



HUMANIDADES DIGITALES 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
y Stella Maris Massa (coords.)**

Humanidades digitales y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 9



Humanidades Digitales 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 ; 9) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-30-6

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: 978-84-17865-30-6

Depósito Legal: MU 333-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación	7
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos	11
<i>Emiliano Aldegani y Nicolás Martínez Sáez</i>	
Videojuegos históricos e historiografía: acercamientos, problemas y alternativas	41
<i>Manuel A. Cruz Martínez</i>	
Medievalismo, humanidades digitales y los músicos del «Titanic».....	75
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar</i>	
El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad	91
<i>Ramón Méndez</i>	
De-construyendo Roma: la preservación de Roma en los videojuegos de tipo histórico y la cultura de los <i>mods</i>	105
<i>Dr. Jordi Rodríguez Danés</i>	
“Perros paganos”: la historia de los merodeadores cumanos de <i>Kingdom Come Deliverance</i>	119
<i>Dario Testi</i>	
La construcción de la guerra virtual: estudio de la representación bélica en los videojuegos de estrategia histórica.....	137
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

LA CONSTRUCCIÓN DE LA GUERRA VIRTUAL: ESTUDIO DE LA REPRESENTACIÓN BÉLICA EN LOS VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA HISTÓRICA¹

Alberto Venegas Ramos

Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN

La guerra ocupa un lugar hegemónico en los videojuegos. El conflicto armado es un tema recurrente dentro de los títulos más vendidos del mercado². Una recurrencia que se convierte en norma si volvemos la mirada hacia los títulos de estrategia histórica. El nombre de muchos de ellos ya lo atestigua, *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), *Command and Conquer* (Westwood Studios et alii, 1995-2018), *Total War* (The Creative Assembly, 2000-2017) o *Men of War* (1C Company, 2009) son tan solo algunos ejemplos de una realidad que esperamos demostrar en este trabajo. Y no solo en los títulos podemos encontrar esta realidad, también en el contenido de los mismos. Títulos como *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studios, 2013) proponen al jugador al-

1 Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *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 Universidad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. www.historiayvideojuegos.com.

2 De acuerdo a The NDP Group de entre los veinte títulos más vendidos para videoconsolas durante 2018 diez tienen lugar expresamente en una guerra y, salvo los cuatro deportivos, el resto contiene escenas de combate y lucha como elemento principal, en GRUBB, J. (2019): «NPD 2018: THE 20 BEST-SELLING GAMES OF THE YEAR». *POLYGON*. Consultado el 5 de marzo de 2019, desde <https://venturebeat.com/2019/01/22/npd-2018-the-20-best-selling-games-of-the-year/>.

canzar una serie de objetivos³ durante la partida controlando a distintos Estados. Veamos, por ejemplo, el país indio de Delhi —ilustración 1—.

~ Ilustración 1 ~



Árbol de misiones para el país de Delhi en *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013)

Si observamos la imagen podemos observar la existencia de veinte objetivos diferentes. De estos veinte, catorce están íntimamente relacionados con el apartado militar destacando, por encima de todos, el objetivo de “conquistar”.

³ *Europa Universalis IV* propone al jugador una serie de objetivos cuya acometida brindará una serie de recompensas al jugador. La partida, en sí misma, no dispone de ninguna finalidad más allá del progreso histórico de cada Estado.

Esta decisión se repite en un gran número de Estados dentro del título, como por ejemplo Tíbet —ilustración 2— o España —ilustración 3—. La guerra se hace omnipresente en la partida y se convierte en una herramienta imprescindible para alcanzar la victoria⁴ y conformar un extenso Imperio.

~ Ilustración 2 ~



Árbol de misiones para el Tíbet en *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

~ Ilustración 3 ~



Árbol de misiones para España en *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

4 La victoria en *Europa Universalis IV* se encuentra determinada por el número total de puntos conseguidos por cada Estado. Estos puntos se suman, especialmente, gracias al apartado militar, al número de territorios conquistados, al número de unidades reclutadas y al tamaño de la armada entre otras cuestiones.

Europa Universalis IV no es el único ejemplo; existen otros más enfocados al apartado militar como los ya mentados y, especialmente, *Total War*. La última iteración de la saga iniciada en el año 2000 se describe a sí misma como:

Año 878 d. C. El rey inglés Alfredo el Grande, asediado y tras una heroica defensa en la batalla de Edington, ha aplacado la invasión vikinga. Humillados pero no destrozados, los señores de la guerra nórdicos se han asentado por toda Britania. Por primera vez en cerca de 80 años, la tierra se encuentra en un frágil estado de paz.

A lo largo de esta isla soberana, los reyes de Inglaterra, Escocia, Irlanda y Gales perciben que se acercan tiempos de cambio. Tiempos que traerán nuevas oportunidades. Traerán tratados. Traerán guerra. Traerán reveses de la fortuna, que forjarán leyendas. Todo en una saga que ilustra el ascenso de una de las naciones más grandes de la historia⁵.

Una descripción continuada de una escena de batalla entre dos ejércitos. La naturaleza bélica del título queda más que patente.

Ante esta situación será nuestro empeño demostrar tres hipótesis. La primera, en los videojuegos de estrategia histórica existe una clara hegemonía del apartado militar sobre el civil que puede llegar a incitar la percepción del pasado como una escena de acción violenta perpetua. La segunda, el conflicto armado se presenta como inevitable y un fin en sí mismo. Y la tercera, la formación de imperios es la meta de la guerra en los videojuegos de estrategia y el hecho que mueve la Historia hacia adelante.

Tras haberlas tratado de demostrar, son tres hipótesis que esperamos incorporar a un estado de la cuestión aún en proceso de construcción debido a la novedad del objeto de estudio elegido.

En el caso del cine y la literatura existe un gran número de obras y trabajos que explican y estudian la representación de la guerra en la cultura, sea ésta elitista o de masas, como es el trabajo de Paul Fussell *La Gran Guerra y la memoria moderna*, publicado originalmente en 1975 y que ha tenido su traslado al medio del videojuego en las obras de Adam Chapman: "It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames"⁶ y

5 Consultado el 9 de febrero de 2019, desde: https://store.steampowered.com/app/712100/Total_War_Saga_THRONES_OF_BRITANNIA/.

6 CHAPMAN, A. (2016): «It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames». *Game Studies. International Journal of Computer Game Research*. 16-2. Consultado el 5 de marzo de 2019, desde <http://gamestudies.org/1602/articles/Chapman>.

Chris Kempshall: *The First World War in Computer Games*⁷. Ambos trabajos comparten una misma visión, más ampliada el primero por su extensión, en la que tratan de observar cómo se ha representado y cómo se ha recordado la Primera Guerra Mundial en los videojuegos occidentales ambientados en el frente europeo occidental.

La Segunda Guerra Mundial ha contado, igualmente, con numerosos trabajos como la premiada obra de Dower⁸ en la que trataba de equiparar las decisiones y las manifestaciones culturales nacidas tras diciembre de 1942 y septiembre de 2001. Un trabajo adaptado y concretado para el ámbito de la Segunda Guerra Mundial en los medios de masas estadounidenses por Vicent Casaregola⁹ y Debra Ramsay¹⁰, quienes han aportado, en cada una de sus obras, un capítulo expreso al videojuego de acción contemporáneo donde destaca, especialmente, el segundo por demostrar fehacientemente las conexiones existentes entre el cine de acción contemporáneo, especialmente el nacido a partir de *Salvar al Soldado Ryan* (1998) y los títulos más reconocidos ambientados en el conflicto. Una situación que pone de manifiesto el interés de los estudios de desarrollo por recrear escenas del pasado ya contenidas en la cultura de masas en lugar de documentarse mediante fuentes primarias, un hecho que nosotros hemos denominado “retrolugares”¹¹.

Aunque los trabajos de Casaregola y Ramsay son, para nosotros, los más destacados, la Segunda Guerra Mundial en el videojuego ha tenido numerosos acercamientos desde la Academia como, por ejemplo, los realizados por Jerome de Groot, quien siguiendo los pasos de los estudios sobre los usos públicos y en la cultura de masas realizados por Samuel Raphael¹² y David Lowenthal,¹³ publicó *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*¹⁴ en

7 KEMPSHALL, C. (2015): *The First World War in Computer Games*. Palgrave Pivot. Londres.

8 DOWER, J. (2012): *Culturas de guerra: Pearl Harbor, Hiroshima, 11-S, Iraq*. Pasado & Presente, Barcelona.

9 CASAREGOLA, V. (2009): *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*. Palgrave. Nueva York.

10 RAMSAY, D. (2016): *American Media and the Memory of the World War II*. Routledge. Nueva York.

11 VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego». *Revista de Historiografía (RevHisto)*. 28-XV (1/2018), pp. 323-346.

12 SAMUEL, R. (1994): *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Verso Books, Londres.

13 LOWENTHAL, D. (1985): *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press.

14 DE GROOT, J. (2008): *CONSUMING HISTORY: HISTORIANS AND HERITAGE IN CONTEMPORARY POPULAR CULTURE*. ROUTLEDGE. LONDRES.

2008 y *Public and Popular History*¹⁵, coordinado por él mismo en 2012. En ambas obras dedica un capítulo a tratar el videojuego histórico de guerra tratando de examinar la representación del pasado realizada y los posibles porqués de dicha representación realizando el historiador un especial hincapié en la forma en la que interactúan la historia local y la historia global. Como podemos observar, no existen obras monográficas dedicadas a la segunda contienda mundial como si existen dedicadas a la primera.

Sin embargo, existen diversos estudios concretos, artículos de investigación, dedicados a la Segunda Guerra Mundial en el videojuego¹⁶ que tratan diversos aspectos desde la formación de la “imagen histórica” de la guerra¹⁷, la conformación de mitos particulares como el de Normandía¹⁸, aceptado globalmente, el empleo del fotorrealismo como una forma de recrear realísticamente el pasado¹⁹ o la narrativa nacionalista estadounidense inserta en el discurso de ciertos videojuegos²⁰.

La guerra de Vietnam,²¹ la *Guerra Fría*²² o la llamada *Guerra contra el Terror*²³ también han sido objetos de trabajos similares enfocados especialmente al cine y

15 DE GROOT, J. (2012): *Public and Popular History*. Routledge. Londres.

16 Véase: RAMSAY, D. (2015): «Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II». *Cinema Journal*, 54-2, pp. 94-113; VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Entre el cine y el videojuego. Ética y estética en las producciones sobre la Segunda Guerra Mundial», en J.F. Jiménez Alcázar y G.F. Rodríguez (coords.) (2018): *Videojuegos e Historia: Entre el ocio y la cultura*. Colección Historia y Videojuegos 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, pp. 87-105, o VENEGAS RAMOS, A. (2018): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7-2, pp. 36-56.

