



UNIVERSIDAD DE MURCIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

**Historia y Videojuegos: la Segunda
Guerra Mundial en la Cultura y la
Sociedad Digital Contemporánea**

D. Alberto Venegas Ramos

2020



UNIVERSIDAD DE MURCIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

**Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en
la cultura y la sociedad digital contemporánea**

Dº Alberto Venegas Ramos

Director: Juan Francisco Jiménez Alcázar

2020

ÍNDICE	3
RESUMEN	7
ABSTRACT	9
Agradecimientos	
CONSIDERACIONES PREVIAS	11
VALIDEZ DEL OBJETO DE ESTUDIO	13
DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGO Y VIDEOJUEGO DE HISTORIA	25
Definición del videojuego de historia	31
Definición y clasificación del videojuego de historia	32
<i>Definición del videojuego de historia: del «historical video game» al «video game of history»</i>	40
<i>Propuesta de clasificación del videojuego de historia</i>	45
MARCO TEÓRICO	57
Historia, memoria y videojuegos	58
<i>El videojuego como forma de memoria</i>	70
<i>El videojuego de historia como forma de memoria oficial y colectiva</i>	72
<i>El videojuego de historia como forma de memoria estética</i>	78
<i>El videojuego de historia como forma de memoria literal y ejemplar</i>	95
Sociedad, consumo y videojuegos	100
Imagen, historia y videojuegos	103
Apuntes finales sobre el marco teórico	110
HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	111
METODOLOGÍA	117
PRIMERA PARTE (1978-1998)	125
El origen y desarrollo de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial	125
1978	126

1980	127
1981	132
1982	136
1983	144
1984	148
1985	152
1986	155
1987	161
1988	163
1989	167
1990	171
1991	178
1992	181
1993	197
1994	199
1995	203
1996	207
1997	210
1998	213
Reflexiones finales sobre la primera parte	215
SEGUNDA PARTE (1999-2007)	225
El auge de los videojuegos ambientados en la Segunda Mundial	225
1999	227
2000	247
2001	251
2002	261
2003	273
2004	286

2005	290
2006	311
2007	322
2008	330
De Normandía a Kabul: de la Segunda Guerra Mundial a Oriente Medio	335
Reflexiones finales sobre la segunda parte	349
TERCERA PARTE (2009-2018)	353
Crisis y recuperación de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial	353
2009	354
2010	369
2011	371
2012	380
2013	385
2014	392
2015	400
2016	405
2017	417
2018	447
Reflexiones finales sobre la tercera parte	459
CUARTA PARTE (2019-2020)	463
CONCLUSIONES	473
BIBLIOGRAFÍA	485

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es el estudio de la relación entre el videojuego y la Historia a través del examen de los títulos de historia que representan la Segunda Guerra Mundial desde el año 1978 hasta el año 2020. Las cuestiones concretas que han delimitado este objetivo han sido las siguientes: ¿cómo se ha representado y recordado la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego? ¿Por qué se ha representado y recordado así? ¿Cuándo se han representado y recordado determinados momentos y por qué? ¿Y dónde se han representado y recordado esos determinados momentos y por qué? Para ofrecer respuestas a todas estas cuestiones hemos llevado a cabo un examen de más de 600 títulos de los que hemos extraído la información necesaria para dar respuestas a estas cinco cuestiones fundamentales con la intención de desplegar un mosaico que ilustre el objetivo principal de nuestro trabajo: la relación entre el videojuego y la Historia.

La primera parte de nuestro trabajo es una aproximación teórica al objeto de estudio donde ofrecemos un breve estado de la cuestión sobre el estudio del videojuego de historia aportando una tipología y definición propia basada en las fuentes empleadas para la elaboración de la obra y la intención de la misma expresada por sus responsables. Tras ello insertamos nuestra conceptualización en el marco teórico de las tres esferas en las que se desarrolla nuestro esfuerzo: los estudios de la memoria y la historia cultural, los estudios de la cultura visual y la representación y los estudios dedicados a la cultura de masas.

Una vez asentados los pilares de nuestro trabajo pasaremos, siguiendo las cuestiones citadas con anterioridad, a examinar la evolución del medio y su representación de la segunda guerra mundial desde el año 1978 hasta la actualidad diferenciando entre países de procedencia, géneros, imágenes empleadas, narrativas, etc. Haremos especial hincapié en las obras de mayor calado, tanto desde el punto de vista de la influencia posterior como del éxito generado ya que son éstas las que marcarán el camino de las representaciones. Así, títulos como *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 1999) o *Call of Duty* (Treyarch, 2013) y todas sus iteraciones posteriores ocuparán buena parte de nuestro esfuerzo dada la popularidad e importancia de sus propuestas a la hora de influir en el conocimiento histórico popular del momento entre la sociedad. Este estudio

cronológico dará término con un apartado en el que abordaremos las últimas obras dedicadas al periodo que rompen la memoria estética del momento y aportan nuevas visiones dentro de las tendencias ya consolidadas. Ejemplos como *Trough the Darkest of Times* (Paintbucket, 2020) o *Attentat 1942* (Charles Games, 2017), contruidos sobre obras historiográficas y memorias individuales del momento, ofrecen una nueva relación al jugador con el pasado. Convierten la historia en un problema virtual en el que el jugador interviene a través de la toma de decisiones éticas con consecuencias dentro del mundo virtual. Esta relación sitúa a estas últimas obras en nuevas formas de construcción de pasado en el presente en las que el primero interpela directamente al segundo. Dos formas de acercarse al pasado, mediante su conversión en espectáculo o problema, muy presentes en el medio del videojuego y que guía buena parte de nuestra investigación.

Una vez desarrollado el marco y su desarrollo teóricos a través del estudio del videojuego de historia ambientado en la Segunda Guerra Mundial cerraremos nuestro esfuerzo con unas conclusiones que sintetizan nuestro esfuerzo investigador y dan cuenta de los resultados de esta tesis doctoral.

ABSTRACT

The objective of this research is to study the relationship between the video game and History through the examination of the history titles that represent World War II from 1978 to the present. The specific questions that have delimited this objective have been the following: how has the Second World War been represented and remembered in video games? Why has it been represented and remembered like this? When were certain moments represented and remembered and why? And where have these particular moments been represented and remembered and why? To provide answers to all these questions we have carried out a review of more than 600 titles from which we have extracted the necessary information to give answers to these five fundamental questions with the intention of displaying a mosaic that illustrates the main objective of our work: the study of the relationship between videogames and History.

The first part of our work is a theoretical approach to the object of study where we offer a brief state of the art about the study of historical video games, providing a typology and its own definition based on the sources used for the elaboration of the work and the intention of the expressed by those responsible. After that, we insert our conceptualization into the theoretical framework of the three spheres in which our effort develops: studies of memory and cultural history, studies of visual culture and representation, and studies dedicated to mass culture.

Once the pillars of our work have been settled, we will go on, following the aforementioned questions, to examine the evolution of the medium and its representation of the Second World War from 1978 to the present, differentiating between countries of origin, genres, images used, narratives, etc. We will place special emphasis on the works of greater depth, both from the point of view of the subsequent influence and the success generated, since it is these that will mark the path of the representations. Thus, titles such as *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 1999) or *Call of Duty* (Treyarch, 2013) and all its subsequent iterations will occupy a large part of our effort given the popularity and importance of their proposals when it comes to influencing historical knowledge popular of the moment among society. This chronological study will end with a section in which we will address the latest works dedicated to the period that break the aesthetic memory of the moment and provide new

visions within the already consolidated trends. Examples such as *Trough the Darkest of Times* (Paintbucket, 2020) or *Attentat 1942* (Charles Games, 2017), built on historiographic works and individual memories of the moment, offer the player a new relationship with the past. They turn the story into a virtual problem in which the player intervenes by making ethical decisions with consequences within the virtual world. This relationship places the latter works in new forms of construction of the past in the present in which the former directly interpellates the latter. Two ways of approaching the past, by turning it into a spectacle or problem, very present in the video game environment and which guide a good part of our research.

Once the theoretical framework and its theoretical development have been developed through the study of the history video game set in World War II, we will close our effort with some conclusions that synthesize our research effort and account for the results of this doctoral thesis.

Agradecimientos

Esta tesis doctoral es fruto de mi trabajo. Sin embargo, todo ese esfuerzo y dedicación hubiera sido fútil sin la ayuda o colaboración de familiares, amigos y compañeros. En primer lugar me gustaría agradecer la ayuda, el trabajo, la confianza y la disponibilidad de Juan Francisco Jiménez Alcázar, catedrático de la Universidad de Murcia, investigador principal del grupo y proyecto de investigación *Historia y Videojuegos 2.0: Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P) y director de esta tesis doctoral: *Historia y Videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital*. Sin él, que puso en mí toda su confianza desde el primer momento, no habría podido dar ni tan siquiera el primero paso. Jiménez Alcázar será siempre el pionero de los estudios sobre la relación entre y la historia y el videojuego y los demás siempre sus eternos aprendices.

También me gustaría agradecer la colaboración de colegas como Iris Rodríguez Alcaide quien, con sus comentarios, críticas y conversaciones me ha ayudado de manera inestimable a enfocar algunos de los conceptos y temas que se tratan en esta tesis; Antonio César Moreno Cantano quien leyó primero algunos de los capítulos que componen este trabajo y ayudó con sus comentarios a mejorarlos, tanto metodológica como conceptualmente. Y a mis compañeros de investigación y objeto de estudio Iñigo Mugueta Moreno, Ignacio Medel Marchena, Laura Castro Royo y Federico Peñate Domínguez por acompañarme en el camino del estudio del videojuego de historia.

Y por último y no menos importante, deseo agradecer todo su apoyo y ayuda a mi familia, sin la cual esta tesis doctoral no hubiera sido posible. Gracias por todos los libros que cayeron en mis manos durante mi infancia y mi juventud; gracias por los videojuegos que pasaron ante mis ojos y gracias por mostrarme que, si esperaba y era paciente, había todo un mundo por delante. Sin ellos no hubiera estudiado Historia, la mejor decisión que he tomado nunca; sin ellos no hubiera disfrutado del videojuego desde mi más tierna infancia y, por tanto, sin ellos nunca hubiera imaginado la relación entre el pasado y el videojuego. Gracias a José Venegas Venegas, mi padre, Manuela Ramos Lozano, mi madre, José Manuel Venegas Ramos, Strelitzia Venegas Ramos y Jorge Venegas Ramos, mis hermanos. A cada uno de ellos pertenece alguna parte de esta obra.

CONSIDERACIONES PREVIAS

Más de 15 millones de personas poseen el videojuego *Call of Duty WWII*¹ (Sledgehammer, 2017). Más de 15 millones de personas están participando de una experiencia histórica en la que un solo historiador, entre cientos de trabajadores, participó en darle forma o redactar su contenido; un historiador que fue sistemáticamente desoído durante la producción del título². Este título no es una excepción, es un ejemplo de una realidad: los videojuegos históricos o de contenido histórico alcanzan a una cantidad de personas mayor que la del cine o la literatura³, una audiencia que consume contenidos históricos en los que el oficio del historiador es invisible. En ellos los jugadores experimentan la historia interaccionando con ella⁴. Son ellos, los usuarios, los que dirigen y forman ejércitos, controlan la economía o derrocan gobiernos, y esta estrecha relación entre unos y otros provoca la sensación de estar aprendiendo. Sin embargo, esos hechos y procesos históricos que presentan al público, al no estar bajo la mirada del historiador, están basados en una memoria estética previa, *retrolugares*, tópicos y representaciones anteriores de ese momento realizadas en la cultura de masas. Los desarrolladores no emplean obras históricas o fuentes primarias para crear sus títulos salvo escasas excepciones. Levantan sus productos sobre representaciones populares del pasado y no advierten al jugador de los contenidos con los que va a interactuar. Al contrario; anuncian sus videojuegos bajo eslóganes que prometen «*experimentar*» el pasado de la manera más auténtica posible. Este fenómeno era mucho más evidente cuando hace unos años, la venta de las producciones se realizaba en formato físico y las cubiertas y contracubiertas estaban repletas de estas referencias acerca de la historicidad «rigurosa» del juego en cuestión,

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

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

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

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

cuando no empleaban incluso el logotipo de «Canal de Historia» como marchamo de calidad histórica.

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

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

VALIDEZ DEL OBJETO DE ESTUDIO

Ya apuntamos, al comienzo de esta tesis, la necesidad urgente del estudio del videojuego de historia. Su difusión entre el gran público, sus cifras de venta y su penetración en la sociedad moderna así lo exigen. Existen ejemplos que ilustran este hecho. El videojuego *Battlefield 1* (DICE, 2016) fue publicado durante el año 2016 y vendió, de acuerdo con la entidad financiera Morgan Stanley, más de 15 millones de copias¹. *Battlefield 1* trata sobre la Primera Guerra Mundial y ofrece al jugador la posibilidad de controlar a diferentes soldados durante la contienda. Todos estos soldados, durante los primeros compases, serán miembros del Regimiento de Infantería Estadounidense 369, conocidos popularmente como *Harlem Hellfighters*, regimiento compuesto por reclutas afroamericanos², un regimiento cuya presencia global en el conflicto fue en extremo minoritaria frente a la de otras nacionalidades, como franceses o alemanes. Sin embargo, el jugador no podrá controlar a ningún soldado de estos dos países. Es más, la posibilidad de encarnar a un contendiente francés procede de un lanzamiento posterior en forma de añadido. Más de 15 millones de personas han experimentado una obra ambientada en el pasado, en la Primera Guerra Mundial, donde no ha participado ningún historiador en su creación y donde, como podemos comprobar, se muestra la realidad histórica de una manera distorsionada.

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

Esta representación del pasado tan alejada del oficio de historiador puede no parecernos compleja; podemos considerarla una obra de ficción histórica y admitir que la representación que presenta es falsa y que el jugador tendrá en cuenta esta característica de la obra. Sin embargo, la difusión y el público del videojuego no cesan en su crecimiento. A día de hoy, y según los datos de la empresa DFC Intelligence,

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

² SAMMONS, J. T., Y MORROW, J. H. (2014). *Harlem's Rattlers and the Great War: The Undaunted 369th Regiment and the African American Quest for Equality*. University Press of Kansas.

existen más de 1.500 millones de jugadores en todo el mundo, una sexta parte de la humanidad³. El videojuego no es un medio de futuro, sino de presente. Es una nueva forma de comunicación de masas. Y como a cualquier otro medio de comunicación de masas se deben observar y evaluar la calidad y autenticidad de sus contenidos porque 1.500 millones de personas están accediendo a ellos. De acuerdo con Bogost:

Videogames are an expressive medium. They represent how real and imagined systems work. They invite players to interact with those systems and form judgments about them. As part of the ongoing process of understanding this medium and pushing it further as players, developers, and critics, we must strive to understand how to construct and critique the representations of our world in videogame form⁴.

El historiador, como el ensayista Bogost, debe comprender cómo se construye la representación del mundo histórico en los videojuegos y criticar dicha construcción si choca con el pasado documentado de una forma problemática, como es, por ejemplo, el olvido sistemático de los genocidios perpetrados durante la contienda. Parte de nuestro cometido como historiadores, no debería ser únicamente crear conocimiento sobre el pasado, sino también evaluar y criticar el uso de éste. Comentaba Eric Hobsbawm en su ensayo *La historia de la identidad no es suficiente* que «los historiadores profesionales producimos la materia prima para que los no profesionales la usen bien o mal»⁵. Ante el avance de la imagen interactiva como medio de comunicación histórica, el profesional debe estar atento ante dos problemas u oportunidades, como poder aprovechar la coyuntura a nuestro favor y emplear estos nuevos medios para divulgar el conocimiento histórico elaborado por historiadores competentes, y criticar o vigilar el uso del pasado en este tipo de productos. En palabras de Hobsbawm:

La historia es la materia prima de la que se nutren las ideologías nacionalistas, étnicas y fundamentalistas, del mismo modo que las adormideras son el elemento clave que sirve de base a la adicción a la heroína. El pasado es un factor esencial —quizás el factor más esencial— de dichas ideologías. Y cuando no hay uno que resulte adecuado, siempre es posible inventarlo.⁶

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

³ Consultado el 24 de julio de 2018 desde <<http://www.dev.org.es/libroblancodev2016>>.

⁴ WRIGHT, W., Y BOGOST, I. (2007). *Op. cit.*, p. VII.

⁵ HOBBSAWM, E. (2005). *Sobre la historia*, Crítica, Barcelona, p. 269.

⁶ *Ibidem*, p. 17.

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

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

Ese uso del pasado no se realiza exclusivamente de una forma lúdica o con una finalidad de entretenimiento en todas las ocasiones. Existen casos donde el objetivo es, a la vez que divertir y seducir, presentar una visión nacionalista e idealizada de la Segunda Guerra Mundial, un hecho especialmente visible en las producciones estadounidenses ambientadas en el frente europeo. En este escenario expulsan del plano el esfuerzo soviético y eliminan, de manera mayoritaria, los ataques a Hiroshima y Nagasaki de todas las representaciones virtuales ambientadas en dicho conflicto, como también ocultan cualquier referencia a errores o incompetencias militares, una decisión compartida con el cine, la literatura o los documentos oficiales relacionados con el conflicto⁷. Estas mismas decisiones ocurren en el caso de China, donde podemos observar una visión triunfalista sobre el imperio japonés, y en el caso de Rusia donde el olvido del Pacto Germano-Soviético entre Molotov y Ribbentrop se ha convertido en un estándar. Estas tergiversaciones ocurren con mayor frecuencia en forma de anacronismo o selección del pasado que a través de la propia mentira, un hecho ya documentado por Hobsbawm: «*El mal uso que la ideología suele hacer de la historia se basa más en el anacronismo que en la mentira*»⁸. Títulos como *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 1999) presentan al jugador un desembarco en las playas de Normandía. Cualquier usuario que disfrute de esta obra conocerá que existió dicho desembarco y que comenzó el 6 de junio de 1944; sin embargo, el representado en dicha producción presenta un simulacro triunfalista⁹ del mismo separado de su verdadera naturaleza

⁷ FUSSELL, P. (2003). *Tiempo de guerra: conciencia y engaño en la Segunda Guerra Mundial*. Turner, Barcelona.

⁸ HOBSBAM, E. (2005). *Op. cit.*, p. 19.

⁹ Sobre la conversión de desembarco de Normandía en mito clave de la afirmación estadounidense a través de los videojuegos véase «"Portal of Liberation": D-Day myth as american self-affirmation», de DOLSKI, R. M., en *D-Day in History and Memory: The Normandy Landings in international*

histórica. En este videojuego no existe contexto ni antecedentes para la Operación *Overlord*¹⁰. La operación se encuentra separada de la historia y convertida en espectáculo y símbolo. El acontecimiento autónomo eclipsa al acontecimiento real¹¹ y se convierte en mito¹². Todas las grandes superproducciones cinematográficas ambientadas en dicho periodo comienzan con el desembarco y finalizan con la entrada de Estados Unidos en Alemania tras la batalla de las Ardenas (símbolo de la victoria definitiva estadounidense) siguiendo referencias audiovisuales e historiográficas anteriores como la serie de televisión *Hermanos de Sangre* (Steven Spielberg, 2001) o la película *Corazones de Hierro* (David Ayer, 2015) inspiradas en los trabajos del afamado historiador estadounidense Stephen E. Ambrose, quien trabajó como consultor en las obras ambientadas en este mismo periodo realizadas por Steven Spielberg.

Un acontecimiento autónomo que a base de repetirse acaba por desgajarse del tiempo histórico y convertirse en tradición, una práctica ya explorada por Hobsbawm en su ensayo *La invención de la tradición*¹³. Esta visión mítica que Dolski explora en su capítulo «"Portal of Liberation": D-Day myth as american self-affirmation»¹⁴ en relación a la saga de videojuegos *Call of Duty*.

remembrance and commemoration. University of North Texas Press, Denton, 2014 y para el caso del videojuego, VENEGAS RAMOS, A. (2019). «Emergencia y formación de subjetividades históricas en los videojuegos de acción contemporáneos. El caso del desembarco de Normandía». *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*. 31, pp. 116-131.

¹⁰ KEEGAN, J. (2014). *Seis ejércitos en Normandía*. Ariel, Barcelona. 1ª ed. 1982. De forma reciente, y con un carácter más divulgativo, se ha publicado la obra de P. CARDONA y M.P. VILLATORO (2019), *Lo que nunca te han contado del Día D*, Ed. Principal de los Libros, Barcelona.

¹¹ «Al margen de toda consideración jurídica o política, hemos visto cómo el proceso se constituye —de manera asombrosa, según su propia dramaturgia mediática, según su propio desarrollo en espiral y en espejo— en un acontecimiento autónomo que eclipsa al acontecimiento real del crimen y segrega su propia verdad sin ninguna relación con la verdad objetiva de los hechos, cuyas pruebas estaban ahí», en BAUDRILLARD, J. (2000). *Pantalla total*. Anagrama, Barcelona, p. 127.

¹² El desembarco de Normandía se ha erigido en mito dentro de la cultura norteamericana inventándose una tradición en torno a él en un proceso similar al de otros sucesos y naciones; el propio Hobsbawm afirmaba que: «*Todas las sociedades poseen mitos de creación y desarrollo que simbolizan el paso del tiempo: en un principio las cosas eran así y luego cambiaron para ser de otra manera*». HOBBSWAM, E. (2005). *Op. cit.*, p. 36. Y sobre la conversión en mito del desembarco de Normandía es interesante la lectura del capítulo «Recycling the Good War» en BOGSS, C., y POLLARD, T. (2016). *The Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

¹³ «*Inventar tradiciones, como se asume aquí, es esencialmente un proceso de formalización y ritualización, caracterizado por la referencia al pasado, aunque sólo sea al imponer la repetición*» en HOBBSWAM, E. (2016). *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona, p. 8.

¹⁴ DOLSKI, R (2014). «"Portal of Liberation": D-Day myth as american self-affirmation», en *D-Day in History and Memory: The Normandy Landings in international remembrance and commemoration*. University of North Texas Press, Denton, pp. 43-45.

Los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial repiten una serie de patrones y valores¹⁵ que han terminado por consolidar una «tradición inventada» en otras disciplinas culturales de consumo masivo como el cine, la televisión o la novela. Una serie de valores que, al adaptarlos al videojuego, han terminado por generar un nuevo tipo de «tradición inventada» ligada al formato y la imagen del medio y que se basa en las siguientes características: personificación del conflicto en la figura del ciudadano-soldado-héroe, progreso del conflicto materializado en las acciones del ciudadano-soldado-héroe, disparo como acción fundamental e integradora de todas las demás, olvido de la sociedad civil, espacio geográfico presentado como un campo de batalla, enemigo deshumanizado, irracional y malvado, conflicto presentado en formato bien contra mal de carácter mítico (idea de cruzada), idealización de la guerra en base a valores militares, patriótico y nacionalistas y olvido de los episodios más polémicos de conflicto en favor de la conversión del hecho en espectáculo.

La historia representada en los videojuegos en forma de espectáculo segrega su propia verdad¹⁶, que llega a eclipsar al pasado documentado elaborado por el trabajo de los historiadores. Lo hace siguiendo dos vías: la primera a través de la repetición de *retrolugares*¹⁷ ya probados con éxito, y la segunda a través de la adaptación del pasado al espectáculo videolúdico. Esto no solo ocurre en los videojuegos, también en el cine¹⁸, las series de televisión o las novelas históricas¹⁹.

Debemos evaluar el uso del pasado en el videojuego dada la difusión y la popularidad que consiguen algunas de estas obras. Debemos hacerlo por dos razones; la

¹⁵ De acuerdo con Hobsbawm: «La «tradición inventada» implica un grupo de prácticas, normalmente gobernadas por reglas aceptadas abiertamente o tácitamente y de naturaleza simbólica o ritual, que buscan inculcar determinados valores o normas de comportamiento por medio de su repetición, lo cual implica una automáticamente continuidad por el pasado». HOBBSWAM, E. (2016). *Op. Cit.*, p. 8.

¹⁶ Véase la encuesta realizada sobre la percepción del pasado y el papel del ejército elaborada en la obra HUNTEMANN, N. B. y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York.

¹⁷ Concepto desarrollado en el trabajo VENEGAS RAMOS, A. (2018). «Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego». *Revista de historiografía (RevHisto)*, 28, pp. 323-346.

¹⁸ Véase para el caso del cine y la televisión las obras de FERRO, M. y GREEN, N. (1988). *Cinema and History*. Wayne State University Press, Detroit; SOBCHACK, V.C. (1996). *The persistence of history: cinema, television, and the modern event*. Routledge, Nueva York. DE GROOT, J. (2009) *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

¹⁹ Véase para el caso de las novelas históricas los trabajos *The historical novel* (Moscú, 1937) de Georg LUKÁCS y *The historical novel* (Nueva York, 2009) de Jerome de GROOT.

primera es porque, para un número indeterminado de personas, este contenido alejado del oficio del historiador es su única fuente de conocimiento sobre el pasado. «*Estamos ante un aumento de la cultura histórica que, in primis, se manifiesta, principalmente, por medio de los periódicos y las transmisiones radiofónicas y televisas*»²⁰. ¿Cómo interpretar esta aparente contradicción? Especialmente cuando este uso mediático de la historia es un fenómeno situado al margen de las competencias del historiador. La figura del historiador, dentro de la cultura de masas, se ha vuelto irrelevante: «*el posmodernismo no sólo ha traído consigo una relativización absoluta del conocimiento histórico, sino también una trivialización de las funciones intelectuales del historiador*»²¹. En el videojuego esta idea es aún más relevante debido a la falta de fuentes primarias para la construcción del pasado virtual y la inexistencia de la figura del historiador dentro de los estudios de desarrollo. Por ello resulta tan importante examinar y conocer la forma en la que se representa el pasado dentro del medio videolúdico.

La segunda razón por la que debemos analizar el pasado contenido en las obras videolúdicas es por lo que este puede decirnos de nosotros mismos. Los medios de comunicación de masas, como el propio videojuego, forma parte de un conjunto de vectores que facilitan la modificación de la «*mente colectiva*»²², según filósofo Manuel Castells: «*Cuanto más se refleje el curso real de los acontecimientos en los medios de comunicación, más se ampliará la influencia de los medios, puesto que se reconoce en lo que lee o ve*»²³. Cuantos más videojuegos de la Segunda Guerra Mundial disfrute el jugador más ocasiones tendrá de identificar el conflicto documentado con el simulado, ya que todos los títulos más populares reproducen los mismos esquemas narrativos y discursos históricos. Un hecho que hemos denominado «*memoria estética*», concepto ya utilizado en este trabajo.

Este estudio de la «*invención de la tradición*», o la memoria estética como nosotros lo hemos denominado, de acuerdo con Hobsbawm «*ilumina las relaciones humanas con el pasado y, por consiguiente, la propia materia y el oficio de los*

²⁰ IBÁÑEZ, J.C. y ANANIA, F. (coords.) (2010). *Memoria histórica e identidad en cine y televisión*. Comunicación Social.

²¹ ZAGORIN, P. (1990). «*Historiography and postmodernism: reconsiderations*». *History and theory*, 29-3, pp. 263-274.

²² CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial, Barcelona, p. 24.

²³ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 270.

historiadores»²⁴. No es casualidad que el interés por la Segunda Guerra Mundial en el videojuego renaciera durante la década de los años 1990 y estallara tras el año 2001. Tampoco lo es que durante la existencia de la URSS los videojuegos estadounidenses permitieran al jugador controlar al Tercer Reich pero no al bando soviético para, tras los sucesos de 1991, invertirse y permitir controlar a la URSS pero nunca al Tercer Reich. Todas estas características de la representación histórica de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos ambientados en el conflicto nos hablan de nuestro propio tiempo y nuestra propia historia y, por lo tanto, debe ser estudiada.

El propio Hobsbawm añadía que: «*cuando el presente es poco gratificante en uno u otro sentido, el pasado proporcionaba un modelo para reconstruirlo de modo satisfactorio*»²⁵. No es de extrañar, por tanto, que a partir de 2001 se recuperara la visión triunfalista del conflicto ya que, de hecho, muy pocas de las ficciones analizadas que permiten controlar al bando estadounidense (salvo la saga de gran estrategia *Hearts of Iron*) permite al jugador terminar la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico de la forma que todos conocemos y nadie puede negar, el bombardeo nuclear de las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. En lugar de terminar en este momento, los creadores de contenido cultural han decidido dar por acabada la guerra tras los esfuerzos en Normandía y la batalla de las Ardenas, un hecho que permite una lectura triunfalista del conflicto y saltar por encima de los temas más polémicos del conflicto, la explosión nuclear.

Atrás deben quedar las consideraciones del medio como un ente infantil y trivial. De hecho, puede considerarse que estos poseen una capacidad de persuasión única para el usuario ya que le permiten participar de la experiencia²⁶, intervención que refuerza los lazos con el aprendizaje y se consigue a través de diferentes formas. El estudio del rasgo característico de los videojuegos es complejo y aún se encuentra vivo. En el ya clásico estudio de Brenda Laurel *Computers as Theatre* (1991), se realizaba una comparación entre el videojuego y el drama aplicando la *Poética* de Aristóteles y convirtiendo al jugador en un actor dentro de la obra. Fue el primer intento serio de

²⁴ HOBBSWAM, E. (2016). *Op. cit.*, p. 19.

²⁵ *Ibidem*, p. 40.

²⁶ FRASCA, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis doctoral. School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology.

examinar el videojuego como un medio de expresión en lugar de una ciencia informática. Sin embargo, esta interpretación, como explica Frasca en su tesis doctoral, no obtuvo una posición hegemónica dado el crecimiento del medio junto al cine en lugar del teatro. El siguiente gran esfuerzo por encontrar la esencia del videojuego fue la de Janet Murray. Destacó tres elementos que según ella hacían único al videojuego: «*inmersion*», «*agency*» y «*transformation*». Por *inmersión* entendía el poder del medio para ayudar al usuario a construir creencias más que a derribarlas. Por *agencia*, la capacidad del medio para permitir al usuario llevar a cabo acciones que tengan consecuencias representadas en la obra. Y por *transformación*, la habilidad para crear mundos simulados con perspectivas múltiples que puedan mejorar las dos características anteriores.

Si, como defendemos, los videojuegos y los relatos que estos contienen son capaces de construir realidades dentro de la imaginación del jugador, es pertinente examinar que tipo de contenidos ofrecen los videojuegos históricos. Existe una demostrada correlación entre la percepción colectiva de un suceso histórico y su representación en la cultura popular. La obra *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, de Nina B. Huntemann y Matthew Thomas Payne, reflexiona y analiza este fenómeno a través de la realización de encuestas y entrevistas y llega a la siguiente conclusión:

*Call of Duty*²⁷ has had a significant positive effect on both his percepción of World War II and his level of respect for the military; he writes [uno de los encuestados] «I've gained a greate appreciation of the dedication, effort, and fighting spirit of the previous generation, and came to believe we could learn a lot from them» and that «I have gained respect for the Army. It turned out the *Call of Duty* was answered by a fulfillment of duty and a cry of honor».²⁸

A lo largo de la obra se suceden las respuestas como estas, jugadores quienes, tras disfrutar de la experiencia de una obra de ficción histórica como es *Call of Duty*, sentían que habían «aprendido» sobre la Segunda Guerra Mundial y ese «aprendizaje» se materializaba en una mayor apreciación del papel del ejército de su nación el conflicto pasado, pero también en los recientes. Otros trabajos, como el realizado por

²⁷ *Call of Duty* es un videojuego estadounidense lanzado al mercado en el año 2003 ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

²⁸ HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*, p. 201.

Joanna Bourke²⁹, demuestran el impacto que posee la cultura popular relacionada con la guerra en la imaginación de los ciudadanos y como plantan imágenes y escenas inventadas que contrastan, por completo, con la práctica militar. La conversión del conflicto armado en una experiencia estética no es un aspecto novedoso. Historiadores culturales como George L. Mosse o Paul Fussell han rastreado su origen con brillantez en el contexto de la Primera³⁰ y la Segunda Guerra Mundial³¹ a través del análisis del «mito de la experiencia de guerra». El proceso mediante el cual se ha recreado la guerra como una experiencia estética sigue siendo la misma, tal y como tendremos ocasión de comprobar. Sin embargo, el videojuego ofrece dos novedades radicales: su dimensión global y su pretensión de universalismo creado en el seno del capitalismo artístico y su pertenencia al «arte del consumo de masas» hiperspectacular. La visión que ofrece la saga estadounidense *Call of Duty* de la Segunda Guerra Mundial se consume por igual en Estados Unidos, España, India o en países de Oriente Medio.

Esta visión estética de la guerra consumida a nivel global guarda grandes profundas semejanzas con las formas en las que, desde comienzos del siglo XX, se ha tratado en el arte y la cultura de masas el conflicto armado. Sin embargo, el videojuego contiene ciertas particularidades, aparte de su pretendida universalidad, imbricadas en el nuevo arte de consumo de masas descrito con acierto por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy³² que lo hacen más adecuado al presente como medio de recordar el conflicto, como también tendremos ocasión de comprobar.

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

Y hasta en nuestra búsqueda desesperada de identidad y de diferencia. Ya no tenemos tiempo para buscarnos una identidad en los archivos, en una memoria, en un pasado, ni tampoco en un

²⁹ BOURKE, J. (2008). *Sed de sangre: historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX*. Crítica, Barcelona.

³⁰ MOSSE, G. L. (2016). *Soldados caídos: la transformación de la memoria de las guerras mundiales*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza.

³¹ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*

³² LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama, Barcelona.

proyecto o en un futuro. Necesitamos una memoria instantánea, una conexión inmediata, una especie de identidad publicitaria que pueda comprobarse en el instante mismo.³³

Ante esta falta tiempo y necesidad de una memoria instantánea, los videojuegos se erigen como una referencia inexcusable para todos aquellos interesados en la formación de identidades nacionales en nuestra contemporaneidad. La popularidad de la historia mediatizada mediante su transformación en espectáculo frente a los trabajos llevados a cabo por historiadores no para de aumentar. Para medir esta diferencia tan solo es necesario acudir a las listas de libros más vendidos, series o películas más vistas y videojuegos más jugados para poder percatarnos del ocaso del oficio del historiador en nuestro presente y su escasa relevancia en los medios de comunicación de masas. Una diferencia que se ve impulsada por el apoyo institucional a este tipo de productos, como es el caso de *Medal of Honor* (1999), apoyada por el grupo de veteranos militares encargados de asignar la homónima Medalla del Honor de Estados Unidos, las relaciones entre los estudios de desarrollo de videojuegos bélicos y las asociaciones de veteranos y de recuerdo de los distintos eventos militares representados y las diferentes consignas integradas en todos estos juegos de apoyo al ejército y al país que los comanda. Según Hobsbawm, «*la historia, entendida como ideología y fuente de inspiración, tiene una gran tendencia a convertirse en un mito que hace posible la autojustificación*»³⁴, y esto es lo que hace expresamente el videojuego histórico más popular y consumido ambientado en la Segunda Guerra Mundial y desarrollado en Estados Unidos. Todos ellos (*Medal of Honor*, *Call of Duty* o *Brothers in Arms*) guardan una intencionalidad inspiradora en torno al sacrificio humano y el esfuerzo que tuvieron que hacer los hombres que lucharon en la guerra³⁵. Una visión que no solo podemos encontrar en el videojuego sino también en toda la cultura popular del país; no en vano el monumento a la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos se ha situado en torno a los otros dos grandes mitos del pasado norteamericano, el obelisco a George Washington, monumento dedicado a la independencia y los llamados Padres Fundadores, y el Monumento a Lincoln, dedicado a la figura de Abraham Lincoln y su

³³ BAUDRILLARD, J. (2000). *Op. cit.*, p. 21.

³⁴ HOBBSWAM, E. (2005). *Op. cit.*, p. 50.

³⁵ HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*

victoria en la Guerra de Secesión, también cerca del *United States Holocaust Memorial Museum*³⁶.

El aspecto que queda de manifiesto es que el videojuego histórico lanza una serie de mensajes e imágenes que guardan una fuerte relación con la forma en la que percibimos ese momento representado, sea este el papel de los Estados Unidos de América en la Segunda Guerra Mundial, la cultura nórdica medieval o el período Neolítico. Pero no solo queda este aspecto de manifiesto, el jugador no solo refuerza sus ideas preconcebidas sobre el momento histórico representado, sino que también consolida una serie de creencias generales contenidas en dicha obra, que en este caso es la apreciación por la labor del ejército estadounidense. Es un discurso que el historiador cultural Kammen denomina *herencia*, es decir, una versión simplificada, seleccionada, sentimental y esterilizada de la historia estadounidense³⁷. El videojuego histórico no solo transmite imágenes distorsionadas del pasado, sino que también transmite valores. Los mensajes éticos no han sido foco de grandes investigaciones y estudios por los académicos. Por norma general, desde que alcanzaron un estado de popularidad masiva, los videojuegos han sido acusados de provocar y alimentar actitudes violentas. Sin embargo, nuestra mirada debe ir más allá y comprender al videojuego histórico como un objeto ético, aspecto que ya resaltaba Sicart en su obra *The Ethics of Videogames*³⁸.

I claim that computer games are ethical objects, that computer game players are ethical agents, and that the ethics of computer games should be seen as a complex network of responsibilities and moral duties.

En resumen, los videojuegos históricos no solo presentan representaciones del pasado alejadas del oficio del historiador y sin la participación de este, sino que también transmite dentro de su relato valores e ideas secundarias con respecto a la historia. Representaciones, valores e ideas que calan en la imaginación del jugador y modifican su entendimiento del pasado asociándolo a lo ya visto en otras obras populares. Gracias a este mecanismo, la Historia como actividad investigadora y profesional pierde gran

³⁶ El interés masivo por el Holocausto, de acuerdo con Peter Novick y su libro: *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El holocausto en la vida americana*, surge a partir de la década de 1990 como respuesta a un interés generado por la política norteamericana. (NOVICK, P. (2007) *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El holocausto en la vida americana*. Marcial Pons, Madrid, p. 13). El propio Museo se inauguró en 1993.

³⁷ KAMMEN, M (1999). *In the past lane. Historical perspectives on American culture*. Oxford University Press, Oxford, p. 214.

³⁸ SICART, M. (2011). *The ethics of computer games*. MIT Press, Cambridge.

parte de su valoración porque el trabajo del historiador se hace invisible, ya que se muestra en «tiempo real» al jugador. No necesita a un historiador para conocer el pasado: ahora tiene un videojuego. Todo esto conlleva un menosprecio del propio pasado, que acaba por convertirse en un escenario para el entretenimiento de masas.

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

DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGO Y VIDEOJUEGO DE HISTORIA

Para conocer la forma en la que el usuario interactúa con el contenido histórico de un videojuego, primero es necesario conocer qué entendemos por *videojuego* y cómo actúa este sobre el jugador. La definición de videojuego ha variado y evolucionado a lo largo de los años. El seminal estudio Huizinga sobre el juego y su impacto en las distintas culturas humanas (1938) definía esta actividad como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente.¹

Es evidente que los videojuegos contemporáneos han superado esta definición, especialmente en su segunda parte. No son pocos los títulos contemporáneos que proponen al jugador vivir experiencias cotidianas y alejar el concepto de alegría de la ecuación del mismo. Ejemplos de este tipo de juegos son *The Sims* (Maxis, 2000), donde el jugador deberá encarnar a personajes que realizan sus tareas cotidianas, como comer, ducharse, ir al trabajo, etc., *Gone Home* (Fullbright, 2013) donde tan solo tendremos que recorrer las estancias de una antigua mansión, *That Dragon Cancer* (Numinous Games, 2016), donde el jugador deberá atravesar el proceso de quimioterapia del hijo de la familia protagonista, *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016), título en el cual la gestión de las enfermedades mentales del grupo de personajes será de vital importancia, o todos los títulos que intentan plasmar la realidad social². Todos ellos escapan de la definición de Huizinga y debido a la estrechez de esta a la hora de aplicarla a un videojuego comenzaron a surgir otras³, que situaban el acento en los elementos característicos del medio digital.

¹ HUIZINGA, J. (2007). *Homo ludens: el juego y la cultura*, Alianza, Madrid, pp. 45-46.

² GALLOWAY, ALEXANDER, R. (2004). «*Social Realism in Gaming*». *Game Studies*, 4-1.

³ Véase ABT, C. (1970). *Serious games*, Viking Press, New York; AVEDON, E. M., y SUTTON-SMITH, B. (1971). *The study of games*, John Wiley & Sons, Nueva York; COSTIKYAN, G. (1994). «I Have no Words and I Must Design». *Interactive Fantasy*, 2; JUUL, J. (2003). *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Doctoral dissertation, IT University of Copenhagen; MARONEY, K., (2001). «My Entire Waking Life». *The Games Journal*, May; MYERS, D., (2009). «In search of a minimalist game». *DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel University, London; SALEN, K. y ZIMMERMAN, E., (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge; SUITS, B., (1980). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press, Toronto; TAVINOR, G., (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, Hoboken; WAERN, A., (2012). «Framing Games». *DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global - Games in*

Jonne Arjoranta, en su artículo *Game Definitions: A Wittgensteinian Approach*⁴, publicado en la revista digital *Game Studies*, concluía que era imposible definir por completo al videojuego debido a la constante evolución del medio y señalaba tres elementos necesarios que nos permiten conceptualizarlo: «*narrativity*» (narrativa), «*rules*» (reglas) y «*playfulness*» (forma de juego).

Narrativa hay que entenderla como la sucesión de acciones, eventos, personajes y escenarios. Si todos estos elementos se encuentran ordenados de acuerdo con una historia, podemos afirmar que el videojuego en cuestión posee narrativa⁵. Sin embargo, dentro de las obras videolúdicas encontramos otro nivel discursivo, el que realiza el jugador mediante sus acciones⁶. Alrededor de este concepto existe una fuerte discusión. No es nuestra intención aportar o reflexionar sobre él. Tan solo comentaremos que mientras hay autores que defienden que todos los juegos son narrativos⁷, existen otros muchos que se sitúan en un punto intermedio admitiendo que estos contienen estructuras o elementos narrativos⁸ llegando al extremo de otros que niegan cualquier rasgo narrativo asociado a estos⁹. Este concepto será importante para nuestro trabajo porque es en la narrativa donde se crea e implementa la mayor parte del discurso histórico en los videojuegos ambientados o relacionados con el pasado, aunque, como tendremos ocasión de ver, también se emplean las mecánicas de manera voluntaria para representar hechos, decisiones o acciones del pasado.

Reglas. De acuerdo con la obra de Jesper Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, las reglas de un videojuego son la fuente principal de

Culture and Society. 6-8, y WHITTON, N., (2009). *Learning with Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. Routledge, New York.

⁴ ARJORANTA, J. (2014). «Game Definitions: A Wittgensteinian Approach». *Game Studies*, 14-1.

⁵ PORTER-ABBOTT, H. (2014). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge University Press, Cambridge.

⁶ NEITZEL, B. (2005). «Narrativity in computer games», En RAESSENS, J., y GOLDSTEIN, J. (2005). *Handbook of computer game studies*, The MIT Press, Cambridge, pp. 227-245.

⁷ MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós. Barcelona.

⁸ NEITZEL, B. (2005). *Op. cit.*; AARSETH, E. (2004). «Quest games as post-narrative discourse. *Narrative across media: The languages of storytelling*» en RYAN, M. L., RUPPERT, J., y BERNET, J. W. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2004, pp. 361-376; JUUL, J. (2011). *Op. cit.*, y RYAN, M. L. (2006). «Semantics, pragmatics, and narrativity: A response to David Rudrum». *Narrative*, 14 (2), pp. 188-196.

⁹ ESKELINEN, M. (2001). «The gaming situation». *Game studies*, 1(1), p. 68.

placer¹⁰ ya que el jugador, como ya anticipó Huizinga, se sometía voluntariamente a ellas. Las reglas de un videojuego sirven para establecer el desafío a superar y forman parte del núcleo del juego. De acuerdo con distintas escuelas de pensamiento pueden ser entendidas como limitaciones¹¹. Sin embargo, argumenta Juul, esta definición es insuficiente, porque no solo establece las limitaciones que constriñen las acciones del jugador, sino que también establece las posibilidades de acción del avatar del jugador dentro del mundo virtual. En otras palabras, las reglas de un videojuego se desprenden de todo lo que permita el creador del mismo hacer al jugador dentro de él. Esta definición a través de las reglas es realmente importante para nuestro trabajo, debido a que en muchos títulos ambientados o relacionados con la Historia es, a través de las reglas, donde se trata de escenificar las posibilidades de acción dentro del contexto ofrecido; de hecho, serán los límites impuestos a nuestra acción dentro del contexto histórico, una idea ya desarrollada por William Uricchio¹², pionero en los estudios sobre videojuegos históricos. Y serán las normas, las mecánicas, las reglas, en resumidas cuentas, las que den forma al pasado representado.

Playfulness o la forma de juego. Este concepto, nacido en la obra de Miguel Sicart: *Play Matters* (2014), señala una característica única de los videojuegos como medio de expresión, permitir al usuario la libertad de desarrollar su libertad individual dentro de una obra cultural. En palabras del propio Sicart: «*Players of a game are playful when they consciously manipulate the relative rigidity of the system*»¹³, y, a través de esta manipulación, pasar por encima de reglas o narrativas para crear el videojuego a medida que avanza. Para nosotros, este elemento de la definición del videojuego extraída de la concepción de Arjoranta nos resulta interesante, ya que el *playfulness* permite al jugador «experimentar» o «protagonizar» la historia, crearla y ser testigo de ella a medida que avanza en la partida, una idea que desarrollaremos a través de las aportaciones filosóficas e históricas de Jean Baudrillard, Gilles Lipovetsky¹⁴ y Jerome de Groot:

¹⁰ JUUL, J. (2011). *Op. cit.*, p. 108.

¹¹ TEKINBAŞ, K. S. (2006). *The game design reader: A rules of play anthology*. MIT Press, Cambridge.

¹² URICCHIO, W. (2005): «Simulation, history, and computer games», en RAESSENS, J., y GOLDSTEIN, J. *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press, Cambridge, pp. 327-338.

¹³ SICART, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press, Cambridge, p. 23.

¹⁴ Esta idea, situar al usuario en el centro de la Historia, es otra de las características de la imagen espectáculo que Lipovetsky y Serroy desarrollan de la siguiente manera: «*Aparece un cine* [un videojuego]

En los videojuegos *FPS*, el yo proyectado es virtual, un avatar invisible que permite al jugador interactuar con y de alguna manera entender la historia. De hecho, la experiencia es lo más «realista» posible. El jugador es invitado a ser parte de la historia, una parte ingeniosamente pequeña de un movimiento teleológico hacia el presente¹⁵.

Debido a la propia evolución del medio que estamos tratando se nos antoja complicado definir al videojuego de una manera adecuada. El propio concepto se encuentra desafiado diariamente por diversas propuestas innovadoras o experimentales que eliminan de la ecuación rasgos que consideramos inviolables dentro de un videojuego como la figura del jugador¹⁶. Incluso la característica o el rasgo digital está bajo cuestionamiento: «*Games don't matter. Like in the old fable, we are the fools looking at the finger when someone points at the moon. Games are the finger; play is the moon*»¹⁷. Sin embargo, debemos basarnos en una definición del sujeto de estudio para poder avanzar en nuestra investigación y para ello nos valdremos de una conceptualización de la obra videolúdica que sea cierta, flexible y útil para nosotros. Basándonos en los elementos antes narrados afirmaremos que un videojuego es *una creación digital donde interviene uno o más usuarios, quienes a través del control de uno o más actores virtuales participan de una narrativa a través del juego y ven limitadas sus decisiones y acciones dentro del mundo virtual por unas reglas determinadas*.

Consideramos que es una *creación digital* porque la mayoría de los videojuegos que analizaremos en nuestra investigación deberán ser ejecutados en plataformas digitales, ya sea PC, teléfono inteligente o videoconsola. Además, de acuerdo con la definición de Juul, en esencia un videojuego es «*a game played using computer power and a video display*»¹⁸. Dentro de nuestra definición de videojuegos, hemos incluido la figura tradicional del jugador por una simple razón: parte de nuestra investigación recae en intentar evaluar el impacto del contenido histórico en el medio videolúdico en el jugador medio. Si eliminamos la figura del jugador, eliminamos parte de nuestro *corpus* teórico. Además, como ya expresaba Bogost en su obra *Persuasive Games. The*

que rompe las imágenes, derriba los mitos, y pone al individuo ultraactual en el centro de una historia en la que puede proyectarse fácilmente» (LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.* p. 170).

