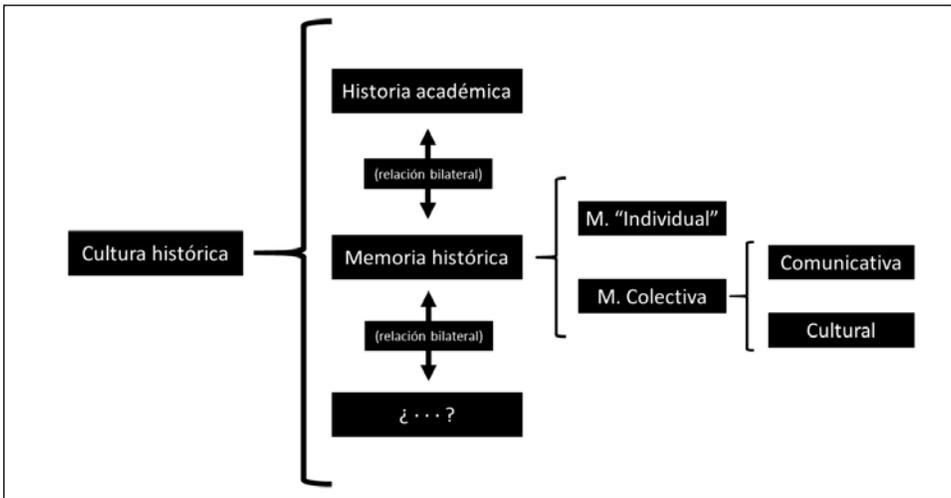
El último elemento en que nos apoyamos encierra, quizá, una mayor profundidad en la naturaleza del videojuego. Si seguimos a Chapman, las teorías de Espen Aarseth¹⁷ y otros, este tiene la particularidad de desplegar sus relatos de una manera heterodoxa. A diferencia de la literatura o el cine, donde el lector o espectador poseen un papel activo en la interpretación de lo que ven, pero no creador de contenido, en el videojuego asumen una dirección transformadora de la *ludonarrativa*¹⁸. Esto es, debido a su naturaleza interactiva, el mensaje no asume ya la unilateralidad de transmisión del esquema emisor-receptor, sino que son los jugadores quienes, a través de procesos de *lectura* y *acción*, no solo interpretan el pasado que se les muestra, sino que lo manipulan. La narrativa se desarrolla en un diálogo entre los creadores del videojuego y también los jugadores a través del

17 Véase AARSETH, E.: *Cybertexts: perspectives on ergodic literature*, Johns Hopkins University Press, 1997. Hay que decir que la teoría de los cibertextos se inscribe en los debates entre las posturas ludológicas y narrativistas de finales de los años 90 y principios de los 2000, de los que resulta buen testimonio el nacimiento de la revista *Games Studies*. Esta vino de la mano del propio Espen Aarseth, pero también Markku Eskelinen, Marie-Laure Ryan y Susana Tosca como editoras, personas procedentes de ámbitos que van desde la informática y el desarrollo profesional de videojuegos hasta los análisis literarios. La revista es pionera en afrontar el debate del establecimiento de una clara diferenciación entre el estudio discursivo de videojuegos e hipertextos y otras plataformas como la literatura o el cine. Entre las primeras publicaciones de esta revista había posturas que se mostraban absolutamente escépticas con la consideración de que existiera una narrativa en los videojuegos, caso de ESKELINEN, M.: «The Gaming Situation», *Game Studies*, 1-1 (2001), disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [consultado en noviembre de 2018]. Junto a ellas, la de RYAN, M.: «Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media», *Games Studies*, 1-1 (2001), disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>, [consultado en febrero de 2018], que se apoyaba entonces en la necesidad de individualizar la forma de los videojuegos de generar discursos, puesto que, por las características del medio, esta sería inaccesible desde un análisis meramente literario o audiovisual. Su mirada crítica la complementaría entonces JUUL, J.: «Games Telling Stories?», *Games Studies*, 1-1 (2001), disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [consultado en diciembre de 2018], al poner en primer plano la interactividad como aquello que “hace juegos a los juegos”, la participación del “jugador” como un sujeto distinto del “lector” —o “espectador”— y al abogar también por la necesidad de expandir el concepto de “narrativa” que el “giro narrativo” había llevado a todos los campos. El desarrollo posterior ha dado lugar a una profusa literatura académica sobre el particular. Una buena síntesis y propuesta epistemológica puede encontrarse en PÉREZ LATORRE, O.: *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrative y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (tesis doctoral), Universitat Pompeu Fabra, Departament de Comunicació, 2010.

18 CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 122-127.

sistema de normas que este les proporciona, lo que Chapman denomina el *(Hi) Story-Play-Space*, un metafórico lugar de intercambio de contenidos donde las normas reguladoras del juego amplían o restringen las posibilidades de elaboración de narrativa por parte del jugador. Así, los videojuegos serían “*simultaneously both historical representations and systems for historying*”¹⁹.

~ Ilustración 3 ~



Esquema interpretativo de la “cultura histórica”.

Ahora bien, la memoria se define siempre como un proceso dinámico de selección en que se toman y se olvidan elementos pertenecientes al pasado bajo el criterio de la afinidad identitaria y los condicionantes sociales inherentes al individuo que recuerda. En la medida en que el videojuego no solo representa este pasado, sino que permite *crear* narrativa histórica nueva y ajena a los tiempos pretéritos, fruto de la propia agencia del consumidor, no podemos referirnos a esas creaciones como memoria. El jugador asume una actividad creativa basada en la interacción con elementos deformados de la memoria y cuyas creaciones se distancian por completo del pasado.

De esta característica ha sido consciente Eva Kingsepp, especialista en me-

19 *Ibid.*, p. 50. Desde ese punto, el autor llega a hablarnos del papel de los desarrolladores como historiadores (*developer-historian*). Esta perspectiva ya estaba presente, para el caso del cine, en trabajos como el de ROSENSTONE, R.: *El pasado en imágenes: el desafío del cine a nuestra idea de la historia*, Barcelona, Ariel, 1997 y otros autores enmarcados dentro de la historiografía postmoderna, como Hayden White, Alun Munslow o Gerard J. De Groot, que cita como fuentes para su estudio.

dios de comunicación centrada en las interacciones de estos con la memoria y los procesos de mitificación del ayer, destacando el pasado nacionalsocialista. La autora sigue las ideas expuestas por el filósofo Jean Braudillard acerca de lo *hiperreal*, y señala que el pasado que figura en los videojuegos puede entenderse como una copia sin original, pues no obedece a los patrones de la realidad sino a nuestras concepciones fantasiosas²⁰. Si bien ella se centra más en el carácter distorsionado de la narrativa desplegada en los videojuegos, y no tanto en la naturaleza creada de ese relato por parte del jugador, consideramos esta línea como válida para reforzar lo dicho anteriormente. Y es que, sea mayor o menor la capacidad para alterar las elaboraciones que el marco narrativo del videojuego ya trae incorporadas, se hace explícita una disonancia entre buena parte de estos productos y las raíces históricas e identitarias de la memoria colectiva.