17 VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares...».

18 VENEGAS RAMOS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 31, pp. 116-131.

19 CRUZ, T. (2007): «It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2». *Loading...*, 1-1.

20 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.

21 Véase al respecto: ANDEREGG, M. (1991). *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*, Temple University Press.

22 Sobre este tema: BASTIANSSEN, H.G., KLIMKE, M., y WERENSKJOLD (eds.) (2018): *Media and the Cold War in the 1980s Between Star Wars and Glasnost*. Palgrave MacMillan. Nueva York; CORDLE, D. (2017): *Late Cold War and Culture: The Nuclear 1980's*. Palgrave MacMillan, Nottingham o Stonor. SAUNDERS, F. (1999): *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.

23 Véase al respecto KELLNER, D. (2010): *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney Era*. Wiley-Blackwell. SUSSEX y PRINCE, S. (2009): *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York.

la literatura, pero dejando de lado el videojuego, una asignatura pendiente para los investigadores interesados en el tema salvo en el caso del 11 de septiembre, sobre el que existen algunos trabajos particulares²⁴. Sin embargo, la guerra como fenómeno cultural ha sido tratada en un menor número de ocasiones, especialmente en el videojuego ya que, de nuevo, para el caso del cine si existen trabajos de reconocido prestigio como los realizados por Keeton y Scheckner²⁵ y, especialmente, los realizados por Suid²⁶ y Boogs y Pollard²⁷. Estos dos últimos ensayos tratan la guerra en la cultura de masas cinematográfica de dos formas diferentes, la primera es una crítica cronológica de las distintas películas bélicas surgidas en Estados Unidos desde el origen de Hollywood, la segunda trata de insertar esa cultura bélica cinematográfica dentro de la política, la sociedad y la cultura estadounidense en general estableciendo lazos entre decisiones políticas y fenómenos cinematográficos.

En la dirección anterior existe dos ejemplos pioneros²⁸ dentro del estudio del videojuego bélico, la obra coordinada por Huntemann y Payne *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*²⁹ y la obra coordinada por Pat Harrigan y Matthew G. Kirschenbaum *Zones of Control: Perspectives of Wargaming*³⁰. En ambas obras los editores coordinan un número heterogéneo y de trabajos donde se aborda desde la relación entre el aparato militar estadounidense y la industria del videojuego del mismo país, la historia de los juegos bélicos, la representación de la guerra contemporánea a través del análisis de títulos como *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) o el videojuego realizado por el Ejército de los Estados Unidos, *American's Army* (2002) y una encuesta sociológica sobre el impacto del videojuego bélico en la valoración positiva del Ejército estadounidense.

24 OUELLETTE, M.A., Y THOMPSON, J.C. (2017): *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. McFarland, Jefferson.

25 KEETON, P. Y SCHECKNER, P. (2013): *American War Cinema and Media since Vietnam*. Springer, Nueva York.

26 SUID, L. H. (2002): *Guts and Glory: The making of the american military image in film*. The University Press of Kentucky, Lexington.

27 BOGGS, C. Y POLLARD, T. (2016): *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

28 Existen muchos y notables ensayos sobre la violencia y todo lo relacionado con ella en el videojuego, especialmente si la provoca, o no, en los jugadores. Sin embargo, sobre la guerra como fenómeno cultural no existe ningún otro monográfico.

29 HUNTEMANN, N.B., Y PAYNE M.T. (eds.) (2010): *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York.

30 HARRIGAN, P. Y KIRSCHENBAUM, M.G. (eds.) (2016): *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. The MIT Press, Cambridge.

Hasta ahora todos los estudios citados pertenecen a la esfera anglosajona excepto algunos trabajos llevados a cabo por el proyecto de investigación *Historia y Videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P)*³¹, donde destacan las investigaciones realizadas por el catedrático Juan Francisco Jiménez Alcázar sobre la representación de la guerra medieval en el videojuego³², estudios de especial relevancia para el caso del estudio general del medio interactivo histórico³³ y los ya aludidos de elaboración propia.

Por lo tanto, y hasta aquí, encontramos un estado de la cuestión fragmentado, diverso y heterogéneo que tiene todavía mucho campo por cubrir. Un estado de la cuestión que puede dividirse en tres corrientes, el estudio de la representación de la guerra en el videojuego, el análisis de la representación histórica de la guerra en el videojuego y el estudio de la relación entre la civilización y la guerra a través del videojuego bélico³⁴. Nosotros, en nuestras tres hipótesis propuestas³⁵ deseamos aportar nuevas perspectivas en las tres ramas dispuestas. Nuestra contribución tratará de iluminar la relación que existe entre la cultura de masas y la guerra en general, en lugar de enfocarla a un conflicto concreto, además de relacionar el estudio del videojuego histórico dirigido al público de masas con la disciplina de los estudios culturales y estudios de la comunicación. Evitaremos centrarnos, en exclusiva, en el objeto de estudio con la intención final de ofrecer una explicación y una serie de consecuencias relacionadas con este fenómeno a través de estudios sobre la cultura de masas ligando el caso del videojuego al del cine y las series de televisión históricas.

Para tratar de demostrar e ilustrar estas tres hipótesis hemos seleccionado tres títulos diferentes, *Civilization VI* (Firaxis Studios, 2016), *Europa Uni-*

31 <https://www.historiayvideojuegos.com>.

32 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Anales de la Universidad de Alicante*, 17, pp. 363-407. Del mismo autor (2014): «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego». *Roda da Fortuna*. 3-1, pp. 516-546.

33 JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2018): «La Historia vista a través de los videojuegos», en *Juego y ocio en la historia*, Valladolid, Ediciones Universidad de Valladolid, pp. 158-160.

34 Véanse al respecto sobre la relación entre civilización y guerra las obras: DAVIS HANSON, V. (2004): *Matanza y cultura. Batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*. Turner, Barcelona; DAVIS HANSON, V. (2011): *Guerra. El origen de todo*. Turner, Barcelona; FUSSELL, P. (2003): *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona; y Bourke, J. (2008): *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX*. Crítica, Barcelona.

35 1) La hegemonía del apartado militar sobre el civil en la representación del pasado, 2) la inevitabilidad del conflicto militar y su presentación como fin en sí mismo y 3) la concepción del conflicto armado en el videojuego, y en la cultura popular de masas, como el motor del tiempo histórico.

versalis IV y *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). Los tres títulos seleccionados no serán los únicos que aparezcan en nuestro trabajo, pero sí serán los que estructuren la narración. Todos ellos comparten una serie de características que los hacen útiles, y representativos, para nuestro empeño. El primero punto en común es la posibilidad de entrenar unidades militares e investigar principios y tecnologías militares a la vez que civiles. Una característica que nos servirá de referencia para tratar de demostrar la primera hipótesis, demostrar la hegemonía del apartado militar sobre el civil en la representación del pasado. El segundo punto en común es la posibilidad de progresar históricamente dentro del título con horquillas temporales superiores a los 500 años. Esta característica en común nos servirá para determinar si, efectivamente, la guerra es el «motor» de la partida y su fin es la expansión territorial y hegemonía militar del Estado controlado por el jugador.

El primero título, *Civilization VI*, es un título de estrategia por turnos que recorre toda la historia de la humanidad desde el Paleolítico hasta el presente. A través de la investigación en nuevas tecnologías el jugador progresará cronológicamente hasta alcanzar las distintas etapas históricas³⁶ tras haber cumplido distintos requisitos para llegar a ellas tras habiendo asegurado su defensa militar. Los aspectos que llaman la atención de este producto son tres. El primero es la posibilidad, dentro del juego, de entrenar unidades militares e investigar tanto unidades militares como civiles, así como investigar principios y tecnologías. El segundo aspecto es su inmensa popularidad. El tercero es la variedad de Estados³⁷ que aparecen en el título. Una variedad que nos permite estudiar de una manera detallada como un estudio afincado en los Estados Unidos percibe, y desarrolla, el pasado y el papel de la guerra en pueblos occidentales y no occidentales.

36 Las etapas históricas de *Civilization VI* son “Era antigua”, “Era clásica”, “Era medieval”, “Era del Renacimiento”, “Era industrial”, “Era moderna”, “Era atómica” y “Era de la información”. Cada una de ellas contendrá una serie de tecnologías para investigar y desarrollar además de una serie de edificios y unidades relacionadas con cada una de estas etapas. Por ejemplo, la “Era clásica” dispone de las siguientes tecnologías: “Navegación celeste, moneda, montar a caballo, trabajo del hierro, construcción de barcos, matemáticas, construcción e ingeniería”. Como podemos observar todas ellas guardan un fuerte componente material ligado a la tecnología y la economía como motor básico del progreso humano.

37 Las “civilizaciones” o Estados que aparecen en *Civilization VI* son: Estados Unidos, Arabia, Australia, Aztecas, Brasil, China, Cree, Egipto, Inglaterra, Francia, Georgia, Alemania, Grecia, India, Indonesia, Japón, Jemeres, Congo, Corea, Macedonia, Mapuche, Mongolia, Holanda, Noruega, Nubia, Polonia, Persia, Roma, Rusia, Escocia, Escitas, España, Sumeria y Zulúes.

El segundo videojuego escogido para este trabajo es el también citado *Europa Universalis IV*. Este videojuego desarrollado en Suecia propone al jugador escoger el Estado que prefiera de todos los existentes, y más conocidos, entre 1444 y 1821. Será decisión del jugador comenzar su partida controlando a Castilla, Portugal, Francia, Inglaterra, Imperio Otomano, Valaquia, Hejaz, Omán, Mongolia, etc. Esta situación nos permite contraponer el progreso histórico, entendido como evolución cronológica, de distintos pueblos occidentales y no occidentales para estudiar la forma en la que el estudio sueco ha dispuesto que suceda. Además, podemos extraer información sobre los mecanismos que Paradox Interactive ha elaborado para urdir las relaciones entre las distintas potencias y el papel que la guerra desempeña en las relaciones internacionales y la formación de imperios.