¹⁵ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 139.

¹⁶ KEOGH, B. (2015). «Videogames Without Players». *Brendan Keogh*. Consultado el 7 de marzo de 2017, desde <https://brkeogh.com/2015/11/19/videogames-without-players/>

¹⁷ SICART, M. (2014). *Op. cit.*, p. 2.

¹⁸ JUUL, J. (2011). *Op. cit.*

Expressive Power of Videogames, el poder de estos para influir en el imaginario del jugador es decisivo, una teoría, el impacto del medio digital en el conocimiento, que también ha demostrado Nicholas Carr en su obra *Superficiales* «cuando nos conectamos a la Red, entramos en un entorno que fomenta una lectura somera, un pensamiento apresurado y distraído, un pensamiento superficial»¹⁹ y, especialmente, Manuel Castells en su libro *Comunicación y poder*²⁰.

La relación que vamos a examinar será la que se establece en un medio de comunicación tradicional entre un emisor, creador o creadores del videojuego, un mensaje, el videojuego, y un emisor, jugador, y cómo influyen los dos primeros pasos en la representación histórica del último en la forma de recuerdo del pasado a través del diálogo con el presente. Para lograr el mismo objetivo añadimos a la definición la figura del «actor». Si bien este puede ser un personaje dentro de la historia, como el protagonista del título *Call of Duty: WWII*, también puede ser un gobierno (*Hearts of Iron IV*, Paradox Development Studios, 2015) o un comandante (*Company of Heroes*, Relic Entertainment, 2006). De todos modos, será el jugador quien controle todos los resortes, a través de la figura individual o el colectivo familiar o político, ambos, sujetos históricos que se mueven dentro del mundo virtual creado *exprofeso* para el jugador.

En la parte ludonarrativa del videojuego es donde encontramos la mayor parte del contenido histórico del videojuego, ya sea a través de conversaciones, libros, documentos y demás material primario o secundario perteneciente al mundo virtual en cuestión o el propio escenario a través de la reconstrucción de ciudades, edificios u obras públicas. Todo ello nos hablará de la reconstrucción y construcción del pasado dentro de mundos virtuales y cómo estos afectan al saber histórico popular: mundos virtuales que recrean hechos históricos.

Explicada y definida nuestra definición del videojuego, vamos a pasar a definir otra serie de elementos que entrarán dentro de nuestro estudio del medio, en este caso los géneros o subdivisiones del videojuego de acuerdo con la implementación de determinadas mecánicas y reglas. Los títulos ambientados en el pasado se encuentran en todos los géneros, desde la estrategia y sus divisiones hasta la aventura gráfica y la acción

¹⁹ CARR, N. (2011). *Superficiales*. Taurus, Madrid, p. 144.

²⁰ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*

y aventura en primera o tercera persona. Para definir estas categorías dentro del medio vamos a utilizar la tesis doctoral *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo*, de Juan José Vargas Iglesias, defendida en Sevilla en 2016. En ella, el autor establece una serie de definiciones para todas las subdivisiones del medio del videojuego atendiendo a las reglas de este (Vargas Iglesias, J.J. 2016) y divide al medio en juegos de habilidad (simulador, aventura, arcade y avance), puzzle (simulador, aventura, arcade y aventura), estrategia (*turn-based strategy* (TBS), *turn based tactis* (TBT), *real-time strategy* (RTS) y *real-time tactics* (RTT)) y rol (*TBT-RPG*, *RTS-RPG* y *RTT-RPG*).

Atendiendo a esta clasificación un juego de *habilidad* será aquel basado en las capacidades sensorio – motrices del jugador. Un juego de *puzzles*: un videojuego cuya esencia se base en la resolución de enigmas a través del hallazgo de soluciones mediante prueba y error. *Estrategia*, todos aquellos en las que las acciones del juego se orienten a una gestión de los recursos propios desde un cálculo especulativo de las decisiones del oponente. Y *rol*, cualquier videojuego basado en la exploración y la gestión de recursos orientados al perfeccionamiento indefinido del avatar en la resolución de distintas *quest*²¹. o misiones.

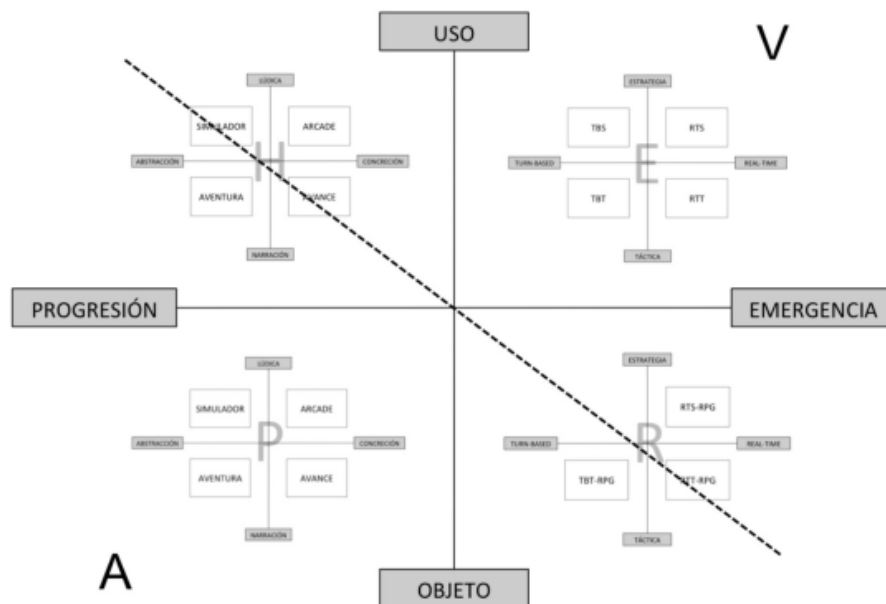


Ilustración 1: Conformación formal de los géneros del videojuego. (Vargas Iglesias, J.J. 2016).

²¹ Del inglés *quest* (búsqueda). En juegos de rol, o RPG, tarea que el jugador, o grupo de jugadores, debe llevar a cabo para obtener una recompensa y/o avanzar en la trama del juego.

Delimitación del videojuego de historia

En nuestra investigación vamos a centrarnos por completo en los videojuegos de historia ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Estos serán de diferentes géneros dentro de las cuatro grandes categorías que hemos establecido: *habilidad*, *puzle*, *estrategia* y *rol*, aunque predominarán tres tipos: arcade, estrategia y simulación y, dentro de los primeros *FPS*²² y *TPS*²³ y, dentro de los segundos, *RTS*²⁴ y *TBS*²⁵. Sin embargo, todos tendrán un elemento común, su pretensión voluntaria de representar el pasado, aunque esto pueda presentarse de distinta forma. Por lo tanto, consideraremos de manera general videojuegos de historia todos aquellos títulos cuyos responsables busquen representar voluntariamente el pasado. También incluiremos como videojuegos de historia todos aquellos que, aunque ambientados en un tiempo alternativo, incorporen elementos creados en el pasado, ya sea en forma pasiva —escenarios—, o activa —objetos relacionados con la trama del videojuego—. De esta forma y atendiendo a esta descripción de videojuego de historia podremos incluir en nuestro análisis obras expresamente históricas, como *Hearts of Iron IV*, cuyo *gameplay*²⁶ y narrativa transcurre íntegramente en el pasado, o presentes, como *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017), donde la trama se asienta sobre el presente y pivota sobre elementos históricos para proyectar un futuro *contrafactual*. En resumidas cuentas, *consideraremos videojuego de historia cualquier obra que incorpore elementos de consideración histórica*. No tendremos en cuenta los publicados exclusivamente para dispositivos móviles debido a que su estudio sería interminable dado el altísimo número de lanzamientos y a que la dinámica, en la mayoría de los casos, no pasa de ser meros arcades. También debemos mencionar antes de continuar que hubiera sido una labor

²² Subgénero dentro de los *arcade* donde la perspectiva con la que jugamos es desde el punto de vista del propio personaje que controlamos. Normalmente sólo vemos el arma y/o el brazo del personaje.

²³ Subgénero dentro de los *shooters* o juegos de disparos donde la perspectiva con la que jugamos es desde detrás del personaje, a menudo a la altura del hombro para facilitar el apuntado.

²⁴ Subgénero de los juegos de estrategia donde todos los sucesos y acciones del juego suceden 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.

²⁵ Subgénero de los juegos de estrategia donde el tiempo está pausado y el jugador cuenta con una serie de acciones a realizar durante su turno. Una vez agotado, el turno pasa al enemigo o a otros jugadores rivales. En este tipo de estrategia prima la capacidad táctica y analítica del jugador antes que la agilidad mental o la capacidad de reacción.

²⁶ Conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador.

ingente hacer una lista sin ausencias, pues el hecho de los estrenos continuos lo haría imposible. Nuestra intención es el análisis y no la enumeración y definición.

Sin embargo, realizaremos una apreciación entre diferentes títulos, como veremos en el próximo apartado, donde distinguiremos a las obras según las fuentes empleadas para su elaboración. Por ejemplo, consideraremos videojuegos de historia-problema aquellos que basen sus propuestas en fuentes primarias y obras historiográficas reconocidas por la comunidad de historiadores y cuya intención sea divulgar o crear discursos históricos críticos acerca del pasado. Esta categoría es escasa y está limitada a pequeños ejemplos como *Attentat 1943* (Charles Games, 2017). Esta obra se basa en testimonios de testigos y contemporáneos a la «Operación Antropoide» en la que un grupo de comandos checos asesinaron en Praga a Reinhard Heydrich²⁷. Su intención es recuperar y divulgar ese hecho histórico. Una intención diferente a la presentada por los videojuegos de historia más populares, cuyas fuentes no se encuentran en el trabajo del historiador, sino en la cultura de masas y cuya representación del pasado está condicionada por la *seducción*, la *diversión* y la *rentabilidad*, tres elementos que modifican su objetivo: ofrecer una satisfacción inmediata al usuario.

Definición y clasificación del videojuego de historia

Tal y como hemos deseado poner de manifiesto en la presentación de esta tesis doctoral el videojuego se ha convertido en una de las principales fuentes para el conocimiento histórico de la población. Para comprender nuestra relación con el pasado se hace cada vez más necesario estudiarlo y emplearlo como fuente histórica. Raphael Samuel, en su libro *Los teatros de la memoria*, ya advertía de la necesidad de examinar la televisión con el mismo objetivo²⁸. Hoy el videojuego ha comenzado a superar a la televisión como fuente extraoficial de conocimiento histórico. Títulos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) han conseguido superar todas las cifras de anteriores producciones culturales. Este título en concreto, ambientado en los primeros años del siglo XX, ha logrado vender más de 23 millones de unidades y recaudado más

²⁷ En 2016 se estrenó un filme que lleva por título «Operación Anthropoid», dirigida por S. Ellis y protagonizada por Cillian Murphy, Maime Dornan y Charlotte Le Bon, entre otros, con el relato de este suceso, a modo de escenificación del hecho, pero sin el deseo de realizar ningún docudrama.

²⁸ SAMUEL, R. (2009): *Los teatros de la memoria: Pasado y presente de la cultura contemporánea*, Valencia, Prensa Universidad de Valencia, p. 33.

de 1.400 millones de dólares²⁹. Unas cifras que le han situado como el segundo producto de entretenimiento más vendido de la historia durante su lanzamiento, justo detrás de otro, *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013)³⁰.

El consumo mediático del pasado es una realidad cada vez más acuciante. Este hecho no es novedoso, el pasado adaptado a la narrativa novelesca o cinematográfica es tan antiguo como ambos formatos, sin embargo, en la actualidad, y tal como preconizaba Enzo Traverso, estamos asistiendo a su *proceso de cosificación*³¹. Este es el pasado que aparece representado, como veremos más adelante, en *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), la ficción histórica videolúdica más vendida de la historia. Mundos virtuales que representan un pasado a medida del jugador, como apuntaba el sociólogo Gilles Lipovetsky:

Es el mismo placer que sentimos con los videojuegos, que nos sitúa en un mundo inventado en el que nos proyectamos. Proyección imaginaria que no se siente como una vida reducida, una restricción, una amputación, sino más bien como una exaltación, una forma de impulsarnos más allá de nosotros mismos, hacia un universo cuya falsedad añade belleza a la realidad³².

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

El videojuego es un medio fundamentalmente visual. El teórico Jesper Juul lo definía como «*a game played using computer power and a video display*»³³. En la definición de Juul la pantalla (el dispositivo de vídeo) y la imagen quedaban dentro de la

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

³⁰ TASSI, P. (2020): «The Enduring Mystery Of How ‘GTA 5’ Has Sold 120 Million Copies». *Forbes*. Consultado el 13 de mayo de 2020, desde <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/02/15/the-enduring-mystery-of-how-gta-5-has-sold-120-million-copies/#fd34e501c7b3>

³¹ TRAVERSO, E (2011). *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política*. Prometeo Libros, Buenos Aires, p. 14.

³² LIPOVETSKY, G., y SERROY (2015): *Op. cit.*, p. 343.

³³ JUUL, J. (2011). *Op. cit.*

definición como elementos fundamentales³⁴, y así lo incorporamos nosotros en nuestro marco teórico. La pantalla, en cualquier definición, es un elemento esencial debido a su papel como soporte de las imágenes proyectadas en ella. Estas imágenes virtuales son las que dan forma a una ficción mostrada en movimiento, y que responden, de manera interactiva y reactiva, a las decisiones tomadas por el jugador a través de las reglas, las mecánicas y los patrones de diseño elaborados por el creador del título³⁵. Todos estos conceptos: audiovisual, virtualidad, interactividad y reactividad son, por tanto, elementos que consideramos elementales: un jugador, una pantalla e imágenes digitales que respondan a sus decisiones a través del uso de las mecánicas propuestas. Todo ello inserto dentro de un sistema múltiple y complejo que recoge elementos de otros medios como los «*juegos tradicionales, lenguajes audiovisuales, narrativas, tecnologías de proceso, etc.*»³⁶. Las propuestas más minimalistas dentro del medio han conseguido, uniendo estos elementos: dispositivo de vídeo, reglas y mecánicas, imágenes y jugador, construir, sin incluir ninguna palabra, propuestas narrativas coherentes a partir de la exclusiva visualidad del medio, tal es el caso de *Inside* (Playdead, 2016) o *Journey* (Thatgamecompany, 2012).

Debido a la importancia fundamental de lo visual ésta cobrará especial importancia dentro de nuestra definición y clasificación del videojuego de historia, donde primará la imagen frente al discurso escrito ya que son éstas, las imágenes, las que cobran una mayor importancia dentro de la industria y así lo demuestran tanto los avances en los medios tecnológicos y artísticos, cuyos dispositivos obsoletos han acabado por convertirse en los fósiles directores de la historia del videojuego, como los debates más

³⁴ Si bien es cierto que existen títulos basados por completo en el texto y durante los años 70 y 80 tuvieron algún impacto (Véase DONOVAN, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media, Londres, pp. 310-332), en la práctica su popularidad nos permite no tenerlos en cuenta ya que los conocidos como *text-based games* actuales sí contienen imágenes, tal es el caso de los *visual novel* (Véase CAVALLARO, D. (2010) *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson, McFarland & Company Inc., Publishers, Jefferson) o videojuegos cuya interacción principal es a través del texto, el caso de *Reigns* (Nerial, 2016) (Véase NAVARRO REMESAL, V. (2019): «Ser todo o nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar». *Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*. 31, pp. 156-173).

³⁵ NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila, Santander, p. 30.

³⁶ NAVARRO REMESAL, Víctor (2016). *Op. cit.*, p. 21.

importantes entre los aficionados: la calidad fotorrealista de las imágenes mostradas³⁷. Todos estos dispositivos desarrollados por empresas tecnológicas han tenido el mismo objetivo: ampliar el espacio de juego tanto en su calidad fotorrealista como en su extensión y capacidad del jugador dentro de él. Por lo tanto, aunque tendremos en cuenta los estudios referentes al discurso histórico y los incluiremos dentro de nuestra propuesta, primaremos, por encima de ellos, las fuentes y los modelos de la visualidad histórica.

Las formas en las que las imágenes del pasado se crean y se reproducen en el medio actual y no el pretendido será nuestra principal preocupación. Con esta decisión deseamos también alejarnos de debates estériles sobre la autoría y el discurso en el medio, ya que según Navarro Remesal «*al centrar el debate sobre la autoría del videojuego, en la interpretación del discurso y en la «creación activa de creencia» se puede caer en una trampa analítica: describir el videojuego según su potencial y no su naturaleza real*»³⁸.

Entendemos por tanto la representación del pasado como un hecho fundamentalmente visual condicionado por los elementos narrativos –ficionales– y lúdicos del videojuego. Esta percepción del medio nos separa de la interpretación más relevante del medio en la actualidad, la realizada por de Adam Chapman, quien defiende dicha representación como un hecho textual³⁹. El investigador británico reduce a dos las actividades principales del jugador frente a la pantalla: interactuar y leer⁴⁰. Chapman defiende esta postura siguiendo a teóricos como Rosenstone para el campo del cine o White para el campo de la historiografía⁴¹. Esta visión centrada en el discurso nos será de gran relevancia para definir uno de los tipos de videojuegos de historia que hemos considerado: el videojuego de historia-problema. Sin embargo, el teórico obvia los aspectos visuales del videojuego y considera historiador al creador de videojuegos⁴² siguiendo los autores citados anteriormente, y especialmente a Rosenstone, quien

³⁷ WILLS, J. (2018). «*Red Dead Redemption 2: can a video game be too realistic?*» *The Conversation*. Publicado el 12 de noviembre de 2018, consultado el 5 de mayo de 2020, desde <https://theconversation.com/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404>

³⁸ NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Op. cit.*, p. 313.

³⁹ CHAPMAN, A. (2016). *How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Londres, Routledge, p. 31.

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 18.

⁴² CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, pp. 265-266.

defendía esta misma postura para el ámbito del cine⁴³. Una postura que responsables de obras como *Red Dead Redemption 2*, Dan Houser, niegan, como afirmó durante una entrevista: «[mi obra] puede ser una obra de ficción histórica, pero no es un trabajo histórico. Quieres aludir a esas cosas, pero no puedes hacerlo con una precisión histórica del cien por cien. Sería profundamente desagradable»⁴⁴. No es el único que lo ha hecho, otros, como los responsables de *Battlefield V*, han afirmado que sitúan la diversión por encima de la «autenticidad histórica».⁴⁵

Consideramos de especial relevancia tener en cuenta las opiniones e intenciones de los autores para con sus obras dado que son ellos los que crean la libertad dirigida⁴⁶ y los mundos jugables⁴⁷ que más tarde recorrerán los jugadores.

Bajo la visión que Rosenstone desarrolla de la historia, seguida por Chapman, es fácil considerar a estas obras formas historiográficas dado que el primero defendía que: «tomarnos seriamente el cine histórico implica aceptar que la base empírica es sólo una manera de acercarnos al significado del pasado».⁴⁸ Y es en estas líneas donde se encuentra nuestra principal diferencia con las interpretaciones de Rosenstone, y por ende con la de Chapman: la invención del pasado. De acuerdo con Enzo Traverso: «el historiador no puede esquivar el problema de la «puesta en texto» de su construcción del pasado, pero jamás podrá, si pretende hacer historia, arrancarla de su irreductible

⁴³ ROSENSTONE, A. R. (1997) *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de historia*, Barcelona, Ariel, p. 20.

⁴⁴ WHITE, S. (2018): «Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever», *British GQ*. Consultado el 11 de julio de 2019, desde <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>.

⁴⁵ ARIF, S. (2018): «Battlefield v producer says dice will 'always put fun over authentic». *IGN*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://web.archive.org/web/20180530140512/http://www.ign.com/articles/2018/05/24/battlefield-v-producer-says-dice-will-always-put-fun-over-authentic>.

⁴⁶ Entendiendo «libertad dirigida» según Navarro Remesal como la labor del diseñador, quien «crea unos márgenes de libertad que el jugador recurre según su voluntad, en un ejercicio que aquí llamamos «libertad dirigida» y que convierte a ambas partes [diseñador y creador] en co-creadores de este discurso», NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Op. cit.*, p. 12.

⁴⁷ *Un mundo jugable es una representación de un espacio modelado. Dicho espacio (y ahí reside la clave) puede ser totalmente imaginado o totalmente real, pasando por todos los puntos intermedios. Klastrup describe los mundos jugables como marcos de interpretación que representan una «comprensión mediada de cómo es o cómo debería ser un mundo»: el gameworld puede describir un mundo que son también hacerlo sobre cómo deberían ser los imaginados*, NAVARRO REMESAL, Víctor (2016). *Op. cit.*, p. 101.

⁴⁸ ROSENSTONE, A. R. (1997) *Op. cit.*, p. 20.

pedestal fáctico»⁴⁹ situando el error en la confusión entre «narración histórica (la puesta en historia a través de un relato) con ficción histórica (invención literaria del pasado)»⁵⁰. Una postura compartida por otros historiadores como Carlo Ginzburg⁵¹.

Así entendido el ejercicio de la Historia el videojuego puede presentar problemas historiográficos o examinar y criticar cuestiones históricas, aspectos que ya lleva a cabo, especialmente fuera de la pantalla, como ya afirmaba Marc Ferro para el cine⁵², pero no puede «hacer historia» en un sentido historiográfico.

La predominancia de una cierta forma de visualidad,⁵³ explicitada así por los propios teóricos del medio, la proporción a favor de la imagen frente al texto⁵⁴, la forma de la que se compone el medio⁵⁵, los condicionantes económicos de la industria⁵⁶ y la negación de la historicidad de sus propios trabajos por parte de los responsables de los videojuegos de historia más populares son algunas de las razones principales por la que consideramos que el videojuego en su conjunto aún no se encuentra en la situación de ser considerado una forma historiográfica, no reúne los elementos necesarios para poder serlo y, más importante aún, no tiene por qué serlo.

Sin embargo, frente a esta visión existen otras que no niegan dicha historicidad pero sí la sitúan dentro de otro campo relacionado: la memoria, considerando al

⁴⁹ TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 65.

⁵⁰ *Ibidem*.

⁵¹ GINZBURG, C. (2010). *El hilo y las huellas: lo verdadero, lo falso y lo ficticio*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, pp. 297-326.

⁵² FERRO, M. (2003). *El cine, una visión de la historia*. Madrid, Akal, p. 163.

⁵³ VENEGAS RAMOS, A. (2018b): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Caracteres* 7(2), pp. 33-56; y VENEGAS RAMOS, A. (2020): Espectáculo, ligereza e instantaneidad en las ficciones digitales del pasado. *Presura*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.presura.es/blog/2020/01/10/espectaculo-ligereza-instantaneidad-videojuegos-historicos/>

⁵⁴ Los jugadores pueden saltar las conversaciones dentro de los videojuegos, ya sean éstas en las cinemáticas, escenas de vídeo programadas durante ciertos momentos del desarrollo de la partida, o en los momentos interactivos y reactivos de la misma Sin embargo la imagen siempre está presente. De hecho, no son pocas las opiniones contrarias a las conversaciones en los videojuegos, véase: MEER, A. (2020): «Let Me Skip». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/23/let-me-skip/>; o BOGOST, I. (2017): «Video Games Are Better Without Stories». *The Atlantic*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

⁵⁵ VENEGAS RAMOS, A. (2020b). «Aesthetic uses of the past and limits in the reconstruction of historical spaces inside a videogame». *Culture & History Digital Journal*, 9(1), pp. 1-9.

⁵⁶ VENEGAS RAMOS, A. (2020c). «El videojuego histórico como forma de memoria». *Revista de Historiografía*, 33 (1), pp. 1-16.

videojuego como una herramienta capaz de representar cuestiones y debates sobre el pasado bajo la forma de videojuego, visión ésta, la memorística, porque la que apostamos en este trabajo y presentaremos más adelante. Uno de los creadores del videojuego de estrategia y gestión *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020) ambientado en la Alemania de los años 30 propone examinar y criticar el ascenso del nazismo al poder en Alemania y sus creadores eran claros al respecto: los videojuegos pueden ser parte de la cultura de la conmemoración y la memoria⁵⁷. No podemos considerarlas obras historiográficas sino obras de memoria ya que así lo explicitan sus propios creadores, pero tampoco podemos perder de vista que estos videojuegos pueden ayudarnos a debatir y conversar sobre la Historia, tal es el caso de *Attentat 1942* (Charles Games, 2017)⁵⁸, o *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Software, 2016).

En este último título, ambientado en la Revolución Islámica de Irán, el desarrollador pone en imágenes interactivas la memoria heredada de sus padres y emplea material personal y familiar para ilustrar la trama⁵⁹. Un recuerdo que ha entrado en conflicto con la memoria institucional del país islámico⁶⁰. Una situación parecida ocurre con otros títulos como *Path Out* (Causa Creations, 2017) en el que un refugiado sirio narra sus recuerdos⁶¹ y *Bury me, my love* (The Pixel Hunt, 2017), obra que adapta la huida de Siria de una mujer siria cuyas vivencias publicó el periódico Le Monde y Florent Maurin, responsable del estudio de desarrollo, adaptó a la forma de videojuego⁶². Todos estos títulos, tanto aquellos que no están basados en memorias particulares como aquellos

⁵⁷ TAYLOR, H. (2019). How games whitewash Nazism, and the responsibility developers have to history. *Gameindustry*. Consultado el 1 de noviembre de 2019, desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazism-and-the-responsibility-developers-have-to-history>

⁵⁸ MAGO, Z. (2019). *Attentat 1942. Apparatus. Film, Media and Digital Cultures of Central and Eastern Europe*, 0(9). Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.apparatusjournal.net/index.php/apparatus/article/view/181/444>

⁵⁹ REDACCIÓN DE NPR (2016). «Already A Movie Topic, Iran's Revolution Is Now A Video Game». *NPR*. Consultado el 31 de mayo de 2019, desde <https://www.npr.org/2016/04/20/474935464/already-a-movie-topic-iran-s-resolution-is-a-video-game?t=1559375230711>

⁶⁰ VENEGAS RAMOS, A (2019): «El videojuego como forma de memoria literal y ejemplar», *Historiografías*, 18, pp. 30-54.

⁶¹ Unos recuerdos que el propio protagonista admite haber modificado para adaptar sus vivencias personales a la forma de videojuego, testimonio recogido en REDACCIÓN DE REUTERS (2019). «Syrian refugee turns his escape into a video game». *Arab News*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.arabnews.com/node/1469866/middle-east>

⁶² CHAN, S. (2017). «Bury me, my Love stays true to the experiences of Syrian refugees». *VentureBeat*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://venturebeat.com/2017/10/15/bury-me-my-love-stays-true-to-the-experiences-of-syrian-refugees/>

que sí, nos permiten hablar del medio como una forma de memoria entendiendo a ésta según las obras de Traverso⁶³ o Todorov⁶⁴.

En esta intersección entre la importancia de lo visual y el empleo de la memoria en el medio como forma de representación del pasado surge nuestra definición y clasificación, además de un tipo de representación característica de los medios de masas: la memoria estética, la representación del pasado en base a la reproducción de retrolugares⁶⁵ contenidos en los medios de comunicación. Muchos de los grandes videojuegos de historia —entendemos por gran videojuego de historia aquel que, por su propio coste de creación, está destinado a públicos masivos y presenta tres rasgos asociados al hiperespectáculo⁶⁶: diversión, atracción y rentabilidad⁶⁷, trilogía conceptual materializada a través del uso de imágenes ligeras, inmediatas y espectaculares⁶⁸— no construyen sus imágenes mediante el uso de testimonios orales o problemas historiográficos, sino que lo hacen a través de la reproducción de mensajes e imágenes ya existentes en los medios de comunicación que han cosechado un éxito importante⁶⁹. Esta acción no es exclusiva del videojuego de historia, la pintura, desde el siglo XIX, también ha llevado a cabo esta práctica⁷⁰ así como el cine y la televisión⁷¹.

⁶³ «Representaciones colectivas del pasado tal como se forjan en el presente», en TRAVERSO, Enzo (2011). *Op. cit.*, p. 16.

⁶⁴ «...una selección de hechos del pasado y su disposición en función de una jerarquía que no les corresponde por sí mismos, sino que les otorgan los miembros del grupo [...] La elección de los hechos [que constituyen la memoria colectiva] y su disposición jerárquica no la llevan a cabo eruditos especialistas (...) sino grupos influyentes de la sociedad que pretenden defender sus intereses. El objetivo prioritario de estos grupos no es conocer el pasado con exactitud, sino lograr que los demás reconozcan su lugar en la memoria colectiva, y por lo tanto en la vida social del país», en TODOROV, T. (2008). *El miedo a los bárbaros*. Galaxia Gutenberg, Barcelona, p. 93.

⁶⁵ Unidades mínimas de significado histórico contenidas y reproducidas en los medios de comunicación de masas de carácter visual, en VENEGAS RAMOS, A. (2018). *Op. cit.*

⁶⁶ LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2014): *Op. cit.*, p. 225.

⁶⁷ VENEGAS RAMOS, A. (2020d) «Hiperhistoria: el uso hiperespectacular del pasado en el videojuego». En JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., RODRÍGUEZ F., G. y MARIS MASSA, S. (Coords): *Cultura y aprendizaje: Historia y Videojuegos*. Colección Historia y Videojuegos nº7, Murcia, Editum, Universidade Murcia, pp 205-231.

⁶⁸ VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Op. cit.*

⁶⁹ VENEGAS RAMOS, A. (2020e): «El videojuego como forma de memoria estética», *Pasado & Memoria. Revista de Historia Contemporánea*, 20, pp. 277-301.

⁷⁰ PÉREZ VIEJO, T (2015). *La España imaginada: Historia de la invención de una nación*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, p. 31.

⁷¹ SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2006). *Cine de historia, cine de memoria: la representación y sus límites*. Cátedra, Madrid, p. 84.

La relevancia de la imagen en la representación del pasado y su concepción como una forma de memoria posibilita proponer una nueva definición que englobe a las ya existentes y facilite pasar del videojuego histórico al videojuego de historia. Una descripción que permite, además, dividir al medio en tres tipos según las fuentes empleadas para la reconstrucción, o construcción, del hecho histórico y de las imágenes que la componen: fuentes orales o testimoniales acompañadas de imágenes personales, fuentes historiográficas o cuestiones históricas acompañadas de imágenes de archivo y fuentes mediáticas, acompañadas, también, de imágenes mediáticas.

Definición del videojuego de historia: del «historical video game» al «video game of history»

Todo videojuego es un videojuego histórico (*historical video game*) dado que se trata de un objeto producido en el pasado, por ello es necesario diferenciarlo del videojuego de historia (*video game of history*). Para contextualizar esta afirmación debemos tener en cuenta la existencia de tres tiempos diferentes en el videojuego de historia: uno, el tiempo de creación, cuando el estudio creó la obra, el cual siempre es pasado; dos, el tiempo de representación, que momento histórico representa, siempre pasado aunque puede ser un pasado indeterminado; y tres, el tiempo jugable, el momento en el que el jugador disfruta de la partida e interactúa con las imágenes que lo componen, un tiempo siempre presente. Es por esta razón, por la consideración histórica de todo videojuego, que hemos optado por el concepto videojuego de historia, además de por su relación con otros medios como la pintura de historia, siguiendo a Tomás Pérez Viejo⁷² o el cine de historia siguiendo a José Enrique Monterde⁷³, junto a las propias características del medio que pasaremos a examinar a continuación. Además, esta acotación del videojuego de historia como aquel que desea representar el pasado nos abre a la posibilidad de usarlo como fuente primaria para el estudio de la Historia, problema que deseamos abordar en futuros trabajos.

⁷² PÉREZ VIEJO, T. (2015): *Op. Cit.*, p. 12.

⁷³ MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004): *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid, Akal.

La imagen⁷⁴ de la que se compone el videojuego de historia es de capital importancia debido a su peso en la transmisión de conocimiento. Estudiosas de la imagen como Susan Sontag manifestaron que *el conocimiento de la guerra entre la gente que nunca la ha vivido es en la actualidad producto sobre todo del impacto de estas imágenes*⁷⁵, una afirmación que corre paralela a la realizada por otros como Michael Anderegg en relación a eventos históricos como la guerra de Vietnam, para quien la televisión y el cine inventaron dicha guerra⁷⁶, una consideración paralela a la realizada por Peter C. Rollins y John E. O'Connor sobre el Salvaje Oeste, para quienes este no tendría sentido sin una pantalla⁷⁷. Una idea que Baudrillard llevaba a su máxima ponencia cuando afirmaba en su libro *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* que: «en la medida en que no se ve el acontecimiento real que ésta significaría, o que podría constituir»⁷⁸. La imagen se ha convertido, por tanto, en la principal fuente de información para la actualidad⁷⁹ y para el conocimiento histórico⁸⁰ y es por ello fundamental estudiar sus fuentes, formas de reproducción y consolidación como referente auténtico del pasado para los medios de comunicación de masas como el videojuego. Es por ello por lo que nosotros, para nuestra clasificación, proponemos tres tipos de imagen relacionadas con cada categoría: la imagen personal, la imagen archivo y la imagen mediática.

La primera de ellas está relacionada con el videojuego de historia-testimonio y suele pertenecer al individuo o familia cuya memoria es representada en la obra. En *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Studios, 2016) sus creadores introdujeron películas y fotografías familiares caseras para construir su propuesta visual y narrativa. La segunda, la imagen archivo, está relacionada con el videojuego de historia-problema y es aquella perteneciente a un archivo no perteneciente a la persona o grupo que representa el hecho

⁷⁴ Entendemos por imagen: «una vista que se ha recreado o reproducido. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en que apareció por primera vez y que se ha preservado durante unos momentos o unos siglos», BERGER, J (2018). *Modos de ver*. Gustavo Gili, Madrid, pp. 9-10.

⁷⁵ SONTAG, S. (2010). *Ante el dolor de los demás*. Debolsillo, Barcelona, p. 25.

⁷⁶ ANDEREGG, M. (Coord.) (1991): *Inventing Vietnam: The War in Film and Television*. Temple University Press, Filadelfia, p. 1.

⁷⁷ ROLLINS, C. P., y O'CONNOR E. J. (2005): *Hollywood's West: The American Frontier in Film, Television, and History*, The University Press of Kentucky, Lexington.

⁷⁸ BAUDRILLARD, J. (1991): *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Anagrama, Barcelona, p. 19.

⁷⁹ CASTELLS, M. (2009): *Op. cit.*, p. 55.

⁸⁰ Raphael Samuel ya afirmaba en su libro *Teatros de la memoria que: la televisión debe ocupar el lugar de honor en todo intento de cartografiar las fuentes extraoficiales de conocimiento histórico*, en SAMUEL, R. (2009): *Op. cit.*, p. 33.

histórico, por ejemplo, los diseñadores de *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) escogieron fotografías de la guerra civil de Siria, de la guerra de Bosnia y de la guerra de Chechenia para construir el espacio y la narrativa de su obra. La última de ellas, la tercera, la imagen mediática, es la relacionada con el videojuego de historia-mediática y es la ya perteneciente a una obra artística para el consumo de masas anterior.

La relación del videojuego de historia con la imagen se estructura a través de tres vías principales: mediante la alusión, la imitación o la interpretación. Esta triple relación la desarrolló José Enrique Monterde para explicar la relación entre la pintura y el cine⁸¹ sin embargo pensamos que puede trasladarse también a la relación que establece el videojuego con cualquier otra imagen perteneciente a otro medio.

La alusión «*se caracteriza por omitir la remisión directa a una obra concreta y se centra sobre todo en los aspectos iconográficos de las artes visuales*»⁸², como ocurre, por ejemplo, entre la película *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) y el videojuego *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013). En la obra de Crytek aparecen numerosas referencias iconográficas a la película de Scott, especialmente en los niveles dedicados a las luchas entre gladiadores. No es el único, en la saga *Souls* (From Software, 2009-2016) las referencias alusivas a la pintura romántica de autores como Friedrich es una constante⁸³.

La imitación «*es una alusión instantánea, reconocible directamente en su modelo y confesada, donde lo que precisamente se busca es la identificación*»⁸⁴. Esta es la relación más habitual. Existen numerosos ejemplos, desde la representación de la figura de Cleopatra en *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2016) extraídas directamente de la película *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz, 1963), hasta escenas de cintas como *El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford* (Andrew Dominik, 2007) reproducidas de manera exacta en videojuegos como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2019)⁸⁵. Ambas formas, la alusión y la imitación, buscan el guiño cómplice con

⁸¹ MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004). *Op. cit.*, p. 97.

⁸² *Ibidem*.

⁸³ HAASE, R. (2018). Romanticism and the art of Dark Souls III. *Gamasutra*. Consultado el 13 de mayo de 2020, desde https://www.gamasutra.com/blogs/ReneHaase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php.

⁸⁴ MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004). *Op. cit.*, p. 98.

⁸⁵ VENEGAS RAMOS, A. (2019): *Op. cit.*

el jugador que dispone de los conocimientos necesarios para identificarla, sin embargo también cumple un objetivo mayor: aumentar la «historicidad mediática» del producto al relacionar a éste con otros ya conocidos por el consumidor.

Por último, la tercera vía es la interpretación, la cual «*rehúye la simple delectación o la mera garantía cultural, dando paso al reflejo de la atmósfera ideológica de la época*»⁸⁶. Este método es el menos usual de los tres y se encuentra presente en muy pocos videojuegos de historia. Un ejemplo que puede ilustrar esta categoría es *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020). En este título alemán sus responsables interpretaron en su propuesta visual las pinturas de Otto Dix y George Grosz y trataron de reflejar la atmósfera ideológica de la época a través del empleo de una estética similar.

Estos tres tipos de imágenes ilustran un conjunto de elementos lúdicos y narrativos que delimitan al propio videojuego de historia. La primera limitación que impone es su carácter narrativo. De acuerdo con Navarro Remesal: «*un videojuego, [...] es una relación en constante movimiento de elementos funcionales y ficcionales, según una forma potencialmente narrativa*»⁸⁷. Esta forma potencialmente narrativa nos aleja de la historia académica de nuevo, ya que según Beatriz Sarlo

Esa historia masiva de impacto público [como la contenida en los videojuegos] recurre a una misma fórmula explicativa, un principio teleológico que asegura origen y casualidad, aplicable a todos los fragmentos de pasado, independientemente de la pertinencia que demuestre para cada uno de los fragmentos en concreto [...] Esta reducción del campo de la hipótesis sostiene el interés público y produce una nitidez argumentativa y narrativa de la que carece la historia académica. No sólo recurre al relato sino que no puede prescindir de él (a diferencia del abandono frecuente y deliberado del relato en la historia académica); por lo tanto, impone unidad sobre las discontinuidades, ofreciendo una «línea de tiempo» consolidada en sus nudos y desenlaces⁸⁸.

Así pues, la inclusión de una narrativa impone una delimitación clara: ésta debe contar una historia, y esta historia impone una unidad, una estructura sin lagunas con un recorrido con un principio y un final ya elaborado por el diseñador. Este recorrido puede tener, como apunta Navarro Remesal, divergencias y mostrar recorridos diferentes, pero

⁸⁶ MONTERDE, J. E., SELVA, M., y SOLÁ, A. (2004). *Op. cit.*, p. 99.

⁸⁷ NAVARRO REMESAL, V (2016). *Op. cit.*, p. 129.

⁸⁸ SARLO, B. (2005). *Tiempo pasado: Cultura de la memoria y giro subjetivo, una discusión*. Siglo XXI Editores, Buenos Aires, p. 15.

todos ellos están ya elaborados de antemano por el creador⁸⁹. Por tanto, la primera delimitación que impone la forma de videojuego es la implementación de una narrativa incrustada en un espacio virtual con su propia, y ficticia, estructura interna⁹⁰.

El segundo elemento que delimita la definición es su componente lúdico. La experiencia del pasado debe ajustarse a una serie de mecánicas, es decir, «*las acciones (o «verbos») que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con los objetos y el mundo lúdico*»⁹¹. La elección de estas mecánicas permite al jugador interactuar con el mundo creado y son de una relevancia fundamental. No será igual ni tendrán las mismas consecuencias para la interacción del jugador con la representación del pasado la mecánica «fotografiar», como ocurre en el título *1979 Revolution: Black Friday*, que la mecánica «disparar», como ocurre en el título *Call of Duty* (Treyarch Games, 2003). La elección de las mecánicas condiciona, por tanto, la experiencia jugable del jugador y su relación con el mundo lúdico pasado elaborado por el diseñador.

Las mecánicas sirven para superar los obstáculos elaborados por el creador, los cuales componen un reto y éste «*se establece a través de las reglas y es la relación entre objetos, mecánicas, objetivos y obstáculos. Es una parte indispensable de lo que entendemos como videojuego. De él, supuestamente proviene la diversión*»⁹². Podemos entender, tras lo citado, que la segunda gran limitación es entonces la conversión de la representación del pasado en un objeto lúdico compuesto de distintos elementos como objetos, mecánicas, objetivos, obstáculos, reglas y metas.

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

⁸⁹ NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Op. cit.*, p. 123.

⁹⁰ *Ibidem*, p. 201.

⁹¹ NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Op. cit.*, p. 66.

⁹² *Ibidem*, p. 169.

Propuesta de clasificación del videojuego de historia

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

A. El videojuego de historia-testimonio

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

Sirva de ejemplo para ilustrar esta definición *Path Out* (Causa Creations, 2017), en el que un refugiado sirio desea dejar testimonio sobre su salida de Siria, su éxodo por el Mediterráneo y su llegada a Europa dentro del marco de la crisis emigratoria en Europa iniciada en el año 2015; *1979 Revolution: Black Friday* (iNK Software, 2016), en el que el hijo de exiliados iraníes desea dejar testimonio de la vida y obra de sus familiares durante la Revolución Islámica de Irán de 1979; o *Brukel* (Lifelong Games, 2019), en el que Bob de Schutter desea dejar de testimonio de las vivencias de su abuela durante la ocupación alemana de Holanda. Estas tres propuestas jugables ejemplifican las características inherentes a esta categoría: destacar un momento de la vida de sus protagonistas y enmarcarlo dentro de un contexto histórico narrado desde un punto de vista personal. Todos ellos se basan en memorias individuales o heredadas para crear sus propuestas y desean ofrecer un testimonio sobre un suceso histórico desde un punto de vista individual empleando imágenes personales o familiares.

Estas tres características son las que nos permiten diferenciar al videojuego de historia-testimonio de los autobiográficos, que no trataremos en este artículo y cuyo único objetivo es dejar testimonio de un aspecto concreto de la vida de una persona durante un momento concreto de su existencia como, por ejemplo, *That Dragon Cancer* (Numinous

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

Esta preeminencia de la figura del testigo y de la memoria individual en el recuerdo contemporáneo de los hechos pasados y su representación en la cultura de masas guarda relación con la forma de recordar de nuestro tiempo y es que, según Traverso: «hemos entrado [...] en la «era del testigo», al que a partir de ahora se ha puesto sobre un pedestal, y que encarna un pasado cuyo recuerdo se prescribe como un deber cívico»⁹³, opinión compartida por otras como Beatriz Sarlo, quien definía la subjetividad de la memoria individual como rasgo definitorio del recuerdo durante la posmodernidad⁹⁴ o el sociólogo Gilles Lipovetsky quien en 1983, en su libro *La era del vacío*, ya establecía que «hoy vivimos para nosotros mismos, sin preocuparnos por nuestras tradiciones y nuestra posteridad: el sentido histórico ha sido olvidado de la misma manera que los valores y las instituciones sociales»⁹⁵ quedando, por tanto, la memoria del individuo como única y más importante conexión con el pasado.

Los tres títulos mencionados con anterioridad han visto modificadas sus propuestas iniciales como consecuencia de su adaptación a videojuego, e incluso sus responsables han acudido a la invención para dotar a sus recuerdos de la forma deseada⁹⁶. No es inusual que existan propuestas que partiendo de la memoria individual de sus creadores y su deseo de ofrecer un testimonio sobre un hecho histórico concreto hayan

⁹³ TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 18.

⁹⁴ SARLO, B. (2005). *Op. cit.*, p. 50.

⁹⁵ LIPOVETSKY, G. (1990): *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona, p. 51.

⁹⁶ REDACCIÓN DE REUTERS (2019). *Op. cit.*

modificado ésta de forma radical logrando mantener su núcleo: el deseo de ofrecer su testimonio. Tal es el caso de *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), una aventura en dos dimensiones protagonizada por animales antropomorfos cuya intención es mostrar dos aspectos: los efectos de la crisis de 2008 entre los jóvenes y la decadencia de las ciudades industriales del Medio Oeste estadounidense⁹⁷. Este mecanismo de adaptación memorística a distintos formatos de comunicación y expresión cultural es ya conocido en el ámbito del cómic, donde sobresale la obra *Maus* (Art Spiegelman, 1980) en la que un joven escritor de cómics narraba las vivencias de su padre en los campos de concentración alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. Es por ello de radical importancia para estudiar esta categoría conocer dos elementos previos: como representa el pasado el videojuego además de cómo afecta el formato de éste a la plasmación de recuerdos y testimonios, problemas que deseamos abordar en futuros trabajos, y las características propias del discurso testimonial⁹⁸.

Sin embargo, y pese a estos tres problemas: la potencial invención, la adaptación a la forma de videojuego y los rasgos inherentes al discurso testimonial, las obras contenidas en esta categoría nos permiten hablar de un tipo diferente dentro de los videojuegos de historia, los videojuegos de historia-testimonio, que pueden convertirse en un potencial y valioso recurso como fuente histórica para conocer la época retratada.

B. El videojuego de historia-problema

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

Sirva de ejemplo para describir esta categoría el título ya utilizado *Through the Darkest of Times*. En esta obra el jugador deberá controlar a un grupo de alemanes miembros de la resistencia frente al ascenso del nazismo. Sus propios responsables han declarado en una entrevista que su intención durante el momento de creación del videojuego era provocar una reflexión sobre ese momento histórico en el jugador y formar

⁹⁷ VENEGAS RAMOS, A. (2017): «Night in the Woods: La decadencia de América». *Presura*. Consultado el 12 de mayo de 2020, desde <http://www.presura.es/blog/2017/03/22/night-woods-decadencia-america/>.

⁹⁸ SARLO, B. (2005). *Op. cit.*, pp. 79-80.

parte de la cultura de la memoria asociada al nazismo desde un punto de vista crítico⁹⁹. La conformación del videojuego se ha orientado desde sus comienzos a presentar un problema histórico y permitir al jugador relacionarse con él, el núcleo de la propuesta jugable no es, por tanto, el testimonio directo o heredado, tampoco la atracción, la diversión y la rentabilidad asociada tradicionalmente al videojuego, sino generar un debate a través del videojuego sobre este momento histórico concreto. Esta característica es la fundamental y aquella que separa a esta obra y a esta categoría, de las demás.

Dentro de esta categoría de videojuego de historia los trabajos de Chapman deben ser tenidos en cuenta obligatoriamente dado el esfuerzo del autor por sistematizar una forma de «hacer historia», empleada por nosotros como una forma de «presentar un problema histórico» al jugador. Tal y como comentábamos al comienzo, Chapman, siguiendo a Rosenstone, incluía la invención como elemento plausible para «hacer historia», nosotros ya indicamos que hemos optado por otras consideraciones alejándonos de esa forma de hacer Historia por los motivos expuestos al comienzo de este trabajo. Sin embargo, Chapman expone una idea clave para esta categoría: «*digital historical games can allow us to reenact exploratory challenges that faced historical agents (those based on knowing what the best action to take in a given situation was) because looking at information on a screen is somewhat similar to looking at information in the original historical environment*»¹⁰⁰.

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

⁹⁹ TAYLOR, H. (2019). *Op. cit.*

¹⁰⁰ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 183.

centra en las fuentes historiográficas y visuales del hecho, sirva de ejemplo *This War of Mine* y el uso que hace de la fotografía como fuente visual para construir su propuesta.

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

[Hacer] un juego sobre civiles en la guerra, gente común como todos nosotros. Vivir en guerra es una carga pesada, no solo física, sino también emocional. Es increíblemente difícil mantenerse humano en tiempos de guerra. Imaginemos esto en un juego, con toda la seriedad y el respeto que este tema requiere¹⁰¹.