Resumiendo, nos encontramos ante una memoria emancipada de su comunidad protagonista, consumida globalmente, sin contenido trascendental, conmemorativo o ritual, abocada al más puro entretenimiento cotidiano, elaborada a partir de un pasado que en buena medida se *crea*, se *inventa* —que no selecciona— por medio de los avatares narrativos inherentes a la propia naturaleza del videojuego. Es decir: algo que no es memoria. Pero algo, pese a su carácter de simulacro, actúa como *agente configurador* de la conciencia y la cultura histórica general. Que toma sus referentes de la tradición literaria, gráfica y cinematográfica, más que del propio pasado o de la investigación histórica —copia de copia—, amplificando y reforzando hegemonías discursivas y patrones de entendimiento y representación. Por tanto, una braudillana *hipermemoria*, término que acuñamos a partir de las características que el filósofo, en su libro *Cultura y Simulacro* (1978)²¹, propone para la *hiperrealidad*, la prevalencia del simulacro sobre el original —de la que la anterior forma parte—, la sustitución de lo auténtico por una falsa imitación. Aquel mapa del relato de Borges, *Del Rigor en la Ciencia*, pero invertido y, en cuanto que agente configurador, transformado en referente de la realidad. La memoria colectiva moldeada por la hegemonía de un simulacro mediático de recuerdo, copia de un pasado que no existe.

Para resolver esta problemática se han planteado ya algunos esquemas conceptuales. Uno de ellos es el de “memoria protésica” (*prosthetic memory*), de Alison Landsberg (2018)²². La palabra nos lleva a la idea de “prótesis” en cuanto

20 KINGSEPP, E.: «Immersive Historicity in World War II Digital Games», *HUMANIT*, 8-2 (2006), pp. 60-89.

21 BRAUDILLARD, J.: *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.

22 LANDSBERG, A.: «Prosthetic memory. The ethics and politics of memory in an age of

que adición artificial a un cuerpo —en este caso, el de la memoria o cultura histórica—, y se refiere a aquellos recuerdos producidos por los medios de masas que son capaces de crear lazos e identificaciones a los sujetos consumidores con acontecimientos de un pasado que no han vivido, una tipología mnemónica específica de nuestra época y que “*in contrast to collective memories, which tend to be geographically specific and which serve to reinforce and naturalise a group’s identity, (...) are not the property of a single group*”²³. Proporciona cuatro motivos para denominarlas de esa manera: primero, porque no son “naturales”, sino derivadas de representaciones mediáticas; segundo, porque realmente suelen aparecer sujetas al “cuerpo”, marcando un pasado traumático; tercero, porque pueden ser intercambiadas y mercantilizadas y, cuarto, porque, al igual que una prótesis, son útiles al parecer reales y modificar, así la experiencia vital del individuo —en este caso, su percepción del mundo que le rodea—²⁴.

Por su parte, Venegas Ramos se ha aproximado a estas nuevas formas de recuerdo a través de la filosofía de Gilles Lipotevsky, autor de obras como *La estetización del mundo* (2014)²⁵ o *De la ligereza: hacia una civilización de lo ligero* (2016). Nos habla de una *memoria estética*, la reducción del pasado a una cáscara sin contenido ni profundidad, diseñado para el consumo y la fácil asimilación y profundamente marcado por la impronta cultural estadounidense de que se ha venido tiñendo el capitalismo de la contemporaneidad. El ayer se transformaría en un mero adorno, una fuente de estéticas atractivas articuladas en *retrolugares*²⁶ —concepto que retomaremos más abajo—, que desembocarían en la formación de una *hiperhistoria*, definida por él como «*la representación de imágenes y mensajes del pasado condicionada por la diversión, la seducción y la rentabilidad cuyo único objetivo es proporcionar placer y satisfacción inmediata al consumidor*»²⁷.

mass culture», en P. Grainge (ed.), *Memory and popular film*, Manchester University Press, 2018, pp. 144-161.

23 *Ibid.*: p. 149.

24 *Ibid.*

25 Véase LIPOTEVSKY, G. y SERROY, J.: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2014. LIPOTEVSKY, G.: *De la ligereza. Hacia una civilización de lo ligero*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2016.

26 VENEGAS RAMOS, A.: «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.

27 VENEGAS RAMOS, A.: «Hiperhistoria: el pasado como seducción y atracción rentable», *Presura*, 28 de septiembre de 2019. Disponible en: <https://www.presura.es/blog/2019/09/28/hiperhistoria-pasado-como-seducion-atraccion-rentable/>. Véase también el trabajo del mismo autor en este monográfico.

Sea cual sea la construcción conceptual y la denominación que le otorguemos, queda de relieve que estamos ante una forma particular de aquella cultura histórica de la que hablábamos al principio, una manifestación mediática, y construida, no en base al pasado, sino a la propia cultura, es decir, en base a sí misma, y diferente tanto de la memoria —en sentido clásico— como de la historia académica, aunque en diálogo con ellas. Tenemos un ayer que funciona semejante a la ficción mitológica: al igual que los mitos sobre los que la comunidad helena sentaba sus orígenes se convirtieron en los siglos posteriores en fuente inspiradora de creaciones literarias, la historia, reciente y antigua, sufre el mismo proceso con la cultura de masas contemporánea en general y los videojuegos en particular. Diferente, en todo caso, porque ha experimentado el mismo proceso que el de otras esferas de la cultura humana, afectadas por el *soft power*²⁸ estadounidense y su hegemonía económica mundial, pero también por la generación de una nueva cultura global en la que grandes imaginarios sociales se hacen comunes a extensiones de población otrora inimaginables. No contemplamos esto como una categorización despectiva o en negativo, sino más bien como una distinción necesaria para observar la verdadera naturaleza de estos productos y dotar de una lente a las investigaciones. Se hará necesario elaborar en el futuro herramientas que, más allá de las que hemos reflejado en el texto, sean capaces de aunar todas estas facetas y perspectivas para profundizar en nuestra comprensión de lo que suponen las nuevas formas de relación con la historia.

Ahora bien, dentro de esto incluimos sobre todo a los productos de gran presupuesto y mercado. Desde luego que es posible que existan obras con un gran componente mnemónico e incluso importantes aportaciones históricas. Esto es algo que podemos diferenciar en virtud de: 1) la mayor disociación entre el interés económico y el proceso creativo del producto cultural; 2) el asesoramiento por parte de investigaciones históricas profesionales —o, al menos, de un cierto rigor contrastable—, que además debe plasmarse en el resultado final; 3) el carácter genuino del relato de memoria en que se inscribe el producto —que puede ser disfrutado más allá de las fronteras de la comunidad protagonista, pero que en todo caso deberá estar pensado para ella, y no moldeado de cara a su universal aceptación— y, 4) en el caso de los videojuegos, la tensión entre el mensaje que se pretende transmitir y las posibilidades de una jugabilidad transformadora de la narrativa, pues debería

28 El célebre concepto relativo a la capacidad de influencia de un país gracias a la atracción y la seducción que Joseph Nye desarrolló en NYE, J.: *Soft Power: The Means To Success in World Politics*, Nueva York, PublicAffairs, 2004, nos parece adecuado en relación a la trascendencia de que las nuevas formas de memoria, capaces de sustituir a los anteriores relatos nacionales y comunitarios, tengan una fuerte impronta cultural del país norteamericano.



evitarse la conocida como *disonancia ludonarrativa*²⁹. En cualquier caso, realizar esta división resulta un proceso complejo que todavía es preciso afinar.