El tercer videojuego seleccionado es Age of Empires II: The Age of Kings (Ensemble Studios, 1999). Las razones para su elección son las siguientes: La primera es su popularidad, *Age of Empires II: The Age of Kings* es un título muy popular que, a pesar de sus veinte años de existencia, sigue atrayendo a una importante audiencia. Su versión adaptada a las nuevas tecnologías, publicada en 2013, la poseen más de 5 millones de usuarios de la biblioteca digital Steam.³⁸ Además, desde su lanzamiento no se ha detenido el trabajo en este título por parte de la comunidad de jugadores. Gracias a la labor desinteresada de muchos usuarios han ido publicándose expansiones que trataban de abarcar un periodo histórico cada vez mayor; La segunda razón es la representación de Estados no occidentales y occidentales a lo largo de una supuesta Edad Media dividida en etapas³⁹, como en *Civilization VI*, impuestas uniformemente⁴⁰. La tercera razón es la duración de la partida.

38 Datos consultados en la web SteamSpy dedicada al procesamiento de datos de la plataforma digital Steam. Consultado el 28 de enero de 2019 desde <https://steamspy.com/app/221380>.

39 Las etapas de *Age of Empires II: The Age of Kings* son: “Edad oscura”, “Edad feudal”, “Edad de los castillos” y “Edad imperial”. Para conseguir alcanzar los objetivos de cada etapa que permiten pasar a la siguiente el jugador deberá investigar una serie de tecnologías previas, construir una serie de edificios previos y recolectar una cantidad concreta de recursos económicos.

40 Aspecto que también ocurre en *Europa Universalis IV*, donde los jugadores irán recorriendo, sin importar el Estado que hayan seleccionado, las distintas eras: “Era de los descubrimientos”, “Era de la Reforma”, “Era del absolutismo” y “Era de la Revolución”. Cada una de estas eras tendrán disponibles una serie de ventajas comunes y algunas particularidades históricas como “Tercios españoles” durante la “Era de la Reforma” que permitirá al jugador que controle España absorber el 30% del daño recibido a las tropas de infantería en combate. En el caso de *Europa Universalis IV* las tecnologías y decisiones que permiten el paso de una era a otra

Teóricamente el tiempo histórico de *Age of Empires* abarca el periodo medieval. Y la cuarta razón es su año de publicación, 1999, que nos permitirá contrastar su estado con el de los dos títulos anteriores para poder percibir, o no, cambios en la representación histórica de la guerra a través de los años.

En cada uno de ellos estudiaremos una serie de elementos concretos. El primero punto para examinar será la proporción de elementos (unidades, tecnologías, principios, etc.) militares y civiles, el segundo la representación de la sociedad civil y la función que ejerce en la partida, el tercero será el árbol de objetivos propuestos para la partida, el cuarto la proporción, e importancia, de mecánicas de juego favorables al apartado bélico, y el quinto el desarrollo de los apartados diplomáticos, comerciales, etc., en el título.

2. LA HEGEMONÍA DEL APARTADO MILITAR SOBRE EL CIVIL EN LA REPRESENTACIÓN DEL PASADO

Civilization, creado originalmente por Sid Meier, el legendario diseñador de videojuegos, es un juego de estrategia por turnos en el que tu objetivo es construir un imperio que resista el paso del tiempo. Conquista el mundo entero estableciendo y liderando tu propia civilización desde la Edad de Piedra hasta la Era de la Información. Libra guerras, utiliza la diplomacia, fomenta el progreso de tu cultura y enfréntate cara a cara a los líderes más importantes de la historia para crear la civilización más grande jamás conocida⁴¹.

Esta es la descripción oficial que realiza el estudio y la empresa responsable de desarrollar y distribuir *Civilization VI*. En ella podemos observar como las cuatro primeras líneas describen el objetivo del título, “conquista el mundo entero [...] libra guerras...”, para después relatar otras acciones como la diplomacia o la cultura para volver a terminar con el enfrentamiento con un último fin: “crear la civilización más grande jamás conocida”. Un discurso que deja patente, por tanto, el carácter belicista del videojuego en cuestión. Este mismo

no son estrictamente tecnológicas y económicas y permite un progreso ligado a otras cuestiones aunque, como tendremos ocasión de ver, estos dos elementos serán vitales para conseguir un progreso ininterrumpido desde el comienzo hasta el final de la partida.

41 Consultado el 30 de enero de 2019 desde <https://civilization.com/es-ES/>.

párrafo se reproduce sin muchas diferencias en el caso de *Europa Universalis IV*⁴² y *Age of Empires II: The Age of Kings*⁴³.

Una presentación belicista que se materializa en el interior del videojuego. La partida de *Civilization VI* permite al jugador formar unidades para acometer distintas acciones como construir, explotar los recursos naturales, excavar restos arqueológicos e incluso conservar pequeñas zonas del mapa como parques naturales. Sin embargo, la proporción de las unidades civiles frente a las militares palidece en comparación.

Existen 9 unidades categorizadas como civiles en todo el juego frente a 68 militares⁴⁴. De entre las 9 unidades militares 3 tienen objetivos paralelos a los militares debido a que la expansión religiosa en el videojuego está planteada como un enfrentamiento militar⁴⁵. Queda, por tanto, en evidencia el carácter militar de un aspecto capital del título, las unidades terrestres, marinas y aéreas y su proporción. Una característica a la que viene a sumarse otra característica fundamental que apoya esta hipótesis, las unidades civiles no progresan durante la partida. Los constructores y comerciantes de la primera edad serán los mismos pasados dos mil años después, no quedan desfasados para sus tareas. Los constructores de la maravilla, dentro de la partida, Stonehenge

42 Haz realidad tu misión de dominio global. Vuelve Paradox Development Studio con la cuarta entrega de la galardonada serie *Europa Universalis*. El juego de construcción de imperios *Europa Universalis IV* te da las riendas de una nación que deberías dirigir a lo largo de los años para crear un imperio con dominio global. Gobierna tu nación a lo largo de los siglos con un nivel de libertad, profundidad y precisión histórica sin precedentes. Auténtica exploración, comercio, guerra y diplomacia cobran vida en este épico título repleto de estrategia y profundidad táctica. Consultado el 5 de marzo de 2019 desde «https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/».

43 *Age of Empires II: HD Edition* enamora tanto a los fanáticos de la edición original como a los jugadores que se lanzan por primera vez a la aventura de *Age of Empires II*. Explora todas las campañas de un jugador originales incluidas tanto en *The Age of Kings* como en *The Conquerors*; elige entre 18 civilizaciones que comprenden un período histórico de más de mil años; transpórtate al universo en línea y desafía a otros jugadores de Steam para completar la conquista del mundo medieval. Desarrollado en su versión original por Ensemble Studios, y ahora reeditado en alta definición por Hidden Path Entertainment, Skybox Labs y Forgotten Empires ¡Microsoft Studios se enorgullece en traer *Age of Empires II: HD Edition* a Steam! Consultado el 5 de marzo de 2019, desde https://store.steampowered.com/app/221380/Age_of_Empires_II_HD/.

44 Consultado el 10 de febrero de 2019 desde <https://civ6.gamepedia.com/Unit>.

45 Misioneros y apóstoles deberán conquistar las ciudades mediante un asedio que podrá verse interrumpido por batallas con otros misioneros o apóstoles en lo que el título ha bautizado como “batallas teológicas”. Unas batallas cuyo desenlace genera la desaparición de la unidad y la propagación de la religión portada por el vencedor.

podrán levantar, pasados dos mil años y si el jugador los conserva, un puer-to aeroespacial. Sin embargo, las unidades militares sí progresan y mejoran. De hecho, el avance en el progreso de las unidades militares deberá ser una prioridad para el jugador si no desea verse en peligro ante la amenaza de los Estados contrarios.

En cambio, los edificios invierten la proporción. 54 edificios civiles, 13 edificios de uso exclusivo militar. *Civilization VI* presenta al jugador ciudades volcadas en el aspecto civil con un claro componente militar que no llega a convertirse en el apartado mayoritario. Una situación similar ocurre en el campo de la investigación tecnológica del título. Pongamos, por ejemplo, la «Era Antigua», la primera del título. En ella podemos encontrar las siguientes tecnologías: cerámica, pastoreo de animales, minería, navegación, astrología, riego, escritura, tiro con arco, albañilería, fundición del bronce y rueda. De entre todas ellas tan solo la navegación, el tiro con arco, la fundición del bronce y la rueda tendrán aplicaciones militares una vez desarrolladas, cuatro tecnologías de once en total guardan una estrecha relación con el apartado militar. Una proporción que va a mantenerse a lo largo de toda la partida y a descender en el desarrollo de principios, una novedad aportada a la saga por *Civilization VI* inexistente en entregas anteriores volcadas, en exceso, en el apartado militar⁴⁶.

Los representantes de cada Estado en *Civilization VI* son distintos personajes históricos reconocidos por el público que, en su mayor parte, guardan una estrecha relación con su labor militar. Por ejemplo, Arabia y Saladino, aztecas y Moctezuma, Egipto y Cleopatra, Alemania y Federico Barbarroja, Noruega y Harald Hardrada o Roma y Trajano. Todos ellos fueron líderes íntimamente relacionados con la faceta militar de sus Estados y recordados en la cultura de masas por tal motivo. Además, la diferenciación de todos los Estados se hará en torno a aspectos estéticos, pero también gracias a una unidad especial que represente cada país, todas de carácter militar.

Las unidades civiles del título, ya descritas, no progresan durante la partida y se encuentran en clara desventaja con respecto a las militares. El resto de unidades civiles que existen en el título, como por ejemplo la población de las ciudades, serán números invisibles a los ojos del jugador. La sociedad civil no aparecerá salvo, en contadas ocasiones, cuando un héroe aparezca durante la partida y éste puede ser de distintos tipos, incluido militar.

46 CHAPMAN, A. (2013): «Is Sid Meier's Civilization history?». *Rethinking history*, 17-3, pp. 312-332, y FORD, D. (2016): ««eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate»: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V». *Game Studies*. 16-2. Visto el 30 de enero de 2019 desde <http://gamestudies.org/1602/articles/Ford>.

Sobre ellos puede recaer la violencia más extrema que permite el videojuego, el lanzamiento de bombas atómicas sobre ciudades y, sin embargo, no aparecerá ninguna representación de su sufrimiento —ilustración 4—.

~ Ilustración 4 ~



Captura de pantalla de *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016), donde podemos observar el lanzamiento de una bomba termonuclear sobre una ciudad.