Sus responsables, Pawel Miechowski y Patryk Grzeszczuk, desearon mostrar un pasado ejemplar que sirviera como reflexión sobre el impacto de una situación de guerra en el ser humano. Para llevarlo a cabo partieron de documentos primarios, diarios, testimonios y ensayos sobre estos asedios sin dar, nunca, nombres reales del momento para centrarse en lo importante, el ejemplo¹⁰². El estudio polaco no quiso producir una obra historiográfica sino plantear un problema: una reflexión sobre la guerra contemporánea en la actualidad, y para realizarlo acudieron a distintas obras y ejemplos documentados. Este ejemplo ilustra de la mejor manera posible al videojuego de historia-problema caracterizado por: el empleo de fuentes historiográficas, la intención reflexiva y crítica con el pasado de sus autores y la elaboración de imágenes propias alejadas de la memoria estética alojada en los medios de comunicación de masas de los hechos representados.

¹⁰¹ REDACCIÓN DE LEVEL 80, (2016). «This War of Mine: A Game About Civilians In War,» *80 Level*. Consultado el 21 de marzo de 2019, desde <https://80.lv/articles/this-war-of-mine-a-game-about-civilians-in-war/>.

¹⁰² WEBBER, J. E. (2016): «This War of Mine: Little Ones – bringing children into a war Simulation», *The Guardian*. Consultado el 20 de julio de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/04/this-war-of-mine-little-ones-children-11-bit-studios>.

C. El videojuego de historia-mediática

Entendemos por videojuego de historia-mediática aquel título basado en la memoria estética reproducida en los medios de comunicación de masas cuyo único objetivo es la atracción, la diversión, la rentabilidad y ofrecer al jugador una satisfacción y placer inmediatos¹⁰³.

Existen una gran cantidad de ejemplos para ilustrar esta categoría dado que es el formato más recurrente en la actualidad y es por ello que su análisis y crítica se hace aún más pertinente. Las características que lo definen son varias. La primera característica es la inexistencia de una reflexión sobre el pasado; es el caso de *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2019) cuyas manifestaciones por parte de su máximo responsable ya hemos subrayado al comienzo de este apartado, quien también afirmaba que no deseaba provocar polémicas o debates al respecto de lo representado en su obra¹⁰⁴. No es el único, también hemos comentado las declaraciones del máximo responsable de *Battlefield V* (EA DICE, 2019) afirmando que siempre preferirían la diversión a la autenticidad. Incluso con temas tan sensibles como la inclusión de la Shoah los responsables de *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) comentaron que no deseaban provocar ningún comentario al respecto¹⁰⁵.

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

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

¹⁰³ VENEGAS RAMOS, A. (2020d). *Op. cit.*

¹⁰⁴ WHITE, S. (2018). *Op. cit.*

¹⁰⁵ HOFFMAN, J. (2014). «Major new game set at Nazi concentration camp is top seller». *The Times of Israel*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde. <https://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller/>.

más allá de los grandes tiroteos para ofrecer una experiencia *western* completa tanto en el juego como en la acción y la atmósfera¹⁰⁶.

Queda evidente la intención del responsable del videojuego: adaptar al formato videojuego las imágenes nacidas en las pantallas cinematográficas y televisivas. Existen otros muchos casos similares, como por ejemplo la obra que dio comienzo a toda una serie de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999). El responsable último de este trabajo fue el director de cine Steven Spielberg, creador de películas como *La lista de Schindler* (1994) o *Salvar al Soldado Ryan* (1998) las cuales fijaron las imágenes consideradas como auténticas en los medios de masas de la Shoah y el Desembarco de Normandía¹⁰⁷. De hecho la intención de Spielberg con su videojuego *Medal of Honor* fue ofrecer los contenidos de la película bajo el formato de videojuego para alcanzar una audiencia más joven¹⁰⁸. Todos estos casos se suceden debido a la conversión de algunas de estas imágenes, como *Salvar al Soldado Ryan*, en referentes auténticos de lo sucedido, en mediaciones maestras¹⁰⁹ del pasado. Un mecanismo que sitúa a estas imágenes como referentes ineludibles para mantener la «historicidad mediática» de ese momento en posteriores reconstrucciones de ese mismo hecho histórico en los medios de comunicación de masas¹¹⁰.

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

¹⁰⁶ MATT C. (2010). «Interview: Christian Cantamessa – *Red Dead Redemption*», *Gamefan*. Consultado 11 de julio de 2019, desde <https://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>.

¹⁰⁷ VENEGAS RAMOS, A. (2019). *Op. cit.*

¹⁰⁸ VENEGAS RAMOS, A. (2018c). «Entre el cine y el videojuego. Ética y estética en las producciones sobre la Segunda Guerra Mundial», en JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., Y RODRÍGUEZ, F. G., *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Colección Historia y Videojuegos, 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, 2018, pp. 87-105.

¹⁰⁹ Según Debra Ramsay: «...a representation in any medium that claims the status of a definitive account of the war and of the wartime generation's experiences and memories and that subsequently functions as a touchstone for ensuing representations of the conflict throughout the transmedia structure», en RAMSAY, D. (2015). *American media and the memory of World War Two*, Routledge, Londres, p. 83.

¹¹⁰ VENEGAS RAMOS, A. (2020e). *Op. cit.*

Espectacular en el sentido de espectáculo¹¹¹, noción extraída del trabajo de Lipovetsky y Serroy, *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (2009), y que ellos mismos definieron para el mundo del cine como «hipertélico»¹¹².

La espectacularidad de Lipovetsky y Serroy parte del trabajo previo de Debord expuesto en su obra *La sociedad del espectáculo*. En el capítulo 7 del libro Debord afirmaba que «*El lenguaje del espectáculo está hecho con los «signos» de la producción imperante que son, a su vez, la finalidad última de tal producción*»¹¹³ ofreciéndon clave esencial para comprender al videojuego de historia-mediática, el cual entiende, como veremos a lo largo de este trabajo, el espectáculo como su finalidad.

A la imagen como espectáculo hemos sumado otra característica: la ligereza, entendida ésta de acuerdo al trabajo de Lipovetsky *De la ligereza* (2016): «*Un arte ligero que, como la moda, funciona poniendo entre paréntesis o reduciendo la dimensión del sentido en beneficio del asombro y la sensación inmediatos*»¹¹⁴. El videojuego de historia-mediática es un arte para el consumo de masas que oculta o elimina el contexto (aquello que da sentido a una obra). Los videojuegos contemporáneos más populares, como *Call of Duty WWII* (2017) o la saga *Assassin´s Creed* (2007-2020), ofrecen polos antagónicos claramente diferenciados (estadounidenses contra nazis¹¹⁵ en el caso del primero y *templarios* contra *asesinos* en el caso del segundo) por su vestimenta, colores y rasgos superficiales para que estos sean asumidos de forma inmediata por el jugador.

La ocultación y reducción del contexto a la mínima expresión durante la trama obliga a situar a éste en momentos no interactivos de la partida, por norma general los

¹¹¹ De acuerdo a la tercera acepción ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española la palabra espectáculo se entiende como: Cosa que se ofrece a la vista o a la contemplación intelectual y es capaz de atraer la atención y mover el ánimo infundiéndole deleite, asombro, dolor u otros afectos más o menos vivos o nobles.

¹¹² Hipertélico es una expresión que procede del concepto biológico hipertelia y que puede definirse como el desarrollo excesivo de un órgano, que hace que pierda su función, e incluso, que dificulte la de otros. Este término lo emplea el sociológico francés para describir el cine contemporáneo y puede leerse en LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 74.

¹¹³ DEBORD, G. (2015). *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos, Valencia, p. 39.

¹¹⁴ LIPOVETSKY, G. (2016). *De la ligereza*. Anagrama, Barcelona, p. 225.

¹¹⁵ VENEGAS RAMOS, A. (2017). «¿Dónde están los soldados alemanes en los videojuegos de la segunda guerra mundial?». *Presura*. Consultado el 30 de marzo de 2018 desde <http://www.presura.es/2017/10/26/soldados-alemanes-videojuegos/>.

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



Ilustración 2: Captura de pantalla de la pantalla de selección de misión en Call of Duty: WWII (Sledgehammer Games, 2017).

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

La última característica de la imagen asociada al videojuego de historia-mediática es la instantaneidad. Es inmediata en un doble sentido: provoca una reacción inmediata al jugador y aparece y desaparece de forma inmediata. Para provocar una reacción inmediata al jugador la imagen acude al espectáculo, a la concisión, a la ligereza y a lugares reconocidos por el usuario. Cuando se comienza una partida a un videojuego de historia-

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

La historia se acelera en el videojuego de historia-mediática. En el título *Battlefield 1* (EA DICE, 2017) las armas de los soldados aumentaron la cadencia de disparo para no resultar anodinas al jugador¹¹⁶. El tiempo entre el comienzo de la partida y el comienzo de la acción se ha reducido considerablemente con respecto a otros medios como el cine¹¹⁷, tal es el caso de *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017), videojuego en el que transcurridos menos de cinco minutos desde su ejecución el jugador comenzará a disparar al enemigo, o *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2016), en el cual, transcurridos menos de cuatro minutos el jugador ya se verá inmerso en un combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo. Esta aceleración del tiempo interno de la obra se logra gracias a la imagen ligera, a despojarla de contexto y texto y presentarla al jugador en forma de espectáculo. La información histórica que contienen muchos videojuegos de historia-mediática se proporciona a través de paratextos en forma de enciclopedias internas, como es el caso de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999) o la saga *Civilization* (Firaxis Games, 1991-2019). No forman parte de los elementos jugables, sino

¹¹⁶ FENLON, W. (2020). «We showed *Battlefield 1* to a World War I historian». *PC Gamer*. Consultado el 12 de mayo de 2020, desde <https://www.pcgamer.com/we-showed-battlefield-1-to-a-world-war-i-historian/>.

¹¹⁷ VENEGAS RAMOS, A. (2020). *Op. cit.*

que se añade como contenido paralelo disponible al jugador fuera de la partida, así, el conocimiento histórico se presenta bajo la forma de texto y la acción histórica bajo la forma de imagen ligera, acelerada y espectacular.

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

...no estamos ya en la estética modernista de la ruptura, sino en la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador. Arrastrado por la escalada de imágenes, la velocidad de las secuencias, la exageración de los sonidos, el nuevo cine se presenta como un cine [videojuego] hipertético¹¹⁸.

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

Hubo momentos en que el cofundador de Sledgehammer, Glen Schofield, decía algo como: «Necesito una experiencia y un momento en el juego que sea grande, muy cinematográfico y memorable». Por ejemplo, hay un nivel en el que los jugadores participan en una batalla callejera en Aquisgrán en Octubre de 1944. Glen quería que un avión se estrellara en medio de esta escena, pero durante la guerra ningún avión había volado sobre esa ciudad a una altitud visible. Aun así, quería incluir algo artístico y dramático, así que le mostré fotografías de aviones que habían aterrizado forzosamente, no en Aquisgrán, sino alrededor de esa área. Creo que esa ida y vuelta entre nosotros dos funcionó muy bien¹¹⁹.

¹¹⁸ LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 74.

¹¹⁹ SMITH, R (2018). *Op. cit.*

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

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

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

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

MARCO TEÓRICO

El marco teórico de nuestra tesis doctoral se dibuja en el centro de tres esferas dada la interdisciplinareidad necesaria para abordar el videojuego. La primera de ellas es la **historia**, y más concretamente la corriente de la *historia cultural* y concretamente los estudios sobre la memoria y la construcción de ésta. La segunda es la **cultura de masas** y la tercera es la **cultura visual**: Historia cultural y memoria porque los videojuegos son un medio de expresión cultural moldeados por el tiempo y el espacio en el que se han producido y que, por tanto, mantienen unos lazos estrechos con la realidad a través de dos fuerzas, una moldeadora y otra moldeable, materializada en la «puesta en imágenes de la memoria». La fuerza moldeadora se materializa en la influencia que ejercen los videojuegos en la percepción de los jugadores, tal y como han demostrado investigadores como Huntemann y Thomas Payne¹ con relación a los títulos bélicos y la consideración, positiva o negativa, de los usuarios de dichos títulos sobre el ejército estadounidense. La fuerza moldeable se relaciona, en cambio, con la presión que ejercen los sucesos políticos, sociales, culturales, etc., sobre el desarrollo del propio videojuego².

El videojuego se inscribe dentro de la cultura de masas por su propia intencionalidad comercial, alcanzar al público más amplio posible. Una intención que ha conseguido con determinada soltura, como bien demuestran las cifras de ventas de muchos de los títulos examinados en este trabajo³. Este hecho determina el contenido y la forma que lo contiene de una manera fundamental. Al centrar nuestra atención en los videojuegos ambientados o relacionados con la Segunda Guerra Mundial, vamos a encontrar ejemplos de títulos nacidos en países afectados por el conflicto bélico que, sin embargo, han abandonado su memoria nacional para abrazar la de otros países con un mercado de videojuegos mucho más amplio, como el estadounidense.

El videojuego forma parte de la cultura visual porque hace de la imagen su elemento fundamental y supedita la palabra a ella⁴. La imagen y la forma en el que esta

¹ HUNTEMANN N. B. y THOMAS PAYNE, M. (2009). *Op. cit.*, p. 5.

² Cómo tendremos ocasión de comprobar más adelante en los capítulos centrados en los años 2001 e inmediatamente posteriores.

³ A fecha de 17 de enero de 2018, *Call of Duty WWII* (el videojuego llegó a las tiendas el 3 de noviembre de 2017) había conseguido vender más de 10 millones de unidades. Datos consultados en WORKMAN, R. (2018). «Call Of Duty: WWII Tops Ten Million Copies Sold». *Comicbook*. Consultado el 18 de noviembre de 2018 desde «<https://comicbook.com/gaming/2018/01/17/call-of-duty-wwii-ten-million-copies-sold/>».

⁴ VENEGAS RAMOS, A. (2018b). *Op. cit.*

es construida por el estudio de desarrollo del videojuego son un hecho fundamental para entender el contenido y la intencionalidad detrás de ese contenido.

Historia, Memoria y Videojuegos

De una manera más extensa nuestro trabajo se inscribe dentro de la historia cultural y, más concretamente, dentro de lo que Peter Burke denominaba «historia como memoria colectiva», porque tal y como él mismo afirmaba en su trabajo *Formas de historia cultural* (2011):

La expresión «memoria colectiva», que se ha impuesto en la última década, resulta una útil abreviatura para resumir el complejo proceso de selección e interpretación en una fórmula simple y pone de relieve el paralelismo entre las formas en que el pasado se registra y se recuerda⁵.

El principal esfuerzo y objetivo de esta tesis doctoral es precisamente este, documentar cómo se recuerda la Segunda Guerra Mundial en un medio cultural como el del videojuego en paralelo a su registro documental tratando de explicar las razones de dichos concretos. Existen muchas y grandes diferencias entre el pasado recordado por el medio videolúdico y el pasado registrado por el oficio del historiador, como tendremos ocasión de ver.

Dentro de este marco general seguiremos concretando nuestra posición siguiendo de nuevo a Burke hasta llegar a lo que él mismo denomina «historia social del recuerdo»⁶, ya que nuestro segundo empeño más importante es tratar de demostrar cómo se ha formado ese pasado recordado por el videojuego, que procesos de selección se han tenido en cuenta y como han variado en cada sitio o en cada grupo. Tal y como el conocido historiador cultural afirma: «*La memoria es maleable y debemos entender cómo se modela y por quién, así como los límites de su maleabilidad*»⁷.

Serán estos los dos principales objetivos y marcos que delimitarán nuestro trabajo: documentar las diferencias entre el pasado recordado de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego y el pasado documentado ligado al historiador, y tratar de encontrar las razones y causas que han permitido esta diferencia, así como señalar las diferencias entre

⁵ BURKE, P. (2011). *Formas de historia cultural*. Alianza, Madrid, p. 68.

⁶ BURKE, P. (2011). *Op. cit.*, p. 69.

⁷ *Ibidem*.

los distintos tiempos y espacios en los que se han desarrollado dichos videojuegos. Para realizar dicha diferencia hemos optado por una historia cronológica en la que diferenciaremos las nacionalidades de los estudios de desarrollo y creación para tratar de diferenciar y señalar las diferencias y similitudes.

Empleando como referente las obras que han tratado ya este tema, especialmente los trabajos realizados por Paul Fussell *La Gran Guerra y la memoria moderna*, publicado en España por la editorial Turner en el año 2006, y *Tiempo de Guerra: Conciencia y Engaño en la Segunda Guerra Mundial*, publicado en España también por la misma editorial durante el año 2003. En estos trabajos, publicados original y respectivamente en 1975 y 2002, Fussell examinaba como había sido recordada la Primera y la Segunda Guerra Mundial a través de la obra de diferentes literatos que habían estado presentes en las trincheras de Francia durante los años del conflicto. Al igual que trataremos de hacer nosotros, Fussell recorrió el trabajo de estos hombres para desarrollar un relato que explicase cómo se había formado la imagen de la guerra, asociada, inequívocamente, a las trincheras de Bélgica y Francia dejando de lado los combates en otros lugares como Mesopotamia, Turquía, todo el continente africano o el escenario asiático. Una situación paralela ocurre con la Segunda Guerra Mundial, reducida a los combates y luchas desarrollados en Francia desde el verano de 1944 hasta comienzos del siguiente año.

Otro de los trabajos clave que guiarán nuestro esfuerzo es el Debra Ramsay *American Media and the Memory of World War II* (2015) del que extraeremos conceptos claves para entender este trabajo como «mediación maestra»⁸ o «era carismática»⁹ además de ejemplos y formas de relación entre la memoria, los medios de comunicación de masas y la Segunda Guerra Mundial. No es el único. Los trabajos referidos al cine de historia publicados por Marc Ferro¹⁰, Robert A. Rosenstone¹¹, Ángel Luis Hueso¹² y José

⁸ RAMSAY, D. (2015). *American media and the memory of the World War Two*. Routledge, Nueva York, p. 83.

⁹ Término definido por Ramsay como «*a set of circumstances and experiences that resonates across media and through time in a process of continual evaluation of past, present, and future*». RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 36.

¹⁰ FERRO, M. (1995). *Cine e historia contemporánea*. Ariel, Barcelona.

¹¹ ROSENSTONE, R. A. (1997). *Op. cit.*

¹² HUESO, A. L. (1998). *El cine y el siglo XX*. Ariel, Barcelona.

Enrique Monterde¹³ nos servirán de guía y apoyo comparativo entre medios, especialmente el último de los citados.

Otros trabajos que tendremos en cuenta serán, por ejemplo, el clásico sobre la Revolución Francesa de Pierre Nora sobre la relación entre la memoria y su marco espacial y como esta se conformó en relación a la geografía; la obra de Patrick H. Hutton *The Memory Phenomenon in Contemporary Historical Writing: How the Interest in Memory Has Influenced Our Understanding of History* (2016); o el trabajo de Jacques Le Goff *El orden de la memoria* (1991), donde trabajaremos en la idea de recuerdo del pasado y su relación con el presente¹⁴.

Le Goff definía la Historia como la forma científica de la memoria colectiva¹⁵, y dentro de ella diferenciaba dos fuentes, los documentos y los monumentos, ligando a los primeros con la historia y a los segundos con la memoria colectiva:

En efecto, lo que sobrevive no es el complejo de lo que ha existido en el pasado, sino una elección realizada ya por las fuerzas que operan en el desenvolverse temporal del mundo y de la humanidad, ya por aquellos que se han ocupado del estudio del pasado y de los tiempos pasados, los historiadores.

Tales materiales de la memoria pueden presentarse bajo dos formas principales: los monumentos, herederos del pasado, y los documentos, elección del historiador.¹⁶

En su desarrollo lógico del tema Le Goff apuntaba a la combinación o fusión de estos dos elementos, el documento y monumento, y los sitúa en un mismo nivel ya que los documentos, de acuerdo con el propio historiador francés, son también obra de la memoria y pueden ser igual de falsos, o verdaderos, que los monumentos, estableciendo el seminal trabajo de Lorenzo Valla y la Donación de Constantino como prueba¹⁷, entre otros muchos.

Contra lo defendido por Le Goff, la memoria y el recuerdo en el medio del videojuego en concreto y de la cultura de masas en general, nosotros expondremos, en

¹³ MONTERDE, J. E., SELVA MASOLIVER, M., y SOLÁ ARGUIMBAU. (2002). *La representación cinematográfica de la historia*. Akal, Madrid.

¹⁴ *Storia e memoria* es el título original del libro publicado originalmente en Turín durante el año 1977.

¹⁵ LE GOFF, J. (1991). *El orden de la memoria*. Paidós, Barcelona, p. 227.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ *Ibidem*, p. 234.

relación con lo defendido por Hobsbawm, que ese recuerdo se puede crear para generar escenarios inventados del pasado que hemos denominado *retrolugares*¹⁸.

En nuestro trabajo trataremos de exponer cómo los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial han repetido una serie de patrones y valores que han terminado por consolidar un «pasado inventado» en otras disciplinas culturales de consumo masivo como el cine, la televisión o la novela. Una serie de valores que, al adaptarlos al videojuego, han terminado por generar un nuevo tipo de «memoria estética» ligada al formato y la imagen del medio y que se basa en las siguientes características:

- a) Personificación del conflicto en la figura del ciudadano-soldado-héroe.
- b) Progreso del conflicto condicionado por las acciones del ciudadano-soldado-héroe.
- c) Disparo como acción fundamental e integradora de todas las relaciones del personaje protagonista con el entorno y demás elementos.
- d) Eliminación de la sociedad civil y todas las esferas de la guerra a excepción de la propiamente bélica.
- e) Espacio geográfico presentado como un campo de batalla y una galería de tiro.
- f) Enemigo deshumanizado, irracional y malvado por naturaleza.
- g) Conflicto presentado en un formato predeterminado de bien contra mal de carácter mítico (idea de cruzada).
- h) Idealización de la guerra en base a valores militares, patrióticos y nacionalistas.
- i) Olvido de los episodios más polémicos del conflicto.

Todo ello ha generado una nueva tradición del conflicto inventada y consolidada a través de la repetición y exposición en obras de consumo masivo, Hobsbawm es consciente de este hecho tan característico de nuestra cultura de masas:

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 repetición¹⁹.

La referencia al pasado en el videojuego es de carácter mítico, entendiendo el mito como lo define Burke en su ensayo anteriormente citado:

¹⁸ VENEGAS RAMOS, A. (2018b). *Op. cit.*

¹⁹ HOBSBWAM, E. (2016). *Op. cit.*, p. 8.

Hay que destacar que el resbaladizo término «mito» no se emplea aquí en el sentido positivista de «historia inexacta», sino en el más positivo y rico de historia con un significado simbólico que implica a personajes «de proporciones heroicas», tanto si son héroes como malvados. Tales historias generalmente se componen de una secuencia de acontecimientos estereotipados, a veces denominados «temas».²⁰

El pasado recordado en el videojuego es, tal y como lo define Burke, simbólico y compuesto de acontecimientos estereotipados que van repitiéndose hasta formar temas que se reproducen de manera exacta en distintas obras diferenciadas en el tiempo y en el espacio como, por ejemplo, el Desembarco de Normandía. Este momento del conflicto se reproduce a través de la repetición de los mismos estereotipos en todas las producciones que lo incluyen a partir de la película *Salvar al Soldado Ryan* (1998), la cual creó un referente audiovisual repetido una y otra vez, tal y como demostraron los estudiosos de la memoria de la Segunda Guerra Mundial en los medios de comunicación Debra Ramsay, Vicent Casaregola²¹ o nosotros mismos²².

En referencia a esta mitogénesis, o *mitohistoria* tal y como la definió Joseph Mali en su ensayo *Mythistory: The Making of a Modern Historiography* (2003, Chicago), aclara Burke:

Se explica fundamentalmente por la percepción (consciente o inconsciente) de una coincidencia en algunos aspectos entre un individuo determinado y un estereotipo actual de un héroe o villano. Esta coincidencia cautiva la imaginación de la gente y empiezan a circular historias sobre el individuo.²³

Y en el caso de la Segunda Guerra Mundial se encontró una similitud y una coincidencia entre el ataque a Pearl Harbor y los ataques a las Torres Gemelas del 11 de septiembre²⁴, manifestada explícitamente por el presidente estadounidense George W. Bush en su discurso del 12 de septiembre donde hacía una clara referencia al discurso ofrecido por Franklin D. Roosevelt el 8 de diciembre de 1941, el día después de los

²⁰ BURKE, P. (2011). *Op. cit.*, p. 74.

²¹ CASAREGOLA, V. (2009). *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*. Palgrave Macmillan, Nueva York.

²² VENEGAS RAMOS, A. (2019). *Op. cit.*

²³ BURKE, P. (2011). *Op. cit.*, p. 75

²⁴ DOWER, J. (2012). *Culturas de guerra: Pearl Harbor, Hiroshima, 11-S, Iraq*. Pasado & Presente, Barcelona.

bombardos japoneses²⁵. Por lo tanto, no es de extrañar que a partir de esta fecha se multiplicaran los lanzamientos de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial hasta tal punto que un mayor número de obras fueron publicadas entre 2001 y 2007 que entre 1978 y el año 2000, cómo podemos observar en las tablas añadidas al final de nuestro trabajo.

En definitiva, el pasado puede inventarse desde el presente y puede hacerse con motivos políticos. Occidente ha utilizado y sigue utilizando el pasado políticamente tal y como ha demostrado Anthony D. Smith²⁶, Eric Hobsbawm²⁷ o Azar Gat²⁸. El aspecto más interesante de nuestro trabajo es este uso del pasado. Un uso que no solo es político, sino que, en la mayor parte de las ocasiones, es estético. Una idea ya recorrida con anterioridad por Samuel Raphael²⁹ y que ha convertido el ayer en una mercancía estética alejada del oficio del historiador:

Los historiadores que desde el advenimiento del realismo decimonónico han adoptado como lema de su vocación la recuperación del pasado (...), y cuya existencia profesional depende en última instancia del valor mágico concedido a las antigüedades, no están en posición de despreciar el gusto por las reliquias y las cosas del pasado, el apetito popular por las ficciones de atuendo o la moda del *retrochic*. Como maestros no podemos mostrarnos indiferentes a estas fuentes de conocimiento extracurricular que subvierten el proceso de aprendizaje, cambian su dirección o crean historias alternativas de su cosecha. Como historiadores deberíamos interesarnos en las condiciones de existencia de la propia historia y en los motivos por los que hay versiones de ella tan opuestas. La noción de que el pasado tiene una época determinada es una cuestión tan histórica como lo que en ella aconteció³⁰.

Nosotros, como ya hemos anunciado, hemos acuñado el concepto *retrolugar*, amén de otros como memoria estética, para tratar este asunto concreto, «*las condiciones*

²⁵ JACKSON, R. (2005). *Writing the War on Terrorism: language, politics and counter-terrorism*, Manchester University Press, p. 33.

²⁶ Tal y como puede leerse en: SMITH, A.D. (1991). *National identity*. University of Nevada Press, Reno; SMITH, A. D. (1999). *Myths and Memory of the Nation*. Oxford University Press, Oxford; SMITH, A.D (2009). *Ethno-symbolism and nationalism. A cultural approach*. Abingdon Press, Nashville, o A. D. SMITH. (2013). *Nationalism: Theory, ideology, history*. Polity Press, Nueva York.

²⁷ HOBBSBAWM, E (1994). *The invention of tradition*. Cambridge., y HOBBSBAWM, E., y KERTZER, J. D. «Ethnicity and nationalism in Europe today». *Anthropology today*. 1992. 8 (1), pp. 3-8.

²⁸ GAT, A. (2012). *Nations: The long history and deep roots of political ethnicity and nationalism*. Cambridge University Press, Cambridge.

²⁹ SAMUEL, R. (2012). *Theatres of Memory: Past and present in contemporary culture*. Verso Books, Londres.

³⁰ SAMUEL, R. (2012). *Op. cit.*, p. 35.

de existencia de la propia historia y los motivos por los que hay versiones de ella tan opuestas». Y dando un paso más allá para intentar entender o comprender el porqué de esas versiones y la conversión de ciertos temas, objetos o momentos en populares como representación del tiempo al que pertenecen. Hemos empleado al sustantivo *lugar*, y no *tiempo*, por el uso de estos objetos, temas o ideas dentro o fuera de su lugar cronológico correspondiente. Lugar, en su acepción latina *locus* puede traducirse también como escena, y son escenas o escenarios³¹ las reconstrucciones pretéritas que aparecen del pasado dentro de las obras culturales realizada para el consumo de masas. Lowenthal, en su monumental obra *El país es un pasado extraño*³², ya mencionaba este problema: «Novelists use history as a theatre for made-up people, fictionalize real lives, insert imaginary episodes among actual events»³³. Los lugares empleados por los novelistas que mencionaba Lowenthal en su trabajo son siempre lugares comunes o tópicos. De acuerdo con la RAE, en la sexta acepción de la palabra, un tópico es un «lugar común que la retórica antigua convirtió en fórmulas o clichés fijos y admitidos en esquemas formales o conceptuales de que se sirvieron los escritores con frecuencia». Los videojuegos, como la mayoría de las obras artísticas de masas, deben ser accesibles a una mayoría para poder ser consumidas por esa misma mayoría. Es por esta razón que los temas que tratan acuden a lugares que todo el mundo conoce y nadie puede negar. Es este el caso de los videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, todos ellos acuden a los lugares comunes más conocidos del conflicto³⁴.

En resumen, los lugares comunes del pasado han llegado a convertirse en tópicos fácilmente reconocibles por el consumidor (espectador, lector o jugador), dada la repetición de los mismos en numerosas obras culturales con intención estética no didáctica o crítica; es esta la idea que nosotros hemos denominado «retrolugar».

Una idea ya expresada por Juan Francisco Jiménez Alcázar, en su libro *De la edad de los imperios a la guerra total: medievo y videojuegos*, donde trata el empleo del imaginario medieval dentro del videojuego del siguiente modo:

³¹ Escenario como lugar donde se desarrolla una escena tanto de una película, como de una obra de teatro o videojuego.

³² LOWENTHAL, D. (1985). *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press, Cambridge.

³³ LOWENTHAL, D. (1985). *Op. cit.*, p. 367.

³⁴ VENEGAS RAMOS, A. (2016). «La Historia en los Videojuegos y el papel del historiador». *Deus Ex Machina. Cuaderno de Máquinas y Juegos*. Sello ArsGames, 0, pp. 226-232.

El Medioevo representa en todo momento lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos. La brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés (el caballero y la dama), lo fantástico de una arquitectura imaginada (castillos en ruinas completados en las mentes de las gentes del XIX y, en consecuencia, de nosotros, hombres y mujeres del XXI) o no (fortalezas espléndidas que enseñorean el paisaje europeo), armas señal de dignidad (grandes espadas), heráldica y genealogía como atractivo *per se...*; la percepción de una categoría y comportamiento social (un *señor feudal* tiene hoy una imagen colectiva muy definida, al margen de su realidad, al igual que un *vasallo*)³⁵.

Todos estos elementos que enumera el profesor Jiménez Alcázar definen el «retrolugar» medieval en la cultura popular. Dentro del medio no existen ejemplos donde no aparezcan ninguno de estos elementos, esté el videojuego ambientado en el siglo V, *Age of Empires II: The Age of Kings*, (Ensemble Studios, 2001) o en el siglo XV, *Kingdom Come: Deliverance*, (Warhorse Studios, 2017), en un mundo fantástico inspirado en el medioevo, *The Witcher III: Wild Hunt*, (CD Projekt RED, 2015) o en un escenario inventado pero realista y basado en el período medieval, *Mount & Blade*, (TaleWorlds Entertainment, 2008). En todos ellos aparecerán castillos y caballeros. Esta selección histórica entre todas las opciones posibles no es casual, sino que sigue un camino marcado por el comienzo de las representaciones o evocaciones del pasado. Por esta razón empleamos la idea de lugar a diferencia de tiempo, porque los mismos elementos se cruzan y emplean en diferentes tiempos históricos.

La noción de «retro» viene ligada a su acepción anglosajona definida en el diccionario Oxford en su forma de adjetivo como: «*imitative of a style or fashion from the recent past*», y en el diccionario integrado dentro del buscador Google como: «que imita o evoca el gusto o la moda de un tiempo pasado o anticuado». En ambos casos el significado de «retro» viene ligado a la idea de imitación o evocación y no reproducción, reconstrucción o recuperación. Esta apreciación semántica es importante porque, como hemos podido comprobar en las palabras de Jiménez Alcázar, el desarrollador de videojuegos en concreto y en general el novelista, el cineasta, el director de televisión, etc., no guarda un interés o intención por ser honestos con el pasado y tratar a este de la misma manera que lo hace un historiador. La razón de este hecho es sencilla y su objetivo es diferente. Mientras que la labor del historiador es construir relatos críticos acerca del

³⁵ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos*, Ed. Compobell, Murcia, p. 80.

pasado a través de la consecución, interpretación y demostración de fuentes primarias, la labor del desarrollador de videojuegos es crear un producto atractivo. La intención del investigador es didáctica; la del autor, estética. Es por esta razón por la que hemos optado por el concepto *retro* ligado a la idea de imitación o evocación del pasado. De esta manera, el concepto *retrolugar* alude a la evocación o imitación de lugares pasados los cuales, a través del olvido o la memoria selectiva³⁶, toman la forma de «antiguos» o «pasados» logrando formar una «marca temporal»³⁷, fácilmente reconocible para la audiencia. Por ejemplo, en el festival E3 (Electronic Entertainment Expo) del año 2017 se presentaron un buen número de videojuegos históricos, pero entre todos ellos destacó *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft Montreal, 2017), un título ambientado en el Egipto ptolemaico. Durante su presentación en esta feria, una de las más importantes del sector videolúdico, se mostraron algunas imágenes del videojuego y en ellas pudimos ver uno de los mejores ejemplos que ilustran nuestro concepto:



Ilustración 1: Imagen promocional del videojuego *Assassin's Creed: Origins*.

En la imagen encontramos pirámides, la esfinge, templos, ruinas, estatuas, hipogeos, obeliscos, pinturas murales, embarcaciones, un tono de colores cálidos donde predomina el marrón, etc. En una sola imagen aparecen todos los tópicos del Antiguo Egipto sin importar que estos convivieran o no en un mismo periodo de tiempo y espacio.

³⁶ SALVATI, J Y BULLINGER, M. J. (2013). «Selective Authenticity and the Playable Past», en WILHELM K. M., y ELLIOTT, A. B. R. (eds) (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury, Nueva York, p. 154.

³⁷ DE GROOT, J. (2012). *Public and Popular History*. Routledge, Londres, p. 10.

Su función es mostrar un espacio imaginado ya pasado, evocar el Antiguo Egipto en la imaginación del consumidor para activar su cámara de resonancia y ligar este nuevo producto con otros anteriores emplazados en el mismo *retrolugar*. Estos espacios imaginados ya pasados son el resultado de un proceso a través del tiempo donde se incorporan y eliminan características que no afectan al resultado final y logran adaptarse a las sensibilidades contemporáneas.

Más allá de la propia historia cultural, la memoria y los usos públicos de la Historia, marcos que examinaremos con más detalle en apartados siguientes y a lo largo de todo nuestro trabajo, los dos marcos más importantes para nuestro trabajo, encontramos otras nuevas tendencias que tratan de examinar el videojuego histórico «como historia» como, por ejemplo, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (2016) donde el historiador Adam Chapman ofrece una investigación sobre cómo las mecánicas del videojuego y las decisiones de diseño pueden utilizarse para investigar, enseñar o divulgar el pasado. Una hipótesis que el investigador resume en cuatro puntos esenciales:

- a) Que todo producto de cultura popular (cine, música, videojuego, etc.) puede tratar el pasado de forma significativa, y tiene el potencial de determinar y reflejar cómo, de forma colectiva, pensamos, entendemos, negociamos, y hablamos sobre el pasado en el presente.
- b) Que la «forma» en que se escribe la historia ejerce presión e influye sobre el «contenido» que se pretende transmitir. Dicho de otro modo, que la historia depende en gran medida de los medios que se utilizan para construirla y presentarla.
- c) Que cada «forma» puede, por tanto, representar distintivamente el pasado de acuerdo con sus propias «reglas», y por tanto debe ser considerada en sus propios términos.
- d) Y, por supuesto, que los juegos pueden ser (o estar relacionados con) historia. Que la historia no está limitada únicamente al libro/texto/papel, sino que cualquier medio puede usarse para su producción.³⁸

Una línea de pensamiento muy influida por investigaciones en campos paralelos como el del cine llevado a cabo por Rosenstone³⁹ donde defendía los mismos puntos para el estudio del cine histórico, y que ya hemos tratado con anterioridad. Ambos acercamientos, al videojuego de Chapman y al cine de Rosenstone, son discípulos de las obras de Hayden White y su crítica posmoderna de la historiografía, desarrollada en sus

³⁸ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 3.

³⁹ ROSENSTONE, R. A. (2006) *History on film/film on history*. Harlow, Nueva York.

libros *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe* (1973) y *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation* (1987).

Esta línea de investigación tuvo otras obras como exponentes, como la editada por Matthew Willhelm Kappel y Andrew B. R. Elliot *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History* (2013), o el trabajo de Winnerling y Kerschbaumer *Early modernity and video games* (2014). Esta tendencia, nacida y desarrollada en la academia anglosajona, hunde sus raíces en el seminal artículo de William Uricchio⁴⁰, discípulo de Rosenstone, «Simulation, History and Computer Games», publicado en el año 2005. En él, el académico trataba de clasificar los videojuegos históricos según su aproximación al pasado y los trataba de forma independiente como una nueva forma de *historiar*.

Nosotros, en este trabajo, y tal y como ya hemos anunciado, nos alejamos de la perspectiva historiográfica de Chapman y sus discípulos porque, si bien estamos de acuerdo, con una cierta distancia⁴¹, con su primer punto:

Que todo producto de cultura popular (cine, música, videojuego, etc...) puede tratar el pasado de forma significativa, y tiene el potencial de determinar y reflejar cómo, de forma colectiva, pensamos, entendemos, negociamos, y hablamos sobre el pasado en el presente.

...no lo estamos tanto con los tres siguientes y especialmente con el último. Como trataremos de demostrar en esta tesis, el videojuego no puede ser historia porque no es su intención, no es su preocupación y su forma hegemónica no se lo permite.

Por ello, y como defensores del videojuego de historia como forma de memoria nos interesa especialmente el primer punto, la influencia que ejerce el videojuego histórico sobre la imaginación histórica popular y como el contenido, la forma o la recepción de este tipo de productos influyen en dicha percepción del pasado. A tenor de esta preocupación nos apoyaremos de manera general en todas las obras citadas con anterioridad que cubren dicha temática (Raphael, Lowenthal, Burke, Ferro, Monterde...), y más concretamente en los trabajos de Jerome de Groot y Debra Ramsay. De Groot dedica en su obra *Consuming History...* un capítulo al videojuego histórico dentro de la

⁴⁰ URICCHIO, W. (2005) *Op. cit.*

⁴¹ Por la propia configuración iconográfica del videojuego y la forma que adquiere la relación entre el producto y el consumidor no creemos que el medio videolúdico pueda tratar el pasado de forma significativa. Su uso, hasta ahora, ha sido estético y ligero, no crítico (o didáctico) y significativo, como tendremos ocasión de comprobar.

tercera parte de su obra «*Perfoming and playing history*», donde afirma: «*History is a 'framework', a model on which to project the game (and something which is easily plunderable). Authenticity is not an issue in these games particularly*»⁴². Una idea que entronca con la ya citada por Lowenthal⁴³. El hecho que nos interesa es el porqué, el porqué de la elección del desarrollador de ese escenario y el porqué de la selección de contenidos del responsable para dotar de dramatismo a ese escenario escogido, para después poder medir el cómo, cómo lo ha realizado y cómo ha podido afectar a la imaginación popular de su público. El límite de nuestra investigación y una línea ya comenzada por investigadoras como Debra Ramsay, quien en su obra *American Media and the Memory of World War II* (2015), incluye un capítulo denominado «*Brutal Games*», donde define al videojuego como el medio predilecto para la transmisión de la información histórica en nuestro presente⁴⁴, y trata de examinar tanto el contenido como la forma o la recepción de los videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial más conocidos del momento.

Son estas dos obras, *Consuming History...* y *American Media...* las que enmarquen nuestros esfuerzos concretos dentro de lo que se ha dado en llamar «*historical game studies*», todo ello construido sobre un selecto grupo de obras nacidas y centradas en los denominados «*game studies*», como *The Ethics of Computer Games* (2009) y *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (2013), de Miguel Sicart, para establecer cómo los videojuegos diseñan sus contenidos y mensajes a través de las mecánicas de juego, un aspecto esencial para establecer el contenido histórico de la obra y su intención, así como trabajos que traten la historia del medio del videojuego en sí misma como la publicada por Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games* (2010).

En esencia, podríamos dividir los acercamientos al videojuego desde la historia en tres corrientes: enseñar historia a través del videojuego, la propia historia del videojuego y los denominados «*historical game studies*», en los que predomina una visión del videojuego histórico o de contenido histórico como historia y forma historiográfica. Nosotros, en esta tesis, proponemos una nueva vía que consideramos

⁴² DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 143.

⁴³ LOWENTHAL, D. (2015). *The Past is a Foreign Country - Revisited*. Cambridge University Press, Cambridge, p. 367.

⁴⁴ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 165.

novedosa: **el videojuego como forma de memoria**. Hasta aquí hemos ido apuntado hacia ese lugar a través de las referencias a los trabajos de Fussell, Mosse, Burke o Le Goff. Sin embargo, nuestras principales ayudas en este punto serán los trabajos de Enzo Traverso y Tzvetan Todorov.

El videojuego de historia como forma de memoria

El 5 de abril de 2016 iNK Studios publicó el videojuego *1979 Revolution: Black Friday*. El título proponía al jugador recorrer las calles de Teherán durante la revolución islámica de Irán. Su llegada al mercado venía precedida de una ardua polémica mantenida entre los responsables de la obra, hijos de exiliados iraníes durante dicha revolución, y el gobierno iraní. Ambos grupos, el estudio de desarrollo afincado en Nueva York y el Estado islámico de Irán, proponían un recuerdo diferente del acontecimiento. Las dos memorias colisionaban en el recuerdo del objetivo revolucionario, los métodos para conseguirlo y las consecuencias de la implantación de un nuevo orden en Irán. Un contraste que llevó al segundo a prohibir el videojuego en el país persa y no permitir traspasar su frontera a los miembros del estudio neoyorquino. Esta decisión la hizo pública Hassan Karimi, director de la NFGC iraní (National Foundation for Computer Games) quien añadió en su declaración:

Iranians will quickly realize the hostile intentions and objectives of the developer if they see the game (...) Games like this can poison the minds of the youth and young adults about their country by means of false and distorted information, and also damage their spirits.⁴⁵

1979 Revolution: Black Friday representa un acontecimiento histórico y lo recuerda desde el punto de vista de sus creadores. La memoria de estos choca frontalmente con el discurso del gobierno de Irán. No es el único caso de memorias encontradas en el videojuego. El gobierno chino ha censurado distintos títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial por presentar al Tíbet, Sinkiang y Manchuria como países independientes⁴⁶. El videojuego estadounidense *Call of Duty WWII*, de acuerdo con sus responsables, trata de mantener el recuerdo de la Segunda Guerra

⁴⁵ REDACCIÓN DE TEHRAN TIMES, (2019), «Iran plans to block websites offering 1979 Revolution». *The Theran Times*. Consultado el 1 de junio de 2019, desde: <https://www.tehrantimes.com/news/300689/Iran-plans-to-block-websites-offering-1979-Revolution>.

⁴⁶ DONOVAN. T. (2018). *Op. cit.*, p. 368.

Mundial vivo.⁴⁷ Un recuerdo basado en las obras anteriores más populares,⁴⁸ el beneplácito de las instituciones del país,⁴⁹ opuesto al recuerdo de los combatientes⁵⁰ y con origen en las generaciones posteriores a Vietnam⁵¹ y la idea de «guerra buena».⁵²

Tal y como podemos observar en estos tres casos relacionados con Irán, China y Estados Unidos, existen distintas formas de acceder al pasado basadas en intereses particulares, especialmente políticos y nacionalistas, recuerdos que chocan entre sí y crean memorias fuertes, débiles, literales, ejemplares, estéticas, individuales, colectivas u oficiales. Los autores de estos videojuegos no buscan el pasado por la curiosidad y el ideal de verdad, rasgos citados por Paul Veyne como característicos de la historia de los historiadores,⁵³ sino que tratan de crear una representación del ayer condicionada por sus intereses particulares inventando literariamente el pasado en lugar de situar la historia en un relato documentado con pretensión de verdad y universalidad.

No negamos que el videojuego pueda ser historia, como ya hemos apuntado. Otros han investigado este camino con éxito (Chapman). Sin embargo, entendemos que el videojuego actual dista mucho de encontrarse en ese lugar. En cambio, su estado presente encaja de una manera más adecuada en la definición de memoria entendida ofrecida por Traverso⁵⁴. Así entendido, el medio digital se antoja una herramienta de vital importancia para conocer el «proceso de selección e interpretación» del pasado y «poner de relieve el paralelismo entre las formas en que el pasado se registra y se recuerda». Una memoria que cobra diferentes formas en el medio del videojuego que lo aleja de la condición de historia.

Por tanto, definir el videojuego histórico como una representación colectiva del pasado realizada en el presente nos permite emplear el medio digital como fuente histórica

⁴⁷ PARKER, L. (2019). «The Weight Of History: Exploring The Real-Life Inspirations Behind Call of Duty: WW2». *Gamespot*. Consultado el 31 de mayo de 2019, desde <https://www.gamespot.com/articles/the-weight-of-history-exploring-the-real-life-insp/1100-6453656/>.

⁴⁸ VENEGAS RAMOS, A. (2018) *Op. cit.*

⁴⁹ GROUX, C. (2017). «How the new Call of Duty reinvents old battlegrounds». *Newsweek*. Consultado el 3 de julio de 2019 desde: <https://www.newsweek.com/new-call-duty-ww2-battlegrounds-705567>

⁵⁰ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 179.

⁵¹ AGUILAR FERNÁNDEZ, P. (2008). *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Alianza Editorial, Madrid, p. 31.

⁵² RAMSAY, D. (2015). *Op. Cit.*

⁵³ LE GOFF, J. (1991). *Op. cit.*, p. 35.

⁵⁴ TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 16.

y a la vez como elemento fundamental de creación de identidad en el siglo XXI. En nuestra clasificación ligaremos las formas de memoria con los tipos de videojuegos de historia planteados en el apartado anterior.

El videojuego de historia como forma de memoria oficial y colectiva

Call of Duty: WWII, videojuego ya citado, es una obra de acción con una perspectiva en primera persona desarrollado por el estudio estadounidense Sledgehammer Games y publicado por la empresa, también estadounidense, Activision. El título está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, concretamente en el año 1944 durante el avance aliado por Francia tras el desembarco de Normandía. El protagonista del título es el soldado estadounidense Ronald «Red» Daniels, miembro de la I División de infantería e integrante de un pelotón formado por los soldados Robert Zussman, el soldado Drew Stiles, el técnico Frank Aiello, el sargento William Pierson y el teniente Joseph Turner, todos ellos de nacionalidad estadounidense.

La intención del videojuego es, de acuerdo con sus responsables, recordar lo sucedido: «Nos dimos cuenta de que tenemos que seguir contando estas historias para que el mundo no olvide lo que sucedió, y así no vuelva a suceder»⁵⁵. Para ello contaron con numerosos recursos, desde la colaboración con veteranos de guerra, la visita a los lugares donde ocurrieron los hechos representados⁵⁶ y la grabación de armamento real para captar el auténtico sonido de armas y vehículos de la época con la intención de recrear esos sonidos de la manera más auténtica posible⁵⁷.

Esta pretensión de verdad y ejemplaridad se rompe en determinadas cuestiones, como la representación de la *Shoah*. Esta se incluyó, según sus responsables, como consecuencia de la demanda de los usuarios⁵⁸ y sirvió de fuerte atractivo mediático y

⁵⁵ PARKER, L. (2017). *Op. cit.*

⁵⁶ *Ibidem.*

⁵⁷ ANDERSEN, A. (2018). «Creating *Call of Duty WWII's* Historic Sound - an in-depth interview with Dave Swenson». *A Sound Effect*. Consultado el 31 de mayo de 2019, desde <https://www.asoundeffect.com/call-duty-wwii-sound/>.