Concluyendo, a la hora de iniciar una investigación en torno al pasado en los videojuegos, deberemos diferenciar esta segunda línea de la que hemos ido desarrollando a lo largo de todo el apartado. Habrá que tener en cuenta que, si se tratase de la primera, nos enfrentaremos a cuestiones que no se ceñirán ni a narrativas propias de la historia académica ni necesariamente a las de la memoria, y que habrá que observarlas desde la óptica de la ficción, la estética, la espectacularidad, la mitificación, la rentabilidad, la polivalencia discursiva y la simulación hiperreal o *hipermnemónica*. De ahí podremos inferir qué elementos habrán influido en el proceso de construcción de estas creaciones y analizar, pues, tópicos de la memoria histórica, capacidad de influencia de la historia académica, *retrolugares*³⁰ o hitos clave del ayer con respecto a las diferentes temáticas y, en fin, utilizar los videojuegos y la cultura de masas en general como documentos de cara a la identificación de las principales líneas de la concepción contemporánea sobre el pasado. Tales son algunos de los caminos a que conduce la rica y emergente disciplina de los *Historical Games Studies*.

2. FUNDAMENTOS DE *PRAXIS* METODOLÓGICA PARA UNA INVESTIGACIÓN SOBRE EL PASADO EN LOS VIDEOJUEGOS

Establecido el marco teórico, procedemos a explicar un modelo práctico derivado de otros acercamientos bibliográficos previos y de las propias necesidades técnicas que hemos inferido del trabajo con videojuegos históricos. Lejos queda de nuestra intención el presentar lo que sigue como una fórmula definitiva para tal actividad o negar otros posibles procedimientos en este sentido —como, de hecho, ya existen—. Se trata únicamente de una serie de líneas de actuación más o menos generales, sencillas de aplicar y que creemos que pueden resultar útiles como puntos de partida o de referencia para trabajos sobre la historia en los videojuegos. En este apartado exponemos, primero, una serie de consideraciones previas y factores externos que creemos que deben ser tenidas en cuenta a la hora de aproximarse a uno de estos análisis; después, un brevísi-

29 Esto es, la desvirtuación de la narrativa inicial que el desarrollador pretende transmitir por parte de las acciones del jugador a través de la no-concordancia entre lo primero y lo segundo. El término parece haber sido acuñado por el desarrollador de videojuegos Clint Hocking en HOCKING, C.: «Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*», *Clicknothing.com*. 7 de octubre de 2007. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [octubre de 2019].

30 VENEGAS RAMOS, A.: *op. cit.*

mo recorrido por las propuestas preexistentes que nos han inspirado de cara a esta elaboración metodológica y una breve explicación de cómo podría resultar un análisis interno basado en el ejemplo de *Battlefield V* (Ubisoft, 2018).

2.1. ANÁLISIS EXTERNO DE LOS CONDICIONANTES VIDEOLÚDICOS Y CONTEXTUALES

Como primer punto, cabe considerar tres condicionantes inherentes a la naturaleza de nuestro objeto de estudio, que debemos tener en consideración para sacar el máximo partido a los análisis posteriores y para que las conclusiones estén debidamente contextualizadas con la realidad a que nos enfrentamos. Estos son: *condicionante económico o de mercado, condicionante lúdico y condicionante técnico*.

El primero hace referencia a la naturaleza mercantil del fenómeno del videojuego, y nos llama tener en cuenta la autoría del producto que nos proponemos analizar, así como su proyección de cara al mercado. Parece evidente que no podemos esperar lo mismo de un estudio *indie* que de uno de gran producción, como es el caso de Activision Blizzard, Electronic Arts, Square Enix o Ubisoft. Y, sin embargo, es cierto que la historiografía ha tendido a no profundizar en esta dimensión económica en las investigaciones. Tal y como afirmaba Federico Peñate Domínguez (2017):

«Los historical game studies han descuidado el papel que juegan las formas de producción y distribución de los títulos con aspiraciones historiográficas. La mayoría de estos juegos surgen en un contexto industrial globalizado estrechamente ligado a ciertas lógicas capitalistas de reducción de costes, maximización de beneficios, apertura de nuevos mercados, consolidación dentro de los ya establecidos, respuesta a lógicas de oferta y demanda, monopolio empresarial, etcétera, que acaban dejando huella en su contenido.»

A esta clase de distinciones puede llegarse mediante la estadística —unidades vendidas, cotizaciones de la empresa en bolsa, proyección de mercado, etc.³¹ — y

31 Un caso de repositorio virtual sería la conocida *VGChartz.com*, pero también *Statista.com* o *Gamesindustry.biz*, esta última un medio de comunicación centrada en las novedades de la industria. El problema habitual de estos fondos virtuales y de los datos que podamos encontrar en medios periodísticos tiende a ser la opacidad de la metodología empleada y de las fuentes de que se nutren, lo que las hace ciertamente desaconsejables de cara a trabajos científicos. Para el caso de España, la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) ofrece informes periódicos y gratuitos sobre diversos aspectos de la industria en su página web (<http://www.aevi.org.es>). Instituciones fiables y reconocidas a nivel internacional en las que también podemos encontrar estudios y datos

también de las estrategias de publicidad y comercialización. El *marketing* nos dice mucho de a qué público van destinadas, lo mismo que su visibilidad en redes, y lo cierto es que en los últimos años el sector publicitario ha mostrado un gran interés por el potencial del videojuego. En su libro *Marketing y videojuegos: product placement, in-game advertising y advergaming*, José Martí Parreño (2010) explora la realidad del videojuego precisamente desde esta perspectiva³². Asimismo, las grandes producciones disponen de un margen de maniobra mayor en cuanto a los requerimientos técnicos y promoción, pero inferior si hablamos de asumir determinados riesgos en el discurso, teniendo muy en cuenta cómo ello puede incidir en las posibilidades de comercialización y, por tanto, en los intereses de las inversiones. Así pues, deberemos hacernos cargo de conocer qué empresas son responsables del desarrollo y la distribución, qué espectro tienen, cuál puede ser su público objetivo y qué otros intereses económicos pueden existir.

Otro rasgo que hay que tener en cuenta, ciertamente ligado al anterior, es el carácter lúdico del videojuego. Con toda su complejidad, videojuego es un *juego*, en primera instancia, y como tal, siguiendo la definición clásica del historiador holandés Johan Huizinga³³, es una ocupación libre, que tiene que ver con el entretenimiento, la *alegría* y el situarse por un tiempo en una esfera ajena a la vida cotidiana

de interés sobre la evolución del mercado de los videojuegos, las tendencias o las problemáticas a las que se enfrentan desarrolladores y consumidores son la Interactive Software Federation of Europe (<https://www.isfe.eu/>), para estadística europea; la International Game Developers Association (<https://www.igda.org/>); la Digital Games Research Association (www.digra.org), entre muchas otras. En otras ocasiones, será la propia empresa a la que nos estemos acercando la que nos brinde información: Activision Blizzard ofrece en la web (<https://investor.activision.com/investor-relations>) informes anuales sobre el estado de sus cuentas, ganancias, etc.