La sociedad civil en *Civilization VI* se encuentra, por tanto, en clara desventaja con respecto a la sociedad militar, representada, activa durante la partida y mucho más numerosa a lo largo del videojuego.

En el caso de *Europa Universalis IV* el título sueco se desarrolla por completo en un mapa donde se gestionan las órdenes en distintos menús y gráficos que ofrecen la información necesaria. Su representación audiovisual es limitada, aunque ha progresado con respecto a los años. Las únicas figuras que veremos desplegadas en el mapa del título serán unidades militares —ilustración 5—. Unidades que progresarán a medida que progrese históricamente el Estado seleccionado. En contraposición, las figuras civiles tan solo aparecerán como retratos en determinados menús, concretamente en la selección de figuras especiales que aporten beneficios administrativos, diplomáticos o militares al Estado —ilustración 6—.

~ Ilustración 5 ~



Captura de pantalla de *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018) donde podemos apreciar el modo batalla en tiempo real.

~ Ilustración 6 ~



Captura de pantalla de *Total War Saga: Thrones of Britannia* (The Creative Assembly, 2018) donde podemos apreciar el modo mapa por turnos.

En cuanto a los edificios que el jugador podrá construir en las provincias del Estado seleccionado la proporción se encuentra igualada, con una ligera proporción favorable a las edificaciones civiles —ilustración 7—. En la imagen podemos apreciar el listado de construcciones disponibles donde podemos observar esta proporción. En ella encontramos tres tipos de edificaciones militares, fuerte, puerto y campo de entrenamiento, y tres civiles, destinados al gobierno, la producción, el comercio. Afirmamos que existe una ligera proporción favorable a la edificación civil debido a la doble función del puerto, civil y militar. En lo que respecta a las tecnologías y principios disponibles para su investigación encontramos una división tripartita entre administración, diplomacia y ejército —ilustración 8—.

~ Ilustración 7 ~



Captura de pantalla de *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013) donde podemos apreciar la presencia de unidades militares.

La sociedad civil en *Europa Universalis IV* no existe. En la entrega anterior el jugador podía observar la cifra de la población existente en cada estado, una opción eliminada de este nuevo título. Tampoco existe una representación figurativa de la población de la ciudad salvo el tamaño de la miniatura en el mapa, que tendrá un tamaño acorde a las edificaciones construidas en la ciudad y el nivel de progreso de la misma.

~ Ilustración 8 ~



Captura de pantalla de *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013) donde podemos apreciar los retratos de los consejeros.

La sociedad, a partir de la versión 1.26 del videojuego, se divide en tres estamentos, clérigos, burgueses y nobles. A cada estamento se le podrá otorgar un «Estado» o provincia que tendrá determinadas ventajas o desventajas como consecuencia de esta decisión. El dominio de cualquiera de estos estamentos en el país podrá provocar determinadas catástrofes que desembocarán, todas ellas, en una potencial guerra civil. No existirá una representación de estos estamentos en el videojuego y el grupo de la nobleza tan solo interactuará con el jugador a través de fines y medidas militares. Por lo tanto, la inclusión de estos tres estamentos no corresponde a una intención de representación cívica o social sino a la inclusión de una mecánica que aporte complejidad a la gestión de la política interna de los Estados seleccionados por el jugador.

La mayor representación de la sociedad civil se encuentra en dos puntos, el primero son los consejeros o “grandes hombres” que pueden ser seleccionados por el jugador para aportar ventajas al Estado. Cada uno de ellos podrá ser seleccionado para una casilla, diplomacia, administración y ejército, y será la

aportación de más peso de la sociedad civil al conjunto del videojuego. Aunque no podemos olvidar que uno de estos tres tendrá funciones exclusivamente militares. Y el segundo son los reclutas disponibles para convertirlos en soldados o marineros. La soldadesca, denominada así por el videojuego, tendrá como función exclusiva servir de reclutas para el Estado. Una mayoría de ellos proporcionará al jugador una clara ventaja con respecto a los contrarios ya que servirán de refresco para las tropas caídas en combate.

Como conclusión a este punto podemos afirmar que la sociedad civil no ejerce ninguna función dentro de la partida y no existe como representación figurativa dentro de la partida. Su función servirá para aportar ventajas o desventajas durante la partida al jugador o para convertirlos en unidades militares.

Todas las unidades disponibles en *Age of Empires II: The Age of Kings* son militares salvo dos, el aldeano y el comerciante. La primera es una unidad polivalente que sirve para explotar recursos naturales, pastorear ganado, construir y cultivar granjas, construir edificios y, en última instancia, luchar cuerpo a cuerpo o parapetados dentro de edificios. No podrán ser mejorados y servirán durante toda la partida. La segunda, el comerciante, es una figura secundaria dentro de la partida que sirve para hacer rutas entre dos edificios dedicados al comercio en los diferentes Estados con el objetivo de acumular oro. Tan solo servirá entre Estados aliados.

El resto de unidades serán de carácter militar que, como ocurría en los anteriores títulos examinados, deberán ser mejorados progresivamente a través de las distintas eras para no convertirse en unidades desfasadas.

En cuanto a las tecnologías disponibles para su investigación, la abrumadora mayoría se encuentra en relación con el apartado militar. Edificios como la Universidad permitirán, exclusivamente, investigar tecnologías y técnicas militares —ilustración 9—. Existen 18 tecnologías relacionadas con la economía frente a 50 tecnologías militares y otras variadas que incluyen ventajas y desventajas militares. Con respecto a los edificios que encontramos durante la partida, 9 serán estrictamente civiles y el resto, 24, militares.

En el título de Ensemble Studios editado por Microsoft no existe la sociedad civil. Los aldeanos y los comerciantes ya han sido tratados, y los clérigos cuentan con funciones paralelas a los militares y son empleados como herramientas bélicas. Su papel consistirá en “convertir” en el sentido de atrapar unidades enemigas para intercambiarlas de bando. Los Estados no cuentan con población y no existe ninguna mención a los habitantes de las ciudades o Estados levantadas. Tampoco existe mención alguna a intelectuales o figuras alejadas del campo de batalla durante la partida. En resumidas cuentas, la sociedad civil ha sido elimi-

~ Ilustración 9 ~



Captura de pantalla donde podemos apreciar la lista de edificios disponible para *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

nada de la partida para mostrar, exclusivamente, un apartado militar claramente sobredimensionado.

En definitiva, y para cerrar este apartado, existe una clara sobrerrepresentación del apartado militar con respecto al civil en los videojuegos históricos

seleccionados que permite observar la imagen del pasado como una guerra perpetua en contra del pasado documentado. Un hecho que puede llegar a extrapolarse a nivel general si observamos otros títulos como la saga *Total War* y otros ambientados en conflictos concretos, como los contextualizados en la Segunda Guerra Mundial. Existe, tan solo, un título bélico de reconocido prestigio donde el protagonista de la partida sea un civil, *This War of Mine* (2014), ambientado en el sitio de Sarajevo entre 1992 y 1996. Una característica compartida con el resto de la cultura de masas. Si observamos las películas históricas más populares del siglo XXI⁴⁷ encontramos que todas ellas se encuentran ambientadas en conflictos bélicos, así como las que re-imaginan el periodo medieval a través de la fantasía épica tanto en el caso del videojuego⁴⁸ como en el caso del cine⁴⁹ destacando películas como la trilogía *El Señor de los Anillos* (2001-2003)⁵⁰ o la serie de televisión *Juego de Tronos* (2011-2019) estructuradas narrativamente en torno a conflictos bélicos que ayudan a desarrollar la trama.

3. LA INEVITABILIDAD DEL CONFLICTO MILITAR Y SU PRESENTACIÓN COMO FIN EN SÍ MISMO

En el apartado anterior hemos demostrado que el pasado, en el contenido de los videojuegos seleccionados, es violento. La guerra lo ocupa todo. En esta sección vamos a tratar de demostrar que la guerra se presenta como inevitable acudiendo, para probarlo, a las mecánicas, las decisiones que el videojuego permite tomar al jugador, y a la perspectiva visual, dos componentes que limitan las reglas de simulación de la obra digital⁵¹.

Civilization VI pertenece al subgénero de la estrategia conocido popular-

47 De acuerdo a la base de datos IMDB las películas históricas con mayor recaudación recientes son *Pearl Harbor* (2001), *Dunkerque* (2017), *Troya* (2004), *El Patriota* (2000), *Lincoln* (2012), *Los Miserables* (2012), *El discurso del rey* (2010), *Seabiscuit, más allá de la leyenda* (2003), *Gladiator* (2000), *Salvar al Soldado Ryan* (1998), *El Último Samurai* (2003), *Black Hawk Down* (2001), *Robin Hood* (2010) o *La Lista de Schindler* (1993). Todas ellas ambientadas en conflictos bélicos. Datos consultados el 5 de marzo de 2019, desde https://www.imdb.com/search/title?genres=history&sort=boxoffice_gross_us,desc&explore=title_type,genres.

48 Sobre este aspecto véase KLINE, D.T. (ed.) (2014): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Routledge, Nueva York.

49 Ver STRATYNER, L. Y KELLER, J.R. (eds). (2007): *Fantasy Fiction into Film: Essays*. MacFarland, Jefferson.

50 THOMPSON, K. (2007): *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. University of California Press, Berkeley.

51 SICART, M. (2009): *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press, Cambridge, p. 29.

mente como «4x». Esta categorización hace referencia a las cuatro mecánicas más importantes que ha de llevar a cabo el jugador durante la partida, «*explore, expanse, extermination y exploit*», es decir, explorar el territorio, expandir el Estado, exterminar a los contrarios y explotar los recursos materiales del entorno. De estas cuatro mecánicas principales tres de ellas guardan una estrecha relación con el apartado militar del título debido a las propias decisiones del equipo responsable.

La exploración dentro de la partida correrá a cargo de los exploradores, unidades militares que podrán enfrentarse a unidades diseminadas por el mapa y «conquistar» pueblos bárbaros en beneficio del jugador. La exploración podrá ser llevada a cabo también por cualquier unidad militar debido a que las unidades civiles podrán ser apresadas por el enemigo.

La segunda mecánica principal, expandir, tiene también una clara relación con el apartado militar dado que será la labor de las unidades militares asegurar la frontera y su expansión a través del cuidado de los nuevos asentamientos, la eliminación de los peligros y amenazas cercanas y la protección de las unidades colonizadoras.