⁵⁸ ROSENBERG, A. (2017). «*Call of Duty: WWII* won't ignore the Holocaust anymore». *Mashable*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <https://mashable.com/2017/04/26/call-of-duty-wwii-holocaust-interview/#fc3CjjxTAiqV>

comercial⁵⁹. Dos razones que encajan a la perfección dentro de la tesis propuesta por Norman G. Finkelstein para describir el uso público de la memoria del Holocausto. Finkelstein argumenta que el genocidio judío se ha explotado como negocio. De acuerdo con este investigador, este genocidio organizado apareció en la vida estadounidense tras la guerra árabe-israelí de junio de 1967⁶⁰ bajo la apariencia de dos principios:

Dos son los dogmas fundamentales que sustentan la estructura del Holocausto: (1) el Holocausto constituye un acontecimiento histórico categóricamente singular; (2) el Holocausto marca el clímax del eterno e irracional odio gentil a los judíos⁶¹.

Así es como aparece en *Call of Duty WWII*, como un hecho singular. La prueba de esta afirmación es la inexistencia en esta obra de ficción, o en cualquier otro videojuego que represente y reconstruya este período, de cualquier otro genocidio como el romaní, el eslavo o el chino. Esta excepcionalidad guarda relación con aquello que Todorov denominaba *memoria literal*, es decir un «suceso (...) preservado en su literalidad (...) permaneciendo intransitivo y no conduciendo más allá de sí mismo»⁶².

El Holocausto que aparece en el videojuego de Sledgehammer no sucedió. Reconstruir un campo de concentración y exterminio nazi desierto mientras varios soldados estadounidenses lo recorren asombrados ante el terror y la violencia irracional del Tercer Reich es una cosificación del pasado: mostrar, sin molestar a nadie, algo que ningún videojuego había mostrado jamás. Es una idea expresada por uno de los responsables del título, Michael Condrey, durante una entrevista al medio especializado Polygon: «Creo que todos temíamos que, si no lo manejábamos con la delicadeza que requería, saliera mal»⁶³. Fueron con tanto miedo y delicadeza que al final, no mostraron nada. Fue una decisión que Condrey achacó a seguir el mismo camino que las grandes producciones cinematográficas⁶⁴, y que les sirvió para presentar la representación del

⁵⁹ NIELSEN, H. (2017). «Call of Duty: WWII could be the most important game of all time for historians.» *The Guardian*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/25/call-of-duty-wwii-historians-video-games-activision>

⁶⁰ FINKELSTEIN, N. G. (2014). *La industria del Holocausto*. Akal. Barcelona, p. 27.

⁶¹ FINKELSTEIN, N. G. (2014). *Op. Cit.*, p. 45.

⁶² TODOROV, T. (2013). *Los abusos de la memoria*. Paidós Ibérica, Barcelona, p. 33.

⁶³ KUCHERA, B. (2017). «Why *Call of Duty: WWII* struggled to show the horrors of the Holocaust.» *Polygon*. Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde: <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust>

⁶⁴ KUCHERA, B. (2017). *Op. cit.*

Holocausto como un gran logro en el medio, y que fue un anzuelo que *picaron* diversas publicaciones, como el periódico *The Guardian*, quien publicaba un amplio reportaje sobre el videojuego antes de su publicación: «*Call of Duty: WWII* could be the most important game of all time for Historians»⁶⁵, aunque más tarde, cuando lo jugaron, enmendaron este titular con otro reportaje titulado: «*Call of Duty WWII* is about killing for fun. Why pretend otherwise?»⁶⁶. Un proceso que ilustra la conversión de la memoria en espectáculo y la pertenencia de este título a la forma de videojuego de historia-mediática, tal y como nos advertía Traverso:

Ese fenómeno revela indudablemente un proceso de *reificación del pasado*, es decir, su transformación en objeto de consumo, estetizado, neutralizado y rentabilizado listo para que la industria del turismo y del espectáculo lo recupere y utilice⁶⁷.

Por lo tanto, Sledgehammer Games y Activision, no deseaban mostrar el Holocausto de la manera más auténtica posible como sí querían hacer con el sonido de la época o la geografía de las batallas.

No existe un ideal de verdad en la búsqueda del pasado de *Call of Duty: WWII*, sino una reproducción de la memoria oficial estadounidense. Un hecho que podemos encontrar en otros apartados del videojuego, como el apartado multijugador. La campaña multijugador permite controlar a cualquiera de los dos bandos descritos por el juego: aliados o «eje», aunque las opciones quedan restringidas a estadounidenses, británicos, soviéticos y miembros de la resistencia francesa para los aliados y soldados de la Wehrmacht alemana para el «eje», despojados de la esvástica como símbolo descriptivo y sustituida por la Cruz de Hierro. Esta decisión elimina una gran cantidad de países participantes en el conflicto de tanto calado como Japón, Italia, Polonia, Canadá, Hungría, Yugoslavia, etc, etc. Además, también oculta a otras tropas alemanas como las Waffen-SS de una manera voluntaria, en este caso concretos para evitar, de acuerdo con las palabras de los responsables del título, glorificar a este grupo⁶⁸.

⁶⁵ NIELSEN, H. (2017). *Op. cit.*

⁶⁶ STUART, K. (2017). «*Call of Duty WWII* is about killing for fun. Why pretend otherwise?». *The Guardian*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/27/call-of-duty-wwii-activision-realism-killing>.

⁶⁷ TRAVERSO, E. (2011). *Op. Cit.*, p. 14.

⁶⁸ KAIN, E. (2017). «This Is Why There Are Black Nazis And No Swastikas In '*Call Of Duty: World War 2*' Multiplayer». *Forbes*. Consultado el 3 de julio de 2019, desde

Numerosos historiadores como Wolfram Wette (2010), Sönke Neitzel y Harald Welzer (2014), Christian Ingrao (2017) o Browning Christ (2019) han demostrado que tanto la Wehrmacht como las Waffen-SS fueron responsables conjuntos de algunas de las atrocidades bélicas del conflicto, otra polémica que vino a sumarse a la desaparición de la esvástica como forma de representación del ejército nazi, justificado por Michael Condrey, co-fundador de Sledgehammer, con el mismo argumento que el utilizado para explicar la eliminación de las Waffen-SS, esquivar la glorificación alemana y evitar recordar el genocidio perpetrado contra el pueblo judío⁶⁹. Sin embargo, la esvástica sí aparecía en otros títulos de la saga y en otros muchos videojuegos ambientados en el conflicto.

Nos encontramos, en definitiva, con la representación de una memoria selectiva cuyo objetivo fundamental es la reificación de la misma dentro del contexto del discurso oficial sobre el acontecimiento histórico. Es un escenario muy diferente al pretendido por sus autores, quienes afirmaron que la campaña de *Call of Duty* «WW2's trataba de contar una auténtica historia de la Segunda Guerra Mundial»⁷⁰. Esta paradoja entre la memoria y la historia, según Le Goff:

...proviene del contraste entre el éxito de la historia en la sociedad y la crisis del mundo de los historiadores. El éxito se explica por la necesidad que tienen las sociedades de nutrir su búsqueda de identidad, de alimentarse de un imaginario real; y las sollicitaciones de los medios masivos hicieron entrar a la producción histórica en el movimiento de las sociedades de consumo⁷¹.

Frente a todas estas evidencias se nos antoja muy difícil calificar a *Call of Duty: WWII* como historia. No existe una pretensión de verdad, y su desarrollo no está movido por la curiosidad. No existe un acercamiento a las fuentes documentales. Su contenido está condicionado por la imagen, la lógica del mercado y la propia forma del videojuego, tal y como tendremos ocasión de comprobar más adelante. Sin embargo, se nos antoja muy fácil definirlo como memoria. De acuerdo con Todorov en la memoria:

...la elección de los hechos y su disposición jerárquica no la llevan a cabo eruditos especialistas (...) sino grupos influyentes de la sociedad que pretenden defender sus intereses. El objetivo

<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/06/21/this-is-why-there-are-black-nazis-and-no-swastikas-in-call-of-duty-world-war-2-multiplayer/#7fcc61601338>.

⁶⁹ YIN-POOLE, W. (2017). *Op. cit.*

⁷⁰ *Ibidem.*

⁷¹ LE GOFF, J. (1991). *Op. cit.*, p. 142.

prioritario de estos grupos no es conocer el pasado con exactitud, sino lograr que los demás reconozcan su lugar en la memoria colectiva, y por lo tanto en la vida social del país⁷².

La selección de los hechos que componen la memoria de la Segunda Guerra Mundial en *Call of Duty: WWII* no la han llevado a cabo especialistas, sino los miembros del estudio de desarrollo. Su objetivo no ha sido conocer el pasado, como hemos podido demostrar, sino «seguir contando estas historias para que el mundo no olvide lo que sucedió, y así no vuelva a suceder». Unas historias que sirven para «que los demás reconozcan su lugar en la memoria colectiva, y por lo tanto en la vida social del país».

El recuerdo de la Segunda Guerra Mundial se ha convertido en Estados Unidos en mito nacional y ha servido para justificar⁷³ y explicar nuevos conflictos⁷⁴, una evocación promocionada por las instituciones del país, tanto del ejército, cediendo las licencias de sus armas, vehículos y símbolos a la empresa de desarrollo, mecanismo fundamental para entender la supervisión del cuerpo militar de los productos culturales donde se les representa⁷⁵, como del gobierno, a través de la colaboración con los estudios y la cesión de expertos⁷⁶.

Por lo tanto, se hace evidente que la obra de Sledgehammer Games y Activision no es historia, sino memoria de tipo «dominante, las que más representadas están en los medios de difusión»⁷⁷, y «hegemónica», la que «prevalece de forma mayoritaria en el grupo que estemos investigando»⁷⁸, lo que la convierte en memoria oficial, ya que está sostenida por instituciones estatales⁷⁹. Esta concepción del videojuego *Call of Duty: WWII* no como historia sino como memoria oficial:

...se refiere, pues, a un trabajo de homogeneización de las representaciones —siempre selectivas— del pasado, las cuales suelen revestir un fuerte componente mitológico y sobre las que se sustentan las identidades colectivas, sean éstas de tipo nacional o no. Aun cuando originalmente pudieron estar configuradas por los recuerdos individuales de algunos miembros del grupo, con el paso del tiempo las élites culturales —impulsoras de iniciativas políticas basadas en

⁷² TODOROV, T. (2008). *Op. cit.*, p. 93.

⁷³ BOGGS, C, Y POLLARD, T. (2016). *Op. cit.*

⁷⁴ DOWER, J. (2012). *Op. cit.*

⁷⁵ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 240.

⁷⁶ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 350.

⁷⁷ AGUILAR FERNÁNDEZ, P. (2008). *Op. cit.*, p. 24.

⁷⁸ *Ibidem.*

⁷⁹ TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 53.

la difusión de rasgos étnicos o culturales- acaban elaborando un discurso simplificado y común sobre el pasado, apto para el consumo de los miembros de la identidad compartida y sumamente manipulable por las élites políticas⁸⁰.

Queda patente entonces la condición de este videojuego como discurso memorístico favorable a intereses particulares, una situación que puede extenderse al resto de grandes producciones videolúdicas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial y desarrolladas en Estados Unidos como en otros países. Esta memoria ha obtenido tanta fuerza, gracias a los medios de comunicación de masas, que ha comenzado a ser adoptada por otros países como Francia, donde el título *Steel Division: Normandy 44* (Eugen Systems, 2017) ha reproducido el discurso estadounidense oficial para conseguir ser consumido en el mercado anglosajón⁸¹, decisión que también ha sido tomada por estudios británicos, ucranianos o polacos.

El videojuego como memoria oficial es, por tanto, una representación del pasado, o del presente, auspiciada por instituciones estatales con motivos particulares, generalmente de tipo nacionalista. El recuerdo está condicionado por el discurso oficial, y la memoria dominante la más aceptada por la sociedad en la que nace. Suele contener un pasado sin aristas, homogeneizado y estilizado con la intención de ser aceptado por la mayor audiencia posible. Un pasado reificado, es decir, convertido en objeto de consumo y reproducido a través de una memoria estética presente en todas las grandes producciones ambientadas en el momento histórico, como tendremos ocasión de comprobar en futuros capítulos.

En cambio, existe otro tipo de memoria no asociada al Estado que incluso compite con ella para ocupar su lugar: la memoria colectiva. Dentro de las producciones relacionadas con la Segunda Guerra Mundial existen pocos ejemplos.

⁸⁰ AGUILAR FERNÁNDEZ, P. (2008). *Op. cit.*, p. 50.

⁸¹ WILSON, J. (2017). «*Steel Division: Normandy 44* is Paradox Interactive's grand entrance into tactical combat». *VentureBeat*. Consultado el 15 de febrero de 2018 desde <https://venturebeat.com/2017/03/01/steel-division-normandy-44-is-paradox-interactives-grand-entrance-into-real-time-tactical-combat/>.

El videojuego de historia como forma de memoria estética

Este tipo de memoria es la característica de los videojuegos de historia-mediática, los cuales basan sus propuestas en las representaciones ya hechas por títulos anteriores reconocidos por el público.

El día 23 de mayo de 2018 Electronic Arts publicó el primer vídeo para presentar el videojuego *Battlefield V* (DICE, 2018). En este cortometraje aparecía una mujer portando un rifle de asalto con una mano protésica. La protagonista, junto a un equipo mayor, participaba en el conflicto armado con la misma intensidad que la del resto de sus compañeros.



Ilustración 2: Captura de pantalla de *Battlefield V* donde podemos apreciar la mano metálica y los tatuajes en el rostro de la mujer protagonista.

Durante esa misma semana aparecieron dos respuestas al vídeo: aquella que defendía la presencia femenina en el videojuego y aquella que criticaba su presencia. Los segundos crearon en la red social Twitter una etiqueta: #NotMyBattlefield⁸². Bajo ese

⁸² En la red social Twitter una etiqueta (o *hashtag*) es una palabra que puede rastrearse en los mensajes de todos los usuarios que la han utilizado. El caso de #NotMyBattlefield aún se encuentra vigente y puede consultarse en la siguiente dirección: «<https://twitter.com/search?q=%23notmybattlefield&src=typd>». En ella podemos leer mensajes que relacionan al videojuego con el feminismo, como este del usuario @T4isonTV publicado el 23 de mayo de 2018 donde afirma que: «#notmybattlefield Los SJW y el feminismo se están cargando mi saga favorita. Hasta el *Call of Duty WW2* me atrae más que esto. Espero que recapaciten y pongan más Stalingrado y menos corrección política. Estamos hablando de lo más cruel

nombre trataron de organizar una campaña cuyo objetivo era evitar la salida del título, y calificaron al vídeo en la plataforma YouTube con más de 492.000 votaciones negativas, frente a las 339.000 positivas. Todas estas críticas se encontraban arropadas bajo la defensa del rigor histórico.

Si observamos más de cerca estas críticas podemos observar que guardan un punto en común: el rechazo a la presencia femenina. Estos ataques guardan relación con otros movimientos dentro de la cultura del videojuego como el *gamergate*⁸³. Las críticas recibidas por el vídeo de presentación no apuntaban a otros asuntos problemáticos y enfrentados a la historia como el tipo de acción, la sobreexplotación y sobrerrepresentación de escenarios, la incidencia sobre el héroe-ciudadano, el frente de guerra como galería de tiros para el soldado de infantería, etc.⁸⁴ En cambio, todos los ataques se centraban en la presencia de la mujer.

Los primeros, defensores de la presencia femenina, pudieron leer en la prensa del videojuego numerosos artículos tratando de defender la presencia de mujeres en el frente militar de la Segunda Guerra Mundial⁸⁵. La mujer, en el frente oriental, sí participó en actividades armadas como demuestran los trabajos de recuperación de la memoria oral realizados por Lyuba Vinogradova (2017, 2016) y Svetlana Aleksíevich (2015), además

que le ha pasado a la humanidad». Otros, en cambio, achacan la falta de rigor histórico, como este comentario de @xdFrancesc publicado el 22 de agosto: «La batalla es en Amsterdam en el 1940 pero las tropas alemanas llevan fusiles de asalto StG-44, ok. Ese soldado alemán con una arma (*sic*) que le faltan 3 años para existir es una mujer o un hombre no blanco, #NotMyBattlefield».

⁸³ MORTENSEN, T. E. (2016). «Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate». *Games and Culture*. 13 (8), pp. 787-806; MASSANARI, A. (2017). «#Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures», *New Media & Society*. 19 (3), pp. 329-346. O CHESS, S. y SHAW A. (2015). «A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity». *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59 (1), pp. 208-220.

⁸⁴ SOTTEK, T. C. (2018). «After 16 years of war, Battlefield V is a turning point». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.theverge.com/2018/6/29/17518286/battlefield-v-grand-operations-pc-ps4-xbox-one>

⁸⁵ PLUNKETT, L. (2018). «Oh No, There Are Women In Battlefield V». *Kotaku*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530135530/https://kotaku.com/oh-no-there-are-women-in-battlefield-v-1826275455>; MARTIN, M. (2018). «Battlefield 5 has women in it. If that bothers you, please, piss off». *VG24/7*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.vg247.com/2018/05/24/battlefield-5-women-bothers-please-piss-off/>; y FAROKHMANESH, M. (2018). «Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530140326/https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>.

de los diarios publicados de la francotiradora Liudmila Pavlichenko (2019). Sin embargo, no ocurrió lo mismo en el frente occidental europeo. Dentro de este conflicto la mujer tuvo una participación mucho más minoritaria que en el oriental. En este escenario es donde se encuentra ambientado el videojuego en cuestión. En él la mujer tuvo un papel de apoyo y soporte que destacó en apartados de vital importancia para el desarrollo del conflicto como las fotografías aéreas y su interpretación⁸⁶. Algunas de ellas tuvieron una breve instrucción y participación como pilotos⁸⁷, además de participar en actividades de resistencia, espionaje, sabotaje y rescate⁸⁸. Sin embargo, no participaron en actividades de infantería ni en conflictos relacionados directamente con el frente, momento que describe y enseña el videojuego.

Por lo tanto, aunque sí participaron mujeres en el frente armado, no fue en el escenario donde muestra el videojuego. Las críticas hacia el rigor histórico son comprensibles, aunque todas las examinadas para este trabajo han apuntado a la presencia de la mujer en exclusiva, en lugar de observar otras irregularidades igual de flagrantes. La conclusión a todo este debate lo aportó la propia compañía de distribución y el estudio de desarrollo del videojuego, propiedad del primero, Electronic Arts y EA Digital Illusions CE.

Battlefield V rompió una tradición icónica y visual que se remontaba en el videojuego hasta su origen, con escasas excepciones como *Medal of Honor: Underground* (Dreamworks Interactive, 2000), en la que los protagonistas de los videojuegos de guerra eran personajes masculinos. El resto de las transgresiones históricas que cometía el título poco importaba a la comunidad de jugadores. El hecho que desató la polémica fue la inclusión de una mujer como protagonista, rompiendo la tradición estética de la saga y el medio. Este hecho se ha repetido en otras ocasiones, como en la inclusión de generalas en el videojuego *Total War: Rome II* (The Creative Assembly, 2013), decisión que desató de nuevo la polémica entre un grupo de aficionados

⁸⁶ HALSALL, C. (2012). *Women of Intelligence: Winning the Second World War with Air Photos*. Spellmount, Staplehurst.

⁸⁷ SCHRADER, H. (2006). *Sisters in Arms: British & American Women Pilots During World War II*. Casemate Publishers, Filadelfia.

⁸⁸ ATWOOD, K. J. (2011). *Women Heroes of World War II: 26 Stories of Espionage, Sabotage, Resistance, and Rescue*. Chicago Review Press, Chicago

con la intención de eliminar esta faceta del juego por ser «poco histórica»⁸⁹, o en *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft, 2018). En este título ocurrió exactamente la misma situación; la empresa responsable decidió situar a una mujer como protagonista, y grupos de aficionados rechazaron esta decisión por no ajustarse a la realidad histórica conocida, mientras pasaban por alto otros errores históricos de bulto⁹⁰.

Las tres polémicas presentadas demuestran que existe una memoria estética que al ser cuestionada provoca determinadas respuestas de diferentes grupos sociales, como la crítica destructiva por parte de un grupo de aficionados que siente perder algo considerado como suyo, o el aplauso por parte de otros grupos que se consideran más identificados con la nueva representación. Una lucha entre dos tipos de memoria, la hegemónica y la débil, que aspira a remplazar a la primera a través del empleo de imágenes.

Los ejemplos anteriores ponen de manifiesto la existencia de la memoria estética cuya ruptura provoca una fuerte oposición por parte de un grupo de aficionados, una memoria estética entendida como una repetición de imágenes y motivos cuya presencia favorece la verosimilitud histórica del videojuego histórico y su asimilación con otros productos similares ambientados en el mismo momento. Esta reproducción de imágenes pretendidamente históricas y seleccionadas por diferentes grupos sociales con motivos heterogéneos favorece la creación de dicha memoria. Tal y como hemos podido comprobar en la presentación, todas las críticas realizadas a los cambios introducidos en los tres títulos compartían el mismo argumento: falta de verosimilitud histórica.

Esta situación se pone de manifiesto a través de la observación de títulos muy populares que han mantenido dos posturas diferentes con respecto a la memoria estética, el continuismo de *Call of Duty: WWII* y el rupturismo parcial de *Battlefield V*. A través del análisis de las imágenes y las polémicas generadas, o no, por estas obras podemos concluir la existencia o no de esta memoria. Es un esfuerzo que puede insertarse en un contexto mucho más amplio sobre el estudio de la memoria en los productos de los medios

⁸⁹ ALEXANDER, J. (2018). «*Total War: Rome 2* dev says it won't remove female generals from the game». *Polygon*. Consultado el 19 de julio de 2019, desde <https://www.polygon.com/2018/9/26/17902302/total-war-rome-2-developer-response-female-generals-historical-accuracy>.

⁹⁰ BROWN, F. (2018). «Kassandra is *Assassin's Creed Odyssey's* main hero, but only in the book». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 19 de julio de 2019, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2018/06/22/assassins-creed-odyssey-main-character/>.

de comunicación de masas ambientados en el pasado, cuyos resultados pueden iluminar nuevos rincones de nuestra relación pública con la historia.

Tal y como hemos apuntado en cada uno de los títulos observaremos una cuestión fundamental: la existencia o inexistencia de polémicas que tengan como base la representación visual o textual del pasado. Esta observación nos permitirá determinar el grado de aceptación, continuidad o ruptura de determinadas imágenes o motivos visuales. Un hecho muy extendido en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial donde aparece de manera recurrente el «mito de la experiencia de guerra».

En las últimas páginas de su obra *Soldados caídos: La transformación de la memoria de las guerras mundiales* (1990), George L. Mosse advertía del regreso del mito de la experiencia de guerra bajo la condición del regreso del nacionalismo, este mito...

...está atado al culto de la nación: si este se encuentra en suspensión, como estuvo tras la Segunda Guerra Mundial en la Europa occidental y central, el mito se debilita fatalmente, pero si la religión cívica del nacionalismo vuelve de nuevo a ascender, el mito lo acompañará una vez más⁹¹.

No son pocos los historiadores que han observado, a partir del año 2001, un nuevo ascenso de la religión cívica del nacionalismo⁹² y una fuerte presencia de la misma en los medios de comunicación de masas⁹³. Este ascenso ha traído consigo la recuperación del mito de la experiencia de guerra, diseñado...

...para enmascarar la guerra y hacerla legítima: para desplazar su cruda realidad. La memoria de la guerra se remodeló para convertirla en una experiencia sagrada que había proporcionado a la nación nuevos y profundos sentimientos religiosos⁹⁴.

⁹¹ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, p. 279.

⁹² RACHMAN, G. (2018). «Donald Trump leads a global revival of nationalism». *Financial Times*. Consultado el 22 de julio de 2019, desde <https://www.ft.com/content/59a37a38-7857-11e8-8e67-1e1a0846c475>; CLOVER, C. (2016). *Black Wind, White Snow: The Rise of Russia's New Nationalism*. Yale University Press, Cambridge; SUTHERLAND, C. (2011). *Nationalism in the Twenty-First Century. Challenges and Responses*. Red Globe Press, Nueva York; y TAMIR, Y. (2019). *Why Nationalism*. Princeton University Press, Princeton.

⁹³ BOGGS, C, Y POLLARD, T. (2016). *Op. cit.*

⁹⁴ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, p. 35.

Fue en Estados Unidos, como respuesta a los atentados del 11 de septiembre, donde este mito de la experiencia de guerra cobró más fuerza⁹⁵. Su expresión más visible fue la representación bélica llevada a cabo en los medios de comunicación de masas⁹⁶, y una de sus principales manifestaciones fue la recuperación de la memoria oficial de la Segunda Guerra Mundial a través de grandes obras de ficción ambientadas en dicho momento⁹⁷, en las que se combinó el recuerdo del conflicto con las operaciones militares llevadas a cabo en Oriente Próximo⁹⁸. Y fue el videojuego, junto con el cine, el medio más representativo de dicha recuperación memorística que ayudó al proceso de trivialización del conflicto, en el cual...

...lo bélico quedaba entretelado en la vida diaria de una manera difícil de reconciliar con la sacralización de la guerra como algo extraordinario. Pero aun así, la trivialización, del mismo modo que la glorificación, ayudó a las personas a hacer frente a la hecatombe⁹⁹.

Mosse examina este proceso de trivialización en el caso de la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, su análisis es fácilmente extrapolable a la situación actual y el medio del videojuego de guerra. De acuerdo con Mosse, fueron los juguetes, juegos y objetos militares empleados en momentos cotidianos los que contribuyeron a dicha trivialización del conflicto y su posterior mitificación¹⁰⁰, junto a, especialmente, las postales bélicas enviadas desde el frente y desde las instituciones. Los primeros, «los soldados de plomo», según el historiador:

...eran los juguetes de guerra más populares, y aunque eran primariamente para niños, a muchos adultos también les gustaban. Su atractivo dependía en gran medida del realismo con que representaban a los soldados y sus armas, de manera que fuese posible recrear guerras y batallas lo más realistamente posible¹⁰¹.

⁹⁵ FALUDI, S. (2009). *La pesadilla terrorista. Miedo y fantasía en Estados Unidos después del 11-S*. Anagrama, Barcelona; y DOWER, J. (2012). *Op. cit.*

⁹⁶ JUNG, B. (2010). *Narrating Violence in Post-9/11 Action Cinema: Terrorist Narratives, Cinematic Narration, and Referentiality*. Springer VS, Berlín; WESTWELL, G. (2014). *Parallel lines: post-9/11 American cinema*. Columbia University Press, Wallflower Press, Nueva York; y THOMAS PAYNE, M. (2016). *Playing War: Military Video Games After 9/11*. New York University Press, Nueva York.

⁹⁷ PAGET, D., y LIPKIN, S. N. (2009). «Movie-of-the-Week» docudrama, «historical-event» television, and the Steven Spielberg series *Band of Brothers*». *New Review of Film and Television Studies*, 7-1, pp. 93-107; RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*; y VENEGAS RAMOS, A. (2018). *Op. cit.*

⁹⁸ DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, pp. 147-153.

⁹⁹ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, p. 187.

¹⁰⁰ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, p. 202.

¹⁰¹ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, pp. 182-183.

El videojuego comparte con los soldados de plomo esa pretensión de realismo. El baremo para criticar positiva o negativamente un videojuego de guerra es, precisamente, su capacidad de «recrear guerras y batallas lo más realistamente posible», un objetivo que también es empleado como elemento de *marketing*. Los responsables de *Call of Duty: WWII* recorrieron los lugares que aparecen en su videojuego para recrearlos a través de fotogrametría, visitaron campos de batalla, fotografiaron decenas de armas y contaron con la asesoría de un historiador, Martin Morgan,¹⁰² y la ayuda de veteranos de guerra, como hemos podido comprobar. Grabaron sonidos reales de vehículos y objetos de la época para representarlos de la manera más auténtica posible. Es evidente, por tanto, la pretensión del estudio de recrear «guerras y batallas lo más realistamente posible». Sin embargo, no todo aparecía en la pantalla.

Tal y como hemos mencionado, Mosse citaba a las postales de guerra como otro de los principales agentes de trivialización de la guerra en las sociedades europeas durante la Primera Guerra Mundial, unas postales que presentaban unas características muy similares al videojuego de guerra contemporáneo:

El mito de la experiencia de guerra apareció primero en postales que desinfectaban lo bélico, mostrando su maleabilidad. (...) No hay dibujos de los muertos o heridos como tenían que haber aparecido en las trincheras. Raramente se retrata la muerte, y cuando aparece es tranquila y serena. La muerte heroica en batalla sí se representa, si no en las postales, en periódicos ilustrados (...) Similarmente, aunque los heridos aparecen más frecuentemente en las postales, sus heridas son normalmente leves y están bien vendados, sin mucha sangre a la vista; además, estos heridos normalmente están atendidos por preocupados camaradas o por compasivas enfermeras¹⁰³.

Títulos como *Call of Duty: WWII* reproducen todas estas características en las imágenes, diseños y mensajes que presentan al usuario. Sus responsables han eliminado la sangre y los muertos. El proceso de deshumanización llevado a cabo en este título y otros de la misma categoría ha generado la conversión del enemigo en diana, característica fundamental del mito de experiencia de guerra¹⁰⁴. Sin embargo, la muerte de sus protagonistas sí se refleja como un sacrificio heroico en mor de un bien mayor. Así lo demuestran escenas del título de *Sledgehammer*, como la protagonizada por Daniel

¹⁰² Historiador que también participó en la serie *Hermanos de Sangre* (2001) y *Salvar al Soldado Ryan* (1998) junto a Stephen E. Ambrose, historiador en el que se basan las nuevas producciones cinematográficas y videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial del siglo XXI.

¹⁰³ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, p. 172.

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 219.

quien, cargando con su moribundo compañero Turner, se enfrenta a decenas de enemigos mientras trata de salvarlo y ponerlo al resguardo de las balas alemanas, para que, una vez parapetado, Turner recoja un fusil y mantenga a los soldados de la Wehrmacht ocupados mientras sus compañeros logran escapar del peligro.



Ilustración 3: Captura de pantalla de Call of Duty: WWII en la que podemos leer las palabras del soldado Turner antes de morir: «ningún sacrificio es demasiado grande».

Tanto las características de los juguetes y la de las postales de la Primera Guerra Mundial como sus objetivos relacionados con la trivialización de la guerra y la divulgación del mito de la experiencia de guerra, podemos encontrarlos en los videojuegos militares ambientados en la segunda contienda mundial, los cuales han generado una fuerte memoria estética del conflicto que ha servido para trivializar, y glorificar, la práctica bélica¹⁰⁵.

El mito de la experiencia de guerra y la trivialización de la guerra que lo apuntala se encuentra con facilidad en el videojuego de guerra ambientado en la Segunda Guerra Mundial. En él encontramos todas las características presentadas por Mosse¹⁰⁶. Los estudios responsables, habitualmente estadounidenses aunque no exclusivamente, se

¹⁰⁵ HUNTEMANN, N. B. y PAYNE M. T. (eds.) (2009) *Op, cit.*, y SALVATI, A. J., y BULLINGER, J. M. (2013). *Op, cit.*

¹⁰⁶ Aunque nosotros vamos a hacer especial hincapié en la trivialización y estetización del conflicto existen muchos otros elementos en el videojuego que sustentan el mito de la experiencia de guerra como la pretensión de honrar a los caídos y glorificar la práctica bélica.

basan en dos fuentes principales, la memoria oficial del conflicto tal y como demuestra la colaboración con instituciones militares, de veteranos y gubernamentales así como la cesión de licencias militares y comerciales para representar sus contenidos¹⁰⁷, y la memoria estética de la guerra, cuya fuente es, entre muchas otras, aquello que Fussell denominaba «cultura moral» de la guerra¹⁰⁸, reproducida en los medios de comunicación de masas a través de clichés¹⁰⁹, lugares comunes que en el videojuego comienzan en 1999 con la publicación, por Dreamworks Interactive, de *Medal of Honor*.¹¹⁰

Este videojuego fue producido por Steven Spielberg, como producto de acompañamiento a su desembarco en televisión y cine. *Salvar al Soldado Ryan*, *Hermanos de Sangre* y *Medal of Honor* forman una trilogía *transmedia* de productos audiovisuales que rescataron el mito de la experiencia de guerra y consolidaron una nueva forma de percibir el conflicto como una «mediación maestra»¹¹¹.

Una mediación maestra que acudía a los clichés cinematográficos de la Segunda Guerra Mundial¹¹², cuya fuente era la cultura de la moral advertida por Fussell y que hacía «amplio uso de materiales visuales para desinfectar, dramatizar y romantizar la guerra, no solo mediante imágenes, sino también sistematizando símbolos (...) Así, el mito [de la experiencia de guerra] llevó con éxito su mensaje a la gente»¹¹³.

¹⁰⁷ MEAD, C. (2013). *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict* [Versión electrónica]. Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, Nueva York; STAHL, R. (2009). *Militainment, Inc.: War, media, and popular culture*. Routledge, Nueva York; y LENOIR, T. y CALDWELL, L. (2018). *The Military-Entertainment Complex*. Harvard University Press, Cambridge.

¹⁰⁸ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 205.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 238.

¹¹⁰ La Medalla de Honor es la condecoración militar más prestigiosa de los Estados Unidos. Los dirigentes de *The Congressional Medal of Honor Society*, un grupo de veteranos de guerra responsables de otorgarla de acuerdo con criterios relacionados con la «valentía e intrepidez con riesgo de la propia vida, más allá de la llamada del deber, estando en combate contra un enemigo de los Estados Unidos», interpuso una queja a DreamWorks Interactive para que cambiaran el nombre de su videojuego (REDACCIÓN DE EDGE (2011) *Op. cit.*) ya que una obra digital que contuviera el nombre de la medalla podía empañar su prestigio. La solución a este conflicto la encontró Peter Hirschmann al invitar a los responsables del galardón al estudio para que vieran el videojuego. Paul Bucha, presidente de la *Congressional Medal of Honor Society*, recorrió el estudio y entrevistó a los trabajadores. Cuando volvió de nuevo con sus compañeros, no solo retiró la queja, sino que apoyó y promocionó el videojuego debido a los valores que éste defendía. Esta anécdota muestra como los valores e ideas que aparecen en *Medal of Honor* se encuentran en consonancia con aquellas más respetadas y defendidas por grupos tan conservadores en cuanto a su sentido del pasado de Estados Unidos como las instituciones militares.

¹¹¹ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 83.

¹¹² SUID, L. H. (2002). *Op. cit.*, p. 627.

¹¹³ MOSSE, L. (2016). *Op. cit.*, p. 94.

Medal of Honor tuvo, en el videojuego, el mismo papel que *Salvar al Soldado Ryan* en el cine o *Hermanos de Sangre* en la televisión. Sirvió de mediación maestra y vehículo del mito para el resto de producciones posteriores. Las características formales de este videojuego fueron la perspectiva en primera persona, la deshumanización de los enemigos, el espacio como galería de tiros, la eliminación de la sociedad civil, la interacción del personaje protagonista masculino con el resto de elementos a través del disparo y la pretensión de realidad a través de la representación fotorrealista. Estas características se mantuvieron inalteradas durante años conformando una fuerte memoria estética del conflicto en el videojuego de guerra.



Ilustración 4: Captura de pantalla de *Medal of Honor*, 1999.



Ilustración 5: Captura de pantalla de *Call of Duty*, 2003.



Ilustración 8: Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII*, 2017.

Como podemos observar en estas ilustraciones existe una clara continuidad estética en los videojuegos de acción ambientados en la guerra. Todos ellos comparten las características citadas con anterioridad envueltas en la memoria oficial de la Segunda Guerra Mundial, confinadas en la idea de «época carismática» definida por Ramsay como «*a set of circumstances and experiences that resonates across media and through time in*

a process of continual evaluation of past, present, and future»¹¹⁴, cuyas claves fundamentales han sido el soldado-ciudadano, la «guerra buena» y la construcción visual de la guerra, ya tratada con anterioridad. Todo ello ha generado una memoria estética que se nutre de las imágenes y mensajes ofrecidos por la memoria oficial estadounidense del conflicto que, a opinión de Fussell, nunca pudo comprender el conflicto:

La guerra real fue trágica e irónica, superando la capacidad reveladora de cualquier análisis literario o filosófico, pero, especialmente en una Norteamérica no bombardeada, el significado de la guerra pareció inaccesible. (...) Norteamérica no ha entendido todavía como fue la Segunda Guerra Mundial, y por lo tanto no ha podido usar esa comprensión para reinterpretar y redefinir la realidad nacional y para alcanzar algo parecido a la madurez pública¹¹⁵.

A cambio de esta comprensión Estados Unidos ha generado una época memorable representada en mediaciones maestras de las que surge el mito de experiencia de guerra representado a través de clichés y que ha tenido a uno de sus mejores representantes en el videojuego. Cómo hemos tenido ocasión de examinar, y examinaremos con más detalle en páginas posteriores, cualquier cambio en esta memoria visual del conflicto ha generado conflicto y/o polémicas entre autor o autores, su público y las instituciones oficiales.

La repetición de los mismos diseños, imágenes y mensajes en el videojuego de acción ambientado en la Segunda Guerra Mundial ha creado una memoria estética reproducida en cientos de otros títulos que trataban de aprovechar aquello que Adam Chapman denominó «resonancia histórica»:

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)¹¹⁶.

El videojuego es histórico no por su parecido con el pasado documentado sino por su similitud con otros productos de éxito publicados con anterioridad y ambientados en un contexto similar. Cualquier título que rompa la similitud con la memoria estética generada, aunque se acerque más al pasado, será tildado de inexacto o polémico. Uno de los ejemplos que prueba este hecho es el ejemplo que abre este apartado, el videojuego *Battlefield V*. La decisión del estudio que lo ha desarrollado de incluir a una mujer como

¹¹⁴ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 36.

¹¹⁵ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 334.

¹¹⁶ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 36.

protagonista del videojuego despertó la polémica entre los aficionados, acusando al título de «inexacto» con la realidad histórica¹¹⁷. Las críticas realizadas por estos usuarios apuntaban a la presencia de la mujer como la principal causa de inexactitud histórica de la saga. Sin embargo, nada mencionaban de todas las demás inexactitudes que presentaba la obra. Este hecho demuestra la existencia de una memoria estética cuya ruptura provoca acusaciones de inexactitud histórica, aun cuando la obra presente otros flagrantes errores históricos. No es el único caso que prueba nuestra hipótesis. La misma empresa, DICE, fue objeto de críticas de inexactitud histórica, por parte de un gran número de usuarios, como consecuencia de la incorporación de un personaje afroamericano como protagonista del videojuego *Battlefield 1* (DICE, 2017) ambientado en la Primera Guerra Mundial¹¹⁸.

La existencia de la memoria estética de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego de acción presenta una faceta clara entre otras muchas: la presencia de un personaje protagonista caucásico varón sumergido en un frente de acción perpetuo. Otra faceta de la memoria estética del conflicto guarda relación con el Holocausto y su inexistencia. En el videojuego no aparece y las ocasiones en las que lo ha hecho han provocado fuertes polémicas, como es el caso de *Wolfenstein: The New Order* (Machinegames, 2014). No podemos perder de vista que esta primera incursión del jugador en un campo de concentración se realiza en un videojuego de ciencia ficción ambientado en unos ucrónicos años sesenta dentro de una obra claramente exagerada, satírica y cercana a la psicodelia más violenta y brutal.

Tomar la decisión de incluir campos de concentración se debió al escenario y la temática fantástica, un elemento que en un contexto más real con pretensión de «literalidad» podía resultar ofensivo o, al menos, polémico¹¹⁹. Pete Hines, uno de los responsables de la obra, durante una entrevista ofrecida al periódico *The Times of Israel* trataba de contextualizar la inclusión de los campos en el videojuego:

¹¹⁷ FAROKHMANESH, P. (2018). *Op. cit.*

¹¹⁸ PEARSON, J. (2016). «Battlefield 1 Misses Out On the Stories of Black Soldiers In WWI». *Vice*. Consultado el 22 de julio de 2019, desde https://www.vice.com/en_us/article/jpgkp3/battlefield-1-misses-out-on-the-stories-of-black-soldiers-in-wwi

¹¹⁹ BAUMAN, A. (2013). «Fierce Combat and Nasty Villains in *Wolfenstein: The New Order*». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018 desde <https://www.gamespot.com/videos/fierce-combat-and-nasty-villains-in-wolfenstein-th/2300-6408067/>.

You're talking about a game with robot dogs and giant mechs that roam the cities, where it is the 1960s where the Nazis have taken over the world, they got to the moon first and all of these other things. It's pretty clear what you are doing in the game doesn't have much basis in reality. Although, to your point, it does touch on a subject that does have some connective tissue to things that happened in the past¹²⁰.

Este tono voluntariamente exagerado permitió su lanzamiento en Alemania, la primera vez que un título de esta saga era publicado en el país. Antes de su publicación hubo un periodo de adaptación del título a las leyes alemanas de representación del nazismo en el que se eliminó cualquier símbolo o referencia al Tercer Reich.

Esta decisión de incluir, u ocultar, elementos polémicos para las sensibilidades contemporáneas en videojuegos de ciencia ficción referentes al pasado puede llegar a ser un arma de doble filo. Por un lado, los estudios logran incluir discursos, hechos e ideas que en otros videojuegos con pretensión de realidad sería imposible por la polémica que podrían llegar a generar, pero, por otro lado, pueden llegar a blanquear el recuerdo del pasado y convertir hechos tan dramáticos como el Holocausto o el genocidio de eslavos, romaníes, discapacitados físicos o mentales en invisibles y, por lo tanto, no ocurridos. En el libro *The Dark Side of Play. Controversial Issues in Playful Environments* (2015) y su capítulo «Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representation of Nazism in Games», escrito por Adam Chapman y Jonas Linderoth, los autores reflexionaban sobre las razones y las causas por las que el soldado alemán ha sido desterrado de la Segunda Guerra Mundial digital y la ocultación de los hechos más traumáticos del conflicto. Una de las razones que esgrimían es que los videojuegos habían sido identificados como un producto capaz de provocar emociones más fuertes de identificación que una película o un libro y, por lo tanto, al controlar a un soldado alemán, el jugador puede verse abocado a identificarse con él. Otra de las razones que esgrimían los autores es la facilidad que aportaba situar al soldado nazi como enemigo. Sin embargo, no son pocos los estudios que confirman que el videojuego no impacta en el consumidor más o menos que el cine o la literatura¹²¹.

¹²⁰ HOFFMAN, J. (2014). *Op. cit.*

¹²¹ KÜHN, S., KUGLER, D. T., SCHMALEN, K., WEICHENBERGER, M., WITT, C. y GALLINAT, J. (2019). «Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study». *Molecular psychiatry*, 24, pp. 1220-1234; y ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A. y BUCKLEY, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press, Oxford.

El ocultamiento o estetización de los hechos e ideas más brutales y violentas del conflicto es un rasgo común en las representaciones de la guerra. Este hecho se debe principalmente a las razones ya citadas: continuar y reproducir los mismos referentes con la intención de provocar una sensación de «historicidad» en el jugador a través de la reafirmación de la memoria histórica e introducir cambios ligeros dentro de una estructura homogénea para ofrecer la sensación de novedad al usuario. La siguiente aparición del Holocausto en un videojuego, *Call of Duty: WWII*, siguió el mismo cauce y repitió lo ya visto en *Wolfenstein: The New Order* con ligeras modificaciones. La razón de esta incorporación temática al juego fue, de acuerdo con uno de sus responsables, las peticiones hechas por la comunidad de jugadores:

I just feel like the audience expectations and the maturity have changed, (...) I know when I play a great single player game and I want a great story, it's no longer enough just to have it be very surface-level and simple. I want something deeper and more complex, just like I do out of the movies I watch. So it's just maturity, I think. People are ready for it. They want it¹²².

Y la fuente para representarlas la serie de televisión *Hermanos de Sangre*¹²³. Según sus responsables, en la anterior entrevista citada, las imágenes y la inspiración para recordar el Holocausto partió de la creación de Steven Spielberg aplicando un baño antiséptico y esterilizante a las imágenes para que estas no fueran polémicas, tal y como confirma Michael Condrey en dicha entrevista:

The game clearly has no problem showing the all-out slaughter of hundreds of soldiers, some in incredibly gruesome ways, but when it comes to the intimate and targeted horror of concentration camps, *Call of Duty: WWII* opts for a more antiseptic presentation. The game aspires to be like the great WWII films, but is unwilling to go to the lengths those films to do present the truth, as grim and monstrous as it is¹²⁴.

El Holocausto no existe en la memoria estética más representada en el videojuego¹²⁵. Este hecho, junto a la clara desconexión entre el pasado recordado y representado por el videojuego y la historia documentada se unen para conformar un tímido acercamiento al genocidio perpetrado por las tropas alemanas. Esta situación es

¹²² ROSENBERG, (2017). *Op. cit.*

¹²³ KUCHERA, B. (2017). *Op. cit.*

¹²⁴ *Ibidem.*

¹²⁵ Existen ejemplos marginales como el título de ciencia ficción y viajes en el tiempo *Darkest of Days* (8Monkey Labs, 2009), el cual emplaza uno de sus niveles en un campo de prisioneros de guerra alemán durante la Segunda Guerra Mundial.

común en el capitalismo artístico, así denominado por el sociólogo Gilles Lipovetsky y el historiador del cine Jean Serroy. Ambos defienden que «lo cultural (los estilos de vida) se ha liberado de las costumbres y tradiciones en nombre del principio de libertad individual»¹²⁶. El pasado de la cultura de masas característica del capitalismo artístico o estético se ha desconectado de la costumbre, la cultura y la tradición y ha abrazado lo económico, la diversión y la seducción. Esta nueva cultura, e historia de masas, «trata todos los temas como entretenimiento, lo transforma todo, la cultura, la información la política en espectáculo de *show-business*, pensando en placeres y emociones que se renuevan sin cesar»¹²⁷. *Call of Duty: WWII*, como producto artístico de masas, no puede relegar el placer y la emoción a favor de una representación del Holocausto. Anteponen la diversión. Los responsables de otros videojuegos bélicos confirman esta idea. Aleksander Grøndal, productor ejecutivo de la empresa DICE, afirmó en su perfil público de Twitter que: «*We will always put fun over authentic*»¹²⁸ (Arif, 2018). No es el único caso, otros muchos responsables de títulos históricos han afirmado que sus obras deben entenderse desde tres ángulos: el económico, la diversión y la seducción.

Queda patente entonces la cosificación del pasado en el medio del videojuego y la creación de una memoria estética que se reproduce mediante diferencias marginales, característica fundamental de la cultura y el arte del capitalismo estético: «*el capitalismo artístico y su orden mediático-publicitario es un sistema que produce «diversidad homogénea», repetición en la diferencia, lo mismo en la pluralidad*»¹²⁹ que ha encontrado en el pasado una fuente inagotable de espectáculo, tal y como afirmaba Traverso:

Es evidente que hay representaciones del pasado fabricadas por los medios y la industria cultural, lugares privilegiados de una verdadera reificación de la historia, transformada así en un inagotable reservorio de imágenes accesibles y consumibles en cualquier momento¹³⁰.

Este pasado transformado en memoria estética reificada, convertido en espectáculo de masas y reproducido constantemente en diferentes medios ha logrado crear un ayer épico y estético en la cultura de masas del capitalismo artístico cuya fuente

¹²⁶ LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *Op. cit.*, p. 329.

¹²⁷ *Ibidem*, p. 225.

¹²⁸ ARIF, S. (2018). *Op. cit.*

¹²⁹ LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *Op. cit.*, p. 43.

¹³⁰ TRAVERSO, E (2013). *La historia como campo de batalla: interpretar las violencias del siglo XX*. Fondo de Cultura Económica. México, p. 286.

principal es el discurso histórico proveniente de las instituciones de Estado, de cuyas fuentes, recursos y ayudas se nutren estas producciones. La novedad radical de este presupuesto es su alcance. Los videojuegos históricos aquí trazados tienen una clara pretensión universalista, así lo demuestran las altísimas cifras de venta de la saga *Call of Duty* en países de Oriente Medio o la India¹³¹.

Esta situación evidencia la afirmación de Gilles Lipovetsky: «Este arte híbrido se ha convertido en «arte de masas», accesible sin esfuerzo o sin estudios formales y en busca de un público amplísimo, potencialmente planetario. Y, para ser más concretos todavía, en *arte de consumo de masas*»¹³². Es necesario convencerse, ante esta situación, que «el capitalismo artístico no es sólo productor de bienes y servicios comerciales, es al mismo tiempo el lugar principal de la producción simbólica, el creador de un imaginario social, de una ideología, de mitologías significativas»¹³³ y, podríamos añadir, de una visión homogénea y con pretensión universalista del pasado.