32 MARTÍ PARREÑO, J.: *Marketing Y Videojuegos: Product Placement, in-Game Advertising y Advergaming*, Madrid, ESIC, 2010.

33 HUIZINGA, J.: *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 2007, pp. 11-45, habla del carácter extraordinario del juego, como un momento en que se subvierten las normas de la realidad para adentrarse en una atmósfera creada, efímera y contextual en que rigen patrones diferentes, lo que posteriormente se le ha atribuido –de manera apócrifa– como el *círculo mágico*. Esta teoría se encuentra sujeta a discusión, caso de CONSALVO, M.: «There is No Magic Circle», *Games and Culture*, 4-4 (2009), pp. 408-417, quien considera esta visión como excesivamente estructuralista y carente de una reflexión sobre el contexto en que se dan las actividades lúdicas. A través del ejemplo de las trampas en los videojuegos, que en la concepción de Huizinga serían propias de *spielverderber*, “estropeajuegos” (*op. cit.*, p. 25), Consalvo afirma que los medios digitales han introducido prácticas que consisten romper de manera reiterada las fronteras del presumido “círculo”, y hace una llamada a abordar nuevas herramientas epistemológicas. En todo caso, y pese a la evidencia de que el videojuego se encuentra lejos de una cápsula aislada de contexto, sostenemos la vigencia de la tesis de que el principal objetivo de los juegos, muy especialmente aquellos más comercialmente ambiciosos, continúa siendo el de entretener.

que tiene sus propias normas, necesariamente distintas de esta. Hay que entender las implicaciones que esto tiene en cuanto al entretenimiento: el videojuego no pretende ser, comercial ni esencialmente, una actividad diseñada para transmitir la historia ni para investigar algún aspecto del pasado y ampliar nuestro conocimiento sobre el mismo. En la medida en que debe responder a las demandas de un público determinado, estas siempre irán acompañadas del deseo de ocio y evasión. Por eso es que la historia en los videojuegos tenderá a estar supeditada a los avatares de la jugabilidad y a resultar atractivo para los consumidores.

El tercero de los aspectos que mencionábamos es el apartado técnico. Esto hay que subrayarlo porque conceptos como *espectacularidad* o *hiperrealismo*, que se unen a la estetización de la que hablábamos, no pueden aplicarse de la misma forma a productos de los últimos años que a los de hace veinte, ni a todas las plataformas de juego por igual. Deben ser considerados en su contexto, y lo que décadas atrás suponía un gigantesco despliegue de medios, hoy podemos verlo como un producto con pobreza gráfica. *Wolfenstein 3D* (ID Software, 1992), supuso todo un hito en su momento para los videojuegos del género *shooter*, por ejemplo.

Por otro lado, cabe subrayar la importancia del contexto y herencias culturales del videojuego. Las obras de Tom Clancy³⁴, H. P. Lovecraft³⁵, Andrzej Sapkowski³⁶, Dmitry Glukhovsky³⁷, o sagas cinematográficas como *Star Wars* y *The Lord of The Rings*³⁸ son solo algunos ejemplos de las evidentes conexiones

34 El escritor de *The Hunt for Red October* (1984), que inspiró la película del mismo nombre, también escribió novelas como *Rainbow Six* (1998), título que fácilmente nos recuerda a la saga de videojuegos surgida a partir de su literatura y que le ha permitido disfrutar de más de 30 entregas de Ubisoft del género de Disparos en Primera Persona que llevan su nombre como seña de identidad.

35 Además de videojuegos específicos, como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) o *Call of Cthulhu: The Official Video Game* (Cyanide, 2019), la mitología de Lovecraft y la estética a ella asociada han dado lugar a un prolífico imaginario videolúdico que podemos ver en *Beyond Good and Evil* (Ubisoft, 2003), *Bloodborne* (FromSoftware, 2015) o *The Sinking City* (Frogwares, 2019), por mencionar algunos casos.

36 Se trata de un autor polaco de fantasía cuyas obras —*Wiedzmin*, 1990; *Sword of Destiny*, 1992, *The Last Wish*, 1993, etc.— inspiraron la conocida saga de videojuegos de rol *The Witcher*, de la también polaca CD Projekt, también llevada a la televisión a través de una serie distribuida por Netflix.

37 Padre de la saga *Metro* —*Metro 2033*, 2005; *Metro 2034*, 2009, etc.—, sus libros están sobre la base de la saga de videojuegos del mismo nombre, del estudio ucraniano-maltés 4A Games Limited.

38 Pretendemos hacer referencia aquí tanto a la saga cinematográfica, por la indudable influencia estética que las películas de Peter Jackson han tenido sobre los videojuegos más actuales basados en el mundo de J. R. R. Tolkien, como a la literaria, pues existieron numerosos ejemplos antes del estreno de aquellas, como los producidos por Beam Software o Interplay en los años 80 y 90.

entre la literatura, el cine y los videojuegos³⁹, que también se dan en el caso de los de contenido histórico. Dejando a un lado los ya tratados ejemplos del tipo *Disparos en Primera Persona*⁴⁰, podríamos destacar la influencia del *peplum* o de grandes producciones como *Gladiator* (Scott, 2000) en la idealización y la visión espectacular de la antigüedad romana —patente en *Imperium Civitas III* (Haemimont Games, 2009) o en *Ryse: son of Rome* (Crytek, 2013)—, así como de la imagen fantásica de la arqueología popularizada desde *Indiana Jones* y que luego heredaría el medio videolúdico⁴¹. La observación de las genealogías y el entorno cultural en que se genera el videojuego resultan fundamentales para comprender los porqués de la elección temática y de la naturaleza de las representaciones que este medio alberga. En esta misma línea, el análisis del impacto y la recepción, las reacciones de la comunidad de jugadoras y jugadores a los lanzamientos, las críticas profesionales, *amateur* y también las experiencias de juego. Los medios para llegar a esto van desde los estudios sociológicos hasta la navegación por innumerables foros, plataformas donde los usuarios se graban a sí mismos jugando —lo que nos permite observar sus apreciaciones—, comentarios en las mismas, puntuación en páginas de compra⁴², etc. A decir verdad, todas estas facetas han sido proporcionalmente desatendidas en los *Historical Game Studies* con respecto a la dimensión interna y formal del videojuego. Se hacen necesarias nuevas propuestas de recopilación documental y gestión de las fuentes de información en red para obtener datos que permitan sostener las investigaciones sociológicas e historiográficas en este sentido, equiparándolas a nivel de rigor y método a las de campos más larga tradición.

39 Conexiones que, por cierto, pueden darse también a la inversa, con una influencia de los videojuegos sobre el cine, como pudiéramos ejemplificar en títulos como *Resident Evil* (Capcom), *Silent Hill* (Konami), *Tomb Raider* (Square Enix), etc.

40 Consúltese, a este respecto, la obra de VENEGAS RAMOS, A.: «Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial», en J. F. Jiménez Alcázar y G. F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*, Murcia, Servicio de publicaciones de la Universidad de Murcia, 2018.