La tercera mecánica, exterminar, se explica por sí misma. Y la cuarta, explotar los recursos naturales cercanos, tendrá un claro componente militar por tres razones. La primera es que esta recolección deberá realizarse dentro de las fronteras del Estado. La segunda es que la recolección de recursos naturales como el hierro será de vital importancia para la formación de unidades militares. Y la tercera, en los últimos compases del título se desatará una dura competencia por el control de recursos estratégicos como el carbón, el petróleo o el uranio, recursos que permitirán el avance y el desarrollo de tecnologías y armamentos avanzados.

Por lo tanto, las cuatro mecánicas principales del videojuego tienen una estrecha relación con el apartado militar debido a que son inseparables del mismo por las razones expuestas con anterioridad. Si cualquiera de estas cuatro bases del título no se cumpliera o llevara a cabo, será imposible alcanzar ningún tipo de victoria. Ante esta situación no nos queda más remedio que afirmar que la infraestructura del título, es decir, las reglas básicas de su propuesta y planteamiento, está basada en la militarización del progreso histórico y la guerra como «motor de la historia».

En el caso de *Europa Universalis IV* las decisiones disponibles para interactuar con los demás Estados dentro del juego se encuentran dentro del apartado diplomático. En él podemos encontrar, en primer lugar, la decisión de declarar la guerra al país contrario. Tras él las decisiones relacionadas con la alianza militar, no existe ningún tipo de alianza disponible que no sea de carácter militar, a dife-

rencia de *Civilization VI*. La tercera categoría es la influencia que puede ejercer un país sobre otro donde destacan las relaciones de vasallaje entre diferentes Estados condicionadas por el tamaño y el poder del ejército de cada uno. La cuarta pestaña nos ofrece las relaciones entre los distintos países, necesarias para formar alianzas militares o declarar la guerra sin penalizaciones. La quinta pestaña menciona las decisiones dinásticas en la que el jugador podrá formar matrimonios reales, romperlos y reclamar tronos ajenos para comenzar una guerra de sucesión. La sexta pestaña guarda relación con el espionaje, cuya finalidad principal es inventar reclamaciones territoriales para proclamar contiendas bélicas que arañen territorios al contrario sin sufrir penalizaciones. La séptima pestaña hace referencia a las relaciones económicas. La octava regresa a las decisiones militares, en este caso el acceso de tropas y barcos a territorios ajenos. El resto, novena, décima y undécima son ocasionales y se activarán tan solo cuando tengamos el favor del Papa, el Emperador o el Estado del jugador sea considerado una Gran Potencia, estatus al que se accede a través de la conquista de territorios.

En resumidas cuentas, después de la descripción de las mecánicas disponibles para el jugador en su relación con los distintos países queda de manifiesto el sesgo militarista de las relaciones diplomáticas entre los diferentes Estados del videojuego *Europa Universalis IV*.

Al igual que ocurre en los títulos anteriores, *Age of Empires II: The Age of Kings* se basa en tres verbos, explorar, exterminar y explotar. En el título de Microsoft no es necesario expandir el territorio base, tan solo explotar los recursos cercanos a través de la exploración para emplearlos en la creación de unidades y edificios que sirvan para exterminar a los enemigos, condición necesaria para alcanzar la victoria.

Por lo tanto, las mecánicas de los tres títulos, es decir, aquello que permite hacer el juego al jugador, están centradas claramente en el apartado militar y convierten el conflicto armado como inevitable. El diseño del juego, sus reglas, guían al jugador hacia una resolución violenta de los conflictos presentados por sus responsables, un hecho recurrente dentro del género de la estrategia⁵². En ninguno de estos títulos se permite al jugador tomar una decisión que no repercuta en la violencia armada, de hacerlo la derrota está asegurada. Así pues, nuestra segunda hipótesis, la inevitabilidad del conflicto militar y su presentación como fin en sí mismo, queda también demostrada.

Esta situación no es exclusiva de los tres títulos mentados. Todos los grandes videojuegos de estrategia, tanto histórica como presente, presentan las mismas

52 SICART, M. (2009): *The Ethics...*, p. 111.

características especialmente los ambientados en conflictos armados concretos como la Segunda Guerra Mundial y los diseñados para dispositivos móviles⁵³. Y despojados de cualquier contexto se han convertido en un deporte de masas gracias a la popularidad alcanzada por el género MOBA⁵⁴.

4. LA CONCEPCIÓN DEL CONFLICTO ARMADO EN EL VIDEOJUEGO, Y EN LA CULTURA POPULAR DE MASAS, COMO MOTOR DEL TIEMPO HISTÓRICO

En este tercer apartado vamos a tratar de demostrar nuestra tercera hipótesis acudiendo a la finalidad, es decir, al objetivo marcado por cada partida. *Civilization VI* permite cinco tipos de victorias, cultural, militar, religiosa, científica y por puntos. La primera de ellas es, de acuerdo con las guías realizadas por jugadores expertos de los títulos, la más complicada⁵⁵ y la militar la más sencilla de dominar. A lo largo del título no habrá más misiones que llevar a cabo y todo el título se basará en la elección de una victoria y conducir al Estado escogido hacia ella. El crítico experto Colin Campbell, en la publicación de referencia Polygon, afirmaba que:

Civ 6's design strongly encourages use of military units as a means to victory. It's possible to win the game through a technological space race, or cultural / religious dominance. But these victory conditions are almost always predicated on a strong military, and perhaps an aggressively imperialist foreign policy⁵⁶.

53 Es el caso de los videojuegos *Clash of Clans* (2012), *Empires & Puzzles: RPG Quest* (2019), *Lords Mobile: War Kingdom* (2018) o *Clash Royale* (2016). Todos ellos dentro de los quince títulos con mayor recaudación de entre todos los videojuegos para teléfonos móviles, consultado el 5 de marzo de 2019, desde <https://thinkgaming.com/app-sales-data/device/all/>.

54 Acrónimo del término inglés Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Combate Multijugador Online). Género multijugador online, derivado de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS), donde el jugador, que controla sólo un personaje, forma equipo con otros jugadores con el único objetivo de enfrentarse al equipo contrario y destruir su base, a menudo en mapas simétricos. *Defense of the Ancients* (2003) o *League of Legends* (2009) son dos títulos significativos de este género.

55 Consultado el 10 de febrero de 2019 desde «https://civ6.gamepedia.com/Victory_condition».

56 CAMPBELL, C. (2016): «The Pacifist's Guide to *Civilization 6*». Polygon. Consultado el 10 de febrero de 2019 desde <https://www.polygon.com/features/2016/11/1/13482176/pacifists-guide-to-civilization-6>.



Todos los demás tipos de victorias estarán determinadas por el apartado militar debido a que mientras más débiles sean nuestros contrarios mayores probabilidades tendremos nosotros de sumar puntos y conseguir la victoria. La suma de los distintos puntos que nos darán las victorias culturales y religiosas se consiguen mediante la expansión de nuestro Estado a través del mapa mediante la fundación de ciudades, o la conquista de ellas. Sin una expansión mínima por el mapa, asegurada por la fuerza militar, el jugador será incapaz de fundar las ciudades necesarias para sumar los puntos requeridos. Una expansión que deberá ser, como mencionamos, protegidas por unidades militares debido al robo de unidades civiles por parte de los Estados contrarios si están se ven desprotegidas. Las condiciones de victoria pueden llegar a conseguirse mediante una vía pacifista como la victoria cultural, religiosa o científica, sin embargo, estas victorias deberán ser apoyadas por un ejército capaz de asegurar la expansión del Estado y la debilidad de los contrarios.

Al comienzo de este trabajo hemos descrito algunos árboles de objetivos de *Europa Universalis IV* que ilustran una situación evidente, todas las decisiones que tomemos durante la partida del juego sueco tendrán como objetivo ampliar nuestras fronteras, siendo la guerra el método principal para conseguirlo.

La mayoría de los objetivos que propone Paradox tienen como fin último conquistar, avasallar o dominar un territorio concreto. Los objetivos básicos y comunes a todos los países —ilustración 10— tienen como característica principal la guerra. Las cadenas de objetivos económicas tienen como último eslabón la “Conquista imperial”, es decir, conquistar el suficiente territorio como para formar un Imperio. La guerra se entiende, exclusivamente, como expansión territorial.

Por último, el objetivo de la partida en *Age of Empires II: The Age of Kings* es eliminar a todos los contrarios y de no ser así, conseguir el máximo de puntos posible gracias a la conquista y la lucha armada para, una vez acabado el tiempo de la partida, ocupar el primer lugar. No existen más modos ni victorias, como si ocurría en *Civilization VI* donde el jugador podía obtener una victoria cultural o científica. *Age of Empires II: The Age of Kings* enfoca todos sus elementos a conseguir ese punto, la victoria sobre el enemigo dentro de un espacio virtual limitado y construido para ello como demuestra la selección de las posiciones iniciales y la distribución de los recursos disponibles.

Esta característica es común a todos los títulos nacidos durante la década de 1990 y pertenecientes al subgénero de la estrategia en tiempo real⁵⁷. Otras

57 Subgénero de los juegos de estrategia donde todos los sucesos y acciones del juego suce-

~ Ilustración 10 ~



Captura de pantalla donde podemos apreciar las distintas columnas de investigación para *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

obras como *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994-2002), *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998-2017), *Command and Conquer* (Westwood Studios *et alii*, 1995-2013), etc., siguen el mismo camino y comparten los mismos fundamentos. La característica *en tiempo real* nos permite vislumbrar una característica ligada a su presentación audiovisual. Al no permitir pausas, sean estas como ritmo de la partida, el caso de *Civilization VI*, o como pausa táctica, el caso de *Europa Universalis IV*, despojan al título de cualquier momento de reflexividad para incidir en la espectacularidad de la propuesta. La idea que nos permite confirmar esta tendencia, sobredimensión del apartado militar relacionado con la rapidez de la partida, lo ilustra a la perfección la saga *Total War*. En ella conviven las dos tendencias, tiempo real y turnos. El primer aspecto se encuentra enfocado en las batallas a campo abierto y el segundo en un mapa táctico que funciona en base a menús. La espectacular presentación del primer apartado con respecto al segundo es evidente —ilustración 11—.

Tanto *Age of Empires II: The Age of Kings* como la abrumadora mayoría de videojuegos de estrategia histórica en tiempo real están enfocados exclusivamente al apartado militar y presentan esta contenido principal, mecánicas fundamentales y meta de la partida.

den de forma continua, sin que haya ningún tipo de pausa entre las acciones del jugador y lo que sucede en el juego. En este tipo de estrategia nuestra agilidad mental y capacidad de reacción es tanto o más importante que nuestra capacidad táctica.