Existe, por tanto, una memoria estética en el videojuego histórico, potencialmente extensible al resto de producciones culturales o artísticas ambientadas en el pasado y dirigidas a los medios de comunicación de masas. Así lo demuestran los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y en cómo estos han generado una memoria del ayer que nada tiene que ver con la historia y cuyas modificaciones son entendidas como inadecuadas no por su falta de historicidad sino por su falta de correspondencia con la memoria estética generada. Una situación que ha tenido como causa la desconexión entre la historia y el relato histórico reificado producido por el capitalismo estético como consecuencia de la conversión de la cultura en espectáculo dirigido por tres vectores: lo económico, lo divertido y lo seductor, una memoria estética articulada a través de retrolugares.

¹³¹ SHAW, A. (2013). «How Do You Say Gamer in Hindi?: Exploratory research on the Indian digital game industry and culture». En *Gaming Globally* (pp. 183-201). Palgrave Macmillan, New York, pp. 183-184; y ŠISLER, V. (2013). «Video game development in the Middle East: Iran, the Arab world, and Beyond». En *Gaming Globally* (pp. 251-271). Palgrave Macmillan, New York, p. 262.

¹³² LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *Op. cit.*, p. 57.

¹³³ *Ibidem*, p. 104.

El videojuego de historia como forma de memoria literal y ejemplar

La memoria, de acuerdo con Traverso y siguiendo a Nora, es «afectiva y mágica» y trata de «sacralizar los recuerdos», de convertir el pasado en un hecho singular y único que pueda servir como componente esencial de un culto secular del pasado. Todorov, aunque mantiene esta distinción entre historia y memoria, incorpora un nuevo uso al recuerdo: la ejemplaridad. Tal y como él mismo desarrolla en su obra *Los abusos de la memoria*:

El acontecimiento recuperado puede ser leído de manera *literal* o de manera *ejemplar*. Por un lado, ese suceso —supongamos que un segmento doloroso de mi pasado o de grupo al que pertenezco— es preservado en su literalidad (lo que no significa su verdad), permaneciendo intransitivo y no conduciendo más allá de sí mismo. En tal caso, las asociaciones que se implantan sobre él se sitúan en directa contigüidad: subrayo las causas y las consecuencias de ese acto, descubro a todas las personas que puedan estar vinculadas al autor inicial de mi sufrimiento y las acoso a su vez, estableciendo además una continuidad entre el ser que fui y el que soy ahora, o el pasado y el presente de mi pueblo, y existiendo las consecuencias del trauma inicial a todos los instantes de la existencia.

O bien, sin negar la propia singularidad del suceso, decido utilizarlo, una vez recuperado, como una manifestación entre otras de una categoría más general, y me sirvo de él como de un modelo para comprender situaciones nuevas, con agentes diferentes. La operación es doble: por una parte, como en un trabajo de psicoanálisis o un duelo, neutralizo el dolor causado por el recuerdo, controlándolo y marginándolo; pero, por otra parte —y es entonces cuando nuestra conducta deja de ser privada y entra en la esfera pública—, abro este recuerdo a la analogía y a la generalización, construyo un *exemplum* y extraigo una lección. El pasado se convierte por tanto en principio de acción para el presente¹³⁴.

La memoria literal es intransitiva, no conduce más allá de sí misma y «desemboca a fin de cuentas en el sometimiento del presente al pasado»¹³⁵ y la memoria ejemplar «permite utilizar el pasado con vistas al presente, aprovechar las lecciones de las injusticias sufridas para luchar contra las que se producen hoy día, y separarse del yo para ir hacia el otro»¹³⁶. El primer tipo busca recuperar la memoria de manera literal como fin en sí misma y la segunda convertir ese recuerdo en una herramienta para alcanzar fines superiores. En el apartado dedicado a los videojuegos de historia-problema ya citamos el

¹³⁴ TODOROV, T. (2013). *Op. cit.*, pp. 33-34.

¹³⁵ *Ibidem*.

¹³⁶ TODOROV, T. (2013). *Op. cit.*, pp. 33-34.

caso de *Through the Darkest of Times*, un caso evidente de memoria ejemplar, y en el apartado dedicado a los videojuegos de historia-mediática ya citamos el caso de *Call of Duty: WWII*, perteneciente a la memoria literal. Dos obras que representan el nazismo y la Segunda Guerra Mundial, pero ejemplifican la distinción entre estas dos memorias, una distinción que puede ser extrapolada con facilidad a títulos ambientados en la contienda mundial y al resto de videojuegos de historia.

Call of Duty WWII parte presenta una apariencia audiovisual fotorrealista inspirada en las representaciones artísticas más reconocidas del momento. Sus responsables, tal y como hemos reflejado con anterioridad, han afirmado que las principales fuentes para el desarrollo de la obra han sido obras anteriores y no ensayos historiográficos o fuentes primarias. Su empresa responsable ha trabajado conjuntamente con el gobierno de los Estados Unidos y reflejan el relato memorístico hegemónico del momento. No buscan abrir debates sobre el pasado. El jugador que participe en la propuesta de Sledgehammer Games no aprenderá nada nuevo de lo ya aprendido en otras producciones de ficción histórica. El recuerdo se conserva de forma literal.

En el título aparecen situaciones problemáticas tratadas con el mayor celo y distanciamiento posible, como la liberación de un supuesto campo de exterminio vacío. Situaciones que podrían haberse convertido en espacio para la crítica o la reflexión sobre el pasado se transforman en momentos ligeros y pulidos. Una forma de representar y entender la Shoah ligada a las instituciones estadounidenses, así lo expresaba Traverso a través de la obra de Peter Novick *The Holocaust in the American Life* (1999):

El Holocausto, dice [Novick], ha sido «nacionalizado» y transformado en vector de una política de la memoria particularmente olvidadiza de los crímenes en los que Estados Unidos no participó como el liberador sino, antes bien, como el perseguidor. «Instituir un museo que narre ese gran crimen que fue la esclavitud de los africanos en los Estados Unidos significaría recordar que el mal estaba *allí*, y del que los Estados Unidos [...] están exentos». El hecho de que este país, como todos los demás, tiene un pasado trágico, no concuerda mucho con la confianza fundadora, siempre poderosa, en el destino excepcional estadounidense. En los Estados Unidos, agrega Novick, «la memoria del Holocausto es tan banal, tan inconsecuente, que no es verdaderamente una memoria», precisamente porque es consensual, está desconectada de las divisiones reales de la sociedad estadounidense, es *apolítica*¹³⁷.

¹³⁷ TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 57.

La memoria literal del título de Activision Blizzard está limada para no provocar cortes. El estudio de desarrollo ha recuperado el pasado y lo ha convertido en un objeto de consumo a través de la reproducción y adaptación de una memoria estética hegemónica presente en otros medios (pictóricos, literarios, televisivos y cinematográficos), tal y como ya confirmaba Traverso¹³⁸. Una afirmación que nace de la observación directa del título y, a la vez, de las declaraciones de sus responsables.

Encontramos, por tanto, en los mensajes (¿qué se recuerda y qué no se recuerda?) y en los objetivos de sus autores (¿por qué se recuerda?) trazos de este uso literal de la memoria entendido como cosificación y no como herramienta para el presente. Un uso que acaba por manifestarse cristalino en el estilo fotorrealista de las imágenes representadas.

El videojuego de acción, y en especial el ambientado en el pasado, se ha levantado sobre la herencia del cine. La cultura digital, en muchas ocasiones, ha intentado reproducir a la cinematográfica adaptando las convenciones de la segunda a la primera. No son pocos los videojuegos que buscan generar experiencias cinematográficas, desde la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017)¹³⁹ hasta la licencia *Call of Duty* (Treyarch *et alii*, 2007-2019)¹⁴⁰ pasando por una gran lista de títulos de acción y aventuras como *Red Dead Redemption*¹⁴¹.

Call of Duty WWII participa de esta tendencia y trata de reaprovechar la corriente cinematográfica que representa la Segunda Guerra Mundial para adaptarla, manteniendo y reproduciendo una tradición ya establecida en el medio, al videojuego con el objetivo de activar la «cámara de resonancia del jugador». Este intercambio de recursos entre medios de comunicación de masas es un rasgo fundamental de nuestro presente, según Lipovetsky:

...arte, animación, ocio, ambiente, mercadotecnia, todo se mezcla e interpenetra sin cesar, dando a la idea misma de cultura y arte una extensión y una definición nuevas: no ya el territorio

¹³⁸ *Ibidem*, p. 14.

¹³⁹ PLANTE, C. (2016). «*Uncharted 4* is the best (and possibly last) game of its kind». *The Verge*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.theverge.com/2016/5/10/11639246/uncharted-4-cinematic-game-review-ps4-playstation>.

¹⁴⁰ VENEGAS RAMOS, A. (2018). *Op. cit.*

¹⁴¹ WRIGHT, E. (2017). «Marketing Authenticity: Rockstar Games and the Use of Cinema in Video Game Promotion». *Kinephanos, Journal of media studies and popular culture*, 7, pp. 131-164.

patrimonial de la cultura clásica, sino una hipercultura con fines comerciales que explota los recursos del espectáculo y del entretenimiento generalizado¹⁴².

Para que el jugador se sienta parte de la historia, esta debe parecer real. Para lograr este trampantojo el videojuego histórico más popular sigue dos pasos: seleccionar elementos (objetos, personajes, escenarios, ideas, etc.) fácilmente reconocibles por el usuario (*retrolugares*) y crear un escenario verosímil. Esta primera idea ha sido expuesta, en parte, por Salvati y Bullinger bajo el concepto de «autenticidad selectiva»¹⁴³. Ésta, según estos dos autores, debe entenderse como licencias del autor¹⁴⁴ y de acuerdo con su hipótesis videojuegos como *Medal of Honor* (1999) o *Call of Duty* (Treyarch, 2003) presentan tres tipos de licencias selectivas fundamentales para lograr el trampantojo de la autenticidad: fetichismo tecnológico (la representación fiel de las armas representadas) convenciones cinematográficas (el uso de un estilo ligado al documental y la introducción de escenas cinemáticas) y autoridad documental (representación de documentos, fotografías, mapas e información directa de la época dentro del juego). El detallismo y el fotorrealismo mejoran la inmersión del jugador y le hacen sentir que está «experimentado» el pasado.

Esta forma de representar la imagen premia, tal y como hemos explicado, la literalidad. *Call of Duty WWII* recuerda el pasado a través de obras cinematográficas, pictóricas, televisivas y literarias a las que busca acercarse lo máximo posible mediante el fotorrealismo, la repetición de temas y objetos y la búsqueda de una mayor verosimilitud mediante el detallismo material. La literalidad del videojuego histórico *Call of Duty WWII* no cuestiona el pasado ni sirve de ejemplo para el presente. Sledgehammer Games ha creado un arca en la que el jugador puede recorrer virtualmente la memoria oficial estadounidense a través de una experiencia estética reconocida.

Los videojuegos de historia más populares de los observados en este trabajo recuerdan de manera literal el pasado a través de su cosificación y homogeneización. El objetivo de su recuerdo es la conversión del pasado en mercancía y la continuación de una memoria colectiva hegemónica e incluso oficial a través de la repetición de mensajes e imágenes probados y consolidados en la cultura visual del país. Los videojuegos

¹⁴² LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2015). *Op. cit.*, p. 220.

¹⁴³ BULLINGER, J., y SALVATI, A. J., (2013). *Op. cit.*, pp. 153-169.

¹⁴⁴ *Ibidem*, p. 154.

históricos menos populares de los observados en este trabajo recuerdan, en cambio, de manera ejemplar el pasado sirviéndose del ayer para ofrecer advertencias y ejemplos con los que encarar el presente y el futuro. El objetivo de su acción de recordar es la conversión del pasado en ejemplo para el futuro. Para ello emplean fuentes primarias y documentos que sirven a su propósito en lugar de utilizar imágenes y hechos populares entre el público. Un uso del pasado y la memoria que puede conllevar peligros o beneficios, tal y como advertía Todorov:

El uso literal, que convierte en insuperable el viejo acontecimiento, desemboca a fin de cuentas en el sometimiento del presente al pasado. El uso ejemplar, por el contrario, permite utilizar el pasado con vistas al presente, aprovechar las lecciones de las injusticias sufridas para luchar contra las que se producen hoy día, y separarse del yo para ir hacia el otro.¹⁴⁵

En definitiva, nuestro marco teórico se ubica en la esfera de la memoria ya que consideramos a los videojuegos de historia como una forma de memoria. Una asunción alejada de otras corrientes investigadoras y que consideramos novedosa en relación con los estudios anteriores dedicados al videojuego. Una forma de entender el medio que trata de articular un método para estudiarlo.

En resumen, los videojuegos de historia, al igual que las obras artísticas de masas presentes en los medios de comunicación de masas que representan el pasado, pueden ser considerados memoria porque son representaciones selectivas del pasado llevadas a cabo por profesionales alejados del oficio del historiador. Por norma general están conformadas por retrolugares, es decir, imágenes que representan un periodo por sí mismas debido a su incesante repetición en las obras artísticas de masas representativas de ese momento. La unión de estos retrolugares da forma a la memoria estética entendida esta como la repetición de imágenes y motivos cuya presencia favorece la verosimilitud histórica del producto y su asimilación con otros similares ambientados en el mismo momento, una representación selectiva del pasado llevada a cabo en los medios de comunicación de masas cuya característica principal es la hegemonía de lo visual y que podríamos resumir como «poner la memoria en imágenes». Esta memoria estética surge a partir de los retrolugares y a la vez de las mediaciones maestras, representaciones llevadas a cabo en cualquier medio que reclaman, gracias a su éxito, el estatus de relato memorístico definitivo y que funcionan como una referencia ineludible para las

¹⁴⁵ TODOROV, T. (2013). *Op. cit.*, p. 34.

representaciones subsiguientes de ese momento. Si la intención de estas obras de memoria es conservar un momento hablamos de memoria literal, si su intención es ofrecer herramientas para el presente entonces hablamos de memoria ejemplar y si su función es ofrecer satisfacción y placer inmediato al jugador o al espectador hablamos entonces de hiperhistoria. Distinción a la que habría que añadir la fuente de ese recuerdo, si es el Estado o las instituciones estatales es entonces memoria oficial, si en cambio la fuente se encuentra en un grupo no relacionado con el gobierno es memoria colectiva y si son los recuerdos del propio desarrollador, entonces memoria individual. Así podemos contar entonces con una fácil diferenciación y distinción del videojuego histórico o de contenido histórico en base a su concepción como memoria.

Sociedad, Consumo y Videojuegos

El videojuego, tal y como explicábamos al comienzo de este apartado, forma parte de la sociedad en la que se desarrolla y se disfruta. El medio comparte con otros productos culturales de su época las formas de financiación, producción, desarrollo, publicación y recaudación típicos de los productos que buscan un público masivo. Unas formas externas a su contenido y a su forma interna que también condicionan el resultado final de la obra. Para tratar de examinar este apartado del videojuego delimitaremos nuestros límites en torno al trabajo de sociólogos y filósofos contemporáneos entre los que destacan dos, Richard Sennett y especialmente Gilles Lipovetsky, aunque recurriremos a otros como Eric Hobsbawm, Guy Debord, Jean Baudrillard, Zygmunt Bauman o Román Gubern. A través de todos estos autores y autoras trataremos de examinar dos puntos esenciales, como el sistema económico actual de producción y venta de objetos culturales condiciona el contenido del producto.

Lipovetsky, en su libro *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas* (Anagrama, 1990) afirmaba lo siguiente: «Toda la cultura mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y de las diferencias marginales»¹⁴⁶. Nosotros ya hemos establecido que el videojuego forma parte de la cultura de masas. Una afirmación que trataremos de desarrollar en nuestra tesis a través

¹⁴⁶ LIPOVETSKY, G. (1990). *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona, p. 232.

de la examinación de las similitudes entre los temas presentados por los diferentes videojuegos como, por ejemplo, el ya citado Desembarco de Normandía. Toda la historia del videojuego comercial ambientado en la Segunda Guerra Mundial es una historia de renovación acelerada¹⁴⁷, de éxito efímero¹⁴⁸, de seducción del consumidor a través del despliegue fotorrealista del escenario histórico¹⁴⁹ y las diferencias marginales entre un título y otro.

Richard Sennett ya desarrolló en su obra *La cultura del nuevo capitalismo* (2009) la idea de rentabilizar esta diferenciación marginal con un ejemplo práctico: «No importa que las cosas que uno compra sigan siendo las mismas, con tal de poder tener la sensación de cambio personal»¹⁵⁰. Este ejemplo es de especial importancia para nuestro trabajo debido a que los videojuegos que tratan la Segunda Guerra Mundial lo hacen siempre de la misma manera con mínimas diferencias. Acercarse a modelos que han probado ser exitosos es una práctica recurrente dentro del medio videolúdico y esta es una de las razones de mayor fuerza para explicar la reproducción de discursos históricos populares estadounidenses en obras no norteamericanas, es decir, perpetuar la memoria estética a través de la repetición de retrolugares.

Esta misma idea la desarrolla Giles Lipovetsky y Jean Serroy en otras dos obras, *La pantalla global* (2009) y *La cultura – mundo* (2010) de una manera preferente, y en otras dos, *La estetización del mundo* (2015) y *De la ligereza* (2016), de una manera tangencial e importante también para nuestro trabajo. En la primera obra aludida Lipovetsky y Serroy abundan en otro de los pilares del presente estudio, la expansión global de las nuevas tecnologías y la cultura asociada a ellas (el cine y los videojuegos): «la transformación hipermoderna se caracteriza por afectar en un movimiento sincrónico

¹⁴⁷ Sagas como *Medal of Honor* tuvieron un ciclo de lanzamientos cercanos al videojuego por semestre: *Medal of Honor* (1999), *Medal of Honor: Underground* (2000), *Medal of Honor: Allied Assault* (2002), *Medal of Honor: Frontline* (2002), *Medal of Honor: Allied Assault Spearhead* (2002), *Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough* (2003), *Medal of Honor: Rising Sun* (2003), *Medal of Honor: Infiltrator* (2003), *Medal of Honor: Pacific Assault* (2004), *Medal of Honor: European Assault* (2005), *Medal of Honor: Heroes* (2006), *Medal of Honor: Vanguard* (2007), *Medal of Honor: Airborne* (2007) y *Medal of Honor: Heroes 2* (2007). 14 videojuegos publicados en tan solo 8 años.

¹⁴⁸ Tras 2007 el videojuego histórico ambientado en la Segunda Guerra Mundial pierde popularidad y la saga *Medal of Honor* tan solo publica dos títulos más, *Medal of Honor* (2010) y *Medal of Honor: Warfighter* (2012). Además, las cifras de venta de los primeros títulos y los últimos sufren un agravio comparativo indiscutible.

¹⁴⁹ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 134.

¹⁵⁰ SENNETT, R. (2013). *La nueva cultura del capitalismo*. Anagrama, Barcelona, p. 128.

y global a las tecnologías y los medios, a la economía y la cultura, al consumo y a la estética»¹⁵¹. Una idea también compartida por el teórico de la imagen Román Gubern en su libro *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto* ya citada¹⁵² así como por Manuel Castells en su obra *Comunicación y poder* (Alianza, 2009).

Este punto es de especial relevancia dada la inclusión de mensajes históricos homogeneizados en la cultura hipermoderna tecnológica que engloba tanto al cine, la televisión como los videojuegos, principales medios de comunicación de la memoria histórica estadounidense popular, como desarrolla la ya citada Debra Ramsay y Vicent Casaregola.

Siguiendo esta línea trazada, la expansión de la cultura tecnológica y la repetición de modelos probados con éxito, cabría preguntarse la intencionalidad o función de esta reproducción de momentos históricos. Lipovetsky y Serroy, en *La cultura – mundo*, establece como objetivo de la historia en la cultura contemporánea que «no se trata (...) de enseñar una masa de hechos disponibles en otras partes, cuanto de explicar su lugar y su evolución a través del prisma de la historicidad de los largos períodos significativos»¹⁵³, o dicho de otro modo, establecer una línea de interpretación única, indiscutible y fácil de entender y comprender que sirva para estructurar el relato del presente, tal y como explicábamos anteriormente mediante el ejemplo de Deleuze y su uso del cliché. Una idea también desarrollada por el propio Lipovetsky en *De la ligereza*, donde establece la simplicidad en el sentido de ligero y fácil de entender como uno de los rasgos distintivos de la cultura de masas de nuestra contemporaneidad.

Por lo tanto, establecer discursos históricos homogéneos, ligeros y accesibles a nivel global es una característica fundamental de la cultura mediática de carácter masivo donde se aloja el videojuego. Una forma fácil y sencilla de descifrar el presente acudiendo a ese pasado ligero, global y reconfortante, una idea ya expresada por el sociólogo Zygmunt Bauman y citada en este trabajo:

¹⁵¹ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama, Barcelona, p. 22.

¹⁵² GUBERN, R. (2007). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Anagrama, Barcelona, p. 7.

¹⁵³ LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2010). *La cultura-mundo: Respuesta a una sociedad desorientada*. Anagrama, Barcelona, p. 183.

Parecemos condenados a no pasar de ser, en el curso de la formación de dicho futuro, meros peones en el tablero y en el juego de ajedrez de otros (todavía desconocidos e incognoscibles para nosotros). Qué alivio, entonces, regresar de ese mundo misterioso, recóndito, antipático, alienado y alienante, densamente sembrado de trampas y emboscadas, al familiar, acogedor y hogareño mundo de la memoria, no siempre muy firme, pero si consoladoramente despejado y transitable: «nuestra» memoria (y, por lo tanto, «mi» memoria, pues yo soy uno de esos «nosotros»); «nuestra» memoria (recuerdo de «nuestro» pasado, no del de ellos); una memoria que «nosotros», y solo «nosotros», podemos poseer (y, por lo tanto, usar y abusar de ella)¹⁵⁴.

Hasta aquí hemos establecido, de acuerdo con los autores citados, la existencia de una cultura «mass» mediática que homogeneiza e inventa un pasado a través de la repetición y el éxito efímero basado en la diferenciación marginal de productos lanzados al mercado de una manera acelerada. Toda una serie de características en las que se inserta el videojuego histórico por tratar el pasado como un producto de consumo¹⁵⁵ ligado a todas las formas de producción y consumo de la cultura de masas.

Imagen, Historia y Videojuegos

La cultura visual es una rama de conocimiento reciente y la tercera esfera de nuestro marco teórico. Podríamos fechar su fundación en 1994, tras la publicación del trabajo de W. J. T. Mitchel *Picture Theory* (1994). En ésta podíamos encontrar una idea ya trazada con anterioridad, el denominado «giro pictorial». Este giro pictorial, «icónico» o «visual» defendía el remplazo de la palabra por la imagen como medio dominante del modo de expresión¹⁵⁶. El objeto de estudio es la imagen y la forma en la que nos relacionamos con ella. El propio concepto de imagen también resulta fundamental para el estudio del medio. El concepto actual y empleado en este trabajo surgió en 1972 gracias a la labor del historiador del arte John Berger, quien, en su libro *Modos de ver* (1973) la definía como «una vista que se ha recreado o reproducido. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en que apareció por primera vez y que se ha preservado durante unos momentos o unos siglos»¹⁵⁷. Nosotros

¹⁵⁴ BAUMAN, Z. (2017). *Retrotopías*. Paidós, Barcelona, p. 65.

¹⁵⁵ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., y ABAD MERINO, M. (2016). «El pasado como producto de consumo en los medios de ocio» en JIMÉNEZ ALCÁZAR J. F, MUGUETA MORENO, I., y RODRÍGUEZ, G (Coords) (2016). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Colección Historia y Videojuegos, Ed. Compobell, Murcia, pp. 9-30.

¹⁵⁶ MITCHELL, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Editorial Sans Soleil, San Sebastián, p. 27.

¹⁵⁷ BERGER, J. (2018). *Op. cit.*, pp. 9-10.

mismos nos hemos valido de esta definición para definir los tipos de videojuegos de historia relacionando cada uno de ellos con un tipo de imagen característico: familiar, archivo o mediática.

El pasado representado en el videojuego a través de estos tres tipos de imágenes es un pasado recreado o reproducido por dos motivos: el primero, en relación con el primer concepto, porque «recrea» otros contenidos históricos ya existentes a través, precisamente, de la reproducción, en relación con el segundo concepto. Una imagen histórica en movimiento e interactiva que se ha separado del lugar y del tiempo en que apareció por primera vez. La gran mayoría de videojuegos recogidos en esta lista están producidos en Estados Unidos y basan sus historias en Europa Occidental a través de materiales creados, recreados y reproducidos en la actualidad. Una idea popularizada por Berger y su documental para televisión *Modos de ver* (1972) que ya existía en la obra de Walter Benjamin, «La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica»¹⁵⁸ y que ha sido trasladada a la sociedad red por autores como el gran teórico de la cultura visual W. J. T. Mitchell y artículos como «The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction»¹⁵⁹. En este artículo Mitchell afirmaba que:

The life of images has taken a decisive turn in our time: the oldest myth about the creation of living images, the fabrication of an intelligent organism by artificial, technical means, has now become a theoretical and practical possibility thanks to new constellations of media at many different levels. The convergence of genetic and computational technologies with new forms of speculative capital has turned cyberspace and biospace, the inner structure of organisms, into frontiers for technical innovation, appropriation, and exploitation—new forms of objecthood and territoriality for a new form of empire¹⁶⁰.

La imagen en la época de la reproducción biocibernética se crea por medios tecnológicos, como es el caso del videojuego histórico. Se «recrea» desde cero a partir de la construcción digital de escenarios, personajes y tramas. Para «recrear» estos lugares del pasado la mayoría de los desarrolladores acuden a la reproducción de imágenes ya contempladas en el pasado para tratar de activar la «cámara de resonancia» del jugador

¹⁵⁸ BENJAMIN, W. (2018). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Casimiro, Madrid.

¹⁵⁹ MITCHELL, W. J. T. (2003). «The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction». *Modernism/modernity*, 10 (3), pp. 481-500.

¹⁶⁰ MITCHELL, W. J. T. (2003). *Op. cit.*, p. 481.

añadiendo algunos elementos históricos como imágenes o frases descontextualizadas pero tomadas o escritas en la época representada.

Dado que el videojuego se compone principalmente de imágenes, tal y como pudimos comprobar en nuestra definición del medio, aplicar o estudiar al medio desde la perspectiva de la cultura visual se nos antoja imprescindible. Más aun en un contexto como el presente donde, de acuerdo con Nicholas Mirzoeff, en:

2011 hubo un billón de visitas a YouTube. Nos guste o no, esta emergente sociedad global es visual. Todas estas fotografías, y vídeos son nuestra manera de intentar ver el mundo. Nos sentimos obligados a representarlo en imágenes y a compartirlas con otros, como una parte esencial de nuestro esfuerzo por comprender el cambiante mundo que nos rodea y nuestro lugar en él¹⁶¹.

Los videojuegos, como el cine histórico, son una forma de relacionarnos con el pasado y tratar de participar en él. Las estrategias de venta de muchos títulos ambientados en el pasado inciden sobre este aspecto concreto¹⁶², experimentar el pasado, una experimentación que se lleva a cabo mayoritariamente a través de la imagen en movimiento. Mirzoeff, uno de los principales investigadores en este campo, define la disciplina como: «La cultura visual incluye las cosas que vemos, el modelo mental de visión que todos tenemos y lo que podemos hacer en consecuencia (...) es la relación entre lo visible y los nombres que damos a lo visto»¹⁶³.

El origen de la disciplina, como hemos mencionado, se encuentra en 1990, momento en el que comienza a expandirse la denominada por Manuel Castells «sociedad red»¹⁶⁴. La obra de Castells defendía el surgimiento de una nueva sociedad basada en la cultura digital y visual. Una cultura visual basada, según Mirzoeff, en una serie de claves que afectan al videojuego:

Todos los medios de comunicación son medios sociales. Los usamos para representarnos ante los demás.

¹⁶¹ MIRZOEFF, N. (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Paidós, Barcelona, p. 16.

¹⁶² En la página web del videojuego *Assassin's Creed: Origins* podemos leer afirmaciones como esta: «Navega por el Nilo, explora una tierra vasta e impredecible y descubre los misterios de las pirámides mientras sobrevives a peligrosas facciones y bestias salvajes». Títulos como *Medal of Honor: Rising Sun* se publicitaron bajo el eslogan: «*You don't play, you volunteer*».

¹⁶³ MIRZOEFF, N. (2016). *Op. cit.*, p. 19.

¹⁶⁴ CASTELL, M. (2006). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza Editorial, Barcelona.

La visión es en realidad un sistema de realimentación sensorial que se vale de todo el cuerpo, no solo de los ojos.

La visualización, en cambio, emplea tecnología aerotransportada para representar el mundo como un espacio para la guerra.

Nuestros cuerpos son actualmente extensiones de redes de datos que hacen clics, enlaces y *selfies*.

Reproducimos lo que vemos y comprendemos en pantallas que nos acompañan a todas partes.

Esta comprensión es el resultado de una mezcla de ver y aprender a no ver.

La cultura visual es algo en lo que nos involucramos como una manera activa de provocar cambios, no solo una forma de ver lo que acontece.¹⁶⁵

Todos estos puntos aparecen en el videojuego histórico en mayor o menor medida. El videojuego es un medio de comunicación social que se emplea para representar el mundo ante otros. En muchos títulos ambientados en el pasado se narran eventos históricos con la intención manifiesta de presentar a los demás una versión concreta del suceso. Un ejemplo que ilustra esta idea es *Medal of Honor*. Este videojuego se desarrolló con la intención manifiesta de narrar la Segunda Guerra Mundial a nuevas audiencias demográficas que habían escapado a la clasificación por edades de la película *Salvar al Soldado Ryan*, de acuerdo con Steven Spielberg, creador de ambas producciones¹⁶⁶. El videojuego de historia, cómo podemos observar, se utiliza para representarnos ante los demás.

El videojuego de historia no se vale tan solo de los ojos para desarrollar su trama. En el título intervienen los otros sentidos como el tacto al estar en contacto con el mando y otros periféricos que, en algunas ocasiones, toman la forma de arma. Una tendencia que se ha visto multiplicada a la enésima potencia con la aparición de videojuegos históricos en entornos virtuales.

Este hecho, combinar los distintos sentidos en la percepción del pasado, no se reduce exclusivamente a la realidad virtual. Las ediciones coleccionistas de muchos de estos títulos ofrecen objetos que aparentan ser «antiguos» para dotar de una mayor

¹⁶⁵ MIRZOEFF, N. (2016). *Op. cit.*, pp. 21-22.

¹⁶⁶ REDACCIÓN DE EDGE. (2011). *Op. cit.*

verosimilitud al producto. Es el caso de *Call of Duty: WWII*. Algunas de sus ediciones coleccionistas incluían objetos como chapas de identificación, carteles de la época y otros objetos similares¹⁶⁷. El tacto, el oído¹⁶⁸ o la vista son fundamentales en el desarrollo de un videojuego y el gusto o el olfato son complementos que se emplean en los títulos más reconocidos como medidas de márketing.

Con respecto al tercer punto mencionado por Mirzoeff, «La visualización, en cambio, emplea tecnología aerotransportada para representar el mundo como un espacio para la guerra», el videojuego histórico emplea la tecnología para representar el pasado como un espacio ideado para la guerra. Todos los títulos que examina este trabajo, más de 500, están ubicados expresamente en la Segunda Guerra Mundial. Existen muy pocos videojuegos ambientados en el pasado que no incluyan el conflicto armado como parte esencial de su propuesta. La Historia se concibe en el videojuego como un tiempo en perpetua violencia. El mayor esfuerzo que vamos a contemplar en este trabajo en cuanto a la evolución tecnológica del medio se debe a la búsqueda de la representación más fotorrealista posible de las armas de fuego y vehículos armados del conflicto, una tendencia que les llevará a aliarse con instituciones y asociaciones militares para dotar de verosimilitud a los títulos y a colaborar con la industria armamentística para obtener las licencias de las distintas armas y poder reproducirlas en sus títulos. El videojuego histórico es bélico, violento y militar, como tendremos ocasión de ver.

«Reproducimos lo que vemos y comprendemos en pantallas que nos acompañan a todas partes». Como hemos podido observar en los apartados anteriores, el videojuego histórico se produce a través de la repetición y la diferenciación marginal con productos anteriores. Las imágenes se reproducen y copian entre los distintos videojuegos y todos ellos presentan una guerra constreñida a unos puntos básicos ya relatados. Estos videojuegos históricos no solo se reproducen en las pantallas de los ordenadores y los televisores enchufados a una videoconsola. Desde hace unos años el visionado de «gameplays», ver a gente jugar, se ha convertido en una práctica recurrente que sucede,

¹⁶⁷ Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde <https://www.amazon.es/Exquisite-Gaming-Big-Call-Duty/dp/B075VVG8VNW>.

¹⁶⁸ La música y el sonido del videojuego es uno de los elementos más trabajados para ofrecer una sensación de «historicidad» al videojuego, tal y como demostramos en el artículo VENEGAS RAMOS, A. (2018b). *Op. cit.*, en relación a los videojuegos *Far Cry: Primal* y *Horizon: Zero Dawn*.

mayoritariamente, en las plataformas YouTube¹⁶⁹ y Twitch. El videojuego histórico ya no se juega exclusivamente, ahora también se ve en las pantallas que nos acompañan a todas partes.

Sin embargo, el pasado que ven los jugadores y los espectadores de los títulos históricos es un pasado hecho a medida, como tendremos ocasión de comprobar. Esta idea concuerda con otro de los puntos de Mirzoeff: «Esta comprensión es el resultado de una mezcla de ver y aprender a no ver». *Call of Duty: WWII*, para seguir con el mismo ejemplo, muestra, y a la vez no muestra, hechos como el Holocausto. Los desarrolladores afirmaron¹⁷⁰ que este título mostraría aquello que ningún otro juego ambientado en el conflicto había mostrado, sin embargo, cuando los jugadores recorren el campo de concentración, éste estaba vacío y sin vida. No había muestras de vida ni de muerte¹⁷¹. De la misma manera todos los títulos ambientados en el conflicto que hemos tenido la ocasión de examinar esconden una serie de hechos como el citado Holocausto o la violencia contra la sociedad civil. Sin embargo, realizan hincapié en la autenticidad de su propuesta¹⁷².

Todas estas coincidencias nos sumergen en una idea, el videojuego forma parte de la cultura visual al estar basado en la imagen. Posteriores investigadores han tratado de tender puentes entre la cultura visual, la imagen y la sociedad en la que se crean como, por ejemplo, Guy Debord, Jean Baudrillard o Gilles Lipovetsky. Nosotros nos valdremos de todos ellos y, especialmente del tercero. En Lipovetsky encontramos una serie de clasificaciones de la imagen que nos servirá para estudiar las reproducidas en el videojuego histórico contemporáneo. En su libro, escrito junto al historiador del cine Jean Serroy, *La pantalla total: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (2009),

¹⁶⁹ Un *gameplay* de *Call of Duty: WWII* donde un jugador (theRadBrad) recorre la primera hora del videojuego ha sido visto, a fecha de 19 de noviembre de 2018, un número de 11.856.376 veces. Una cifra que demuestra el auge del visionado de *gameplays* en plataformas como Youtube. Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde <https://www.youtube.com/watch?v=edvnX8TwSTI&t=202s>.

¹⁷⁰ KUCHERA, B. (2017). *Op. cit.*

¹⁷¹ Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde <https://www.youtube.com/watch?v=BLhBFsvBhR8&t=262s>.

¹⁷² En la página web del estudio de desarrollo responsable de *Hell Let Loose* podemos leer lo siguiente, a día de hoy, 25 de septiembre de 2018: «You've never played World War 2 the way it was meant to be played...» (en <https://www.hellletloose.com/presskit>). Y en la página web de *Post Scriptum* podemos leer también lo siguiente: «*Post Scriptum* is a WW2 simulation game, focusing on historical accuracy», (en <http://postscriptumgame.com/>).

describe la imagen-velocidad que nosotros empleamos como «imagen-instantánea»¹⁷³, la imagen-profusión que nosotros empleamos como «imagen-espectacular»¹⁷⁴ y la imagen-ligera¹⁷⁵ que nosotros empleamos como «imagen-ligera», características del tipo de imagen-mediática que hemos considerado para elaborar nuestra tipología del medio, empleada, mayoritariamente, por el mismo tipo de videojuego de historia.

El uso de la imagen instantánea, espectacular y ligera en espacios mayoritariamente bélicos provoca una constricción de los contenidos históricos a la forma de la imagen (perspectiva, velocidad, profusión, etc.). Susan Sontag nos advertía de esta situación en su libro *Ante el dolor de los demás* (2002) donde afirmaba: «El conocimiento de la guerra entre la gente que nunca la ha vivido es en la actualidad producto sobre todo del impacto de estas imágenes»¹⁷⁶. Una afirmación que llevó más allá la obra editada por Michael Anderegg *Inventing Vietnam: The War in Film and Television* (1991). Esta obra llegaba a afirmar que las imágenes cinematográficas de la guerra de Vietnam habían suplantado a la propia guerra¹⁷⁷. Una idea que Baudrillard llevaba a su máxima potencia cuando afirmaba que *La guerra del Golfo no ha tenido lugar* (1991)¹⁷⁸. Una línea de pensamiento que nos lleva a una conclusión lógica, la imagen del videojuego histórico suplanta a los hechos comprobables y los discursos historiográficos sobre el pasado de tal

¹⁷³ Expresión influida por Jean Baudrillard quien, en su libro *Pantalla total* (Anagrama, Barcelona, 2000) afirmaba que: «Ya no tenemos tiempo para buscarnos una identidad en los archivos, en una memoria, en un pasado, ni tampoco en un proyecto o en un futuro. Necesitamos una memoria instantánea, una conexión inmediata, una especie de identidad publicitaria que pueda comprobarse en el instante mismo» en BAUDRILLARD, J. (2010). *Op. cit.*, p. 21. Una función que, en el videojuego histórico, la ejecuta la imagen.

¹⁷⁴ Expresión influida por Guy Debord, quien afirmaba que: «*El lenguaje del espectáculo está hecho con los «signos» de la producción imperante que son, a su vez, la finalidad última de tal producción*», DEBORD, G. (2016). *La sociedad del espectáculo*, Pre-Textos, Valencia. En el videojuego histórico el espectáculo es un fin en sí mismo. Representar de la manera más espectacular posible un momento histórico es un objetivo que tiene valor por sí mismo ya que de él se desprenden otra serie de valores positivos para la recepción popular de la obra.

¹⁷⁵ Concepto acuñado por nosotros y extraído de la obra LIPOVETSKY, G. (2016). *De la ligereza: Hacia una civilización de lo ligero*, Anagrama, Barcelona, descrita por el sociólogo como «*Un arte ligero que, como la moda, funciona poniendo entre paréntesis o reduciendo la dimensión del sentido en beneficio del asombro y la sensación inmediatos*» en LIPOVETSKY, G. (2016). *Op. cit.*, p. 225.

¹⁷⁶ SONTAG, S. (2015). *Op. cit.*, p. 25.

¹⁷⁷ En la introducción de la obra Anderegg afirmaba lo siguiente: «*Cinematic representations, in short, seem to have supplanted even so-called factual analyses as the discourse of the war*» en ANDEREGG, M. (1991). *Op. cit.*, p. 1.

¹⁷⁸ En el libro podíamos afirmar que: «*La guerra también es pura y especulativa, en la medida en que no se ve el acontecimiento real que ésta significaría, o que podría constituir*» en BAUDRILLARD, J. (1991). *Op. cit.*, p. 19.

modo que el acontecimiento real no se ve y toda la representación del pasado es pura especulación.

Apuntes finales sobre el marco teórico

En definitiva, nuestro marco teórico parte de la historia y la memoria debido a la relación intrínseca entre los hechos históricos y la producción cultural del videojuego. Una relación que se estrecha en dos direcciones, la primera se integra dentro la «historia como memoria colectiva» gracias al alcance masivo del videojuego y la homogeneización global del pasado que realiza el medio videolúdico en torno a acontecimientos como la Segunda Guerra Mundial, y la segunda se dirige hacia la «historia social del recuerdo» (Burke) dado el evidente deseo celebratorio del medio y los títulos ambientados en dicho conflicto. Una memoria y un recuerdo que, en muchas ocasiones, se inventa para crear una nueva «memoria» (Traverso) e incluso se llega a fabricar de cero a través de la repetición de «retrolugares» (Venegas Ramos), el uso estético del pasado (Samuel, Venegas Ramos) y el uso público del pasado (Lowenthal) tanto en el videojuego histórico (De Groot) como el relacionado con la Segunda Guerra Mundial (Ramsay y Venegas Ramos).

Esta repetición de memorias y recuerdos inventados o fabricados por grupos concretos en países concretos es una característica común de la cultura «*mass*» mediática (Lipovetsky) que trata de homogeneizar e inventar un pasado a través de la repetición y el éxito efímero de sus producciones basadas en la diferenciación marginal (Sennett) y el desarrollo acelerado de productos lanzados al mercado.

Todo ello genera una cultura visual e iconográfica mayoritariamente de carácter espectacular, instantáneo y ligero que condiciona la forma, el contenido y la recepción del videojuego adaptando las narraciones e informaciones históricas a estos tres rasgos concretos.

El videojuego histórico, por tanto, es un objeto de estudio de la historia cultural que se rige por las normas de producción, recepción y consumo típicas de la cultura «*mass*» mediática y que, debido a su inmenso alcance y popularidad, es capaz de influir en la percepción e imaginación histórica de su audiencia a través de la imagen.

HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

Todo el marco teórico expuesto nos sirve para tratar de confirmar nuestra hipótesis de trabajo y el tema que atraviesa transversalmente todas las páginas de esta tesis: el estudio del videojuego de historia es fundamental para conocer el impacto del conocimiento histórico entre la sociedad actual. Un estudio que debe desarrollarse con las herramientas apropiadas que permitan evaluar los contenidos y representaciones del pasado presentes en el medio, los cuales estarán siempre condicionados por la producción, el diseño y la forma de la obra. Nuestra labor será tratar de demostrar esta idea en relación con el videojuego de una manera concreta y a la cultura de masas de una manera general.

Para tratar de comprobar esta hipótesis acudiremos a la definición y clasificación sistematizada elaborada con anterioridad. Ya hemos planteado con anterioridad que es el videojuego de historia-mediática el predominante, lo cual conlleva una cosificación del pasado en el medio. De acuerdo con nuestra tesis, la imagen que domina el videojuego contemporáneo es la de tipo espectacular. Intentaremos demostrar esta idea a través del estudio de sus manifestaciones, ya que la decisión de optar por ella obliga a los estudios de desarrollo a escoger momentos históricos que se presten a dicha «espectacularidad». Si observamos la lista de los títulos más populares, popularidad medida en unidades vendidas, podemos comprobar la anterior información. Todos ellos, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Brothers in Arms* o *Company of Heroes* presentan momentos ininterrumpidos de acción desenfadada. Todos los protagonistas de estos videojuegos son agentes que proveerán al jugador de una sensación de espectacularidad como soldados de infantería en un frente permanente. En ningún videojuego podremos controlar al soldado alejado del frente y despojado de su arma de fuego. Hay escasas oportunidades, en todos los videojuegos aquí examinados, de encarnar a un personaje cotidiano, a un civil, porque esta decisión resta espectacularidad al conjunto. Un conjunto que será accionado mediante las decisiones y movimientos del avatar controlado por el jugador quien, como afirmaba De Groot¹, será el responsable de «mover» la Historia hacia el presente de la forma más espectacular posible².

¹ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 139.

² Sirva de ejemplo como en todas las representaciones del desembarco de Normandía el protagonista tendrá que atravesar la playa *Omaha*, ninguno en la playa *Sword*, donde la mayoría de las lanchas de desembarco llegaron sin sufrir percances.

El pasado, como nos esforzaremos por demostrar, se convierte en un complemento que busca reforzar la espectacularidad de la imagen representada. La historia, en la cultura de masas digital, no cuenta en la mayoría de los casos con un valor didáctico o crítico, sino seductor y divertido y por lo tanto los contenidos acerca del ayer deben adecuarse a estas características, especialmente si lo que se busca es una imagen espectacular del pasado. Para ello se vacía de contexto el momento y se concentran los esfuerzos en una representación fotorrealista de la cultura material con especial atención a armas y equipamiento militar junto a la posición dominante de espacios, personajes y monumentos icónicos que realcen la identificación del tiempo pasado seleccionado.

Todas estas decisiones no existen exclusivamente en el videojuego, sino que son un elemento recurrente dentro de las representaciones de la cultura de masas del pasado y podemos apreciarlas especialmente en el cine contemporáneo. Lipovetsky y Serroy en su libro *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (2009) afirman que: «Después de Spielberg y la generación neohollywoodense de finales de los años setenta, adquiere gran importancia otro parámetro: la velocidad, el ultramovimiento, el ritmo infernal»³. Todas estas características se encuentran presentes dentro del videojuego. La acción es representada de manera inmediata sin dar tiempo al jugador para la reflexión o la comprensión del contexto histórico representado. La velocidad y el ritmo ultraligero de la acción en el videojuego contemporáneo más popular obliga a aligerar el peso de las narraciones históricas hasta llegar a reducirlo a un mínimo común denominador compuesto de clichés y elementos icónicos universales que sean instantáneamente absorbidos e identificados por el jugador.

³ LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 78.

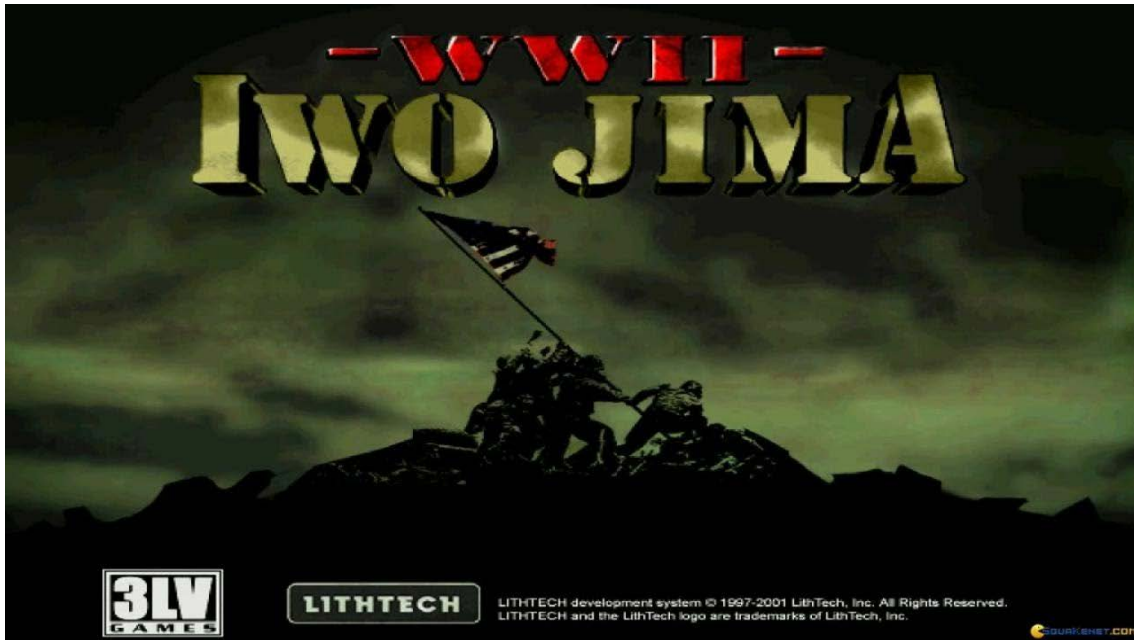


Ilustración 9: Captura de pantalla de la imagen de presentación del videojuego WWII: Iwo Jima (2000).



Ilustración 10: Fotografía “Alzando la bandera en Iwo Jima”, realizada por Joe Rosenthal en la cumbre del Suribachi, el 23 de febrero de 1945.

La velocidad del mercado del videojuego obliga a incentivar la rapidez como ley en todas sus producciones:

- ✓ Rapidez para identificar el tiempo y el espacio representado.
- ✓ Rapidez para comprender las mecánicas y el diseño ofrecidos por el estudio de desarrollo al jugador.
- ✓ Rapidez para sumergir y «convencer» al jugador de permanecer dentro del mundo ludoficcional creado.
- ✓ Y rapidez para «consumir» el videojuego y pasar al siguiente.