41 FERRO GARRIDO, M.: «De artefactos y puzzles: una visión de la Arqueología en los videojuegos» (comunicación), *III Congreso Internacional Historia y Videojuegos*, Universidad de Murcia, 2019.

42 Sobre este particular, comienzan a realizarse estudios empleando técnicas ligadas a la gestión de datos de compra y descargas en estas plataformas, así como la puntuación, caso de TRINIDAD VEGA, J.: «La comunidad “modder” en videojuegos de estrategia históricos: representaciones del pasado a través de los creadores de contenido digital», *III Congreso Internacional Historia y Videojuegos*, Universidad de Murcia, 2019, que explicaba un estudio sobre las tendencias de consumo de contenidos históricos realizado a partir de las preferencias de los usuarios de Steam por diversos mods para la saga *Total War* (Creative Assembly).

2.2. LAS DIFERENTES PROPUESTAS PARA EL ANÁLISIS INTERNO DE LA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO

Como hemos visto en el primer apartado, la manera en que se despliega la narrativa en los videojuegos es un fenómeno complejo, por lo que debemos empezar por definir algunos conceptos. Simon Maria Hassemer (2014)⁴³ ofrece una primera división entre el aspecto procedural del videojuego —es decir, las reglas de que se compone— y la semiótica, la realidad que se recrea o simula⁴⁴ a través de imágenes y sonidos. Hay que mencionar también el de la *retórica* videolúdica, la capacidad para persuadir: los desarrolladores tratan de convencer al jugador de la validez de lo que se le ofrece, hacerlo resultar “verosímil”, de manera que este olvide la pantalla y el controlador para sumergirse en el mundo ludoficcional —estrategias de *autenticación*—, y así alcanzar lo que se ha denominado “la transparencia del medio”⁴⁵, que se sitúa como objetivo de cualquier producto audiovisual, y que hace posible la circulación fluida de narrativa y su recepción, especialmente si hablamos de relatos históricos. Esta retórica se despliega a través de la mencionada semiótica y de lo que Ian Bogost (2007) refirió en su día como *retórica procedural*⁴⁶, que para él implicaría la persuasión mediante la inserción del jugador en un proceso integrado por las reglas del videojuego, y que habitualmente esconde implicaciones ideológicas⁴⁷.

43 HASSEMER, S.: «Does History Play the Role of Storyline? Historiographical Periodization as Theme in Video Game Series», en T. Winnerling y F. Kerschbauer (eds.): *Early Modernity in Video Games*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014, pp. 66-67.

44 Queremos anotar que el sentido de la palabra *simulación* varía en los diferentes autores, y aunque en este ensayo lo hemos utilizado en el sentido braudillano, otros como SCHUT, K.: «Strategic Simulations and our Past», *Games and Culture*, 2-2 (2007), pp. 213-235, disponible en <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/3/213>, [noviembre de 2018], p. 219, lo entiende, parafraseando a FRASCA, G.: «Simulation versus narrative: Introduction to ludology», en M. Wolf y B. Perron (eds.), *The video game theory reader*, Nueva York, Routledge, pp. 221-235, como la modelación de un sistema a través de otro que mantiene algunos de los comportamientos del sistema original. La fiabilidad de la *simulación* iría en el sentido de la cantidad de elementos que mantuviese, y en este sentido es en el que el presente trabajo evaluará cómo se *simula* la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos.

45 NOHR, R.: «The Game is a Medium; the game is a Message», en T. Winnerling y F. Kerschbauer (eds.), *op. cit.*, pp. 3-23.

46 BOGOST, I.: «The Rhetoric of Video Games», en K. Salen (ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning*, MIT Press, 2008, pp. 117-139.

47 Las implicaciones ideológicas de los mecanismos de juego habían sido referidas por GOTTSCHALK, S.: «Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction», *Symbolic Interaction*, 1, 18 (1995), pp. 1-18, que utilizaba para ello el término de *videology*.

Por su parte, Adam Chapman (2016) parece establecer una división semejante. En resumidas cuentas, tendríamos la *narrativa de encuadre* (*framing narrative*)⁴⁸, que es el esqueleto argumentativo genérico que proporciona entidad al videojuego, creado únicamente por los desarrolladores —si bien puede ser variable y dependiente de las elecciones que se realicen durante el juego—. Se divide en *fragmentos narrativos*, que se nos van proporcionando de diferentes formas, dependiendo del formato videolúdico que estemos tratando; en juegos de mundo abierto, podrían ser pistas o diálogos, mientras que en los más lineales pueden asumir la forma de cinemáticas o instrucciones previas a las misiones. El cumplimiento de los *objetivos de encuadre* —metas deseadas por el jugador hacia las que debe dirigir sus acciones— son lo que nos permite avanzar a lo largo de dicha narrativa, y para ello el usuario deberá valerse de los *controles de encuadre*⁴⁹.

Estos últimos son las reglas básicas que dan un sentido a las acciones en el juego, y que modelan las posibilidades que posee el jugador de interactuar con el entorno e influir sobre él —*agency*—. Ese mundo estaría compuesto de *lexias*, unidades mínimas de contenido narrativo, que según Chapman pueden ser representaciones lúdicas de «*agentes, objetos, estructuras sociales, arquitectura, procesos, acciones y conceptos*», por lo que se trata, básicamente, de todo lo que podamos encontrar por el escenario que posea algún sentido. Las dinámicas de juego, el diálogo entre el jugador y todos estos elementos, darían pie a la formación de una *ludonarrativa* que, como ya hemos dicho, emergería como una creación genuina del videojuego y única de su experiencia. Durante este proceso, en el jugador se producen *resonancias* —concordancia entre lo observado en la pantalla y el contexto predefinido del usuario— y *disonancias* que el mismo puede tratar de configurar a través de los controles.

En fin, parece claro que nos movemos en ciertas dinámicas comunes, que podemos resumir en:

- ✓ El aparato prediseñado del videojuego, establecido por los desarrolladores, una narrativa o argumentario general que se construye tanto a base de fragmentos narrativos más o menos directos —textos, voces, imágenes y vídeos—, como a través del escenario creado y de las normas procedurales del juego.
- ✓ Estrategias de autenticación, que pretenden hacer el producto verosímil ante el público para resultar atractivo y conseguir esa *transparencia del medio*.

48 CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 121-122.

49 *Ibid.*: p. 125.

- ✓ El papel reservado al jugador, su propia naturaleza y las posibilidades de que dispone en cuanto a interacción, exploración e influencia sobre el marco que se le proporciona.
- ✓ El resultado que deriva de la mezcla de todo lo anterior, una *ludonarrativa* que únicamente puede existir gracias a la propia experiencia de juego y que lo diferencia sustancialmente del cine o la literatura.

Estas características encajan bastante bien en los tres principios del *Historian's GameCAM*⁵⁰, de Winnerling y Kerschbaumer (2014): la “Construcción” —es decir, la identificación de los elementos que conforman la narrativa del videojuego—, la “Medialidad” —patrones de interacción y narración del propio videojuego como medio, con sus posibilidades y limitaciones particulares— y la ya comentada “Autenticación”.