~ Ilustración 11 ~



Captura de pantalla para las misiones suecas en *Europa Universalis IV* (Paradox, 2013).

5. CONCLUSIÓN

5.1. CAUSAS

Existen diferentes causas que consideramos explicativas de este fenómeno. La primera de ellas es la tradición del género y el origen de los títulos de estra-

tegia para espacios digitales y virtuales, los juegos de mesa y tablero⁵⁸. Títulos ancestrales como el juego del go o el ajedrez representan batallas en espacios bidimensionales, aunque el antecedente directo de los títulos de estrategia es Kriegsspiel, diseñado por Georg Leopold von Reiszwitz en 1812, un juego de estrategia y simulación de guerra inventada por el ejército prusiano para adiestrar a sus generales y considerado como el primer juego de guerra moderno⁵⁹.

La diferenciación entre los juegos de tablero y juegos de mesa comenzó en la década de 1980 a cargo del diseñador Chris Crawford, responsable del primer videojuego de estrategia para ordenador, *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front (1978)*. Crawford expuso a comienzos de la década de los años 80 las cinco principales diferencias entre los *wargames* de tablero y ordenador⁶⁰. Todos los cambios estuvieron dirigidos a agilizar el proceso de combate dentro de la partida y todos ellos cosecharon un fortísimo éxito en el medio del videojuego, manteniéndolos hasta el día de hoy y conservando intacto la hegemonía militar en su representación del pasado. Por lo tanto, la primera causa de la hegemonía bélica en el videojuego de estrategia histórica es evidente, la continuidad con una tradición ya establecida en la dirección que ya establecía el historiador Eric Hobsbawm «*inventar tradiciones, como se asume aquí, es esencialmente un proceso de formalización y ritualización, caracterizado por la referencia al pasado, aunque sólo sea al imponer la repetición*»⁶¹.

La segunda causa guarda relación con la repetición de éxitos citado anteriormente, y ya probados exitosamente con anterioridad. Existen videojuegos que tratan de reproducir los éxitos de otros estudios con el objetivo de replicar

58 DETERDING, S. (2010): «Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming», en B.N. Huntemann y M. Thomas Payne, *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York, pp. 21-38.

59 LENOIR, T. Y LOWOOD, H. (2005): «Theaters of war: The military-entertainment complex». *Collection, laboratory, theater: Scenes of knowledge in the 17th century*, p. 2.

60 La primera de ellas era la posibilidad de jugar en línea con otros jugadores a través de la red de manera sincrónica; la segunda mantener el tiempo real como ritmo de partida, en lugar de turnos; la tercera la posibilidad de participar en solitario en una partida satisfactoria contra la inteligencia artificial; la cuarta la limitación de la información disponible; en los *wargames* de tablero toda la información está al descubierto, encima del tablero, en cambio, los juegos de ordenador podían esconder los movimientos y despliegues de las unidades enemigas a través de la *niebla de guerra* y por último, la quinta, la omisión de todos los procesos matemáticos de los movimientos y combates a favor de una mayor inmersión del jugador como, precisamente, jugador, en N.B. HUNTEMANN, N. B. Y M.T. PAYNE (eds.) (2009): *Joystick soldiers...*, pp. 33-34.

61 HOBBSWAM, E. (2016): *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona, p. 8.

su éxito y conseguir una porción del mercado anglosajón de videojuegos, el más importante a nivel global.⁶² Esta razón explica la existencia de videojuegos que reproducen los esquemas de los títulos occidentales con más éxito como, por ejemplo, el húngaro *Codename: Panzers Phase Two* (StormRegion, 2005), el polaco *Battlestrike: The Road to Berlin* (CI Games, 2005), el esloveno *Panzer Elite Action: Dunes of War* (ZootFly, LLC, 2007), el eslovaco *Attack on Pearl Harbor* (3Division s.ro., 2007) o el chipriota *Order of War* (Wargaming.net, 2009). Todos estos títulos reproducen la visión estadounidense de la Segunda Guerra Mundial⁶³ tanto a nivel de mecánicas como de contenido proponiendo como protagonista a un soldado norteamericano borrando así sus memorias nacionales a favor del mercado y situando el Desembarco de Normandía como hecho fundamental del conflicto⁶⁴.

La tercera causa guarda relación con la segunda y explica la sucesión títulos con mecánicas similares. La moda puede llegar a explicar esta rápida sucesión de videojuegos de estrategia histórica y para poder entender este fenómeno debemos acudir a diferentes sociólogos y estudiosos como el francés Gilles Lipovetsky o el estadounidense Richard Sennett. En la obra de Lipovetsky *El imperio de lo efímero* (1987) el pensador galo examina la moda y su función, fundamental, en la cultura occidental moderna. Sus planteamientos nos pueden resultar útiles para nuestro cometido. Nos habla de tres conceptos para

62 En 2014 los datos aportaban una información de la que podía extraerse la siguiente lista: Estados Unidos, 20,5 billones de dólares, China, 17,9 billones, Japón, 12,2 billones, Alemania, 3,43 billones, Reino Unido, 3,43 billones de dólares, Corea, 3,36 billones de dólares, Francia, 2,6 billones de dólares, Canadá, 1,7 billones, Italia, 1,5 billones y España, 1,49 billones. Es decir, entre los diez primeros hay una clara mayoría occidental con siete países occidentales y tres orientales. Datos consultados en J. KOETSIER (2014): «Gamer globe: The top 100 countries by 2014 game revenue». *VentureBeat*. Consultado el 28 de enero de 2019 desde <https://venturebeat.com/2014/06/24/gamer-globe-the-top-100-countries-by-2014-game-revenue/>. Unos datos que tan solo se han modificado en los últimos cuatro años para situar a China a la cabeza de la lista (*Top 100 Countries by Game Revenues*. *Knoema* (2019). Consultado el 28 de enero de 2019, desde <https://knoema.com/infographics/tqldbq/top-100-countries-by-game-revenues>). Aunque hay que especificar que los videojuegos más vendidos en China tienen un origen occidental (o son una adaptación china), los estadounidenses *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Defense of the Ancients* (IceFrog, 2003) y *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2014), tal y como podemos observar en GARDNER, W. (2017): «Top 7 Video Games in China». *The World of Chinese*. Consultado el 28 de enero de 2019 desde <https://www.theworldofchinese.com/2017/06/top-7-video-games-in-china/>.

63 Tema desarrollado en VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Entre el cine y el videojuego...».

64 VENEGAS RAMOS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas...».

explicar la moda, *la obsolescencia*, *la seducción* y *la diversificación*. Todos estos conceptos se encuentran presentes en la mercadotecnia de los títulos citados.

Con cada novedad, se pone en marcha una inercia y entra un soplido de aire fresco, fuente de descubrimientos, de actitudes y disponibilidad subjetiva. Se entiende que, en una sociedad de individuos entregados a la autonomía privada, sea tan viva la atracción por lo nuevo: se percibe como un instrumento de «liberación» personal, como una experiencia que hay que probar y vivir, una pequeña aventura del Yo⁶⁵.

El lenguaje con el que se presenta la última expansión de *Civilization VI* bebe de la atracción por lo nuevo (“*Civilization VI ofrece nuevas maneras de interactuar con tu mundo*”)⁶⁶, interpela al potencial jugador mediante el atractivo de sus novedades (“*observa las maravillas de tu imperio por todo el mapa como nunca lo habías hecho*”) y le propone nuevas experiencias (“*desbloquea mejoras para acelerar los progresos de tu civilización a lo largo de la historia*”) que le permitan vivir pequeña aventura del Yo.

La novedad y la obsolescencia se erigen, entonces, en los pilares de la sucesión, disfrutar de lo nuevo, sumergirte en la experiencia, liberarte durante unos minutos a través del desarrollo de un conflicto bélico choca con la cotidianidad, una experiencia ofrecida por todos estos videojuegos más un componente fundamental, demostrar al resto tu valía y pericia dentro de la partida, un hecho estructural potenciado por las propias empresas, no en vano, siguiendo con *Civilization VI*, en la descripción del título podemos leer: “*además de los modos multijugador tradicionales, coopera y compite con tus amigos en una gran variedad de situaciones diseñadas para completarse en una sola sesión*”.

El siguiente elemento en el que hace hincapié Lipovetsky para explicar la rápida sucesión de reproducciones es la seducción, la capacidad de atracción del producto. Y el hecho diferencial que potencia la seducción es, por un lado, la novedad y, por otro lado, la publicidad, “*nuestro sistema económico es arrastrado por una espiral en la que reina la innovación, sea mayor o menor, y en la que la caducidad se acelera*”⁶⁷ aclara el sociólogo francés. Todas las publicidades

65 LIPOVETSKY, G. (1996): *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona, p. 208.

66 Consultado el 20 de febrero de 2019 desde https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/.

67 LIPOVETSKY, G. (1996): *El imperio de lo efímero...*, p. 180.

contienen la palabra nuevo, ya lo hemos mostrado en el caso de *Civilization VI*, pero también es el caso de *Europa Universalis IV*, así como *Age of Empires II: The Age of Kings* y otros títulos de estrategia histórica bélica como la saga *Total War*. La manera más fácil de demostrar este hecho, la atracción de la novedad es examinar, de nuevo, la mercadotecnia para poder demostrar esta idea. En el caso de *Europa Universalis IV* podemos leer lo siguiente:

El juego de construcción de imperios *Europa Universalis IV* te da las riendas de una nación que deberías dirigir a lo largo de los años para crear un imperio con dominio global. Gobierna tu nación a lo largo de los siglos con un nivel de libertad, profundidad y precisión histórica sin precedentes.⁶⁸

El estudio responsable deja de manifiesto que su título no tiene referentes anteriores, su atractivo se basa en ofrecer todo aquello ya conocido por el jugador de una manera *sin precedentes* hasta entonces. Tanto los responsables de *Europa Universalis IV* como *Civilization VI* conocen que la búsqueda de la novedad por parte de los jugadores es una baza importante de su éxito económico. Unos títulos que, si bien son muy similares no son idénticos, tanto Firaxis como Paradox o Ensemble Studios han tratado de diversificar un producto manteniendo una estructura básica y presentando diferencias marginales que lograsen ofrecer la sensación de novedad y diferenciación al consumidor, tal y como confirma Sennett⁶⁹. Es decir, ser capaces de ofrecer «nuevas experiencias» basadas en aspectos ya conocidos. Un proceso del que es plenamente consciente tanto Lipovetsky⁷⁰ como Sennett:

El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que

68 Consultado el 20 de febrero de 2019 desde https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/.

69 “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” en SENNET, R. (2013): *La cultura del nuevo capitalismo*. Anagrama, Barcelona, p. 125.