Esta aceleración en el proceso de desarrollo y consumo de videojuegos se traduce en aligerar los contenidos históricos contenidos en ellos para que todas las acciones anteriores se conviertan en instantáneas. Para que la rapidez en identificar el tiempo y el espacio se convierta en instantánea se acude a tópicos, lugares comunes y hechos icónicos ya representados en otras producciones culturales, de éxito, anteriores. Esta decisión tiene como objetivo activar la memoria estética del jugador y permitirle disfrutar de una experiencia diferente, aunque muy similar a otras ya experimentadas. Para que el usuario comprenda y asimile de manera instantánea las mecánicas y el diseño del videojuego en cuestión se acuden a las mismas decisiones de producción ya empaquetadas en forma de género. Los contenidos históricos sirven, en este caso, como piel diferenciadora de productos homogéneos que buscan atraer al comprador mediante este cambio y las representaciones hiperrealistas del periodo. Y la rapidez para sumergir y «seducir» al jugador sirve para convencerle y que permanezca durante más tiempo dentro del videojuego. Para conseguir este objetivo se recurre a la acción inmediata con la intención de ilustrar al usuario, de forma urgente, de las acciones, decisiones, lugares y tramas que va a encontrarse a lo largo de la partida.

La imagen como soporte esencial de la información histórica en el videojuego y la cultura digital en general, las características básicas de esa imagen en nuestra contemporaneidad (espectacularidad, ligereza e inmediatez) y la necesidad de acudir a lugares comunes y tópicos para ofrecer una identificación inmediata al jugador del espacio y el tiempo en el que se encuentra, provocan el empobrecimiento, la uniformidad y la tergiversación, cuando no deformación voluntaria, de la información histórica contenida en la cultura digital ya que debe adaptarse a estas características para poder ocupar un lugar visible dentro del mercado cada vez más acelerado del videojuego.

El pasado en la cultura de masas contemporánea se convierte en un producto mercantilizado cuya principal finalidad es la evasión y el entretenimiento realizado por y para el presente más inmediato confundiendo todos los tiempos históricos. Hecho que destaca por encima de todos en las sagas más populares, las cuales convierten los espacios y tiempos históricos en «parque de atracciones» para el jugador presente.

Los tres rasgos dominantes que hemos desarrollado para el tipo de imagen y videojuego más presente en el medio: espectacularidad, ligereza e inmediatez, junto a la seducción, la diversión y la rentabilidad, deforman el pasado hasta convertirlo en paquetes asimilables y fácilmente identificables por el jugador que sirven para diferenciar productos muy similares y aportar un *plus* de realismo a la obra. Sería interesante poder explorar en próximos trabajos formas en las que estas características pudieran ponerse al servicio de la divulgación crítica y reflexiva del pasado o examinar otros videojuegos contemporáneos no basados en la imagen.

En resumen, la hipótesis que guía este trabajo es doble: el videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial ha apostado, mayoritariamente, por la cosificación del pasado y la conversión del hecho histórico en un parque de atracciones para el presente guiado por una serie de referentes mediáticos e institucionales; y al contrario. Será nuestra tarea tratar de demostrar este hecho persiguiendo nuestro objetivo principal ¿cómo se ha representado la Segunda Guerra Mundial en el videojuego desde los orígenes del medio videolúdico?

METODOLOGÍA

Para tratar de demostrar nuestra hipótesis y alcanzar nuestro objetivo en relación al marco teórico expuesto haremos, a lo largo de nuestro trabajo, una serie de cuestiones cuyas respuestas tratarán de demostrar y comprobar nuestro objetivo. La primera pregunta fundamental es: ¿cómo es la representación y el recuerdo de la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego? Para tratar de responder a esta primera y esencial cuestión vamos a recorrer la historia del medio y las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en él desde el comienzo hasta la actualidad centrándonos en cuatro aspectos clave, contenido, forma, producción y recepción. Con respecto al contenido, en nuestra ludografía hemos examinado más de 600 videojuegos diferentes donde hemos señalado distintos aspectos como fecha, país de desarrollo, país de distribución, género, plataformas y aspectos visuales y ludonarrativos más destacados. En cuanto al contenido concreto vamos a centrarnos en estudiar los distintos acontecimientos (batallas, lugares geográficos, personajes destacados, etc.) que aparecen en ellos, así como el comienzo y el final de la campaña, si es que la hubiera. También vamos a centrarnos en los discursos históricos a través del estudio del protagonista del videojuego tratando de dilucidar la importancia de narrar el suceso desde el punto de vista estadounidense (mayoritario), soviético, británico, chino, etc., así como desde el punto de vista del soldado de infantería (perspectiva en primera persona) o el general (perspectiva en vista cenital) entre muchos otros. Todo ello nos indicará cuales son los sucesos más representados y el punto de vista desde el que son expresados.

En un ejercicio comparativo trataremos de recorrer en paralelo otros medios de expresión de la cultura de masas como el cine, analizando las posibles relaciones e influencias entre ambos medios, así como la de otras disciplinas como el cine, la televisión, la literatura e incluso la historiografía. De esta forma trataremos de demostrar las relaciones que existen entre los distintos medios y cómo han ido conformando una visión del conflicto alejada de los hechos documentados y con valor por sí misma.

Todo ello nos llevará a tratar de determinar cómo recuerdan los videojuegos la Segunda Guerra Mundial. Un recuerdo que dependerá de la época en la que fue publicado el título, el país donde se desarrolló y la nacionalidad de la empresa distribuidora, así como el mercado al que va destinado el producto. Un contenido que también depende del

punto de vista escogido, los acontecimientos que aparecen en el título y las fechas en las que comienza y acaba la partida.

La segunda pregunta rectora que tratará de guiar nuestro trabajo y a la que intentaremos ofrecer una respuesta es: ¿por qué es así la representación y el recuerdo de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego? Una vez hayamos determinado cómo es la representación de la guerra en el medio pasaremos a averiguar porque es así dicho contenido. Para hallar una respuesta acudiremos a dos fuentes, la primera de ella es el propio medio y la segunda una bibliografía ya expresada en nuestro marco teórico. Con respecto al primer apartado recorreremos entrevistas y fuentes de carácter primario que nos ayuden a comprender como funciona el desarrollo interno de un videojuego histórico. Es nuestro deber no dejar pasar sin estudiar ningún hecho o decisión que afecte al contenido incluido en un título histórico. Existen muchas obras cuya historia inventada nace en el propio seno del equipo de desarrollo a través de una decisión por completo voluntaria, como es el caso de *Battlefield V* (2018) en el que incluyeron a una mujer protagonista en el frente occidental aun sabiendo que esto conducía a romper la ilusión de la veracidad histórica, tal y como ya hemos estudiado en nuestro marco teórico dedicado a la memoria estética. Por lo tanto, es nuestra obligación dejar constancia de este tipo de inclusiones que alejan a la obra de ficción aún más del hecho representado. A la vez y de forma paralela acudiremos a obras de carácter secundario que traten de contextualizar el proceso de producción del videojuego contemporáneo en el marco actual para tratar de medir cómo afectan los plazos de entrega, la búsqueda de financiación, la inversión, etc., al contenido del propio videojuego.

En cuanto a la forma también acudiremos a distintas obras de referencia ya expresadas en nuestro marco teórico para tratar de entender y explicar cómo la forma del videojuego condiciona y limita su contenido histórico. En cuanto a forma nos queremos referir a dos elementos principales, las fuentes manejadas por el estudio y la imagen representada. La imagen limita aquello que el jugador puede ver en pantalla. No es igual experimentar un videojuego con una perspectiva en primera persona desde la posición del soldado de infantería que experimentar el mismo hecho desde un punto de vista cenital. De hecho, esta división parte por la mitad todos los videojuegos examinados para este trabajo entre los que realizan hincapié en una acción directa y acelerada (primera persona) y los que realizan hincapié en la estrategia, una acción indirecta y pausada (vista cenital).

Esta división, como tendremos ocasión de ver, favorece un tipo de información histórica en detrimento de otras. De la misma forma el uso de la imagen divide y clasifica los videojuegos seleccionados entre los que emplean con más o menos asiduidad los tres tipos de imágenes: familiares, archivísticas o mediáticas, cuyas características más importantes son la espectacularidad, la instantaneidad y la ligereza, ya descritas en nuestro marco teórico.

El último punto que explica el porqué del contenido de los videojuegos históricos es la recepción y el mercado al que va dirigido. Para tratar de estudiar cómo la recepción afecta al videojuego acudiremos a investigadores de la cultura de masas como Gilles Lipovetsky quien, como ya hemos podido comprobar, nos ofrecerá una serie de claves que servirá para entender el consumo de videojuego y porque unos títulos triunfan entre el público en lugar de otros. De esta forma los videojuegos tratarán de acercarse a las características más populares de los productos culturales ambientados en el conflicto o enfocados a la acción que, como el sociólogo francés describe se trata de: «Un arte ligero que, como la moda, funciona poniendo entre paréntesis o reduciendo la dimensión del sentido en beneficio del asombro y la sensación inmediatos»¹. Por lo tanto, aquellos títulos que basen su propuesta en imágenes espectaculares, instantáneas y ligeras con una perspectiva en primera persona² serán el modelo mayoritario y los referentes del medio a los que muchos tratarán de acercarse mediante sus propias reproducciones y adaptaciones.

El mercado escogido para lanzar el producto condiciona también el contenido. Para tratar de demostrar este punto realizaremos estudios comparativos entre videojuegos lanzados en el mercado ruso, asiático u occidental. Aunque el mercado del videojuego tiende a la globalidad el medio del videojuego trata de adaptarse, especialmente en las prácticas de márketing, a las singularidades culturales de cada país. Además, para dotar a esta parte de su ineludible marco teórico situaremos estas prácticas culturales en su contexto a través de la lectura de obras que traten la globalización y sus causas y

¹ LIPOVETSKY, G. (2016). *Op. cit.*, p. 225.

² LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p.74.

consecuencias desde un punto de vista político³, social y cultural⁴. El contenido del videojuego cambia y se modifica dependiendo del país elegido para su venta. Este hecho demostrable trataremos de ejemplificarlo a través de una forma muy sencilla, exponer videojuegos desarrollados en países de Europa que vivieron de una forma muy vívida y directa la ocupación alemana y cuya memoria histórica aún se encuentra enredada en la remembranza de lo sucedido como, por ejemplo, Ucrania o Polonia, países que han publicado videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial protagonizados por el ejército estadounidense en su empeño «solitario» de desembarcar en Normandía dando muestras de la existencia de una «hipermemoria» asociada a la cultura de masas cuya fuente es Estados Unidos pero cuyo receptor es una audiencia global.

En definitiva, después de dejar de manifiesto cómo es el contenido de los videojuegos históricos y las fuentes empleadas para su desarrollo trataremos de explicar el resultado a través del análisis de tres componentes, la forma, la producción y la recepción del producto para pasar a la siguiente cuestión: ¿Qué implica el contenido y la forma para la recepción de la Segunda Guerra Mundial entre los jugadores?

En un conocido gráfico y estudio publicado por el *tink thank* francés Les Crises a través del estudio de encuestas realizadas por el Instituto Francés de Opinión Pública

³ Recurriremos con especial atención al trabajo de Antonio Negri y Michael Hardt, *Imperio* (2000) del que extraeremos y emplearemos su idea de Imperio y su hipótesis de trabajo: «*Our basic hypothesis is that sovereignty has taken a new form, composed of a series of national and supranational organisms united under a single logic of rule. This new global form of sovereignty is what we call Empire*», NEGRI, A. y HARDT, M. (200). *Empire*. Harvard University Press, Cambridge, p. xii. Ya que consideramos que esa única lógica de mandato a la que se refiere Negri y Hardt se encuentra sustentada, en parte, por una cultura de masas que trata de legitimar dicho orden y tratar de irracional, violento y terrorista a todo aquel que se le oponga o pueda oponerse a ella, tal y como tendremos ocasión de ver cuando examinemos los evidentes paralelismos entre los videojuegos que sitúan al soldado nazi como enemigo y aquellos que utilizan al «árabe – terrorista – musulmán» como enemigo.

⁴ Para tratar de ilustrar este punto acudiremos a distintas obras de las que se sobresale una, el trabajo de Manuel Castells *Comunicación y Poder* (Oxford University Press, Nueva York, 2009) donde elabora su teoría en base a una hipótesis: «Éste es el tema de este libro: por qué, cómo y quién construye y ejerce las relaciones de poder mediante la gestión de los procesos de comunicación y de qué forma los actores sociales que buscan el cambio social pueden modificar estas relaciones influyendo en la mente colectiva. Mi hipótesis de trabajo es que la forma esencial de poder está en la capacidad para modelar la mente». CASTELL, M. (2009). *Op. cit.* Hemos escogido este trabajo porque una de nuestras hipótesis de trabajo reside en la capacidad del videojuego histórico para moldear la percepción del pasado.

podemos observar cómo ha cambiado la percepción de la victoria aliada en la Segunda Guerra Mundial⁵.

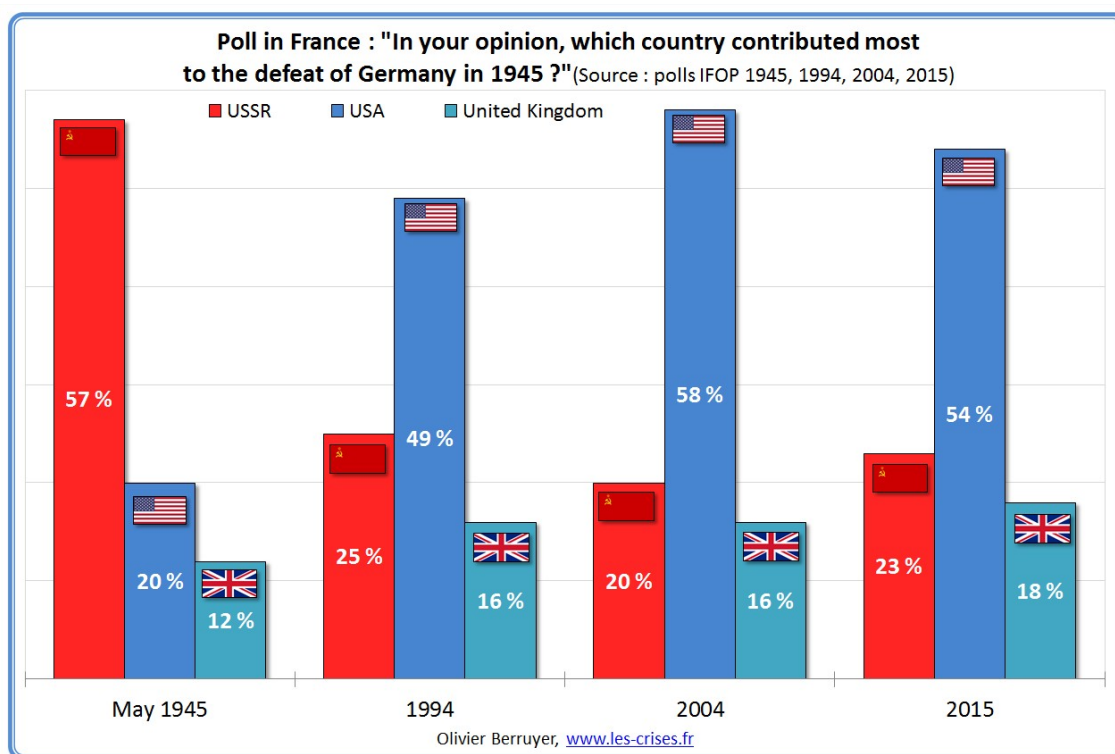


Ilustración 11: Gráfico donde podemos observar el cambio de opinión en cuanto a quien venció en la Segunda Guerra Mundial.

En él podemos observar de manera clara como nada más terminar el conflicto la opinión pública francesa se decantaba, en una clara mayoría, por atribuir la derrota nazi al esfuerzo soviético. Sin embargo, con los años va cambiando y aupando a Estados Unidos como la principal protagonista de la derrota del Tercer Reich. Más allá de este documento podemos encontrar una serie de datos interesantes que si bien no lo confirman al menos sí lo complementan.

En el videojuego histórico ambientado en la Segunda Guerra Mundial el ejército más veces representado en los videojuegos más populares es el estadounidense. El frente de guerra más veces repetido es el perteneciente a Europa occidental entre los años 1944 y 1945, entre la batalla de Normandía y la batalla de la Línea Sigfrido con especial atención a la liberación de Francia. Este escenario se repite en todos los videojuegos más

⁵ BERRUYER, O. (2015). «The successful 70-year campaign to convince people the USA and not the USSR beat Hitler». *Les Crises*. Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde <https://www.les-crises.fr/the-successful-70-year-campaign-to-convince-people-the-usa-and-not-the-ussr-beat-hitler/>.

ejecutados por los jugadores (*Medal of Honor, Call of Duty, Brothers in Arms, Company of Heroes, Battlefield, Sniper Elite*, etc.). Mientras tanto el frente oriental queda por completo infrarrepresentado con la única excepción de la batalla de Stalingrado que ocupa algunos episodios de las tramas de los principales juegos. Sin embargo, en términos humanos, el frente oriental tuvo un peso mucho mayor que el occidental durante el conflicto. Nosotros hemos achacado esta decisión en la selección de momentos a tres razones aparentes, la primera copiar a las producciones cinematográficas y televisas más reconocidas, la segunda la nacionalidad de los principales estudios de desarrollo y distribución de los títulos y la tercera la repetición de títulos que habían conseguido convertirse en un éxito. Para tratar de demostrar esta serie de puntos acudiremos a entrevistas como por ejemplo las realizadas al estudio francés Eugen Systems⁶, quienes afirmaron haber emplazado su videojuego en Normandía con Estados Unidos como protagonista para tratar de aprovechar el éxito de otros productos anteriores. También emplearemos obras monográficas como las expresadas en nuestro marco teórico concediendo una atención especial a los trabajos de Jerome de Groot, Debra Ramsay y Vincent Casaregola y, por último, trataremos de insertar estas características dentro de los elementos generales de la cultura del nuevo capitalismo ya estudiadas por el sociólogo estadounidense Richard Sennett. Desconocemos si nuestro trabajo ayudará a desentrañar si existe una deformación de la percepción histórica en favor de un discurso u otro, e incluso si esto sucede puede considerarse de deliberado, pero sí demostraremos cómo se ha repetido de manera mayoritaria el uso de unos escenarios concretos en detrimento de otros.

De una manera paralela no solo trataremos de investigar el cambio en la percepción del pasado, también trataremos de examinar el cambio o el impacto en la percepción del hecho bélico. Una de las características básicas y fundamentales de la representación de la Segunda Guerra Mundial es esconder y nunca mostrar la violencia del acontecimiento. El Holocausto tan solo aparecerá de una manera velada y tangencial, nunca de forma directa y explícita. Tampoco aparecerán las consecuencias de la violencia en la sociedad civil o ningún elemento que pudiera convertir una obra de potencial alcance

⁶ «What we're doing with *Steel Division* is using the World War II setting and a great amount of history to build up a new experience. We have, I would say, a personal point of view on this conflict, especially Normandy. That's what we want to show you, on a skirmish map», Alexis Le Dressay, creative director de Eugen Systems en WILSON, J. (2017). *Op. cit.*

masivo en otra de carácter restringido (por edad o impacto). Otros antes que nosotros han estudiado este fenómeno y nosotros nos basaremos en el trabajo, ya citado en nuestro marco teórico, de Huntemann, y Thomas Payne: *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, donde demostraron, mediante el uso de encuestas, como cambiaba la percepción de los jugadores hacia las labores del ejército estadounidense tras jugar a distintos títulos ambientados en conflictos bélicos.

Todo el esfuerzo vertido en responder a esta pregunta guarda una misma dirección, tratar de demostrar como el videojuego puede cambiar la percepción histórica del jugador si este no posee ningún otro contacto con el pasado que no sea la cultura de masas, un esfuerzo que nos lleva a la siguiente cuestión: ¿pueden los jugadores conseguir, a través del videojuego, información equiparable a la producida por un historiador?

Nosotros trataremos de demostrar que el videojuego más popular, en su forma actual, limita, constriñe y en última instancia imposibilita la transmisión de información histórica. Trataremos de argumentar esta idea a través de la examinación de las imágenes y fuentes empleadas, los puntos de vista y perspectiva, así como la velocidad de la partida. Todos estos elementos priman, en la mayoría de los casos, la ligereza de los contenidos para tratar de mostrar momentos espectaculares que sean reconocibles de manera instantánea por el jugador. Sin embargo, los títulos enfocados a la estrategia permiten otros acercamientos más pesados y reflexivos que no tratan de dotar al jugador de una recompensa instantánea, sino que presentan curvas de dificultad largas donde aprender a dominar el videojuego en cuestión puede llevar al jugador semanas o meses. Este tipo de títulos marcan una distancia con el espacio y el tiempo representado que lleva a difuminar lo sucedido, como tendremos ocasión de comprobar mediante el estudio del videojuego *Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studios, 2014). A la vez el videojuego histórico, y más concretamente, el videojuego de historia-mediática ambientado en la Segunda Guerra Mundial huye, como todas las obras culturales con vocación de masas, de la polémica y el debate. Dentro del medio se ha convertido en un lugar común eliminar las esvásticas y demás símbolos e imagería nazi de los escenarios tratando de diferenciar de manera clara al «alemán» del «nazi». Un hecho que tendremos ocasión de demostrar mediante el estudio de fuentes primarias como entrevistas a distintos responsables de títulos como *Wolfenstein II: The New Colossus* (2017) y *Call of Duty: WWII* (2017). Toda una serie de testimonios que nos conducirán a la última pregunta que rige este trabajo:

¿cómo influye la hegemonía del videojuego en la cultura popular, y con él la de la imagen, en la percepción del pasado? Una respuesta que abarcará nuestras conclusiones en base a todo lo expuesto en el trabajo.

A través de estas preguntas; ¿Cómo es la representación de la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego? ¿Por qué es así la representación de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego? ¿Qué implica el contenido y la forma para la recepción de la Segunda Guerra Mundial entre los jugadores? ¿Pueden los jugadores conseguir, a través del videojuego, información equiparable a la producida por un historiador? ¿Cómo influye la hegemonía del videojuego en la cultura de masas, y con él la de la imagen, en la percepción del pasado? Trataremos de comprobar y demostrar nuestra hipótesis de trabajo: la importancia y el impacto del videojuego de historia en el conocimiento actual del pasado.

PRIMERA PARTE (1978-1998)

El origen y desarrollo de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial

En este apartado abordaremos los videojuegos desarrollados durante los años 1978 a 1998. La elección de esta horquilla temporal se debe al nacimiento de dos hitos: el primer título ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front* (Chris Crawford, 1978) y el estreno de la película *Salvar al soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998).

El primer acontecimiento abrirá un camino, el de los videojuegos ambientados en el conflicto, que no volverá a estar vacío en ninguno de los años posteriores. Además, la figura de Crawford, creador de la obra, es determinante para el desarrollo posterior del medio en su forma de estrategia, tanto táctica como en tiempo real. Las aportaciones del desarrollador estadounidense serán tenidas en cuenta por los futuros desarrolladores que basarán sus propuestas en torno a este, sea en contraposición o reproduciendo su trabajo. También sentarán las bases de la representación y el contenido del pasado en los títulos de estrategia conduciendo a dichos títulos lejos de sus primeras iteraciones, meras trasposiciones de los juegos de tablero a ambientes virtuales¹.

El segundo acontecimiento ya ha sido tratado con anterioridad. La importancia de *Salvar al soldado Ryan* y su impacto en la cultura mediática y la percepción de la conflagración mundial es de una importancia radical para las futuras manifestaciones ambientadas en la guerra, especialmente tras la publicación de *Medal of Honor* (1999) al año siguiente, que haría el mismo papel en el género de los FPS.

Además, durante esta etapa y en relación con el párrafo anterior, fue de vital importancia la publicación de *Wolfenstein 3D* (id Software, 1993). Este fijó la forma de los siguientes videojuegos de disparos en primera persona, el género más popular en términos de unidades vendidas, de todos aquellos que representan contenidos históricos relacionados con la Segunda Guerra Mundial.

¹ CATALÁN, A. (2017). *La simulación histórica y la historia militar. Los juegos de guerra y su influencia en el desarrollo de la guerra contemporánea*. Trabajo Fin de Máster, Máster en Historia Militar de las Guerras Contemporáneas, Universitat Jaume I.

Por lo tanto, la evolución de esta etapa pasará del nacimiento de dichas representaciones en el género de la estrategia táctica, desde donde despegará hasta alcanzar su cima en los primeros años noventa, momento en el que éxito del trabajo de *id Software* cambiaría esa tendencia para comenzar a bascular hacia los videojuegos en primera persona.

Hay que ubicar todo el periodo en un contexto político y cultural marcado por la Guerra Fría, que tiene en el final de la confrontación, 1991, y en la caída de las Torres Gemelas, 2001, sus dos momentos más relevantes a la hora de moldear los videojuegos históricos ambientados entre los años 1939 y 1945.

1978

El primer videojuego que representó la Segunda Guerra Mundial fue *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front* (1978). Este videojuego fue creado por Chris Crawford, diseñador y programador tejano. Crawford fue el fundador de la revista *The Journal of Computer Game Design* (1987-1993) y los ciclos de conferencias *Computer Game Developers Conference*, conocidos actualmente como *Game Developers Conference*². En sus actividades defendió, y sigue defendiendo en la actualidad, el diseño de videojuego como una disciplina artística. Sus trabajos posteriores más notables siguen formando parte de las representaciones bélicas digitales con ejemplos como con *Easter Front (1941)* (Chris Crawford, 1981) y *Balance of Power* (Chris Crawford, 1985), ambientado en la Guerra Fría. Desde 1992 se ha alejado del desarrollo de videojuegos para estudiar e investigar nuevas formas narrativas para el medio.

La biografía de Crawford, licenciado y profesor de Física en la Universidad de California se une muy rápido a los principales protagonistas de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos con anterioridad a 1998, la empresa de

² La *Game Developers Conference* (GDC, lit. Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos en español) es la reunión anual más grande de desarrolladores profesionales de videojuegos, cuyos objetivos son el aprender, inspirar y formar conexiones dentro de la industria. El evento, que dura aproximadamente una semana, incluye una exposición, eventos para el establecimiento de contactos, ceremonias de premios tales como el *Independent Games Festival* y el *Game Developers Choice Awards*, y una variedad de tutoriales, conferencias, y mesas redondas con profesionales de la industria sobre temas relacionados con los videojuegos, tales como programación, diseño, audio, producción, administración y artes visuales.

juegos de tablero Avalon Hill, la estrategia por turnos y los intentos de adaptar los títulos de mesa al ordenador para representar fielmente la historia a través de reglas. Su primer contacto con el videojuego fue gracias a Avalon Hill y los intentos de esta por adaptar el juego de tablero *Blitzkrieg* (Avalon Hill, 1965) a un entorno virtual. En 1976, animado por el trabajo de Avalon Hill, comenzó a desarrollar *Tanktics* como pasatiempo para el ordenador IBM 1130 y más tarde para KIM-1 y Commodore PET. Tras el lanzamiento comercial de su primer título abandonó la docencia y comenzó a desarrollar videojuegos comerciales para, en 1982, unirse a Atari y su *Game Research Group*.

Tanktics proponía al jugador una batalla entre dos tanques en un gran escenario compuesto de casillas hexagonales. El videojuego en sí, entendido este como la proyección en la pantalla, carecía de representación audiovisual. Dentro de la caja del título, Crawford añadió un mapa real copiado del título de tablero de Avalon Hill *Panzer Leader* (Jim Dunnigan, 1974). Tomando las casillas del mapa físico como referencia para los movimientos realizados en el ordenador, el jugador podía mantener la partida contra la inteligencia artificial. De esta forma el diseñador estadounidense creó un videojuego híbrido, entre analógico y digital. Cada casilla hexagonal representaba un terreno diferente que aportaba beneficios o perjuicios a las unidades desplegadas en ellas, por ejemplo carreteras, donde las tropas avanzaban con mayor rapidez que en cualquier otro terreno. *Tanktics* no fue un éxito ni de crítica ni de público, pero sirvió para encauzar el tipo de representación más popular de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos hasta 1998, la estrategia por turnos basada en juegos de tableros.

1980

En 1980 se publicaron seis obras ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, dos de ellas avaladas por Avalon Hill y dos por su compañía rival, Strategic Simulations Inc. Estas dos empresas se reparten el mayor número de videojuegos publicados sobre la Segunda Guerra Mundial con anterioridad a 1998 y lo hacen, mayoritariamente, desde el género de la estrategia por turnos y la adaptación de los juegos de tablero a espacios virtuales. La segunda tiene, de hecho, su origen en la primera. Joel Billings, el fundador de Strategic Simulations Inc., intentó vender a The Avalon Hill Game Company la licencia de distribución de *Computer Bismarck* (Strategic Simulations, Inc. 1980), pero estos no mostraron interés. Como respuesta Billings fundó su propio estudio de desarrollo y distribución junto a John Lyons y Ed Williger. En 1979 comenzaron a competir con

Avalon Hill por el mercado de videojuegos de guerra en ordenador durante los años 80 y 90.

Es importante recalcar que el origen de los videojuegos de estrategia para ordenador ambientados en la Segunda Guerra Mundial es el juego de tablero. The Avalon Hill Game Company era conocida por sus juegos de guerra analógicos y Strategic Simulations, durante sus primeros años de vida, se caracterizó por trasladar estos juegos de mesa a espacios digitales lo más fielmente posible. Esta característica va a condicionar la forma que adquirirán los primeros videojuegos históricos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial, así como sus elementos más relevantes hasta la actualidad.

El primer trabajo de Strategic Simulations fue *Computer Napoleonic: The Battle of Waterloo* (Strategic Simulations, Inc. 1980)³ y más tarde *Computer Bismarck*, considerado el primer videojuego de guerra realizado en exclusiva para ordenador, concretamente para los sistemas TRS-80 y Apple II. El contexto del título era la primera batalla (y la última) del acorazado *Bismarck*, en la cual la Armada Británica lo persiguió hasta su destrucción y posterior hundimiento en mitad del océano Atlántico⁴. El *gameplay* seguía las mismas directrices que los juegos de tablero, un escenario dividido en casillas hexagonales, como ya realizaba el seminal *Tanktics*, donde el jugador, controlando al bando británico y por turnos, debía desplegar sus unidades para acabar con el contrario, el bando alemán, manejado por la inteligencia artificial o un segundo jugador. Sin embargo, al contrario que *Tanktics*, *Computer Bismarck* sí disponía de aparato audiovisual y en la pantalla podíamos apreciar un mapa del océano Atlántico norte donde aparecían las diferentes unidades militares representadas por letras del alfabeto.

La recepción de *Computer Bismarck* fue un hito dentro de la incipiente industria del videojuego para ordenadores personales. Con un precio inicial de 59,95\$, las ventas totales permitieron el desarrollo de Strategic Simulations y el lanzamiento de futuros títulos. La crítica lo recibió de manera desigual; mientras que la publicación decana de la

³ Otras fuentes apuntan a *Computer Quarterback* (Strategic Simulations, Inc, 1979) *Computer Conflict* (Strategic Simulations, Inc. 1980) y *Computer Ambush* (Strategic Simulations, Inc, 1980) como las primeras obras del estudio sin llegar a mencionar a *Computer Napoleonic: The Battle of Waterloo*. Sin embargo no aparecen en la base de datos utilizada para este trabajo, MobyGames.

⁴ Sobre este asunto véase BERTHOLD, W. (2000). *Hundid el Bismarck*. Inédita Ediciones, Barcelona. Un tema, el hundimiento del acorazado Bismarck, popularizado por la película *Sint the Bismarck!* (Lewis Gilbert, 1960) protagonizada por Keneth More y Dana Wynter.

industria *BYTE*'s le achacaba una falta de originalidad debido a la profunda similitud que mantenía con el juego de tablero homónimo propiedad de Avalon Hill⁵, otra de las publicaciones más destacadas de la década, *Computer Gaming World*, ayudó al éxito de la compañía al animar a pequeños estudios para que enviaran sus juegos a Strategic Simulations Inc (SSI de ahora en adelante). Una crítica que evidencia, ya desde el comienzo de las representaciones en el medio, el uso de fuentes mediáticas para la elaboración de estos videojuegos y que los sitúa en la categoría definida por nosotros en apartados anteriores como títulos de historia-mediática.

El éxito de *Computer Bismarck* ayudó al despegue del estudio SSI y durante el mismo año publicó *Computer Air Combat* (Strategic Simulations Inc., 1980). El *gameplay* de *Computer Air Combat* siguió la estela de *Computer Bismarck*, aunque varió el escenario del mar al cielo. A través de turnos el jugador debía derribar el resto de aviones de los jugadores contrarios, pudiendo elegir entre cuatro bandos diferentes: Estados Unidos, Gran Bretaña, Alemania y Japón, omitiendo a la URSS y demás países participantes del conflicto. Entre los títulos de Avalon Hill y SSI apareció *Jagdstaffel* (4D Interactive Systems INC, 1980) para Apple II. El *gameplay* se basaba en texto en lugar de imágenes o sonido y su ritmo de partida estaba condicionado por los turnos, una característica básica de todos estos primeros títulos ambientados en el conflicto debido a ser, en muchas ocasiones, adaptaciones de juego de tablero y a las propias limitaciones de los ordenadores de la época. Apple II, el ordenador para el que la mayoría de estos títulos apareció, contaba con una arquitectura de 8 bits y un procesador 6502 sin almacenamiento interno.

Los dos títulos restantes que aparecieron en 1980 pertenecen al sello The Avalon Hill Game Company. A diferencia de SSI, Avalon Hill no desarrolló videojuegos y mantuvo su función como distribuidora y mecenas de otros estudios, destacando por encima de todos Atomix Games y el estudio interno Microcomputer Games Inc. El fundador de The Avalon Hill fue Charles S. Roberts en 1954 bajo el nombre The Avalon

⁵ Debido a esta familiaridad, Avalon Hill comenzó medidas legales contra SSI por copiar las mecánicas de su juego de tablero *Bismarck* y adaptarlas, sin su consentimiento, a ordenador. Al final, las dos compañías llegaron a un acuerdo extrajudicial. En DEMARIA, R., y WILSON, J. L. (2003). *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games* (2 ed.). McGraw-Hill Osborne Media, Nueva York, pp. 158-159; y ANSOFF, PETER A. (1980). «Computer Bismarck». *BYTE, the small systems journal*, 5-12, p. 284. Consultado el 20 de julio de 2018, desde <https://archive.org/details/byte-magazine-1980-12>

Game Company para publicar su juego de mesa *Tactics* (Charles S. Roberts, 1954), considerado por muchos el primer *wargame* de tablero⁶⁷. Por un problema legal Roberts tuvo que cambiar el nombre de su empresa a Avalon Hill en 1958. En 1963 la compañía entró en bancarrota y fue adquirida por Monarch Office Services y J.E. Smith & Co quienes expulsaron a Roberts como presidente y ascendieron a J. E. Sparling. Durante la década de los años 70 la empresa vivió su momento dorado gracias a la compra y distribución de títulos de mesa poco conocidos que tuvieron un gran éxito posterior, como *RuneQuest* (Steve Perrin, 1978), *Diplomacy* (Allan B. Calhamer, 1959) o *Civilization* (Francis Tresham, 1980). A comienzos de los años 80 la empresa inauguró su división de juegos de ordenador bajo el sello Microcomputer Games Inc., adaptando algunos de sus primeros títulos de tablero más populares y después financiados a otros estudios más pequeños.

El primer título distribuido por Avalon Hill fue *Midway Campaign* (Microcomputer Games, Inc, 1980). *Midway Campaign* es una adaptación del título de tablero homónimo a un entorno virtual, el juego simulaba la batalla de Midway⁸, uno de los momentos decisivos de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico y uno de los escenarios favoritos en los juegos anteriores a 1998. Basado por completo en una interfaz de texto, su ritmo avanzaba a través de turnos y la apariencia audiovisual era muy pobre. Todo ello, como el resto de los videojuegos anteriores, programado con el lenguaje ASCII. ASCII fue el código de programación favorito de la década debido a que era un lenguaje de programación muy versátil que permitía la adaptación del videojuego a un buen número de sistemas diferentes, como es el caso de este *Midway Campaign*,

⁶ Un *wargame*, o juego de guerra, de tablero es un juego de guerra con un escenario de juego sobre una superficie o un tablero, en comparación con aquellos ejecutados en una computadora o en un área de juego más libre (juegos de miniaturas). El pasatiempo moderno del *wargaming* comercial (a diferencia de los ejercicios militares, o los juegos de guerra) se desarrolló a finales de 1954 después de la publicación y del éxito comercial de *Tactics*. Sobre este aspecto véase: 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.

⁷ DETERDING, S. (2009). «Living Room Wars». En HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE, M. T. (Eds.). (2009). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge, Nueva York, p. 21.

⁸ Sobre este aspecto véase FUCHIDA, M., y MASATAKE, O. (2019). *Midway: la batalla que condenó a Japón*. Ediciones Salamina, Madrid., y sobre la guerra en el mar en general SYMONDS, C. L. (2019). *La Segunda Guerra Mundial en el mar: una historia global*. La Esfera de los Libros, Madrid. Un evento histórico que ha sido adaptado a la gran pantalla en los Estados Unidos en numerosas ocasiones con ejemplos tan destacados como la cinta clásica *La batalla de Midway* (Jack Smight, 1976) o la más reciente *Midway* (Roland Emmerich, 2019).

publicado en Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64, Commodore PET/CBM, DOS, FM-7, TRS-80, TRS-80 CoCo y VIC-20.

El siguiente juego de Avalon Hill durante 1980 fue otra adaptación de tablero, *North Atlantic Convoy Raider* (Microcomputer Games Inc., 1980). En este título el jugador controlaba un barco de guerra alemán que seguía las órdenes directas de Hitler: acabar con convoyes de suministro estadounidenses y británicos para forzar la rendición de Gran Bretaña.

En el resto de títulos anteriores hemos asistido a este mismo hecho: la opción de controlar al bando alemán o japonés, pero con la omisión de la Unión Soviética en las representaciones del conflicto. Este rasgo se va a mantener inalterado hasta 1998, cuando controlar al bando alemán se convierta en un tabú. La omisión de la Unión Soviética se va a mantener antes y después de 1998.

El último juego de 1980 fue *Time Traveler* (Krell Software, 1980), una *rara avis* dentro de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial de este periodo. Antes de 1998 destacan la estrategia por turnos y la simulación, sea esta de aviones, tanques o submarinos. Después de 1998 destacan los *first-person shooter*. Géneros como la aventura gráfica o los juegos de rol apenas tienen presencia dentro de las representaciones digitales de la época; sin embargo, en una época tan temprana como 1980, encontramos un RPG⁹. *Time Traveler* es un videojuego de rol basado por completo en texto de carácter fantástico donde los viajes en el tiempo son el eje de cada partida. El objetivo del jugador será regresar a diferentes épocas históricas para rescatar 14 anillos, cada uno escondido en un tiempo diferente, siendo uno de ellos la Segunda Guerra Mundial. Su escasa repercusión y éxito, tanto financiero como de público y crítica, no nos permite hablar de un hito o una referencia para posturas producciones, como si lo fue *Computer Bismarck*. No obstante, es interesante comprobar cómo desde el comienzo de este proceso, las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos

⁹ Acrónimo del término inglés *Role Playing Game* (*Juego de Rol*). Aunque existen multitud de variedades, de forma genérica un juego de rol o RPG es un juego que se caracteriza por el desarrollo estadístico de las habilidades y características de un personaje a través de la experiencia que obtenemos completando las misiones propuestas a través del juego, tomando ciertas decisiones o realizando ciertas acciones, personalizándolo al gusto del jugador. A menudo se emplea también el acrónimo CRPG (*Computer Role Playing Game*, *Juego de Rol por Ordenador*) para diferenciarlos de los juegos de rol tradicionales de dados, papel y lápiz.

aparecieron títulos que brillaron con una pequeña luz sin dejar una estela o camino que seguir. Un hecho que demuestra la estrecha relación entre el éxito financiero de un producto videolúdico y su capacidad para convertirse en referente para producciones posteriores.

1981

El primer videojuego de acción y sigilo que representó la Segunda Guerra Mundial fue *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981). Desarrollado para el ordenador Apple II, terminó apareciendo también en las plataformas y sistemas operativos MS-DOS, Atari 8-bit y Commodore 64. La trama era sencilla; en ella el jugador encarnaba a un prisionero que debía escapar de un castillo y arruinar los planes de dominación elaborados por los nazis. Basado en un sistema de juego donde el sigilo y los disparos eran las mecánicas predominantes, cada uno de los cinco niveles, con 60 salas cada uno por recorrer, era más complicado que el anterior tanto por el diseño de los niveles como por el poder de los enemigos. Este primitivo título ya muestra muchas de las características básicas de todos los títulos posteriores adscritos a estas dos mecánicas, disparar y pasar desapercibido: primero, el disparo como principal interacción del jugador con el personaje protagonista, el escenario y los personajes no jugadores; segundo, la deshumanización del enemigo y la dificultad progresiva de los escenarios hasta alcanzar el *jefe final*; tercero, el empleo estético del pasado como escenario donde sucede el drama; cuarto, la importancia fundamental del soldado individual como agente y motor del cambio y el progreso durante el conflicto; y quinto, la irracionalidad del enemigo que se representa como intrínsecamente malvado.

En la primera parte de este trabajo ya hemos tratado la importancia de las mecánicas como forma de relación entre el jugador y el pasado representado. Al escoger Muse Software la mecánica, el verbo, disparar para diseñar su propuesta condiciona toda la representación posterior, que se crea a partir de esta decisión. Un patrón de diseño convertido en referente absoluto para producciones posteriores debido al éxito financiero alcanzado por la franquicia.

Además, todas estas características en las que el nazismo aparece en pantalla completamente desligado de sus vínculos sociales e históricos es una característica

fundamental del primer cine de posguerra tanto alemán como internacional¹⁰ y será una de las características fundamentales de su representación en el videojuego, además de una clara muestra del intercambio de mensajes e imágenes entre el cine y el videojuego, en el que el segundo emplea al primero como fuente.

El escenario de *Castle Wolfenstein* es una abstracción estilizada de un castillo en forma de laberinto donde el jugador tan solo podía ver una parte en cada pantalla. El espacio virtual sirve como lugar de interacción con los enemigos, cuya principal misión será ser eliminados por el personaje jugador.

El *gameplay* de *Castle Wolfenstein* acabó por convertirse en una mediación maestra para las representaciones posteriores. Su diseño es de capital importancia para el resto de videojuegos de acción y sigilo ambientados en el conflicto. Muchos de los elementos que integró Muse Software dentro de su obra siguen vivos hoy en día como, por ejemplo, la recogida de munición o granadas de los cadáveres que dejemos a nuestro paso, o la consecución de comida o botiquines para recuperar nuestra salud. Otros murieron con él, como la posibilidad de eliminar, o no, a los guardias o la recolección de elementos que no afectaban a la partida, pero que aportaban verosimilitud o variedad al juego, como el diario de Eva Braun, planes de guerra alemanes, la posibilidad de romper las paredes del escenario con granadas e incluso alcohol, que al ser consumido distorsionaba las capacidades del personaje jugador.

Durante 1981 se publicaron otros cuatro títulos, tres de ellos propiedad de SSI y uno de Chris Crawford, el pionero de *Tanktics*. Los títulos de SSI fueron *The Battle of Bulge: Tigers in the Snow* (Tactical Design Group, 1981), *Torpedo Fire* (Strategic Simulations, Inc., 1981) y *Operation Apocalypse* (Strategic Simulations, Inc., 1981). En el primero de ellos, para el cual SSI operó como distribuidora, el jugador controlaba al bando alemán. Una de las reglas posteriores de la representación de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego será la eliminación de cualquier simbología nazi si el título permite controlar a Alemania. En títulos futuros como *Hearts of Iron* (Paradox Development Studios, 2002) aparecerá como símbolo del bando alemán la Cruz de Hierro, nunca la esvástica, y como líder se omitirá a Hitler por otros líderes alemanes de la época. Sin embargo, *The Battle of Bulge: Tigers in the Snow* presenta en la portada de

¹⁰ SAND, S. (2001). *El siglo XX en pantalla: cien años a través del cine*. Crítica, Barcelona, p. 281

su caja una gran esvástica. No será hasta más tarde cuando se inicie esta política de representación. *The Battle of Bulge: Tigers in the Snow* es, como el resto del catálogo de SSI, un juego de estrategia por turnos inspirado en las obras de tablero con un escenario dividido en casillas hexagonales. Uno de los motivos originales de este título es la inclusión de la Batalla de las, uno de los últimos esfuerzos del régimen nazi por impedir su derrota, cuando ya era inevitable, a mediados de diciembre de 1944¹¹. El título podía disfrutarse en solitario o contra otra persona y los bandos jugables eran Alemania y los Aliados.

Torpedo Fire seguía el mismo esquema que todos los anteriores títulos y presentaba la acción en el fondo del mar a través del control de submarinos, una temática muy fértil para el videojuego en el campo de la simulación. Una de las innovaciones de este título fue el intercambio de interfaces para determinadas funciones, una mecánica que acompañará al género durante toda su historia gracias a la inclusión de mapas tácticos o más amplios, y mapas más concretos, o de batalla, donde se desarrolla la acción. Sin embargo, la innovación más destacada de este título para el género de la estrategia y nuestro esfuerzo en este trabajo fue la introducción de un manual con información histórica sobre el período y las unidades que aparecían durante la partida. Este elemento servirá al estudio de desarrollo para aportar un mayor «simulacro de literalidad histórica» a sus creaciones que, convenientemente, llamaron «simulaciones». El último título de 1981 publicado, y desarrollado en este caso, por SSI fue *Operation Apocalypse* (Strategic Simulations, Inc., 1981), un título que mantenía todos los rasgos de los primeros juegos de SSI.

Chris Crawford regresó a la industria del videojuego histórico ambientado en la Segunda Guerra Mundial con *Eastern Front (1941)* (Chris Crawford, 1981). También desarrollado y diseñado por él mismo. Publicado por Atari Program Exchange, el jugador podía controlar al bando alemán a lo largo de la invasión de la Unión Soviética durante 1941 y 1942, el momento de mayor avance del régimen nazi por Rusia hasta detenerse en las batallas de Moscú, Leningrado y Stalingrado donde el conflicto dio la vuelta y la Unión Soviética comenzó a avanzar y ganar terreno, confirmándose esta tendencia en la batalla de carros de combate de Kursk. Es interesante comprobar cómo en este caso, en

¹¹ Sobre este aspecto véase BEEVOR, A. (2015). *Ardenas 1944: la última apuesta de Hitler*. Crítica, Barcelona.

el que aparece la Unión Soviética representada, aparece en su peor momento, derrotada por Alemania. Además, el juego impide su control en todo momento. El título de Crawford fue muy bien recibido por la prensa y el público e incluso llegó a vender más de 60.000 copias, un hito para la época.

Este es un hecho recurrente en los videojuegos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial anteriores a 1995: la posibilidad de controlar al bando alemán e invadir la URSS. Un hecho que podría explicarse como una de las consecuencias ideológicas de la Guerra Fría donde se considera a la URSS un enemigo más relevante que la Alemania nazi. Shlomo Sand es consciente de este hecho, aunque aplicado en el cine. En su obra *El siglo XX en pantalla: cien años de historia a través del cine* afirma lo siguiente:

El objetivo de este imaginario cinematográfico era despejar el camino para la reintegración de los alemanes en la gran familia de las naciones «ilustradas». En efecto, Alemania desempeñaba un papel de primer orden en la lucha contra el comunismo y era conveniente volver a trazar las fronteras cinematográficas del bien y del mal en función de las nuevas necesidades estratégicas¹²

El *gameplay* de *Eastern Front (1941)* tuvo un profundo impacto en el género de los títulos de estrategia por turnos. El mapa no se limitaba al tamaño de la pantalla, sino que esta mostraba 1/9 del escenario, decisión que permitió una mayor profundidad estratégica. El espacio de juego no era una abstracción sino un intento de reproducir el noreste de Europa, el teatro de operaciones de los primeros años de la *Operación Barbarroja*¹³. Dentro de este espacio de juego existían diferentes terrenos, como en los títulos anteriores, pero por primera vez aparecían las ciudades como lugares centrales de la partida. Controlarlas daba al jugador una mayor cantidad de puntos de victoria. Otra de las novedades que introdujo *Eastern Front (1941)* fue la representación de las zonas de control y la aparición de líneas que marcaban la posición del frente de batalla, una mecánica que sigue viva hoy día en la mayoría de los *wargames* contemporáneos como *Steel Division: Normandy 44 (2017)*. También incorporaron nuevos elementos que han tenido un largo camino dentro del videojuego, como las líneas de suministro o el cambio

¹² SAND, S. (2001). *Op. cit.*, p. 282.