2.3. MARCOS NARRATIVOS Y TIPOLOGÍA

Teniendo en cuenta las aportaciones que acabamos de presentar, extraemos algunas conclusiones acerca de lo que debe incluir un análisis interno de los elementos compositivos del videojuego. Lo dividiremos en tres partes esenciales e interrelacionadas: 1) marcos narrativos, 2) elementos de comunicación audiovisual y 3) elementos de comunicación procedural.

El primer apartado establece una suerte de línea argumental del videojuego, a la vez que un trasfondo para el despliegue de las acciones del jugador y un campo abonado para la ludonarrativa. Se trata de un acuerdo de mínimos entre el mundo ficcional ideado por los desarrolladores y aquello surgido de la propia interacción y dinámica interpretativa. Como señalaba Chapman, el *marco* —o *encuadre*— narrativo se encuentra fragmentado, distribuido a lo largo de todo el videojuego a través de diálogos, imágenes, mecánicas, clips de vídeo, etc., y solamente una observación del mismo en su conjunto puede revelarnos la totalidad de su naturaleza. No obstante, para que nuestro análisis resulte funcional debemos conseguir articularlo en un relato inteligible que dé cuenta de las ideas-fuerza que se manejan, el punto de vista y significados desde los que se está operando.

50 WINNERLING, T. y KERSCHBAUER, F.: *op. cit.*, pp. xvi-xvii. Hay que destacar que, tratándose de una metodología híper comprimida en apenas dos páginas de libro, sienta tres patrones conceptuales que pueden dar lugar a un enorme desarrollo, como en cierta manera trata de plasmarse en los diferentes capítulos del citado monográfico. Es una propuesta en diálogo con la teoría de la comunicación audiovisual y videolúdica, que abre las puertas a una investigación interdisciplinar.

Este punto es donde mayor tensión encontraremos entre la narrativa pretendidamente *histórica* y la ficticia, entre *history* y *story*, por utilizar un símil con la lengua inglesa. El videojuego pretende introducir al jugador en un escenario representativo del pasado y a su vez incorporar elaboraciones fantasiosas que sustenten la jugabilidad, por lo que se trata de una mezcla entre fechas, nombres, localizaciones y otros datos provenientes de la investigación científica sobre el pasado y aquellos que obedecen a la creatividad literaria. Retomaremos más adelante esta misma tensión al referirnos a los elementos audiovisuales y procedurales, pero es necesario anotar que del resultado de la misma dependerá el que los identifiquemos como *simulaciones realistas* o *simulaciones conceptuales*⁵¹. Las primeras se caracterizan por la obsesión con el dato y la precisión histórica, el fetichismo con las recreaciones visuales y la estética del pasado, la narración casi documental de acontecimientos concretos y perfectamente delimitables. Se venden como un retrato fiel de la historia. Por su parte, las *conceptuales* se refieren a una evocación del ayer por medios más difusos, con un mayor contenido declaradamente ficcional en el que se insertan ideas e interpretaciones estructurales o evocadoras en un sentido laxo.

De hecho, tan liviano puede ser que directamente no exista un marco narrativo en absoluto, aunque sí haya contenido histórico. *History Warriors* (Clipstories, 2019) permite a los jugadores escenificar combates entre representaciones de personajes históricos como Abraham Lincoln, Adolf Hitler, Juana de Arco, Ernesto “Che” Guevara o Napoleón Bonaparte⁵². Existen implicaciones, ideas e interpretaciones históricas detrás de su planteamiento, pero se trata este de un caso en que la dimensión lúdica y conceptual del videojuego entraña un

51 Tomamos aquí la clasificación que realiza CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 61-79 en lo referido al tipo de representación que el videojuego trata de plasmar. Otras etiquetas serían aquellas referidas a la mayor o menor linealidad de la narrativa y a la capacidad del jugador para intervenir sobre la misma (pp. 128-131), en cuyo caso hablaríamos, a grandes rasgos, de estructuras “deterministas” (*Deterministic Story Structures*) —las más, lineales y menos propensas a verse modificadas por medio de la interactividad, caso, por ejemplo, de *Brothers in Arms: Hell's Highway* (Ubisoft, 2008)—, “abiertas” (*Open Story Structures*) —que, dentro de un marco narrativo definido, dejan espacio a la agencia y el despliegue ludonarrativo, como en *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018)— y “ontológicas” (*Open-Ontological Story Structures*) —aquellas cuya narrativa depende en su mayor parte de las acciones del jugador, otorgando un importante papel a la creatividad o la exploración y especialmente dados a la generación, por ejemplo, de alterhistorias, como sería el caso de la saga *Europa Universalis*, de Paradox Interactive—.

52 Véase la información que nos ofrece su página de Steam, donde además destaca la banalización y descontextualización de estas figuras, reducidas a meros clichés o materiales gráficos para la generación de mundos ficcionales, https://store.steampowered.com/app/1150580/History_Warriors/ [octubre de 2019].

peso mucho mayor que el de la narrativa al uso. En estas ocasiones, resultará más práctico acudir a la semiótica de los elementos audiovisuales y procedurales, que tratamos en el siguiente apartado.

Veamos un ejemplo de *simulación realista*. En *Battlefield V* (Ubisoft, 2018), tenemos la oportunidad de ponernos en la piel del soldado colonial francés Idrissa —misión *Tirailleur*—, que acude a Europa como partícipe del asalto aliado a las posiciones del III Reich en el contexto de la Operación *Dragoon*. La campaña empieza situándonos en el eje espacio-temporal con un sobrio texto en blanco sobre fondo negro donde reza:

“PROVENCE, FRANCE. AUTUMN 1944. The Battle to retake Europe is underway. After OPERATION OVERLORD’S bloody victory on the beaches of Normandy, OPERATION DRAGOON begins a deadly incisión from France’s southern coastline. 500.000 allied tropas from around the globe advance through a country that has known occupation for half a decade. Although a stretched thin and poorly-supplied, german fortifications and artillery dominate the landscape. The enemy is prepared.”

A continuación, un envejecido Idrissa nos cuenta, desde el tiempo presente, sus vivencias de la guerra como una parte del pasado que la historia ha decidido olvidar. Es un relato personal y ficticio, pero que pretende representar un hecho auténtico que se explicita al final de la misión:

“The summer of 1944 saw troops from around the world deployed on french soil. The Free French Army, France’s Colonial riflement and her international allies. Many came to fight for a country they had never seen. An estimated 25.000 Tirailleur died fighting for a country most had never seen. In 2010, France granted full military pensions to 30.000 surviving colonial veterans from Africa. In 2017, President François Hollande awarded French citizenship to 28 surviving Tirailleurs Sénégalais. Over 200.000 Tirailleurs fought for France.”

El marco narrativo en que el videojuego sitúa nuestras acciones es un escenario *real*, localizable en el tiempo y lleno de datos históricos precisos. La tensión entre *history* y *story* se inclina hacia la intención de representar un homenaje a un colectivo olvidado entre los protagonistas de la Segunda Guerra Mundial a través de una simulación realista, como una suerte de memoria *protésica* —en la medida en que se genera un relato artificial que llena un vacío en la narrativa sobre la guerra, el de las tropas coloniales—, *hipermnemónica* —carente de

trascendencia o ritual, disociada de su sujeto protagonista y creada en base a sí misma, pero sustitutiva de la memoria “natural”— e *hiperhistórica*, porque su finalidad es evidentemente comercial y su principal atractivo se encuentra en la espectacularidad audiovisual y el componente lúdico, no en su relato⁵³.