70 “El proceso de la moda desestandariza los productos, multiplica las preferencias y opciones y se manifiesta en políticas de gamas que consisten en proponer un amplio abanico de modelos y versiones construidos a partir de elementos estándar, que al salir de fábrica no se distinguen más que por mínimas variaciones combinatorias”, en LIPOVETSKY, G. (1996). *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona, p. 192

va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado⁷¹.

Por último, la cuarta causa, tras la tradición, la reproducción de éxitos y la moda, es la repetición de lugares del pasado ya conocidos por el público como consecuencia de su reproducción sistemática en la cultura de masas. Estos espacios del pasado, o “retrolugares” como lo hemos denominado en otros trabajos⁷², son una característica inherente a la cultura de masas actual. De acuerdo con el sociólogo francés en su obra *El imperio de lo efímero* (1990): “*Toda la cultura massmediática 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*”⁷³. Es necesario, por tanto, provocar el recuerdo de obras anteriores sin negar éstas. Tratar de activar la “cámara de resonancia”⁷⁴ del usuario para dotar al producto de “historicidad” en relación con productos similares ambientados en un tiempo similar.

Estas cuatro causas, la tradición, la repetición de éxitos, la moda y la repetición de lugares del pasado para activar la cámara de resonancia del jugador nos permiten clarificar el porqué de la hegemonía de la guerra en la representación del pasado. Cuatro razones que pueden reducirse a una sola idea, el mantenimiento de una tradición con éxito en base a la reproducción proponiendo, en cada entrega, diferencias marginales que logren ofrecer la sensación de novedad al consumidor. Estas cuatro causas no son exclusivas del videojuego, sino que se encuentran dentro de la cultura de masas en general y de su aversión al riesgo⁷⁵. Una práctica recurrente dentro del cine, como demostró Suid con

71 SENNET, R. (2013): *La cultura...*, pp. 127-128.

72 VENEGAS RAMOS, A. (2018). «Retrolugares, definición, formación...».

73 LIPOVETSKY, G. (1990). *El imperio de lo efímero...*, p. 232.

74 Este concepto ha sido desarrollado, en relación concreta a los videojuegos históricos por A. Chapman en su libro *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* y definido como: “Historical resonance is the recognition of the game as in some way sufficiently real (referential) in its relation to the past as it is understood by the player, and therefore relating to their local context and constituting a shared history (with the global, as represented by the game)”, p. 36, y por J. DE GROOT en su libro *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (Routledge, 2009): “The game’s visuals [se refiere al videojuego Medal of Honor] rely heavily on the verité documentary style of Saving Private Ryan and Band of Brothers. Similarly, the game deploys tropes from a number of war films, interacting virtually in the perpetuation of certain historical simulacra along the way”, p. 134.

75 Tal y como afirmó Ned Tanen, uno de los máximos responsables de la producción

respecto a *Salvar al Soldado Ryan*⁷⁶, una cinta que inauguró una fórmula⁷⁷ reproducida en la televisión gracias a la obra de Spielberg, *Band of Brothers* (2001) y en el videojuego gracias, también, al trabajo de Spielberg, *Medal of Honor* (1999) que el historiador Jerome de Groot definía del siguiente modo:

The game's visuals rely heavily on the verité documentary style of *Saving Private Ryan* and *Band of Brothers*. Similarly, the game [*Medal of Honor*] deploys tropes from a number of war films, interacting virtually in the perpetuation of certain historical simulacra along the way⁷⁸.

5.2. CONSECUENCIAS

Las consecuencias de la sobrerrepresentación del apartado militar y la relegación de la sociedad civil en los videojuegos de estrategia histórica son

audiovisual de Paramount Pictures y encargado de producir películas como *Top Gun* (1987): «El verdadero problema es cubrirse las espaldas: ¿a qué nos exponemos con esta película?; ¿cuánto podemos perder?». Las productoras también intentaron minimizar el riesgo incorporando la misma clase de estudio de mercado empleado por los fabricantes de artículos de consumo». En otras declaraciones recogidas por Biskind, el productor Michael Phillips afirmó que «en lugar del proceso instintivo, la gente buscaba un marco racional para tomar decisiones, y el único proceso racional disponible eran los precedentes y la analogía. De ahí la mentalidad de las segundas partes y de las imitaciones que perfilieron en los ochenta (...) Las películas se pensaban para que tuvieran segunda parte». En BISKIND, P. (2004): *MOTEROS TRANQUILOS, TOROS SALVAJES*. ANAGRAMA, BARCELONA, pp. 527-528.

76 En su libro *Guts and Glory: The making of the american military image in film* Suid afirma lo siguiente: «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». Spielberg recicló y reprodujo películas ambientadas en la guerra para crear la suya propia, en SUID, L. (2002): *GUTS AND GLORY...*, p. 627.

77 AUSTER, A.A. (2002): «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, 30-2, pp. 98-104.

78 DE GROOT, J. (2008): *Consuming History...*, p. 134.

difíciles de medir y calibrar. Nuestra intención en este apartado es aportar una serie de reflexiones que ayuden a entender el impacto que esto puede llegar a tener.

La primera consecuencia guarda relación con la preponderancia del texto y las mecánicas puras en este tipo de videojuegos. Casos como el de los títulos suecos de Paradox Interactive pueden conducir a situaciones comprometidas. El crítico de videojuegos Paul Dean publicó en la revista Eurogamer durante el 23 de febrero de 2015 un artículo titulado: «What it's like playing as Hitler in *Hearts of Iron 4*» que terminaba con los siguientes dos párrafos:

Menu after menu, screen after screen asks me to consider how many factories I'm devoting to building which type of tank, or which armies are assigned which battle plans across which fronts. Every region of Germany has its infrastructure modelled. I lose count of how many sub-classes of ship I can build.

I feel a little like I'm sat at a desk, looking at abstractions of my country, something that I imagine is akin to the role of a real leader. There's a lot to consider, not everything requires my immediate attention and not everything is as easy to understand as I might like. With time and patience I may get better at this, but first I have to see if I even develop a taste for leadership, a taste for being the Führer. Being Hitler is really weird. I'm trying to make the best of it⁷⁹.

Menú tras menú, texto tras texto, decisión tras decisión el crítico, como ocurre también con los jugadores, dejó de ver a personas, compañeros, hijos, madres y abuelas detrás de sus decisiones y acabó por ver tan solo cifras. Un siniestro acercamiento a la «banalidad del mal» expresada por Hannah Arendt en su famoso libro *Eichmann en Jerusalén* (1963) descrita por Slavoz Zizek como...

...la idea de que Eichmann⁸⁰, lejos de haber estado dominado por una voluntad demoníaca de infligir sufrimiento y destruir vidas humanas, no era

79 DEAN, P. (2015): «What it's like playing as Hitler in *Hearts of Iron 4*». *Eurogamer*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-23-what-its-like-playing-as-hitler-in-hearts-of-iron-4>.

80 Otto Adolf Eichmann (Solingen, 19 de marzo de 1906-Ramla, 31 de mayo de 1962) fue un teniente coronel de las SS nazis y responsable directo de la aplicación de la *Solución Final*, principalmente en Polonia, y de los transportes de deportados a los campos de concentración alemanes durante la Segunda Guerra Mundial.

más que un funcionario modélico y obediente dedicado a hacer su trabajo, a ejecutar órdenes, sin preocuparse por sus consecuencias morales, etc.; la idea de que para él lo importante era la forma simbólica del orden pura y «tediosa», despojada de todo tipo de vestigios imaginarios⁸¹.

Este mismo escenario nos plantea *Europa Universalis IV*, *Civilization VI* o cualquier título que nos permita acabar con la vida de enemigos deshumanizados. Nosotros «tan solo» estamos jugando, es «solo» un juego. Nuestras decisiones, en estos casos virtuales y afincados en un mundo ludoficcional creado para nosotros, no tienen consecuencias. En todos los títulos estudiados en este apartado no aparecen muertes ni escenas macabras. En los *FPS* más populares los caídos desaparecen del escenario sin dejar rastro de sangre. Nosotros tan solo somos jugadores «modélicos» y «obedientes» que nos dedicamos a hacer nuestro trabajo, jugar. Zizek continúa desarrollando esta idea y alcanza una conclusión muy acertada, debido a la carga simbólica de los acontecimientos a los que estamos dando vida en nuestra pantalla, nuestras acciones si tienen consecuencias, si escogemos jugar como Hitler en *Hearts of Iron IV* (o como cualquier otro país que cometiera actos de brutalidad durante la guerra) estamos participando de ellos⁸². Por supuesto, dentro de un mundo de ficción creado y que toma forma bajo sus propias reglas. Por lo tanto, eliminar los horrores de la guerra y presentar al jugador la posibilidad de escoger grupos criminales nos lleva a un dilema moral crucial ¿a través de estos juegos que no molestan a nadie y están basados por completo en el texto, los menús y las decisiones, estamos «blanqueando» el pasado eliminando culpas y responsabilidades?

Esta situación genera, o puede llegar a generar, una segunda consecuencia, la homogeneización de la percepción del pasado, la imposición cultural de una única forma de Historia y progreso histórico basada en la guerra, y la confor-

81 ZIZEK, S. (2011): *El acoso de las fantasías*. Akal. Barcelona, p. 64.

82 “Para explicar cómo los verdugos llevaron a cabo las medidas conducentes al Holocausto, uno, por tanto, debe completar la lógica burocrática puramente simbólica que pone de manifiesto la idea de la «banalidad del mal» con otros dos elementos: la pantalla imaginaria de satisfacciones, mitos, etc., que permite a los sujetos mantenerse a distancia de los horrores en los que participan (neutralizándolos, por tanto) y el saber que tienen sobre ellos (diciéndose a sí mismos que a los judíos solo se los transporta a unos nuevos campos en el Este; afirmando que solo se asesinó a un número muy pequeño de ellos; escuchando música clásica por la noche y convenciéndose de que «al fin y al cabo, somos personas cultas que, desgraciadamente, nos vemos obligadas a hacer cosas desagradables, pero necesarias», etc.); y, por encima de todo, lo real del goce perverso (sádico) de lo que estaban haciendo (torturar, asesinar, desmembrar cuerpos...)” en ZIZEK, S. (2011): *El acoso...*, pp. 64-65.

mación de una percepción del presente concreta y dispuesta por estos medios de comunicación de masas.