¹³ Sobre este aspecto véase SNYDER, T. (2011). *Tierras de sangre: Europa entre Hitler y Stalin*. Galaxia Gutenberg, Barcelona y sobre la batalla más reconocida del frente, Stalingrado, la tetralogía dedicada a la batalla iniciada con la obra GLANTZ, D. M., y HOUSE, M. J. (2017). *A las puertas de Stalingrado*. Desperta Ferro. Madrid.

de estaciones dentro de la partida y las consecuencias de este cambio en el ejército, mecánica que presenta uno de los *wargames* contemporáneos más importantes, *Hearts of Iron IV* (2016). Crawford siguió explotando estas novedades jugables en su siguiente título, *Legionnaire* (Chris Crawford, 1982), para Avalon Hill, eliminando los turnos e implementando un ritmo a tiempo real, uno de los primeros ejemplos de este tipo de juegos.

El impacto de *Eastern Front (1941)* en la industria fue muy fuerte y a la larga lo ha sido aún más. Crawford supo cómo adaptar un juego de tablero a un entorno digital sin tener en cuenta el primer elemento. *Eastern Front (1941)* puede ser el primer título de estrategia hecho por y para ordenador. El diseñador tejano supo aprovechar las capacidades del sistema informático para añadir elementos que no podrían ser nunca vistos en un juego de tablero, como un escenario detallado, y a la vez enorme, el cambio de estaciones, las líneas de suministro y, más tarde, añadir batallas y conflictos en tiempo real eliminando los turnos como mecánica para mantener el ritmo de partida. El trabajo llevado a cabo por Crawford puso de manifiesto las capacidades del medio digital para representar el pasado de una forma nunca vista antes y presentar al jugador un problema y una serie de mecánicas, decisiones, para solventarlo.

Es importante resaltar que entre los años 1978 y 1981 se crearon, asentaron y fijaron las principales características formales de los videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial tanto en los géneros de disparos como de estrategia, los dos más importantes tanto en número como popularidad. *Castle Wolfenstein* estableció los principios de diseño básicos para los posteriores *FPS*, posteriormente consolidados y popularizados por *Wolfenstein 3D* (1993), y *Eastern Front (1941)*, quien hizo lo mismo para el género de la estrategia generando, además, una importante distinción entre los títulos que adaptaban juegos de tablero y aquellos que aprovechaban el potencial del ordenador. El contenido, es decir, el discurso histórico presente en cada uno de estos videojuegos, era el que aún debía fijarse, pero, como veremos, el contenido se originó y desarrolló en relación a la forma, es decir, a las mecánicas empleadas.

1982

1982 fue un año fructífero para las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial gracias a la publicación de ocho títulos diferentes, cuatro de SSI y dos

de Avalon Hill. SSI seguía conservando su papel hegemónico entre los juegos bélicos para ordenador seguido muy de cerca por Avalon Hill, posición que van a mantener durante toda la década de los años 80. El otro título de 1982 que no pertenecía a SSI o Avalon Hill fue *Night Gunner (Digital Integration Ltd, 1982)*, un *shoot'em up*¹⁴ en primera persona.

A esta carrera se unió en 1982 MicroProse Software Inc. MicroProse fue fundada por Sid Meier y Bill Stealey¹⁵ durante este mismo año. Antes de la fundación de la empresa ninguno de los dos se conocía, aunque tenían amigos mutuos que compartían su interés por la aviación. Tras conocerse en Las Vegas y vencer Meier a Stealey en el videojuego arcade *Red Baron (Atari Inc, 1980)*, el antiguo militar Stealey prometió a Meier diseñar un mejor simulador aéreo si él se comprometía a convertirlo en un videojuego. La alianza tuvo éxito y dos meses más tarde aparecía en el mercado *Hellcat Ace (MicroProse Software, Inc., 1982)*. Este título marcó el inicio de una serie de videojuegos de simulación aérea cada vez más complejos y sofisticados: *Spitfire Ace (MicroProse Software, Inc., 1982)* y *Solo Flight (MicroProse Software, Inc., 1983)*. *Hellcat Ace* presentaba una perspectiva en primera persona y una interfaz donde se representaban los distintos elementos característicos de los aviones de la época, aunque aún de manera muy abstracta y reducida: potencia del motor, altitud, gasolina y cantidad de munición. El objetivo del juego era derribar aviones japoneses.

El siguiente título, *Spitfire Ace*, mantenía los rasgos esenciales de su precuela, pero cambiaba el Pacífico por el Atlántico y a los japoneses por los alemanes. MicroProse iniciaba con estos dos títulos una carrera dentro del género hegemónico, junto a la estrategia por turnos, de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial anterior a 1998, la simulación aérea en ordenador. A medida que iban lanzándose títulos adscritos a esta corriente, se incorporaban nuevos elementos que elevaban el «simulacro de literalidad» de la simulación. Esta característica es de vital importancia para conocer en

¹⁴ Del inglés *shoot them up (disparales a todos)*. Subgénero de los *shooters* donde el jugador controla un único personaje o vehículo, a menudo una nave espacial u otro tipo de vehículo volador, y debe eliminar a multitud de enemigos que aparecen en pantalla de manera simultánea al tiempo que esquivan sus disparos. También conocido como *Matamarcianos*, es uno de los géneros de videojuegos más antiguos, de gran éxito en las salas recreativas, y que requiere de gran habilidad y reflejos por parte del jugador.

¹⁵ Bill Stealey era un oficial retirado de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos. Con su entrada en la industria del videojuego comenzó una tradición de antiguos militares que, tras su retiro, comenzaban su carrera como diseñadores de videojuegos o consejeros de estudios. Contar con un militar entre el equipo era sinónimo de verosimilitud y autenticidad y así lo vendían las empresas responsables.

la forma en la que se realizan las representaciones históricas en el medio videolúdico; la apuesta por el detallismo equivale a un intento de búsqueda de la mayor verosimilitud posible del momento pretérito a representar.

El historiador Jerome de Groot trata de explicar este simulacro de literalidad de los *FPS*, como es el caso de este seminal *Hellcat Ace* o *Spirit Ace*, ambientados en la Segunda Guerra Mundial, a través de la intención de los desarrolladores para con su trabajo, es decir, «hacer sentir» al jugador la guerra en el pasado¹⁶. De acuerdo con De Groot, para que el jugador se sienta parte de la historia, esta debe parecer lo más real posible. Un objetivo ideal que se consigue a través de dos métodos: el primero es seleccionar elementos (objetos, personajes, escenarios, ideas, etc.) que sean fácilmente reconocibles por el usuario (*retrolugares*) y crear un escenario similar a los ya mostrados por otras de contenido histórico, es decir, reproducir la memoria estética del momento pretérito. Esta idea ya examinamos con anterioridad partiendo del trabajo de Salvati y Bullinger, quienes la bautizaron como «autenticidad selectiva»¹⁷. Este concepto, según estos dos autores, debe entenderse como licencias del autor¹⁸ y según su hipótesis videojuegos como *Medal of Honor* (1999) o *Call of Duty* (2003) presentan tres tipos de licencias selectivas que aportan realismo al simulacro de literalidad histórica: el fetichismo tecnológico, la representación fiel de la cultura material; convenciones cinematográficas, el uso de un estilo ligado al documental; y la introducción de escenas cinemáticas¹⁹; y autoridad documental, la incorporación de documentos, fotografías, mapas e información directa de la época dentro del juego. Nosotros consideramos que la autenticidad selectiva, aunque útil, es insuficiente para explicar el pretendido simulacro de literalidad histórica, ya que junto a estas tres licencias el objetivo de los creadores es asemejarse a la memoria estética del momento seleccionado, es decir, a aquello que el jugador, por haberlo visto en otras obras artísticas de masas, considera histórico. Muchos de los estudios de desarrollo de videojuego no buscan asemejar su propuesta al pasado

¹⁶ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 139.

¹⁷ WILHELM, K. M., y ELLIOTT, A. B. R (eds) (2013). *Op. cit.*, p. 154.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ En un videojuego, cinemática (en inglés *cutscene*) se refiere a una secuencia de vídeo a través de la cual el jugador no tiene o tiene un control limitado del juego rompiendo el juego. Se utiliza para avanzar en la trama, fortalecer el personaje principal, presentar personajes enemigos, y proporcionar información de fondo: la atmósfera, el diálogo, y las pistas. Estas escenas a menudo utilizan los gráficos del juego para crear eventos programados. Cinemáticas también puede ser animadas, imágenes reales o previamente renderizadas gráficamente por ordenador y transmitidas desde un archivo de vídeo.

documentado sino al pasado representado en las obras de ficción histórica más populares del momento.

La persecución del fotorrealismo es causa directa de la búsqueda de «inmersión» del jugador dentro de la partida. La sugerente idea de «experimentar» el pasado es la luz al final de este camino. Por supuesto, la búsqueda y adquisición de experiencias no es un campo limitado al videojuego histórico, sino que es un signo general de nuestra época ya adelantado por el escritor Alvin Toffler en 1970 en su libro *El shock del futuro* (1970):

Finalmente los fabricantes de experiencia constituirán un sector clave, quizás el principal, de la economía (...) seremos la primera cultura en la historia que emplee alta tecnología para manufacturar el más pasajero y, sin embargo, perdurable, de los productos: la experiencia humana²⁰.

En el mismo sentido y de forma más recientemente, la investigadora Kristine Jorgensen se manifiesta de la misma manera: «*Ver el mundo del juego a través de los ojos del avatar crea la sensación al jugador de convertirse en el avatar mientras juega*»²¹, una afirmación a la que llegó mediante el uso de encuestas y observación de jugadores, los cuales comentaron el género *FPS* con las siguientes palabras:

Peter: Aquí se supone que tú eres el personaje. Por eso se llama videojuego de disparos en primera persona [...]. Se supone que debes sumergirte en el videojuego.

Peter: Bueno...el asunto donde acaba, básicamente, el momento en el que tú tocas el teclado y el ratón, ese es el momento en el que rifle comienza a disparar. Por lo tanto eres tú [...] Es lo más cerca que vamos a estar de la realidad virtual²².

Los responsables de videojuegos contemporáneos como *Call of Duty WWII* (2017) parecen estar de acuerdo con estas dos aseveraciones:

It's the tiniest details we've been able to achieve in *Call of Duty: WWII*, (...) To name a few examples in-game: the luster of skin on our characters, the way that eyes actually absorb and reflect light, and even the water and mud that coats the uniforms and faces of our characters. To me, it's

²⁰ TOFFLER, A. (1979). *El shock del futuro*. Plaza & Janés, Barcelona, 1979, pp. 234, 237-237.

²¹ JORGENSEN, K. (2009). «I'm Overburdened! An empirical study of the player, the avatar, and the gameworld» *Proceedings from DiGRA 2009: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*. Consultado el 26 de noviembre de 2018 desde <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.20429.pdf>, p. 8.

²² JORGENSEN, K. (2009), *Op. cit.*, p. 2.

all about those emotional nuances, and details like these set the scene and help increase the depth of our characters²³.

El detallismo en la cultura material y el fotorrealismo como estilo audiovisual mejoran la inmersión del jugador y le hacen sentir que está «experimentado» el pasado, y además acerca al videojuego a obras cinematográficas y documentales. Adam Chapman, tal y como ya hemos señalado en nuestro marco teórico, denominó a esto «resonancia histórica»²⁴, cuyo objetivo es mejorar la inmersión del jugador dentro de la partida debido a que los elementos que están pasando sobre su mirada ya habrán sido visitados en ocasiones anteriores. Chapman es consciente de este proceso: «*historical resonance, is the establishment of a link between a game's historical representation and the larger historical discourse, as the player understands it*»²⁵. Sin embargo consideramos que aquello que el jugador entiende no es el discurso histórico sino su representación en los medios de comunicación de masas, esta es la razón por la que acuñamos el concepto de memoria estética, ya que aquello que a lo que buscan asemejarse muchos de los videojuegos que hemos denominado historia-mediática, y que así hemos constatado a lo largo de este trabajo, no es a los discursos historiográficos más populares, sino a sus representaciones visuales en las ficciones históricas masas. Entonces, premiar determinados momentos para facilitar la inmersión del jugador por encima de otros, tiene como consecuencia la estetización del pasado y el olvido de otros muchos momentos que suelen ser los más problemáticos a la hora de representarlos en la cultura de masas, en el caso de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: el Holocausto y el genocidio perpetrado por los alemanes contra determinadas etnias, religiones y usos políticos o sexuales.

The concern seems to be that the theme might become trivialised if the player treats the representation as only a game element, attending only to the abilities it grants or the challenges it presents and therefore treating the theme less respectfully than it is perceived to demand. Second, concerns also seem to surround the issue of playable positions, i.e. if a game casts at least some of the players in the role of the generally perceived historical antagonist and thus allows the players

²³ KAIN, E. (2017). «Call Of Duty: World War 2 Wasn't A Response To Fan Backlash». *Forbes*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/05/25/call-of-duty-world-war-2-wasnt-a-response-to-fan-backlash/#6c8b43b61d83>.

²⁴ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 36.

²⁵ *Ibidem*.

to re-enact historical episodes of exploitation, cruelty and abuse 141attle their in-game actions²⁶. Games that do so run the risk of generating controversy²⁷.

Dentro de este apartado, podemos concluir que el hiperrealismo en la cultura material de los videojuegos históricos se debe al intento de los desarrolladores de videojuegos de ofrecer experiencias históricas verosímiles y lograr la inmersión del jugador en las escenas recreadas. Es una característica que acompaña a las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial desde casi su origen y que no solo se debe a esa búsqueda de verosimilitud en la representación de la cultura material para ofrecer la mejor inmersión y experiencia posible al jugador, sino que también guarda como causa la propia esencia tecnológica del videojuego, donde el progreso del medio se ha asociado a la evolución técnica del mismo.

Es innegable que el desarrollo de videojuegos contiene un apartado técnico y tecnológico de capital importancia, y eliminarlo o no tenerlo en cuenta dentro de los estudios dedicados a ellos sería un problema, como lo sería descartar las decisiones de diseño tomadas por los creadores de los diferentes títulos. Ya hemos hecho referencia a las limitaciones técnicas y tecnológicas que muchos títulos tuvieron que sortear durante esta etapa, algunos, de hecho, podrían considerarse productos derivados del desarrollo tecnológico. Como todas las industrias, el objetivo último de cada una de ellas es obtener beneficios. Eliminando todos los negocios secundarios, la industria del videojuego ofrece al consumidor dos productos básicos: sistemas de videojuegos (ordenadores personales y *hardware* asociado, videoconsolas y periféricos asociados) y videojuegos. En muchas ocasiones estos productos guardan una estrecha relación desde los primeros compases de desarrollo. Es el caso de, por ejemplo, la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017), nacida bajo el mecenazgo de la empresa Sony, responsable de la plataforma PlayStation. La cuarta entrega de la saga protagonizada por el cazatesoros arqueológicos Nathan Drake, *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016), debía mostrar al público la capacidad tecnológica de la consola PlayStation 4²⁸. El fotorrealismo de los escenarios

²⁶ A. CHAPMAN y LINDEROTH, J. (2015). «Exploring the limits of play. A case study of representations of nazism in games», en T. E. MORTENSEN y J. LINDEROTH, J., & A. M. BROWN (eds.). *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. Routledge. Londres, p. 140.

²⁷ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, pp. 47-48.

²⁸ LINNEMAN, J. (2016). «Tech Analysis: *Uncharted 4: A Thief's End*. The technological powerhouse we've been waiting for». *Eurogamer*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2016-uncharted-4-thiefs-end-tech-analysis>.

históricos que presentaba el título son decorados que sirven para mostrar el nivel de detallismo que podía ejecutar la videoconsola para mostrar sus bondades tecnológicas a los potenciales consumidores²⁹.

El progreso en la industria del videojuego se mide en torno al desarrollo tecnológico y capacidad fotorrealista del apartado audiovisual. Toda la historia del videojuego puede establecerse de acuerdo con esta máxima: **mientras más real parezca mejor es**. Por supuesto, esta falacia está cambiando en la actualidad gracias a la emergencia de otros agentes y sujetos más preocupados por la faceta narrativa e interactiva del videojuego que por su faceta tecnológica y fotorrealista. Sin embargo, las grandes superproducciones mantienen esta idea de progreso. Una búsqueda en la red puede confirmar esta hipótesis. Al introducir en cualquier buscador la frase: «comparativa entre *Battlefield 1* y *Call of Duty WWII*», vamos a encontrar toda una serie de resultados que comparan los dos últimos grandes lanzamientos de videojuegos históricos de disparos en primera persona en términos de capacidad gráfica y sonora dentro de un análisis puramente tecnológico³⁰.

Por lo tanto, demostrar una mayor capacidad de reconstrucción y representación de espacios y elementos fotorrealistas dentro de un videojuego permite demostrar dos evidencias: la primera, el potencial tecnológico de la plataforma donde se ejecuta el videojuego en comparación con el resto, y en segundo lugar, el grado de desarrollo y progreso de una obra.

Dentro de las decisiones de diseño encontramos otra serie de razones que apoyan la representación de escenas históricas fotorrealistas en los videojuegos ambientados en

²⁹ VENEGAS RAMOS, A. (2018d). *Uncharted y el peso de la Historia*. Héroes de Papel, Sevilla, pp. 33-45.

³⁰ Por ejemplo, en CLARK, S. (2017). «Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: which is the best shooter?». VG24/7. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde «<https://www.vg247.com/2017/11/20/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-which-is-the-best-shooter/>»; ALCOLEA, A. (2017). «*Call of Duty WWII* vs *Battlefield 1*, la batalla definitiva». *SomosXbox (HobbyConsolas)*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde «<http://www.somosxbox.com/call-of-duty-wwii-vs-battlefield-1-la-batalla-definitiva/761658>»; CHAO, M. (2017). «*Call of Duty WW2* vs *Battlefield 1*: qui a les plus beaux graphismes? réponse dans ce comparatif vidéo». *PureBreakJeux*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde «<http://www.jeuxactu.com/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-qui-a-les-plus-beaux-graphismes-110760.htm>» y FARREPLY, S (2016). «*Battlefield 1* vs *Call of Duty: Infinite Warfare*». *RedBull Games*. Consultado el 20 de diciembre de 2017 desde <https://www.redbull.com/au-en/battlefield-1-vs.-call-of-duty-which-game-is-better>.

el pasado. La mayoría de los títulos que hemos mencionado hasta ahora adscritos a esta corriente de búsqueda fotorrealista se encuentran dentro del género *FPS*. Los videojuegos *FPS* por su propia definición presentan al jugador un punto de vista en primera persona. Los ojos del personaje son nuestros ojos dentro de la partida. Esta decisión de diseño condiciona y limita la propuesta del videojuego debido a los elementos que deben reproducir para dotar de verosimilitud al título como, por ejemplo, la profundidad del espacio, el volumen de las figuras, las luces y las sombras de los escenarios y habitaciones, etc. Al intentar recrear una escena desarrollada en primera persona, el propio escenario debe adecuarse a esta vista: mientras más detallado sea este espacio más realista podrá parecernos y, por lo tanto, nos resultará más fácil sumergirnos en la propuesta del estudio. Es una idea que ya desarrolló Doug Church en el estudio Looking Glass Studios durante los primeros años 90 y que explotó con acierto Ken Levine en *BioShock* (Irrational Games, 2007), y que puede resumirse de acuerdo con estas palabras de Church: «*It's better to simulate an enclosed environment in more detail rather than a larger environment with less fidelity*»³¹.

La importancia, por tanto, de los títulos desarrollados por Sid Meier y Bill Stealy en el año 1982 en cuanto a las representaciones digitales e históricas de la Segunda Guerra Mundial es dar la salida a la tendencia fotorrealista, especialmente en todo lo relacionado con el elemento bélico. Una tendencia que no ha parado de aumentar hasta el día de hoy.

Los cuatro juegos de SSI de 1982 mantuvieron las mismas características que los anteriores, adaptaciones o creaciones de juegos de tablero para ordenador. *Battle for Normandy* (Tactical Design Group, 1982), publicado por SSI, fue la primera aparición del escenario estrella de la Segunda Guerra Mundial para la cultura popular estadounidense, el *Desembarco de Normandía*³². Ese mismo año apareció un juego de tablero homónimo publicado por Attactix Adventure Games. *Guadalcanal Campaign* (Strategic Simulations Inc., 1982) siguió apostando por la estrategia por turnos y el escenario dividido en casillas hexagonales llevando el escenario de guerra al Pacífico y la batalla de Guadalcanal, otro de los momentos decisivos del conflicto contra Japón aupados por la historiografía. *Pursuit of the Graf Speed* (Strategic Simulations Inc., 1982)

³¹ GILLEN, K. (2007). «Ken Levine on the making of Bioshock». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>.

³² VENEGAS RAMOS, A. (2019): *Op. cit.*

y *Bomb Alley* (Strategic Simulations Inc., 1982) continuaron por la misma senda representado, uno, la persecución del barco alemán Graf Spee por el Atlántico y la guerra en el Mediterráneo el segundo.

Avalon Hill presentó dos videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial durante 1982, *Dnieper River Line* (Microcomputer Games Inc, 1982) y *Close Assault* (Microcomputer Games Inc, 1982). El primero de los dos presentó un escenario ficticio al jugador, un conflicto entre alemanes y rusos al sur de Ucrania durante 1943. De nuevo el estudio impidió controlar al bando soviético dejando a la Alemania nazi como única opción para el jugador. El segundo, *Close Assault*, tomaba como referencia al clásico *Tanktics* y ofrecía un híbrido entre juego de ordenador digital y tablero analógico adaptando el juego de tablero homónimo (S. Craig Taylor, 1983).

1982 continuó desarrollando las tendencias nacidas durante los años 1978 y 1981 añadiendo una nueva más de especial relevancia, el género simulador, en este caso aéreo, y la búsqueda de un fetichismo por la representación material que perseguía la mejora en cuanto a la pretensión de representar con la mayor literalidad histórica posible la cultura material del momento escogido.

1983

A lo largo de este año, SSI publicó cinco juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: *Breakthrough in the Ardennes* (Strategic Simulations Inc., 1983), *Carrier Force* (Strategic Simulations Inc., 1983), *Combat Leader* (Strategic Simulations Inc., 1983), *Fighter Command: The Battle of Britain* (Strategic Simulations Inc., 1983) y *Knights of the Desert* (Tactical Design Group, 1983). Todos ellos pertenecen al género de la estrategia por turnos con escenarios divididos en casillas hexagonales, a excepción de *Fighter Command: The Battle of Britain*, donde el jugador debía leer un informe pasado el día dentro del juego para tomar las decisiones pertinentes y encarar el siguiente, un *gameplay* más ligado a la gestión que a la estrategia militar, aunque el ritmo de partida lo seguían marcando los turnos. Algo similar ocurría en *Combat Leader*, donde el jugador podía elegir cómo jugar, si como compañía, escuadrón o pelotón pasando el *gameplay* de arcade a estrategia de acuerdo con la elección. Como podemos comprobar, poco a poco SSI fue adaptando su forma de hacer juegos de la estrategia de tablero a otros géneros, mecánicas y narrativas más ligadas a los mundos virtuales, como el cambio de *gameplay*,

e incluso de género, durante una misma partida. Como novedad temática *Breakthrough in the Ardennes* permitía al jugador controlar al bando alemán contra los Estados Unidos permitiendo alterar la historia al ofrecer la posibilidad de alcanzar la victoria con el régimen nazi, un hecho que no se desarrollará hasta mucho más tarde, en los juegos más conocidos del estudio.

El rival de SSI, Avalon Hill, lanzó tres videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial durante 1983: *Panzer-Jagd* (Microcomputer Games Inc., 1983), *TAC: Tactical Armor Command* (Microcomputer Games Inc., 1983) y *Under Southern Skies* (Microcomputer Games Inc., 1983). Todos ellos, al igual que SSI, de estrategia por turnos en escenarios divididos en casillas hexagonales. *Panzer-Jagd* era la adaptación a ordenador (Atari 8-bit y Commodore 64) del juego de mesa *Panzer* (James M. Day, 1979). En este el jugador puede controlar a una fuerza de 25 batallones que debían sobrevivir a todos los escenarios que ofrecía la partida. Las tropas supervivientes pasaban al siguiente. Esta mecánica, copiada más tarde por grandes juegos de estrategia, ofrecía una mayor profundidad estratégica y un nivel mayor de táctica. *TAC: Tactical Armor Command* ofrecía la novedad temática de poder seleccionar el bando ruso y *Under Southern Skies* ofrecía la posibilidad de experimentar una batalla muy desconocida dentro del conflicto mundial, la Batalla del Río de la Plata, el primer conflicto naval de la Segunda Guerra Mundial ocurrido el 13 de diciembre de 1939 frente al estuario del Río de la Plata, Uruguay, único episodio militar de todo el conflicto ocurrido en América del Sur.

Fuera del campo de acción de los dos gigantes de la estrategia bélica, SSI y Avalon Hill, nacieron tres títulos durante 1983: *Beach-Head* (Access Software, 1983), *Hunter Killer* (Protek Computing Ltd, 1983) y *London Blitz* (1983)³³. El primero de ellos pertenece al género de acción, un *shooter* clásico que inventa un hecho histórico; un dictador anónimo toma el control de la fortaleza inventada de la isla ficticia de Kuhn-Lin y el objetivo del jugador es tratar de acabar con él. Sobre el segundo y el tercer título no existe información al respecto salvo su género, un simulador de submarinos y un arcade.

Antes de comenzar con el siguiente año, 1984, es importante destacar dos hechos. Hasta el momento hemos documentado 32 videojuegos, todos ellos desarrollados o

³³ No existe información sobre los responsables de este título.

publicados en Estados Unidos, 22 de ellos pertenecen al género de la estrategia, 7 son de Avalon Hill, 11 de SSI, 2 de Chris Crawford y 2 de MicroProse. Solo uno permite controlar al bando soviético. Muchos permiten controlar al régimen nazi, y es un aspecto interesante como consecuencia del contraste que supone esto para con el presente, donde el bando alemán ha desaparecido para el jugador. La explicación de este fenómeno es complicada y atiende a diferentes particularidades. La primera de ellas es espacio-temporal. La mayor parte de la década de 1980 el país norteamericano estuvo gobernado por Ronald Reagan (1981 – 1989). Durante su mandato, Reagan impuso una serie de valores éticos y morales constreñidos por el excepcionalismo estadounidense, neoconservadurismo y neoliberalismo.

Bajo el gobierno del presidente Reagan, el conflicto con la URSS alcanzó un nivel de tensión muy alto que estalló en lugares concretos y diversos como Nicaragua, El Salvador, Guatemala, Cuba, Irán, Irak, Granada o Líbano. En todos ellos el presidente norteamericano ordenó desplegar tropas para evitar el avance del bloque soviético. Su administración aumentó considerablemente el gasto en defensa militar y aprovechó el avance informático en la creación de escudos antimisiles, hecho conocido como *La Guerra de las Galaxias*. Este recrudecimiento de la Guerra Fría también tuvo su paralelo en la cultura. Películas como *Amanecer Rojo* (John Milius, 1984) amenazaban con una invasión soviética de los Estados Unidos. Otras como *Rocky IV* (Sylvester Stallone, 1985) presentaban al héroe de la cinta arropado en la bandera del país norteamericano venciendo al enemigo soviético. *Rambo III* (Peter MacDonald, 1988) representaba al héroe ayudando a los *muyahidines* afganos en su guerra contra la URSS. *Top Gun* (Tony Scott, 1986) y su visión idealizada del ejército o las novelas de Tom Clancy *La caza del Octubre Rojo* (1984) y *Juegos de Patriotas* (1987) y su estereotipada visión negativa de la Unión Soviética marcaron el imaginario popular de la época³⁴. Por todas estas razones, y por la interconexión entre el ejército de Estados Unidos y los *wargames*³⁵ no es extraño encontrar la omisión de la Unión Soviética en los videojuegos y la posibilidad de controlar a la Alemania nazi. Esta situación cambiará con el fin de la Unión Soviética en 1991. La

³⁴ 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.

³⁵ DETERDING, S. (2009). *Op. cit.*

década de los años 90 recuperará el régimen nazi como enemigo estereotipado, como tendremos ocasión de comprobar.

1983 continuó las tendencias ya trazadas en los años anteriores sin presentar mayores novedades que las citadas y asentando aún más las mecánicas más populares de la época. En cuanto al discurso contenido en todas estas siguió el ejemplo ya creado durante la Guerra Fría, y estudiado por trabajos como los de Rob Robin³⁶, Daniel Cordle³⁷ o Frances Stonor Saunders³⁸, John Fousek³⁹ o Marcel Cornis-Pope⁴⁰, basado en la construcción del enemigo soviético, una construcción que comenzó nada más acabar la guerra cuando el país norteamericano tuvo que deshacerse del mito de «*Good Old Uncle Joe*» en referencia a Joseph Stalin⁴¹. Un nuevo discurso que fue postulado por el presidente Eisenhower (1953-1961):

Our aim is more subtle, more pervasive, more complete. We are trying to get the world, by peaceful means, to believe the truth. That truth is that Americans want a world at peace, a world in which all people shall have opportunity for maximum individual development. The means we shall employ to spread this truth are often called «psychological.» don't be afraid of that term just because it's a five-dollar, five-syllable word. «Psychological warfare» is the struggle for the minds and wills of men.⁴²

Una guerra psicológica para ganar las mentes y las voluntades de los hombres que, como hemos establecido, dio comienzo nada más terminar la Segunda Guerra Mundial y adquirió la forma de amenaza⁴³ que se expandió a todos los medios de expresión culturales del país con ejemplos tan conocidos como la citada película *Amanecer Rojo* (1984) en la que un ejército formado por tropas soviéticas, cubanas y nicaragüenses invadía el país. Una guerra en la que una práctica común fue despreciar y relegar al olvido

³⁶ ROBIN, R (2001). *Cold War Enemy. Culture and Politics in the Military-Intellectual Complex*. Princeton University Press. Nueva York.

³⁷ CORDLE, D. (2017). *Late Cold War and Culture: The Nuclear 1980's*. Palgrave MacMillan, Nottingham.

³⁸ STONOR SAUNDERS, F. (1999). *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.

³⁹ FOUSEK, J. (2000). *To lead the Free World. American Nationalism and the Cultural Roots of the Cold War*. The University of North Carolina Press, Chapel Hill, Londres.

⁴⁰ CORNIS-POPE, M. (2001). *Narrative Innovation and Cultural Rewriting in the Cold War Era and after*. Palgrave MacMillan. Nueva York.

⁴¹ STONOR SAUNDERS, F. (1999). *Op. cit.*, p. 49.

⁴² *Ibidem*, p. 124.

⁴³ ROBIN, R. (2001). *Op. cit.*, p. 3.

en las representaciones culturales de la Segunda Guerra Mundial el papel de la Unión Soviética durante el conflicto, como hemos podido observar en algunos títulos ya examinados. Una tendencia que seguirá creciendo en el medio del videojuego bajo diferentes formas como, por ejemplo, no mostrar la toma de Berlín por parte de la URSS y terminar la mayor parte de los videojuegos ambientados en la guerra con la entrada de EE.UU en Alemania (*Medal of Honor*, *Medal of Honor: Allied Assault* (DreamWorks Interactive, 2003), *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005), *Call of Duty 3* (Treyarch, 2006), *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox Software, 2005), etc.), o presentar al bando soviético de manera caricaturizada presentando aspectos especialmente negativos (*Call of Duty*, *Company of Heroes 2* (Relic Entertainment, 2013), *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008), *Death to Spies* (Haggard Games, 2007), etc). Esta es una tendencia que tuvo su mayor época de esplendor durante la época de gobierno de Ronald Reagan⁴⁴, pero que ha seguido vigente en la cultura de masas norteamericana debido a la importancia del significado de la victoria en la Segunda Guerra Mundial para EE.UU. Una victoria de la que se desprenden tres claves fundamentales para el imaginario popular estadounidense: «*national greatness, global responsibility and the triumph of freedom*»⁴⁵. Erosionar, criticar o incluso compartir esta victoria desequilibraría las tres claves sobre las que descansa el relato memorístico estadounidense hegemónico presente en un gran número de obras y títulos tanto literarios como cinematográficos, videolúdicos o televisivos estudiado con acierto por Fussell⁴⁶ o más recientemente por Ramsay⁴⁷.

1984

Durante 1984 apareció en las tiendas *Beyond Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1984). El título presentaba el mismo *gameplay* que la anterior entrega, aunque incluía novedades como una mejora en el sistema de sigilo. En la primera iteración el personaje jugador podía hacerse pasar por un soldado nazi vistiendo uno de sus uniformes, aunque si era avistado por otro tipo de enemigo, un soldado de las SS, era descubierto

⁴⁴ CORNIS-POPE, M. (2001). *Op. cit.*, p. 42.

⁴⁵ FOUSEK, J. (2000). *Op. cit.*, p. 41.

⁴⁶ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*

⁴⁷ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*

automáticamente. La representación de soldados de la Waffen-SS como enemigos principales frente a los soldados regulares de la Wehrmacht es también otra característica fundamental de la memoria estética del nazismo en el videojuego, herencia del cine. Según Shlomo Sand: «*el cine internacional presenta la Wehrmacht y a los ciudadanos alemanes «de a pie» como ajenos a la empresa del III Reich, y a menudo incluso como si fueran las víctimas de la persecución del régimen*»⁴⁸.

En esta nueva entrega el jugador podía ser interpelado en numerosas ocasiones para que dijera la clave del nivel, de no hacerlo, o no entregar dinero al guardia, era descubierto. Dentro de la mejora del sistema de sigilo el jugador también podía mover los cadáveres para esconderlos en otras habitaciones y no ser descubierto y las granadas del anterior título fueron sustituidas por una daga que permitía acabar con la vida de los enemigos de una manera más sigilosa. *Beyond Castle Wolfenstein* aportó una característica vital para entender las representaciones videolúdicas del conflicto: la repetición de esquemas y tramas narrativas extraídas del cine. En este caso del atentado *Operación Valkiria*⁴⁹ y todas sus representaciones cinematográficas anteriores: *The Plot to Assassinate Hitler* (Wolfgang Preiss, 1955), *The Wednesday Play: The July Plot* (Rudolph Cartier, 1964), *The Night of the Generals* (Anatole Litvak, 1967) o *War and Remembrance, Part 10* (Herman Wouk, 1988). En el videojuego la misión del jugador era internarse dentro de un búnker hasta llegar al último nivel, donde esperaba Adolf Hitler, plantar un maletín con explosivos y escapar del lugar.

La bilogía *Castle Wolfenstein* y *Beyond Castle Wolfenstein* sentó las bases de las representaciones videolúdicas de acción y sigilo de la Segunda Guerra Mundial, y sirvió de inspiración para id Software, empresa que a través del uso de la marca *Wolfenstein* popularizó la franquicia con el futuro *Wolfenstein 3D* (1993) consagrando la unión de *first-person shooter* y Segunda Guerra Mundial, el género predominante dentro de los títulos ambientados en el conflicto tras 1998. También sirvió para consolidar las

⁴⁸ SAND, S. (2001). *Op. cit.*, p. 281.

⁴⁹ El atentado del 20 de julio de 1944 fue un intento fallido de asesinar a Adolf Hitler, llevado a cabo por un grupo de oficiales de la Wehrmacht organizados por el coronel conde Claus von Stauffenberg como parte de un golpe de estado basado en la denominada Operación *Valquiria*, un plan operativo de las reservas del ejército a ser puesto en práctica en caso de disturbios civiles o de una sublevación de los millones de trabajadores de las fábricas alemanas. Stauffenberg colocó una bomba en una sala de mapas dentro de la Guarida del Lobo, cuartel general de Hitler, donde se encontraba reunido con sus generales. A pesar de haber estallado la bomba, Hitler solo sufrió heridas leves. Como consecuencia del fracaso del atentado fueron detenidas unas cinco mil personas, de las cuales unas doscientas terminaron siendo ejecutadas.

mecánicas más esenciales, el disparo como eje fundamental de la guerra y sus representaciones, la negación de cualquier humanidad a los soldados alemanes y la inclusión de Adolf Hitler como último, máximo y a veces único responsable de los desastres de la guerra.

Aparte de *Beyond Castle Wolfenstein*, en 1984 aparecieron once videojuegos más ambientados en la Segunda Guerra Mundial, cinco por parte de SSI *War in Russia* (Strategic Simulations Inc, 1984), *Field of Fire* (Strategic Simulations Inc, 1984), *Computer Ambush* (Strategic Simulations Inc, 1984), *50 Mission Crush* (John R. Gray, 1984) y *Objective: Kursk* (Strategic Simulations Inc, 1984), dos por Avalon Hill, *Panzers East!* (The Avalon Hill Game Company, 1984) y *Dreadnoughts* (The Avalon Hill Game Company). Entre los títulos publicados o desarrollados por SSI destaca *Computer Ambush* por presentar un *gameplay* diferente al resto que tendrá un especial protagonismo en la historia de las representaciones videolúdicas del género. Aun permaneciendo dentro de los parámetros de la estrategia por turnos el título, permitía el control de un batallón donde cada uno de los personajes tenía un trasfondo biográfico y unas habilidades únicas. La combinación de cada una de estas y los distintos personajes era la clave que abría el camino a la victoria dentro de la partida. Dentro de este esquema se encuentra *Field of Fire*, primer videojuego que permitía controlar a la *Easy Company*⁵⁰, famosa y conocida gracias a obras como la miniserie de la HBO *Hermanos de Sangre* (Tom Hanks, Steven Spielberg, 2001), adaptación del *best seller* de Stephen Ambrose: *Band of Brothers, E Company, 506th Regiment, 101st Airborne: From Normandy to Hitler's Eagle's Nest* (New York, Simon & Schuster, 1992). *50 Mission Crush* ofrecía al jugador la posibilidad de controlar el popular bombardero estadounidense B-17, más conocidos como *fortalezas volantes* y popularizados en la cultura de masas gracias al documental *Memphis Belle: A Story of a Flying Fortress* (William Wyler, 1944) rodado por el director de cintas tan conocidas como *Ben-Hur* (1959), *Los mejores años de nuestra vida* (1946)

⁵⁰ La Compañía Easy del 2º Batallón fue la quinta compañía del 506.º Regimiento de Infantería de Paracaidistas de la 101.ª División Aerotransportada del Ejército de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial en el frente europeo.

o *Vacaciones en Roma* (1953)⁵¹ y a la película *Memphis Belle* (Michael Caton-Jones, 1990).

Fuera de los dos grandes estudios en 1984 se publicaron cuatro juegos más, *GATO* (J. A. Yandrofski, Timothy Reese, 1984), un simulador de submarinos que destacó por su búsqueda de literalidad histórica en la interfaz diegética del submarino a controlar, *Battle for Midway* (Personal Software Services, 1984) simulador aéreo que representaba la conocida batalla aérea en el Pacífico, *1942 Mission* (Tom Frost, 1984), la primera aventura conversacional ambientada en la Segunda Guerra Mundial y *Carriers at War 1941-1945: Fleet Carrier Operations in the Pacific* (SSG Strategic Studies Group, 1984), el primer título del estudio australiano formado por dos entusiastas militares, Ian Trout, propietario de una librería de temática militar, y Roger Keating, antiguo trabajador de SSI. La obra que les sirvió para crecer dentro de la industria fue *Reach of the Stars* (1983), uno de los primeros juegos considerados 4X⁵². *Carriers at War 1941-1945: Fleet Carrier Operations in the Pacific* no mantenía un ritmo controlado por turnos sino por pausas tácticas, muy similar al utilizado por la compañía sueca Paradox Development Studio para sus juegos de estrategia. Un paso más hacia el abandono de los patrones de los juegos de mesa y la consecución de un lenguaje propio del videojuego.

1984 fue un año fructífero en cuanto a lanzamientos. Encontramos la primera aventura conversacional que desplegaba la temática de espías por vez primera en las representaciones de la Segunda Guerra Mundial, la búsqueda de verosimilitud de *GATO* a través de su pretensión de representar lo más fiel y literalmente posible la cultura material de la época y el distanciamiento de SSG de los juegos de tablero para conseguir un lenguaje propio que aprovechara todas las capacidades ofrecidas por los medios informáticos de la época. Crawford, creador de *Tanktics*, ya expuso a comienzos de la década de los años 80 las cinco principales diferencias entre los *wargames* de tablero y

⁵¹ Un directo que había participado directamente en la creación de películas propagandísticas durante la Segunda Guerra Mundial como *La señora Miniver* (William Wyler, 1942), cinta que contenía un claro mensaje de apoyo incondicional a Gran Bretaña.

⁵² Del inglés 4X «eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate» (eXplora, eXpándete, eXplota y eXtermina»).

Subgénero de los juegos de estrategia cuya jugabilidad consiste en, controlando un imperio o raza, hacerla evolucionar y crecer lo suficiente como para dominar y sobreponerse al resto de contrincantes. Esta victoria no tiene por qué ser necesariamente militar, sino que a menudo existen victorias de tipo tecnológico, político, etc. Se trata de un género con gran complejidad, ya que mezcla macro y microgestión, obligando al jugador a atender una enorme cantidad de elementos diferentes.

ordenador⁵³: 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. Las reglas del juego de tablero están al descubierto, las cumple y lleva a cabo el jugador, en cambio, en los *wargames* digitales las reglas son invisibles y llevadas a cabo por la inteligencia artificial, facilitando la inmersión. Todas estas reglas irán filtrándose y popularizándose en el género de la estrategia hasta acabar convirtiéndose en hegemónicas gracias a su empleo por parte de títulos de probada popularidad y éxito financiero.

1985

Silent Service (Sid Meier, 1985), diseñado por Sid Meier y publicado por MicroProse, fue el lanzamiento más destacado del año 1985. Durante este año fue comercializado para diversos ordenadores personales de 8-bit; dos años más tarde, en 1987, fue publicado para Amiga, y cuatro después, en 1989, para NES. Ambientado en el escenario del Pacífico, el jugador debía asumir el control de un submarino estadounidense en una serie de patrullas contra barcos japoneses. La verosimilitud del control, manejo y gestión del submarino contra los barcos japoneses fue el aspecto más destacado del título. El combate era el elemento dominante del juego. Cuando el submarino no se encontraba en un momento ofensivo el tiempo de la partida pasaba más deprisa. De nuevo encontramos este mismo rasgo, la complejidad del conflicto reducida al disparo como catalizador y esencia de la guerra. En *Silent Hunter* nos encontramos con una percepción de la representación del pasado en los videojuegos que ha ido haciéndose cada vez más popular con el tiempo, la pretensión de literalidad histórica y la atención por los detalles como símbolos de una buena adaptación del pasado a las pantallas, tendencia ya examinada. La inspiración para este videojuego pudo venir de la novela superventas *La Caza del Octubre Rojo*, de Tom Clancy, publicada en 1984. Aunque situada en la Guerra

⁵³ HUNTEMANN, N. B. y PAYNE, M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*, pp. 33-34.

Fría, popularizó la temática submarina durante toda la década de los años 80 hasta la década siguiente, cuando la popular novela se vio sustituida en el imaginario popular por su adaptación cinematográfica. Dentro del medio videolúdico tuvo también su adaptación en 1987 con *The Hunt for Red October* (Oxford Digital Entreprises Ltd, 1987) y *The Hunt for Red October* (Beam Software, para NES, 1991).

Un título y una corriente que hunde sus raíces en una temática particular de gran popularidad en la gran pantalla: la guerra submarina, que ha contado con grandes ejemplos a lo largo incluso durante la guerra como *Destino Tokyo* (Delmer Daves, 1943) protagonizada por Cary Grant, o más tarde *La flota silenciosa* (George Waggner, 1951), con John Wayne, o *Los Hellcats de la Armada* (Nathan Juran, 1957), por el futuro presidente de los Estados Unidos Ronald Reagan. Era una temática que ha ido recorriendo toda la segunda mitad del siglo XX para ser popularizada de nuevo durante la década de los años 80 con los ejemplos ya citados. Una nueva prueba de la especial relevancia de las representaciones cinematográficas para el medio videolúdico, quien las toma de manera frecuente como fuentes para crear sus propias propuestas.

MicroProse publicó dos juegos más durante 1985: *Crusade in Europe* (MicroProse Software Inc, 1985) y *Decision in the Desert* (MicroProse Software Inc, 1985). El primer título fue el descendiente del primer juego de estrategia de Sid Meier, *NATO Commander* (MicroProse Software, Inc, 1983), ambientado en una hipotética III Guerra Mundial. *Crusade in Europe* reprodujo el *gameplay* de *NATO Commander*, un mapa táctico desde donde tomar decisiones basadas en el despliegue de tropas y unidades. Uno de los aspectos más interesantes de este título es el detalle histórico que presenta. El diseño del juego fue resultado de la colaboración de Meier y Ed Bever, doctor en Historia.

Crusade in Europe también destaca por su contenido al adelantar quince años la adaptación de ensayos históricos de especial calado en la cultura popular estadounidense como el homónimo *Crusade in Europe*, obra autobiográfica de Dwight D. Eisenhower referente a su participación en la Segunda Guerra Mundial. Estas memorias publicadas en 1948 fueron llevadas a televisión ese mismo año por la cadena Twentieth Century Fox y volvieron al gran público gracias al trabajo del historiador de la Segunda Guerra Mundial más vendido de Estados Unidos, Stephen E. Ambrose y sus libros *Eisenhower and Berlin, 1945 The Decision to Halt at the Elbe* (1967), *The Supreme Commander: The War Years of General Dwight D. Eisenhower* (1970), *The Victors: Eisenhower and His*

Boys: The Men of World War II (1999) y *Ike's spies: Eisenhower and the espionage establishment* (1999). Tal y como pudimos comprobar en el marco teórico existe una clara relación entre obras historiográficas y ficciones históricas populares, especialmente cuando ambas contienen el discurso memorístico hegemónico del evento.

Meier se ocupó del aspecto técnico de *Crusade in Europe* y Bever de la documentación e investigación histórica para dar forma al juego. De esta forma el título contenía una gran cantidad de información disponible para su consulta. Bever, posteriormente, participó en una gran cantidad de títulos de estrategia de MicroProse, como *Conflict in Vietnam* (MicroProse Software, Inc, 1986), *Revolution '76* (MicroProse Software, Inc, 1989) o el conocido *Sid Meier's Pirates!* (MicroProse Software, Inc, 1987). El otro título, *Decision in the Desert* (MicroProse Software, Inc, 1985) también fruto de la colaboración entre Bever y Meier y fue la adaptación de *Crusade in Europe* al teatro de operaciones del Norte de África. Con esta serie de títulos bajo el sello *Command Series* en referencia a Eisenhower, MicroProse comenzó su carrera en la estrategia táctica, carrera que le llevaría a desarrollar *Sid Meier's Civilization* (MicroProse Software, Inc, 1991) años más tarde.

SSG (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd) aprovechó el auge de los simuladores aéreos para presentar el suyo propio, *Europe Ablaze* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd, 1985) desde el punto de vista de la estrategia. El jugador tenía a su disposición cientos de aviones para poder desplegar a lo largo de Europa Occidental, Gran Bretaña, Francia y Alemania. La campaña situaba al jugador en la piel del Mariscal del Reich alemán Hermann Göring, comandante supremo de la Luftwaffe, en su intento por doblegar a Gran Bretaña y comenzar la invasión terrestre de las islas. La otra campaña presentaba como protagonista a Sir Charles Portal, jefe de las fuerzas aéreas de Gran Bretaña desde 1940 a 1946. De nuevo encontramos la opción de poder controlar al régimen nazi y la total omisión de la Unión Soviética en el conflicto.

SSI publicó cuatro juegos en 1985: *Operation Market Garden: Drive on Arnhem* (Strategic Simulations, Inc. 1985), *September 1944* (Strategic Simulations, Inc. 1985), *Kampfgruppe* (Strategic Simulations, Inc. 1985), *Panzer Grenadier* (Strategic Simulations, Inc. 1985) y *U.S.A.A.F. – United States Army Air Force* (Strategic Simulations, Inc. 1985). Los tres primeros seguían el mismo camino que todos los anteriores títulos publicados por SSI. El cuarto cambiaba la gestión de un batallón o

unidad de tanques por la aviación, pero seguía dentro de los estándares de la estrategia por turnos en un mapa táctico.