Este es el argumento en el que se inscriben las acciones del *gameplay*, y se soluciona con textos y clips de vídeo en momentos sin posibilidad de agencia por parte del jugador —*cut scenes*—. En otros títulos del género *shooter* anteriores a este, encontrábamos metraje de archivo⁵⁴ y narradores en forma de voz radiofónica, diarios del combatiente, etc. Lo que viene a continuación es un *gameplay* marcado por las normas tradicionales del género del que la cantidad de información que podemos extraer sobre el marco narrativo es más limitada. El pelotón de Idrissa avanza, liderado por él mismo, a través de diversas posiciones alemanas hasta realizar un ataque final sobre la fortaleza enemiga. Se llenan las acciones de un espíritu de realización y demostración de valía tanto a los ojos de quienes consideran a los senegaleses una raza inferior, *untermenschen*, como a los del propio imperio francés, que menospreciaba a los soldados de sus colonias.

No es así en el caso de videojuegos como *Wars and Warriors: Joan of Arc*, donde buena parte de la narrativa se despliega a través de los diálogos *in game* y, muy especialmente, de las propias acciones del jugador a través de la mítica figura de Juana, recreando famosas batallas de la Guerra de los Cien Años, como la batalla de Meung-sur-Loire⁵⁵, en que este se convierte en protagonista absoluto. La representación continúa pretendiendo parecer “realista”, pero la capacidad de agencia del jugador lo integra como un sujeto activo en el devenir de los acontecimientos. Es una narrativa que podríamos denominar *abierta*, no ya *determinista* —véase la nota anterior—, y donde el principal medio de expresión de la misma se encuentra dentro del propio juego, y no en las *cut scenes*. En fin, se trata de diversos ejemplos de cómo podríamos encontrar representados los argumentos del videojuego, cada uno con sus lógicas internas y, en consecuencia, con sus propias demandas metodológicas.

53 Reunimos, como ejemplo de aplicación de las herramientas epistemológicas antes mencionadas, los tres conceptos de memoria con que cerrábamos el marco interpretativo.

54 BARON, J.: «Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface and Historiographic Effects in Call of Duty: World at War», *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2-4 (2010), pp. 303-314, nos habla del “efecto archivo” que el empleo de imágenes reales de la guerra produce en la sensación de juego, reforzando la idea de autenticidad y enfatizando las visiones lineales y reduccionistas de la historia propias de estos medios.

55 CHAPMAN, A.: *op. cit.*, pp. 122-127, despliega la narrativa procedural a través de los “objetivos de encuadre” (*framing objectives*) y los “controles de encuadre” (*framing controls*), es decir, las diferentes metas que el juego nos plantea y el funcionamiento del sistema de reglas y mecánicas de que disponemos para alcanzarlas, lo que contendría una narrativa implícita.

2.4. ELEMENTOS AUDIOVISUALES Y PROCEDURALES

Diríase que el mayor potencial que encontramos en estas partes jugables se encuentra en descifrar la semiótica de los elementos audiovisuales y procedurales; las redes de significantes y significados, los porqués, las estructuras de entendimiento, las implicaciones sociales y culturales de cada una de ellas. En la dimensión histórica, un buen acercamiento consistiría en observar cómo se pretende llevar al jugador a un determinado momento del pasado⁵⁶. Cómo se trata de mostrar el relato de contenido histórico como *creíble* antes que real, y como *real* en la medida de lo posible, esto es, *verosímil*. Debe existir una suerte de patrón cultural, de convencionalismo, para que asociemos determinados signos a ciertos momentos del pasado, y parte del trabajo del historiador o historiadora que se acerque al discurso hipermnemónico de los videojuegos consiste en encontrar respuestas para esta cuestión.

Los elementos audiovisuales y procedurales suponen toda la dimensión visible y jugable del videojuego. Los primeros abarcan desde las primeras imágenes de las *cut scenes* hasta el suelo que pisan nuestros personajes, el entorno recreado, los menús y carteles con instrucciones, la música que suena o los efectos de sonido. Por su parte, los procedurales, como ya hemos explicado, se refieren a las implicaciones de las diferentes mecánicas de juego. Las normas que regulan lo que podemos hacer y que determinan la relación que se plantea entre el jugador, el marco narrativo y el apartado audiovisual del videojuego, algo determinante de la ludonarrativa posterior. En los del tipo *shooter*, por ejemplo, solamente se nos da la posibilidad de interactuar a través de las armas y la violencia, lo que excluye toda posibilidad de representación no castrense de la 2GM por estos medios. Algo muy distinto de videojuegos de estrategia en tiempo real como *Imperivm Civitas*, donde lo que prima es la gestión de recursos y el gobierno de la ciudad, esto es, el aspecto civil.

Podríamos identificar tres tipologías dentro de estos elementos compositivos del videojuego. En primer lugar, hablaríamos de los *elementos de validación* como aquellos que nos remiten unívocamente a un momento determinado del pasado.

⁵⁶ La identificación de estas *estrategias de autenticación* que mencionábamos con el ejemplo de NOHR, R.: *op. cit.*, se encuentra también presente en el artículo de COOKE, L. y HUBELL, G.: «Working Out Memory with a Medal of Honor Complex», *Game Studies*, 15-2 (2005), disponible en http://gateway.proquest.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2003&ctxi:pqil:res_ver=0.2&res_id=xri:ilcs-us&crft_id=xri:ilcs:rec:abell:R05414755 [marzo de 2019], que además se hace consciente de las implicaciones mnemónicas de estos videojuegos. Los autores aplican el estudio a un ejemplo más reciente, como es el de la *Operación Anaconda* de EEUU durante la Guerra de Afganistán.

Son los que autentican la narrativa histórica del videojuego a los ojos del jugador que consume por reconocerse de manera instintiva y activar asociaciones de ideas en su mente derivadas de un imaginario socialmente condicionado por la dimensión histórica de la cultura⁵⁷. En los videojuegos de tipo *shooter* mencionábamos el metraje de archivo, armas de la Segunda Guerra Mundial perfectamente recreadas, simbología y estéticas asociadas al fascismo y elementos heredados de la cultura literaria, gráfica y cinematográfica. Son las líneas maestras, los anclajes de la pretendida precisión histórica del videojuego, y por ello su análisis resultará esencial. En este sentido, Eva Kingsepp (2006) afirma que la localización temporal del videojuego está definida en términos de autenticidad, y tratar el similar concepto de “significantes auténticos” (*authentic signifiers*) “whose impact depends on the leve lof familiarity”⁵⁸, esto es, en que los sujetos que jueguen al videojuego estén habituados a sus convenciones semióticas y hayan aprehendido sus redes de significados a través de la propia práctica videolúdica y del consumo de otros productos de ocio masas. La autora pone otro ejemplo muy significado en el caso del género *shooter*: las voces de los soldados alemanes, que repiten frases típicas destinadas a formar parte del entorno de juego para transmitir lo que ella llama sensación de *nazi-ness*⁵⁹, lo que, además, funcionaría como un “significante auténtico”, o “elemento de validación”.