Las tres consecuencias dispuestas en torno a la segunda consecuencia propuesta son igual de complicadas de discernir o comprobar que la primera. Un hecho importante que apoya nuestra hipótesis es la ya citada producción de obras que siguen, como consecuencia de la moda estandarizada, los patrones occidentales, como los títulos citados de Europa del Este que narran la Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista estadounidense. Sin embargo, creemos que estas consecuencias son ciertas dada las características de la comunicación de masas citadas por el filósofo Manuel Castells en su libro, ya clásico, *Comunicación y poder* (2009). El autor sitúa al videojuego dentro de los productos definidos como comunicación de masas y emplaza a ésta como la creadora de significado en la sociedad red⁸³. Por lo tanto, el videojuego, como medio de comunicación de masas, es también creador de significado, lo que significa que:

Si las relaciones de poder existen en estructuras sociales concretas que se constituyen a partir de formaciones espaciotemporales, y estas formaciones espaciotemporales ya no se sitúan primordialmente a nivel nacional sino que son locales y globales al mismo tiempo, los límites de la sociedad cambian, lo mismo que el marco de referencia de las relaciones de poder⁸⁴.

El videojuego, al ser consumido de manera global y producido desde centros locales, expresa y emite intereses y valores propios de un centro local hacia un público global, como ya hemos establecido en nuestro trabajo. Esta situación marca una expansión de la sociedad sobre la que se influye hasta alcanzar la globalidad tan solo limitada por la capacidad tecnológica, la demanda de los consumidores y las limitaciones políticas. Una idea compartida por el teórico del cine y los medios de comunicación de masas Román Gubern⁸⁵.

La representación del pasado expresado en la cultura de masas, por tanto, trata de convertirse en global y traspasar las fronteras de lo nacional. Para con-

83 “El significado se construye en la sociedad a través del proceso de la acción comunicativa”. CASTELLS, M. (2009): *Comunicación y poder*. Alianza, Barcelona, p. 36.

84 *Ibídem*, p. 43.

85 “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, R. (2007): *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, p. 7.



seguirlo lima las asperezas culturales y trata de conformar un producto basado en un mínimo común denominador cultural que trate de agradar al mayor público posible mediante la neutralización del sabor local. El objetivo último de esta decisión es exportar globalmente valores e interesantes. Esta intención no solo guarda una relación política sino también comercial. La base de consumidores traspasa las fronteras nacionales y gracias a la capacidad tecnológica se convierte en global. El margen de beneficio se multiplica globalmente, una recaudación cada vez más necesaria para tratar de sufragar costes de producción cada vez más elevado. Por lo tanto, la exportación de intereses y valores nacionales a mercados globales guarda una doble perspectiva, la primera el sometimiento cultural y la segunda la creación de mercados para la venta de productos culturales similares. Tal y como afirma Castells:

Podemos afirmar que la influencia más importante en el mundo de hoy es la transformación de la mentalidad de la gente. Si esto es así, los medios de comunicación son las redes esenciales, ya que ellos, organizados en oligopolios globales y sus redes de distribución, son la fuente principal de los mensajes y las imágenes que llegan a la mente de las personas⁸⁶.

El videojuego histórico, en este escenario, juega un papel esencial debido a su expansión global como producto hegemónico de entretenimiento. Un producto elaborado en un lugar concreto que dota a la obra de un sabor nacional pero que es consumido internacionalmente⁸⁷ consolidando el etnocentrismo histórico y la colonización del pasado por parte de Occidente a través de su consumo y difusión en un mercado cada vez más global. Una capacidad que podría llegar a establecer una visión única del pasado donde la guerra es el eje y el motor del progreso histórico.

Las dos consecuencias, por tanto, que hemos querido dejar de manifiesto son, primero, el blanqueamiento de la violencia explícita del combate y la deshumanización de la guerra en aras del relegamiento de la sociedad civil, sin apenas presencia en los títulos examinados, y segundo, la conformación de un pasado global a través de la repetición de patrones y consumo de obras iguales con diferencias marginales que representan el conflicto armado como inevitable e incluso deseable para “progresar históricamente”.

86 CASTELLS, M. (2009): *COMUNICACIÓN Y PODER...*, p. 55.

87 HUNTEMANN, N. Y ASLINGER, B. (EDS.) (2016): *GAMING GLOBALLY: PRODUCTION, PLAY, AND PLACE*. SPRINGER. NUEVA YORK.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ANDEREGG, M. (1991): *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*, Temple University Press, Filadelfia.
- AUSTER, A.A. (2002): «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, 30-2, pp. 98-104.
- BASTIANSEN, H. G., KLIMKE, M. y WERENSKJOLD (eds). (2018): *Media and the Cold War in the 1980s Between Star Wars and Glasnost*. Palgrave MacMillan. Nueva York.
- BISKIND, P. (2004): *Moteros tranquilos, toros salvajes*. Anagrama, Barcelona.
- BOGGS, C, y POLLARD, T. (2016): *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.
- BOURKE, J. (2008): *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX*. Crítica, Barcelona.
- CASAREGOLA, V. (2009): *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*. Palgrave. Nueva York.
- CASTELLS, M. (2009): *Comunicación y poder*. Alianza, Barcelona.
- CHAPMAN, A. (2013): «Is Sid Meiers Civilization history?». *Rethinking history*, 17-3, pp. 312-332.
- CHAPMAN, A. (2016): «It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames». *Game Studies. International Journal of Computer Game Research*. 16-2, diciembre de 2016. Consultado el 5 de marzo de 2019, desde <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- CHAPMAN, A. (2016): *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge. Londres.
- CORDLE, D. (2017): *Late Cold War and Culture: The Nuclear 1980's*. Palgrave MacMillan, Nottingham.
- CRUZ, T. (2007): «It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2». *Loading...*, 1-1.
- DAVIS HANSON, V. (2004): *Matanza y cultura. Batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*. Turner, Barcelona.
- DAVIS HANSON, V. (2011): *Guerra. El origen de todo*. Turner, Barcelona.
- DE GROOT, J. (2008): *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge. Londres.
- DE GROOT, J. (2012): *Public and Popular History*. Routledge. Londres.
- DEAN, P. (2015): «What it's like playing as Hitler in Hearts of Iron 4». *Eurogamer*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-23-what-its-like-playing-as-hitler-in-hearts-of-iron-4>.

- DETERDING, S. (2010): «Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming», en B.N. Huntemann y M.T. Payne, *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York, pp. 21-38.
- DOWER, J. (2012): *Culturas de guerra: Pearl Harbor, Hiroshima, 11-S, Iraq*. Pasado & Presente, Barcelona.
- FORD, D. (2016): «“eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in *Civilization V*». *Game Studies*. 16-2.
- FUSSELL, P. (2003): *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona.
- GUBERN, R. (2007): *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona.
- HANSON, V.D. (2004): *Matanza y cultura: batallas decisivas en el auge de la civilización occidental*. Turner. Barcelona.
- HARRIGAN, P. y KIRSCHENBAUM, M.G. (eds.) (2016): *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. The MIT Press, Cambridge.
- 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.
- HOBBSWAM, E. (2016): *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona.
- HUNTEMANN, N.B., y PAYNE, M.T. (eds.). (2010): *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge. Nueva York.
- HUNTEMANN, N., y ASLINGER, B. (eds.) (2016): *Gaming globally: Production, play, and place*. Springer. Nueva York.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011): «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Anales de la Universidad de Alicante*, 17, pp. 363-407.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2014): «El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego». *Roda da Fortuna*. 3-1, pp. 516-546.
- KEETON, P. y SCHECKNER, P. (2013): *American War Cinema and Media since Vietnam*. Springer, Nueva York.
- KELLNER, D. (2010): *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney Era*. Wiley-Blackwell. Sussex.
- KEMPSHALL, C. (2015): *The First World War in Computer Games*. Palgrave Pivot. Londres.
- KLINE, D.T. (ed.) (2014): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Routledge, Nueva York.

- LENOIR, T. y LOWOOD, H. (2005): «Theaters of war: The military-entertainment complex», en H. Schramm, L. Schwarte y J. Lazardzig (eds.), *Collection, laboratory, theater: Scenes of knowledge in the 17th century*. De Gruyter, Berlin.
- LIPOVETSKY, G. (1996): *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona.
- LOWENTHAL, D. (1985): *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press, Cambridge.
- OUELLETTE, M.A., y THOMPSON, J.C. (2017): *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. McFarland, Jefferson.
- PRINCE, S. (2009): *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York.
- RAMSAY, D. (2015): «Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II». *Cinema Journal*, 54-2, pp. 94-113.
- RAMSAY, D. (2016): *American Media and the Memory of the World War II*. Routledge. Nueva York.
- SAMUEL, R. (1994): *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Verso Books, Londres.
- SAUNDERS, F. (1999): *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.
- SENNET, R. (2013): *La cultura del nuevo capitalismo*. Anagrama, Barcelona.
- SICART, M. (2009): *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press, Cambridge.
- STONOR SAUNDERS, F. (1999): *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.
- STRATYNER, L. y KELLER, J.R. (eds.) (2007): *Fantasy Fiction into Film: Essays*. MacFarland, Jefferson.
- SUID, L.H. (2002): *Guts and Glory: The making of the american military image in film*. The University Press of Kentucky, Lexington.
- SUSSEX y PRINCE, S. (2009): *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York.
- THOMPSON, K. (2007): *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. University of California Press, Berkeley.
- VENEGAS RAMOS, A. (2018): «Entre el cine y el videojuego. Ética y estética en las producciones sobre la Segunda Guerra Mundial», en J.F. Jiménez Alcázar y G.F. Rodríguez (coords.), *Videojuegos e Historia: Entre el ocio y la cultura*. Colección «Historia y Videojuegos», 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, pp. 87-105.



- VENEGAS RAMOS, A. (2018): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7-2, pp. 36-56.
- 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-XV (1/2018), pp. 323-346.
- VENEGAS RAMOS, A. (2019): «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 31, pp. 116-131.
- ZIZEK, S. (2011). *El acoso de las fantasías*. Akal. Barcelona.



ISBN 978-84-17865-30-6



KOCH MEDIA



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