A otro nivel se encuentran aquellos que, sin tratarse de signos directos o fórmulas infalibles de significación, evocan una situación determinada o un periodo histórico en un sentido más amplio. Pertenecen a esta categoría elementos que obedecen a una estética *retro*, aunque se trate de algo puramente ficticio, y que se mueven en un espacio más cercano a lo conceptual que a lo “realista”, remitiendo

57 En este sentido, queda pendiente una aproximación a las nuevas formas de memoria desde ópticas y métodos modernos de la sociología o la psicología social. Sería el caso de las “representaciones sociales”, ejercicio que podemos encontrar ejemplificado —si bien desde un punto de vista más sociológico que historiográfico— en SOSA, F.; NATAPOF, D. y ZUBIETA, E.: «Representaciones Sociales de la Segunda Guerra Mundial: Valores y Dominancia Social», *Psicodebate*, 17-2 (2017), pp. 55-68. Considerando la historia como un objeto de representación a nivel social, y vinculándola a la memoria colectiva y a la existencia de sistemas de valores asociados a estas representaciones, las autoras realizaron un estudio de campo con 134 mujeres y 90 hombres de Argentina. Mediante un cuestionario, desvelaron (p. 64) que la consideración de la Segunda Guerra Mundial como una catástrofe social por parte de los sujetos de análisis se relacionaba con valores que enfatizaban “la independencia de juicio y la acción, y la preocupación y aceptación de los otros como iguales” (p. 66), mientras que aquellos que primaban su lado positivo, en cuanto a avances científicos y tecnológicos, se asociaban más a “la autopromoción, es decir, el éxito personal y el poder” (p. 67).

58 KINGSEPP, E.: *op. cit.*, p. 73.

59 *Ibid.*: pp.77-80.

a ideas difusas como “civilización”, “guerra”, “antiguo”, “europeo”, “pobreza”, etc. Una fina línea los separa de los inconcretos, aquellos de que se compone el escenario más básico y que tienen por única función contribuir a la estética anterior y resultar verosímiles, los que llamaríamos *inconcretos* o *de atrezzo*.

No se trata de compartimentos estancos, una vez más, sino de etiquetas que nos pueden resultar útiles en la búsqueda de las claves que conforman las narrativas a identificar dentro del propio videojuego. Contemplar estas cuestiones nos revela, por ejemplo, nuestra visión de la antigüedad romana en clave de monumentalidad, arquitecturas y estéticas pétreas o marmóreas; una Edad Media de espadas, armaduras, castillos y campesinos; una poco atendida y difusa Edad Moderna o un siglo XX marcado por el periodo 1939-1945 y diversos escenarios de la Guerra Fría, todo ello atravesado por la omnipresente temática bélica. Observar los elementos procedurales nos permite ver la aplicación de conceptos presentistas al pasado, su distorsión y moldeo para adaptarlo a las demandas de entretenimiento de la actualidad, modificando nuestra percepción del mismo, pero vinculándonos fuertemente a él. Las implicaciones sociológicas y culturales que de esto se derivan suponen un horizonte de investigación cuyos caminos están aún por explorar, pero que apuntan encontrarse más allá de la temática ligada a la memoria y la cultura históricas. A fin de cuentas, y más todavía que el pasado, los videojuegos y la cultura de masas resultan un buen testimonio de cómo la sociedad que los genera se ve a sí misma.

3. CONCLUSIONES

Lo primero que constatará todo aquél que se aproxime a la realidad del pasado en los medios de masas es que nos encontramos ante formas hasta hace poco inexploradas de narración y representatividad. Da lo mismo la conceptualización que realicemos; en todos los ejemplos, se parte sobre la base de que se están planteando problemáticas nuevas, formas de recuerdo y roles de la historia que requieren de un estudio específico, que se resisten a los moldes clásicos postulados por las ciencias sociales y que afectan a la propia concepción del ayer y de las disciplinas que de él se preocupan.

No resulta sencillo sostener en el tiempo esquemas de comprensión de fenómenos tan sumamente volubles, tan sujetos al devenir acelerado de la era digital como son los videojuegos. Mucho menos cuando estos pretendan sostenerse en rígidos procedimientos metodológicos: a la luz de lo que hemos visto, si algo queda de relieve es que evolucionamos hacia la necesidad de ámbitos epistemológicos abiertos que se adapten al cambio imprevisible de estos fenómenos y a las distintas



posibilidades de entendimiento que estos ofrecen; que se aparten de una concepción ortodoxa del objetivismo para redescubrir la profesionalidad científica en la capacidad de análisis del ejercicio académico, en el contraste de información, en el diálogo transdisciplinar y en el manejo de lenguajes dispares. Esto no significa que los paradigmas de hoy deban renunciar a generar nuevos conocimientos, ni que todos ellos estén sujetos al más absoluto relativismo, sino que deben funcionar como herramientas flexibles en el contexto de un mundo en perpetua transformación.

La Historia no es un caso excepcional. El estudio del pasado en los videojuegos ha de resultar un puente, una oportunidad para que nuestra disciplina entronque con las necesidades autodefinitorias de la actualidad: precisamente porque nos dedicamos a investigar sobre las distintas facetas del pasado, hallar en él un pilar clave de las nuevas formas de la cultura es razón de más para que nos interese por ellas. A la vista queda que no es suficiente acudir a las ideas surgidas de la interpretación del giro mnemónico posterior a la Segunda Guerra Mundial. La cultura histórica ya no solo se divide en historia académica y en memoria —si es que así lo ha hecho alguna vez—, y esta última requiere de nuevas aproximaciones. No es ya que los relatos de las víctimas de Auschwitz hayan trastocado la idea de recuerdo, hemos abandonado la “era del testigo”: estamos en otro momento, uno en que el contenido trascendente del ayer se diluye en las demandas del gran público, del consumo de estéticas nostálgicas, del ocio y de lo lúdico. Atrás han quedado las fronteras identitarias de la memoria; en el mundo de hoy, todo pasado puede generar identidad o permear las instituciones sociales y las conciencias colectivas. El sujeto protagonista se ha despedazado y sus girones pueden comprarse en los estantes de una tienda o con una transferencia de *PayPal*. El ritual es una cáscara y la tramoya es el mercado.

Esto no significa que exista un vacío de contenidos. Al contrario, nos habla, a todos los niveles, de dinámicas de cambio y adaptación, procesos para cuyo análisis debemos generar herramientas. Lo que hemos presentado en este artículo no es más que una toma de contacto, una mirada sobre lo que pueden implicar los nuevos campos que se abren para el ejercicio de la profesión de historiador, pero también un repaso por varios ejemplos de trabajos e investigadores que ya han comenzado a desarrollar fórmulas con las que abordar estas realidades.



ISBN 978-84-17865-28-3



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia



KOCH MEDIA



Virtualware
Labs



Fondo Europeo de
Desarrollo Regional

"Una manera de hacer Europa"



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