1985 mantuvo inalterado los principios de diseño de los géneros ya establecidos e innovó en cuanto al contenido histórico de cada uno de ellos presentando por primera vez la relación entre la historiografía más popular y su uso como fuente para producciones videolúdicas, relación que se estrechará en los próximos años gracias a la colaboración de Ambrose con Spielberg. Durante este año, sin embargo, podemos observar por primera vez la preocupación del medio del videojuego por recoger y emplear la memoria hegemónica estadounidense relacionada con el conflicto, desde películas hasta ensayos y documentales reconocidos por el público. Fue una práctica que, aunque comenzó a mediados de la década de los ochenta, no va a alcanzar su paroxismo hasta finales de siglo y la publicación de la película *Salvar al Soldado Ryan* (1998), título llamado a convertirse en mediación maestra para todas las producciones posteriores ambientadas en la guerra mundial.

1986

Into the Eagle's Nest (Pandora, 1986) del estudio de desarrollo Pandora siguió el mismo camino que la saga *Castle Wolfenstein*, sigilo como mecánica predominante complementado con la acción representada a través del disparo y la eliminación de enemigos sin nombre. El jugador encarna a un soldado aliado cuya misión es rescatar prisioneros de la resistencia, recuperar objetos artísticos robados, infiltrarse en una base ficticia llamada *The Eagle's Nest*⁵⁴ y volarla por los aires con explosivos. Fue programado y publicado para el sistema Commodore 64, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST y ZX Spectrum. Su éxito fue moderado, y además recibió críticas por matar nazis borrachos e inconscientes, lo que muchos consideraron asesinatos a sangre fría⁵⁵. *Into the Eagle's Nest* no tuvo una fuerte repercusión en el medio ni tampoco dejó un legado para las siguientes entregas basadas en el período, sin embargo, sí consolidó la forma que había comenzado *Castle Wolfenstein* de representar la Segunda Guerra Mundial cediendo todo el protagonista a un soldado individual quien, gracias a sus heroicas gestas, salvaba al

⁵⁴ Una clara referencia al Nido del Águila, fortaleza y residencia de Adolf Hitler en los Alpes Bávares.

⁵⁵ RANDALL, N. (1987). «Into The Eagle's Nest». *Compute!*, noviembre, p. 32. Consultado el 17 de julio de 2017 desde https://archive.org/stream/1987-11-compute-magazine/Compute_Issue_090_1987_Nov#page/n33/mode/2up.

mundo a través de la violencia y la eliminación de la jerarquía nazi con Adolf Hitler a la cabeza. Un esquema, el del soldado-héroe, que se repite con asiduidad en todos los grandes videojuegos de disparos posteriores a 1998 como consecuencia de distintas causas relacionadas con el ya citado mito de experiencia de guerra de Mosse o la adaptación de los relatos bélicos al esquema de las historias de aventuras, siempre protagonizadas por un héroe, tal y como explicaba Fussell en relación con los relatos que se hicieron de la Segunda Guerra Mundial en el país norteamericano:

Esto es típico de las versiones populares de la guerra escritas sobre el modelo de las historias de aventuras: les gusta atribuir una causa y un propósito claros y generalmente nobles y a hechos accidentales o degradantes. Así, estas historias transmiten a los optimistas y a los crédulos una visión satisfactoria, ordenada y hasta optimista y saludable de acontecimientos catastróficos: una excelente forma de alentar políticas moralistas, nacionalistas y belicosas.⁵⁶

Tan poco podemos perder de vista la extrema popularidad que alcanzó el libro *Citizen Soldiers: The U. S. Army from the Normandy Beaches to the Bulge to the Surrender of Germany*⁵⁷ (1997), de Stephen E. Ambrose, en la que se traspasaba el mito del vaquero al del soldado ciudadano⁵⁸, y la segunda, al momento hipermoderno e hiperindividual de la cultura⁵⁹ además del propio diseño y consumo del videojuego, el cual durante esta década premiaba al juego individual frente al multijugador. Una representación que nada tiene que ver con el hecho histórico representado, ya que tal y como explica la historiadora militar Joanna Bourke en su libro *Sed de sangre* los soldados que se negaban a disparar, los conocidos como «personal de combate pasivo», se convirtieron en un grave problema durante el conflicto⁶⁰. Un hecho al que Bourke sumaba informes y estadísticas realizadas por el alto mando estadounidense que afirmaban que tan solo el quince por ciento de los hombres habían disparado realmente contra posiciones enemigas⁶¹. Datos y cifras completadas por Fussell en su obra *Tiempos de guerra...* en la

⁵⁶ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 34.

⁵⁷ Este ensayo del autor súper-ventas estadounidense se basa en entrevistas y biografías de soldados de infantería estadounidense desde el Desembarco de Normandía hasta la batalla de las Ardenas, una horquilla espacial y temporal que reproducen los principales videojuegos estadounidenses ambientados en la Segunda Guerra Mundial, con *Medal of Honor* como principal ejemplo.

⁵⁸ HOBBSWAM, E. (2012). *Un tiempo de rupturas: sociedad y cultura en el siglo XX*. Crítica, Barcelona. Especialmente el capítulo «El «vaquero» de Estados Unidos: ¿un mito internacional?», pp. 257-272.

⁵⁹ LIPOVETSKY, G. (2004). *Los tiempos hipermodernos*. Anagrama, Barcelona, y LIPOVETSKY, G. (1983). *Op. cit.*

⁶⁰ BOURKE, J. (2008). *Op. cit.*, p. 79.

⁶¹ *Ibidem*, p. 81.

que afirma que en 1943 el ejército de los Estados Unidos incrementó el número de tropas en dos millones de hombres, de los cuales tan solo 365.000 fueron unidades de combate, que entre 1941 y 1945 el número de tropas cuyo trabajo era combatir aumentó tan solo en 100.000 unidades, y que para el final de la guerra el ejército estadounidense estaba compuesto por 11 millones de unidades, de los cuales 2 millones formaban las divisiones de combate y de esos, menos de 700.000 estaban en la infantería⁶². Un desfile de datos que confirma una misma idea: el reducido número de soldados de infantería que efectivamente disparaban sobre enemigos durante el conflicto, frente a su hiperrepresentación en el videojuego ambientado en la guerra.

En 1986 apareció un interesante título de nombre *Trinity* (Infocom, 1986) para Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 128, MS-DOS y Macintosh. El aspecto interesante es que no se trata de un videojuego sino de una ficción interactiva. Escrito por Brian Moriarty, uno de los responsables de *Loom* (LucasArts, 1990) y publicado en 1986 por Infocom está considerado una de las mejores obras de la compañía. La trama del juego combina elementos fantásticos e históricos. El título proviene de la prueba de Trinity, la primera prueba atómica. Toda la obra es una profunda reflexión sobre el poder de destrucción de la bomba atómica, y el primer videojuego que podríamos denominar de historia-problema, pese a sus elementos fantásticos.

El tema de la trama difiere de los hasta aquí observados, limitados exclusivamente a la lucha entre el bien, el soldado-ciudadano, y el mal, el soldado nazi, y a la lucha sin ningún tipo de valoración ética o estética de la estrategia. *Trinity* fue una apuesta muy arriesgada de Moriarty quien trató de llevarlo a cabo desde 1982. Durante la partida el jugador será testigo de la destrucción de la bomba atómica en diferentes lugares, como Marte, la Luna o Nagasaki, justo después del estallido. Era y es un juego oscuro, incluso para los parámetros contemporáneos, «*Trinity is not a funeral, and [don't] be afraid of it. It's kind of a dark game, but it's also, I like to think, kind of a fun game, too. But I do want people to think about what they see*»⁶³. *Trinity* recogió para el videojuego toda una serie

⁶² FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 350.

⁶³ SCORPIA. (1986). «Designer Profiles: Brian Moriarty» *Computer Gaming World*. 32, noviembre, pp. 16-18. Consultado el 29 de julio de 2019, desde http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_32.pdf.

de inquietudes que sí estaban en otros medios como el cine, la literatura o el cómic acerca del poder de la bomba atómica y las posibles consecuencias de su uso.

Este mismo año apareció en las tiendas *The Great Escape* (Denton Design, 1986). Este, aunque no era una adaptación de la película homónima (*La Gran Evasión*, John Sturges, 1963), sí reflejaba el mismo esquema narrativo que está demostrando, una vez más, la alimentación que existe entre los diferentes medios. El título se estructuraba a través de una fuga en un campo de prisioneros durante la Segunda Guerra Mundial. De nuevo volvemos a observar el paralelismo entre el cine y el medio videolúdico, esta vez de una manera aún más directa. Programado por Denton Design, fue publicado para los sistemas ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC y DOS. Como en la película, el juego representaba a un campo de prisioneros militares ubicado en el norte de Alemania durante 1942. No retrataba un campo de concentración ni un campo de exterminio, escenarios marginados de los videojuegos hasta la fecha. *The Great Escape* presentaba como novedad las distintas formas de escapar de la prisión. Era decisión del jugador si huir a cielo abierto o introducirse en las cloacas del campo de prisioneros, un castillo en lo alto de un promontorio cercano al Mar del Norte. La perspectiva isométrica en 2.5 dimensiones difería de todos los títulos anteriores, no así el *gameplay*, donde de nuevo el sigilo era el dominante, acompañado de disparos como interacción entre el personaje jugador y el resto de personajes no jugadores.

1986 marcaría el declive de Avalon Hill como desarrolladora y distribuidora de videojuegos de estrategia. Un año después la compañía entró en una recesión de tres años, cerró sus oficinas en Nueva York y liquidó su división de juguetes. Todo esto repercutió en la cantidad de lanzamientos anuales del estudio ambientados en la Segunda Guerra Mundial y *Guderian* (Dyadic Software Associates, 1986) fue el último. Con él daba por finalizado un catálogo de más de veinte títulos dedicados al conflicto entre adaptaciones de *wargames* de tablero y creaciones propias. The Avalon Hill Game Company tardaría años en volver al mercado de los videojuegos, hasta 1992 y el lanzamiento, como distribuidora y no desarrolladora, de *Third Reich* (Thalean Software, 1992), *Computer Diplomacy* (Microcomputer Games, Inc., 1994) y como desarrolladora, de *Flight Commander 2* (Big Time Software, Inc., 1994), tres adaptaciones de algunos de sus juegos de tablero más populares. Los dos títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, *Guderian* y *Third Reich*, seguían los mismos parámetros que todos los

anteriores del estudio destacando el segundo de ellos por permitir una gestión directa del III Reich Alemán controlando a la figura de Adolf Hitler, un hecho inusual en la historia del medio.

El estudio rival de Avalon Hill, SSI, publicó dos obras en 1986, *War in the South Pacific* (Strategic Simulations Inc., 1986) y *Warship* (Strategic Simulations Inc., 1986). Ambos siguen el mismo esquema que todos los títulos anteriores de SSI. La compañía escindida de SSI, SSG publicó durante 1986 *Battlefront* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 1986). SSG, en su empeño por crear *wargames* digitales que solo tuvieran sentido en un contexto virtual, siguió innovando dentro de las mecánicas propias del *wargame* descritas por Crawford. Para *Battlefront* diseñaron un *gameplay* basado en el control y gestión del alto mando. El jugador debía decidir qué órdenes daba a sus mandos medios para que estos, siguiendo los dictados de la inteligencia artificial, ordenaran a las unidades de base que hacer dependiendo de sus habilidades, los objetivos y el terreno donde estaban desplegados, es decir, escondía las reglas y cedía todo el protagonismo a la cadena de mandos. Además, como mando militar del ejército, el jugador debía ocuparse de las líneas de suministros y su eficacia en llevar suministros al frente. De cortarse las líneas de suministro también se cortarían las comunicaciones entre el alto mando y las unidades de base, dejando a estas a merced del enemigo. Para ayudar a las tropas terrestres en su tarea era también esencial desplegar apoyo aéreo o naval que complementarían las operaciones terrestres. *Battlefront* presentaba una complejidad pocas veces experimentada en los videojuegos anteriores y demostraba las posibilidades del medio digital sirviéndose de las capacidades de la computadora. *Battlefront* presentó una herramienta llamada a tener un gran éxito: un editor de escenarios para que el jugador pudiera crear sus propias campañas y un modo observador donde el jugador no tenía ningún papel salvo mirar como dos inteligencias artificiales combatían en una partida.

Epix Inc. Desarrolló y publicó *Destroyer* (Epix Inc., 1986), un simulador naval en dos dimensiones, y Electronic Arts *Patton vs. Rommel* (Electronic Arts Inc., 1986), diseñado y desarrollado por Chris Crawford⁶⁴. *Patton vs. Rommel* fue primer título de la compañía ambientado en la Segunda Guerra Mundial y un intento de la compañía

⁶⁴ Crawford fue contratado por Electronic Arts tras el éxito de su videojuego *Balance of Power* (Chris Crawford, 1985) publicado por Mindscape para Apple Macintosh, Windows, Amiga, Atari ST, Apple IIGS, MSX, PC-88, PC-98. Mindscape no cedió a Electronic Arts los derechos de *Balance of Power* y EA sugirió a Crawford que trabajara en una secuela de *Easter Front*, publicado por Atari.

estadounidense por hacerse con parte del mercado de Commodore Amiga ya que compartía todas las características de los títulos de SSG, SSI y Avalon Hill, desarrolladoras y distribuidoras que lanzaban todos sus productos en Apple II mayoritariamente, pero también en los sistemas de Commodore Amiga y DOS. Es interesante examinar una serie de cuestiones destacadas que aportó al medio *Patton vs. Rommel*. Patton y Rommel nunca se enfrentaron en campo abierto, sin embargo, su inexistencia no supuso un freno para Electronics Arts, quien reunió en el videojuego a los dos líderes ofreciendo al jugador la posibilidad de medir sus fuerzas en el campo de batalla: el uso del pasado al servicio del videojuego, es decir, la representación de tiempos pretéritos condicionada por la seducción, la diversión y la rentabilidad cuyo único fin es la satisfacción inmediata del consumidor.

Todos los títulos anteriores buscaron formas de representar el pasado de la manera más literal y verosímil posible, en cambio Crawford y Electronic Arts modificaron esta percepción y usaron el pasado como un escenario sin importancia donde situar sus piezas de juego. En esta forma de entender el videojuego de historia ambientado en la Segunda Guerra Mundial el papel que ha jugado Electronics Arts es fundamental. Dos de sus producciones más importantes: las sagas *Battlefield* y *Medal of Honor*, cambiaron la forma de percibir la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos a partir de 1999. *Patton vs. Rommel* sacrificó la complejidad táctica de los juegos de Avalon Hill, SSG y SSI por un acercamiento más simple y accesible al conflicto con la intención de captar al mayor público posible. Desarrollado por Crawford, añadió una serie de elementos ya profetizados por él años atrás, como por ejemplo la ocultación de los movimientos de las unidades enemigas mediante la incorporación de una *niebla de guerra* que impedía la visión del escenario más allá de la propia visión de las unidades del jugador, una mecánica muy común en los videojuegos de estrategia actuales y que tienen su origen en *Patton vs. Rommel*.

Sin embargo, el hecho más importante de *Patton vs. Rommel* es su facilidad de manejo. El propio Crawford considera este hecho negativo. En el número 34 de la revista *Computer Gaming World* (enero y febrero de 1987) ofrecía esta respuesta:

[*Patton vs. Rommel*] It is not a great game. It is a good game, it is fun, but I don't feel it has greatness in its bowels. I feel *Patton Vs. Rommel* is too explicit an attempt to please the public rather than myself. *Balance of Power* I did for me, I did because I knew what I had to do to be

proud of. And I did not really attempt to please people. I did make concessions to what appeared to be absolute needs, but otherwise, this was my game for me. And the result was a great game. *Patton Vs. Rommel* is a game for the public.

Todos los títulos de estrategia estudiados hasta ahora suponen un esfuerzo para el jugador a la hora de enfrentarse a ellos. En cambio, *Patton vs. Rommel* ofrecía un buen número de facilidades al jugador entre las que se encuentran una interfaz más limpia, una información mejor desplegada en la pantalla y una reducción de toda la información disponible: en definitiva, un juego diseñado para una audiencia masiva, una decisión que se repetiría más adelante y que generaría la tendencia de videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial más importante, los títulos de disparos en primera persona y la estrategia enfocada a la acción.

1987

1987 fue testigo de un cambio en la dinámica de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. SSG sustituyó a Avalon Hill como rival de SSI. Ambos, SSG y SSI, publicaron tres juegos respectivamente durante 1987. Para SSI 1987 fue un año decisivo gracias a la compra de la licencia *Advanced Dungeons & Dragons* adquirida a TSR⁶⁵. Como consecuencia de esta compra la cantidad de juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial descendió. SSI priorizó los desarrollos externos a internos, dejando estos para los grandes lanzamientos y los títulos de rol, algunos tan conocidos y de tanta importancia para el medio como *Pool of Radiance* (Strategic Simulations Inc, 1988) o la publicación y distribución de *Eye of the Beholder* (Westwood Associates, 1990). Sin embargo, la estrategia táctica ambientada en la Segunda Guerra Mundial siguió siendo un escenario importante para SSI, como demuestra el lanzamiento de tres desarrollos internos, *B-24* (Strategic Simulations Inc, 1987), *Battle Cruiser* (Strategic Simulations Inc, 1987) y *Panzer Strike!* (Strategic Simulations Inc, 1987). Todos ellos mantenían los mismos rasgos que todos los productos del estudio, aunque cabe destacar el último de los tres, *Panzer Strike!* Este videojuego ofrecía al jugador todas las armas disponibles durante la contienda militar, más de 250. De nuevo, la fidelidad a la cultura material y su representación como signo de verosimilitud.

⁶⁵ En 1987 SSI era un estudio de más de 60 personas con un ritmo de publicación de más de 12 juegos al año, con más de 5 millones de dólares al año en ventas y 89 títulos desde su nacimiento, 1979.

El nuevo rival de SSI, SSG, presentó tres obras durante 1987: *Battles in Normandy* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 1987), *Halls of Montezuma: A Battle History of the United States Marine Corps* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 1987) y *Russia: The Great War in the East 1941-1945* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 1987). Todos ellos incorporaron escasas novedades en el *gameplay* y la representación de la Segunda Guerra Mundial. El primero aportaba elementos como la experiencia, la moral o los suministros y el segundo ahondaba en las mecánicas del anterior título de SSG, donde el jugador tomaba el control del alto mando y debía dar órdenes sin tener toda la información disponible.

El éxito de SSG y especialmente de SSI llamó a otros estudios a lanzarse al mercado de los videojuegos de estrategia táctica. Ya pudimos comprobar el movimiento de Electronic Arts con Chris Crawford a la cabeza por hacerse con el mercado de Commodore y Amiga en los sistemas Commodore y Amiga con *Patton vs. Rommel*. Y no solo comenzó una oleada de videojuegos de estrategia, sino también de simulación aérea y naval como consecuencia del éxito de los títulos de MicroProse y LucasFilm Games⁶⁶. Ahora le tocará el turno a otro grupo de estudios de desarrollo como Personal Software Services con *Pegasus Bridge* (Personal Software Services, 1987) y *Bismarck* (Personal Software Services, 1987), Software Services con *Guadalcanal* (Software Services, 1987), Digital Illusions Inc con *Sub Battle Simulator* (Digital Illusions Inc, 1987) y *PT-109* (Digital Illusions Inc, 1987) y Distinctive Software Inc con *Power at Sea* (Distinctive Software, Inc, 1987).

Fuera de la estrategia y la simulación, durante 1987 aparecieron tres títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: *The Train: Escape to Normandy* (Artech Digital Entertainment, Inc., 1987), *Wings of Fury* (Brøderbund Software, Inc, 1987) y *1943: The Battle for Midway* (Capcom Co., Ltd., 1987), todos ellos pertenecientes al género de acción y con un acercamiento más accesible y menos complejo al conflicto. El primero de ellos, *The Train: Escape to Normandy*, situaba al jugador en los controles de un tren descarrado repleto de objetos artísticos robados por los nazis y recuperados por el protagonista del título. El objetivo era gestionar todos los mecanismos del tren para que este llegara a salvo a su destino. Un tema inusual dentro de la historia de las

⁶⁶ En el año 1988 lanzaría *Battlehawks 1942* e inauguraría una serie de títulos de simulación aérea y arcade que les valdría el reconocimiento del mercado, el público y la crítica.

representaciones de la Segunda Guerra Mundial, el robo de obras de arte que, si bien ha tenido posteriores manifestaciones, nunca ha destacado como principal. De hecho, hasta ahora, hemos asistido a un desfile de videojuegos con una temática hegemónica, la bélica. El conflicto armado dominará las representaciones de la Segunda Guerra Mundial. Son escasos los títulos que abordan otras temáticas más ligadas a planos sociales, culturales o económicos obviando, en la mayoría de los casos, a la sociedad civil, aunque este aspecto será abordado debidamente en otros capítulos de este trabajo. Los dos últimos juegos examinados de 1987 son *Wings of Fury* y *1943: The Battle for Midway*, ambos *shooters* en dos dimensiones donde el jugador controla un avión que debe hacer frente a oleadas de enemigos. La ambientación histórica no es más que un recurso estilístico.

1988

En 1988 la Segunda Guerra Mundial abandonaba momentáneamente la estrategia y la simulación para adentrarse en otro de los géneros donde más veces sería representada, los juegos de disparos, aunque en esta ocasión, en tercera persona, *163attl-person shooter*⁶⁷. *Conqueror* (Jonathan Griffiths, David Braben y Chris Sawyer, 1988) fue programado originalmente para los sistemas Acorn Archimedes y dos años más tarde fue portado por Rainbow Arts a otros ordenadores personales. *Conqueror* fue el primer videojuego que recreó el conflicto en tres dimensiones mediante objetos poligonales. El jugador tenía la tarea de controlar y gestionar una flota de tanques americanos, alemanes o soviéticos. El *gameplay* está dividido en dos, las escenas donde el jugador controla el tanque en una vista de tercera persona y las escenas donde se abre un mapa táctico para poder controlar al resto de vehículos. Este rasgo aporta una capa de estrategia en tiempo real al planteamiento de juego de disparos. Se ha borrado cualquier atención a mecánicas de sigilo. El disparo se erigía como mecánica dominante en toda la partida y la principal interacción del jugador con el resto de personajes y el escenario. *Conqueror* puede considerarse una adaptación de la franquicia *Battlezone* (Atari, Inc. 1980 – 1983) al período histórico de 1939 a 1945.

Super Daisenryaku (SystemSoft Alpha, 1988) fue el primer lanzamiento de una próspera saga de simuladores de guerra japoneses ambientados en la Segunda Guerra

⁶⁷ Del inglés *Third Person Shooter* (Juego de disparos en 3ª persona). Subgénero dentro de los *shooters* o juegos de disparos donde la perspectiva con la que jugamos es desde detrás del personaje, a menudo a la altura del hombro para facilitar el apuntado.

Mundial. Lanzado para ordenadores personales, al año siguiente fue adaptado a la consola Sega Mega Drive, aunque nunca fue publicado fuera de las fronteras japonesas. Es uno de los primeros ejemplos de videojuegos de estrategia que recrean la Segunda Guerra Mundial desarrollados fuera de las fronteras de Estados Unidos y Gran Bretaña. El juego permitía la selección de una serie de diferentes personajes o jugadores, Estados Unidos, la OTAN, el «este», «beginer», la Unión Soviética, Japón y/o Varsovia (en el original, Warszawa). El *gameplay* presenta un tablero dividido en casillas hexagonales donde cada una de ellas representa un elemento distinto, agua, tierra, roca, selva, fábricas, ciudades, edificios especiales, etc. A lo largo de cada de una de las casillas podremos desplegar diferentes unidades como tanques, soldados, etc., que tendrán unas características diferentes. La misión del jugador será acabar con la del resto de personajes no jugadores. Como podemos observar, la verosimilitud del videojuego es muy escasa. No representa lugares ni acontecimientos reales, tan solo una abstracción del conflicto. La Segunda Guerra Mundial es utilizada como un recurso estilístico para desarrollar un juego de estrategia en tiempo real muy influido por los juegos de tablero. Sin embargo, es una de las sagas más recurrentes dentro de los videojuegos japoneses ambientados en el conflicto con 55 entregas diferentes para todos los sistemas y formatos disponibles.

Durante el mismo año de 1988 Lucasfilm Games publicaba *Battlehawks 1942* (Lucasfilm Games, 1988). La primera iteración de la trilogía dedicada al conflicto del conocido estudio estadounidense. En este primer título el jugador podía participar en las batallas virtuales del Mar de Coral (mayo de 1942), Midway (junio de 1942), de las Salomón Orientales (agosto de 1942) y de las islas de Santa Cruz (octubre de 1942) en el océano Pacífico, todas ellas decisivas, según la historiografía existente sobre el conflicto⁶⁸, para la victoria de los Estados Unidos contra Japón. Una de las claves de este juego era representar con una pretensión de literalidad los aviones y sus características técnicas. Este objetivo es un imposible, sin embargo, ofrece a la obra una sensación de verosimilitud histórica en cuanto a experimentar el conflicto, una de las obsesiones de los estudios encargados de desarrollador videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: hacer «vivir» al jugador la «experiencia» de la guerra, aspecto ya tratado. Para

⁶⁸ Sobre estos aspectos véase SCHOM, M. A. (2005). *La guerra del Pacífico: de Pearl Harbour a Guadalcanal (1941-1943)*. Paidós, Barcelona; SLOAN, B. (2009). *Después de Pearl Harbour: la primera batalla de la Guerra del Pacífico*. Crítica, Barcelona, y de manera más general SYMONDS, L. C. (2019). *Op. cit.*, y BEEVOR, A. (2012). *La Segunda Guerra Mundial*. Pasado & Presente, Barcelona.

lograr esta misión eliminaron la invencibilidad del avión, incorporaron la gestión del combustible y la munición, las consecuencias de la altitud y los efectos del calibre enemigo en el avión del personaje. Para mejorar este apartado incorporaron al interfaz del jugador elementos como el velocímetro, el altímetro, la verticalidad y horizontalidad del avión, el medidor de gasolina, las revoluciones por minuto, un compás y los indicadores de daño del avión. Esta obsesión por el detallismo no se encontraba exclusivamente dentro del juego, también en el exterior gracias al manual de más de 100 páginas que acompañaba al producto. El manual estaba compuesto de instrucciones de vuelo y fotografías reales de los componentes y los aviones reales que el jugador podía controlar dentro del mundo virtual propuesto.



Ilustración 12: Captura de pantalla de *Battlehawks 1942* en el que podemos apreciar esa pretensión de literalidad histórica y la atención al detallismo de la cultura material de la época al presentar todos los controles del avión, aun cuando algunos de estos son inservibles para el jugador.

El éxito de *Battlehawks 1942* fue rotundo. Alabado por su literalidad histórica, gráficos e innovaciones en cuanto a «rejugabilidad» no tardó en presentar una secuela, *Their Finest Hour* (LucasFilm Games, 1989), esta vez ambientado en el frente europeo y más concretamente en la Batalla de Inglaterra. Fue publicado para los sistemas Amiga, Atari ST y DOS y diseñado por Lawrence Holland. Este se lanzó al mercado acompañado de un manual de 192 páginas que contenía diarios de pilotos de la batalla, manuales de aviones y más información histórica que buscaba la misma intención que el anterior título, presentar al jugador un simulacro con pretensión de literalidad de la Segunda Guerra

Mundial en su pantalla. De nuevo, y como en su secuela, el jugador podía controlar tanto al bando inglés como al bando alemán, un aspecto que va a ser borrado de la industria después de 1998. La mejora en cuanto a gráficos y la posibilidad de grabar las batallas desde distintos puntos de vista lo hizo merecedor de distintos premios de la industria y más importante aún, ser destacado por encima de su antecesor. Ambos seguían adoleciendo de los mismos rasgos negativos que todos los anteriores, como por ejemplo la reducción de todo el conflicto a la mecánica de disparo y la obsesión por representar la cultura material de la manera más fidedigna posible mientras que el contexto quedaba olvidado u omitido. De nuevo aparecía el soldado-héroe, ahora convertido en piloto⁶⁹, como la figura que, de manera individual, ganaba batallas sin la ayuda de nadie y la reducción de un conflicto de seis años a momentos concretos y puntuales representados en batallas negando cualquier tipo de participación a la sociedad civil y política. Todos ellos rasgos que se irán acentuando con el tiempo.

Los dos grandes estudios de videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial se prodigaron poco durante 1988. SSG publicó *Rommel: Battles for North Africa* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd. 1988) y SSI *First Over Germany* (Strategic Simulations Inc., 1988) y *Typhoon of Steel* (Strategic Simulations Inc., 1988). Ninguno de ellos presentaba mejoras o innovaciones dentro del *gameplay* o las representaciones. En el mismo campo que los tres anteriores, el estudio Panther Games Pty Ltd, empresa de *wargames* de tablero, publicó su primer juego, *Fire-Brigade: The Battle for Kiev – 1943* (Panther Games Pty Ltd, 1988), una adaptación de un título de tablero homónimo.

1988 marcó el comienzo del fin de la popularidad de los videojuegos de estrategia basados en el turno y las casillas hexagonales que pretendían adaptar títulos de tablero. El éxito de *Battlehawks 1942* sin embargo inauguró una tendencia al alza en la popularidad de los simuladores de vuelo que seguiría creciendo hasta mediados de los años noventa cuando la irrupción de los *FPS* quebró esta tendencia. En cuanto a los

⁶⁹ Es interesante comprobar la similitud entre la representación del piloto durante la Primera Guerra Mundial y la Segunda Guerra Mundial y su impacto en el videojuego, donde aparece, como lo hacía en las representaciones de la Gran Guerra, bajo la apariencia de un caballero andante y un héroe solitario. Sobre este aspecto véase BOURKE, J. (2008). *Op. cit.*, p. 72.

contenidos históricos de todos estos videojuegos continuaron las líneas marcadas años atrás.

1989

El lanzamiento más esperado de 1989 fue la secuela de *Silent Service, Their Finest Hour*, de LucasFilm Games. Los demás lanzamientos siguieron los dos caminos trazados desde comienzos de la década, estrategia, *Blitzkrieg at the Ardennes* (Command Simulations, Storm Computers Ltd, 1989), *P.T.O.: Pacific Theater of Operations* (KOEI Co., Ltd., 1989), *Sherman M4* (Loriciel SA, 1989) *Panzer Battles* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd, 1989), *Storm Across Europe* (Strategic Simulations, Inc, 1989) y simuladores, ya sea de tanques *Sands of Fire* (Three-Sixty Pacific, Inc, 1989) o aéreos, *Lancaster* (CRL Group PLC, 1989). Avalon Hill había desaparecido, SGG redujo su producción a un solo lanzamiento y SSI continuaba enfocado en los juegos de rol bajo licencia *Advanced Dungeons & Dragons*, franquicia más lucrativa y popular que los complejos *wargames* de la Segunda Guerra Mundial, de los que solo publicó un título. Esta reducción de la cantidad de lanzamientos fue aprovechada por otros estudios para lanzar los suyos propios, aunque con pocas innovaciones temáticas o mecánicas.

La década de los años 80 legó al medio en cuanto a las representaciones de la Segunda Guerra Mundial una serie de características destacadas y fundamentales para entender el medio. Las primeras, en cuanto a *gameplay*, fueron el predominio de la estrategia táctica por turnos heredada del clásico *wargame* de tablero *Tactics* (1954). La obra de Charles S. Roberts, el creador del título, fue una referencia fundamental para todos los títulos de estrategia tanto de la década de los años 80 como las siguientes. De acuerdo con él mismo:

Tactics introduced a totally new method of play which had no parallel in games designed to that point [. . .]. It was revolutionary to say that you could move up to all of your pieces on a turn, that movement up to certain limits was at the player's option and that the resolution of combat was at the throw of a die compared to a table of varying results. As simple as this sounds now, the new player had to push aside his chess-and-checkers mindset and learn to walk again⁷⁰.

⁷⁰ HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE, M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*, p. 25.

La esencia de su juego descrita por Roberts fue reproducida en todos los primeros *wargames* para ordenador. Las decisiones de diseño tomadas por él afectaron de una forma fundamental a la estrategia táctica digital. Roberts reemplazó a los soldados por cuadrados de colores hechos con cartón donde aparecía un símbolo para definir la unidad y unas estadísticas para describir sus características y habilidades. Unas características donde se tomaba en cuenta tanto la potencia, movimiento y salud como la moral en cada una de las diferentes unidades que veían modificadas sus capacidades dependiendo del terreno en el que se encontraban. Otras novedades fueron la creación de la «zona de control» y la «tabla de los resultados de combate» donde cada jugador podía consultar el daño sufrido y provocado. Todas estas innovaciones surgieron como adaptaciones modernas del clásico juego de guerra del siglo XX *Kriegsspiel*. Muchas de ellas sirvieron para popularizar un género olvidado y crear una audiencia leal que más tarde, cuando tuvo acceso a un ordenador personal, continuó y continúa jugando a este tipo de títulos en un ambiente digital.

Dentro de la estrategia muchos de los títulos de esta década fueron meras adaptaciones de la mesa al ordenador. Tan solo Chris Crawford, el pionero de *Tanktics*, supo comprender la novedad que suponía el ordenador y las posibilidades para crear nuevos tipos de juegos que ahondaran o expandieran las mecánicas de los clásicos *wargames*. *Eastern Front (1941)*, *Balance of Power* y *Patton vs. Rommel* fueron intentos de alejarse de la ortodoxia del *wargame* de tablero y apostar por un nuevo lenguaje de desarrollo de videojuegos de estrategia. Fue responsabilidad de Crawford la implementación del tiempo real en lugar de los turnos como ritmo de juego o la incorporación de la «niebla de guerra» para ocultar los movimientos del enemigo, mecánicas que más tarde acabarían integrando todos los juegos de estrategia modernos más populares.

En el otro sendero, la simulación, corrió en paralelo a dos estudios. MicroProse y LucasFilm Games, quienes consiguieron situar sus productos como mediaciones maestras para ficciones posteriores gracias al éxito de sus videojuegos, los cuales mostraron un claro intento voluntario de representar fielmente la experiencia de controlar un avión gracias a la asesoría de antiguos militares, documentación e investigación, la incorporación en la interfaz de todos los controles del avión, el tanque o el submarino y la hegemonía absoluta de la temática militar, como ocurrió en la estrategia.

La simulación, como la estrategia táctica, nunca han sido géneros populares. Compañías como LucasFilm Games o Electronic Arts intentaron reducir la complejidad de los juegos de este género para facilitar la accesibilidad y poder alcanzar así un público mayor. Este esfuerzo de deconstrucción y búsqueda de la esencia, pero sin perder de vista el aspecto lúdico, fueron los rasgos que incorporarían más tarde los títulos de la próxima década adscritos, o no, a este género.

Sobre la representación de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos de la década de 1980 cabe destacar algunas características importantes. La primera de ellas, y quizás la más importante, es la total hegemonía de la temática bélica. Todos los títulos examinados hasta ahora, a excepción de *The Train: Escape to Normandy*, están íntimamente relacionados con la experiencia bélica y violenta de la Segunda Guerra Mundial. Este aspecto no debe sorprendernos. Muchas de estas obras están realizadas o inspiradas por antiguos militares y su relación con el ejército aún sigue siendo íntima en muchas de las ocasiones. Además, el género hegemónico, la estrategia táctica procedía precisamente de ambientes militares. Por último, la cultura de masas de la década de los años 80 facilitaba esta tendencia, como tuvimos la ocasión de comprobar. Quizás esta característica sea el principal legado de la década a las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial para los próximos lanzamientos. Un rasgo heredado del recuerdo de la guerra presente en otros medios de comunicación de masas estadounidenses. La labor del soldado, en la retaguardia y especialmente dentro del país, se simplificó y se desligó por completo de su experiencia real, tal y como hemos podido comprobar a través del trabajo de Paul Fussell⁷¹, una observación que podemos complementar con el trabajo de Joanna Bourke *Sed de sangre: una historia íntima del combate cuerpo a cuerpo en las guerras del siglo XX* en el que afirma que:

Para la década de 1960, los nuevos tipos de narración bélica ofrecidos por los medios de comunicación habían superado a los relatos literarios más tradicionales. La televisión llevó al salón la alegría de la matanza. Allen Hunt, por ejemplo, se veía a sí mismo como un hijo típico del Estados Unidos rural. Desde la provinciana Maryland, Hunt entró en la marina y luego en el ejército. Convertirse en un soldado, dice, fue para él una transición sencilla y agradable: «*Me gustaba el ejército, pues me entrenaba para hacer cosas que me sentía cómodo haciendo. A lo largo de toda mi infancia, yo había vagado por los bosques, cazando, jugando a los soldados y al escondite. Había aprendido las teorías básicas del combate leyendo y viendo la tele. En casa,*

⁷¹ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 34.

*mientras crecía, con frecuencia soñaba con participar en combates; se trataba de una experiencia que yo quería adquirir».*⁷²

La segunda característica esencial guarda relación con el espacio. Más del 90% de los videojuegos sobre la Segunda Guerra Mundial desarrollados y publicados en la década de los años 80 lo hicieron en Estados Unidos. Este contexto geográfico marca también el contexto político y cultural. Inmersos en el recrudecimiento de la Guerra Fría, la Unión Soviética o bien no aparece, la opción mayoritaria, o si aparece representa el papel de *villano*. No es inusual encontrar en la década de los años 80 videojuegos donde el jugador puede controlar al régimen nazi en la invasión de la Unión Soviética u Operación Barbarroja. Muy pocos son los ejemplos que permiten controlar a la URSS. En cambio, muchos títulos permiten situarse en la piel de personajes como Rommel, Göring e incluso Hitler, líderes del III Reich Alemán. Esta opción aún perdurará durante la década de los años 90, pero irá decreciendo hasta desaparecer, tanto la posibilidad de controlar al bando alemán como la representación de símbolos característicos del régimen nazi, sustituidos en numerosas ocasiones por otros símbolos alemanes no asociados al nazismo. El caso de la representación de la URSS como *villana* o país sin importancia dentro del conflicto se mantendrá hasta el presente. Una situación que dista mucho de la comprensión del conflicto durante los años que duró. Si acudimos de nuevo a Fussell podemos leer una anécdota narrada por Peter Novick y que tiene como protagonista al literato Arthur Miller:

Aunque los judíos sostenían una opinión diferente, para la mayoría de los soldados y marineros norteamericanos, los Estados Unidos, al menos, estaban llevando adelante la guerra exclusivamente para defenderse de los monstruos que habían bombardeado Pearl Harbor sin avisar (...) Arthur Miller trabajaba catorce horas diarias en el Astillero Naval de Brooklyn y allí observó, como él dice, la casi absoluta falta de conocimiento, entre los hombres con los que trabajaba, de lo que significaba el nazismo; estábamos luchando contra Alemania esencialmente porque se había aliado con los japoneses, que nos habían atacado en Pearl Harbor.⁷³

La tercera y última característica guarda relación con el público. La mayoría de los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial de la década de los años 80 pertenecían a géneros considerados «de nicho». No eran populares ni tenían acceso a grandes audiencias dada su característica principal: la búsqueda de la literalidad histórica

⁷² BOURKE, J. (2008). *Op. cit.*, p. 29.

⁷³ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, pp. 173-174.

a través del detallismo y la complejidad. La simulación, ya sea aérea, naval o terrestre, y la estrategia táctica son géneros que funcionan a través de laboriosas reglas que intentan *simular* la experiencia del pasado a través de reglas. Este infructuoso esfuerzo convierte a los videojuegos en títulos de difícil acceso y laborioso aprendizaje hasta controlar o conocer las reglas. De ahí la importancia de títulos como *Castle Wolfenstein* en el caso del género de acción y *Patton vs Rommel* en el caso de la estrategia. Ambos intentaron introducir el contexto de la Segunda Guerra Mundial en géneros más fáciles de controlar. Esta popularidad sacrifica la complejidad y el intento de realismo a cambio de un público mucho mayor que el acostumbrado. En las décadas posteriores vamos a asistir a la polarización de estas dos ideas, simulación contra simplicidad. El género de la simulación y la estrategia táctica tomará una tendencia cada vez más marcada de especialista mientras que los géneros más populares amoldarán el pasado, e incluso lo inventarán, para alcanzar un público más amplio, como es el caso de las franquicias más conocidas, *Medal of Honor*, *Call of Duty* o *Battlefield*.

1990

La década de 1990 dio comienzo con el lanzamiento de títulos llamados a marcar el medio como *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), *Super Mario Bros 3* (Nintendo, 1990), que llegaría a vender más de 17,28 millones de copias convirtiendo a este título en uno de los más vendidos de la historia, o *Final Fantasy* (Square, 1987), publicado originalmente en Japón en 1987 pero comercializado en EE.UU en 1990. El género histórico dentro del videojuego seguía reservado a un espacio marginal de jugadores especialistas.

Uno de los primeros títulos de 1990 fue la secuela de *Silent Service* diseñado en el estudio MPS Labs por Roy B. Gibson y Arnold Hendrick. Sid Meier no intervino en su desarrollo, en el año 1987 había publicado *Sid Meier: Pirates!* (MicroProse, 1987) y como consecuencia de su éxito abandonó la realización y desarrollo de simuladores de guerra. Publicado para MS-DOS también fue adaptado en 1991 a ordenadores Amiga. No fue especialmente innovador en cuanto a su diseño y continuó el mismo camino que su predecesor ahondando en mejoras audiovisuales encaminadas hacia el fotorrealismo, pero no narrativas o mecánicas.

Otros títulos que aparecieron este año fueron *Second Front: Germany Turns East* (Strategic Simulations Inc, 1990), *WolfPack* (NovaLogic Inc, 1990), *Advanced Destroyer Simulator* (Futura, 1990), *Das Boot: German U-Boat Simulation* (Artech Digital Entertainment, Ltd, 1990) y *Air Warrior* (Kesmai Corporation, 1990). De entre todos ellos destacan dos: el primero y el último. El juego de SSI, *Second Front: Germany Turns East*, promovía un nuevo tipo de *gameplay* basado en lo que hoy conocemos como *alta* o *gran estrategia*⁷⁴. Este es un subgénero de la estrategia que ofrecerá, años más tarde, los mejores ejemplos de representación basada en la simulación de la Segunda Guerra Mundial. Además, mantenía el esquema narrativo de control alemán e invasión del este.

El título de Kesmai Corporation es probablemente el más importante de los publicados durante este año por su faceta multijugador en línea. En títulos anteriores ya encontramos algunos títulos que permitían el juego multijugador, pero en la mayoría de las ocasiones se limitaba a dos jugadores en un mismo ordenador. *Air Warrior* cambia este paradigma y aprovecha los avances tecnológicos para ofrecer al jugador, quizás, el primer videojuego basado en la Segunda Guerra Mundial multijugador masivo en línea.

Kesmai Corporation añadió al título una serie de aviones históricos, como el P-51D Mustang, P-38J Lighting, F4U Corsair, Spitfire MK IX, BF-109F, FW-190 o el YAK-9D. También cabía la posibilidad de controlar bombarderos fabricados por cinco naciones diferentes. Las batallas en línea tenían dos modalidades, la primera de ellas a través del *módem* donde dos jugadores podían enfrentarse en un mismo campo de batalla, la segunda a través de los servidores de Genie Network, opción que abría la posibilidad de enfrentar a más de cincuenta jugadores en un mismo escenario. Siguiendo la estela de los simuladores anteriores, cada uno de los aviones tenía unas características específicas que lo hacían mejor o peor para determinadas situaciones, características condicionadas por la representación histórica del estudio de dichos aviones.

⁷⁴ Subgénero de los juegos de estrategia que se desarrolla a gran escala, tanto a nivel espacial como temporal, centrándose en la macrogestión de aspectos políticos, económicos y militares de toda una nación o grupos de naciones. Al contrario que los juegos de estrategia común, en la gran estrategia no se suelen ver directamente las unidades, ni siquiera los ejércitos. A menudo toda la gestión se realiza sobre un mapa global y de manera abstracta mediante el análisis de datos y la gestión por menús.

Los títulos multijugadores masivos en línea no gozarían de popularidad hasta la universalización del acceso a internet. Sin embargo, una vez democratizado el uso de una línea de conexión a la red de calidad este género no cesará de crecer hasta alcanzar las cifras de usuarios más altas jamás registradas en un videojuego histórico ambientado en la Segunda Guerra Mundial, como es el caso de *World of Tanks* (Wargaming.net, 2010) y el número de 800.000 jugadores simultáneos.

El abrupto final de la Unión Soviética durante 1991 y los estertores del régimen que se sucedieron hasta 1993 provocaron un terremoto político y cultural en Estados Unidos. La nueva situación obligó al país norteamericano a reconfigurar su lugar en el mundo. Para trazar la nueva situación del país influyentes teóricos, como Francis Fukuyama, abrazaron la idea del «fin de la Historia» y auparon al sistema estadounidense como el vencedor, una victoria que vino acompañada de una nueva orientación en la política exterior. Si hasta el momento la política exterior del país norteamericano se había concentrado en delimitar la influencia soviética, ahora comenzó una nueva ofensiva para tratar de aumentar el bloque estadounidense con todas las presas posibles. Dick Cheney, Secretario de Defensa de George H. Bush, apoyó un memorándum interno donde aseguraba que el país tenía el deber de «*disuadir [a las demás naciones] de poner en duda nuestro liderazgo o tratar de derribar el orden establecido en los ámbitos de lo político y lo económico*»⁷⁵.

La nueva situación de potencia dominante en el exterior tuvo su reflejo en el interior. Durante los años previos, la cultura estadounidense sirvió a la defensa de los intereses del país en su lucha contra su contrario, la URSS. Apoyados en la «cultura de la victoria»⁷⁶ la política oficial, y el público, en general, premió una serie de productos que apoyaban el discurso que presentaba a Estados Unidos como salvadora, una situación que se apoyaba en la victoria estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, con el rival derribado e inmerso en una profunda crisis y el desencanto ocasionado por el desgaste de esa «cultura de la victoria», durante la década de 1990 surgieron nuevas tendencias culturales que cuestionaron todos los planteamientos asentados desde los años 50. Las llamadas «guerras culturales» y la «decadencia» de la

⁷⁵ PATTERON, T. J. (2006). *El gigante inquieto: Estados Unidos de Nixon a G. W. Bush*. Crítica, Barcelona, p. 311.

⁷⁶ Concepto desarrollado en la obra: ENGELHARDT, T. (2007). *The end of victory culture: Cold war America and the disillusioning of a generation*. Univ of Massachusetts Press.

última década del siglo XX no guardan otra explicación en su interior más que la respuesta de una sociedad desorientada a una nueva situación política que no tardará en ser reconducida a través de un nuevo relato nacional basado en la dicotomía terror-seguridad y que tuvo su primer reflejo en las manifestaciones culturales asociadas a la Primera Guerra del Golfo, como los simulador de tanques *War in the Gulf* (Oxford Digital Enterprises, 1993) y *Garry Kitchen's Super Battletank: War in the Gulf* (Imagineering Inc., 1992) o los títulos de acción *Operation Secret Storm* (Color Dreams, 1991) y *Operation Desert Storm* (Bungie, 1991).

Las figuras más conservadoras del país americano, como Robert Bork, anunciaron la decadencia cultural firmando párrafos como el siguiente: «*Existen, en casi todos los ámbitos de nuestra cultura, aspectos que jamás se han manifestado de un modo tan lamentable, y la podredumbre no deja de extenderse*»⁷⁷. Tildando a la cultura de la nueva década de «desfallecida y hedonista» criticando, duramente, la «popularización de la violencia en las actividades de esparcimiento». Su libro⁷⁸, publicado en 1996, fue un gigantesco éxito editorial y demostró la coincidencia de sus ideas con las de un grupo más numeroso.

Entre los aspectos que a nosotros nos interesan para nuestro trabajo destaca, por encima de todos los demás, su descripción de la violencia. Bork afirma que la violencia se ha convertido en un elemento más de las actividades de esparcimiento de la población estadounidense. Las producciones culturales de la época, las más exitosas, parecen darle la razón. En la década de los años 80 pudimos observar cómo las cintas más destacadas ejercitaban la violencia contra enemigos o aspectos justificados. En definitiva, la violencia representada en la cultura de masas de los años 80 guardaba una finalidad: conservar el *statu quo*. La violencia representada en la década de los años 90 pierde esa finalidad y se convierte en un festival de la sangre por la sangre. Patterson no duda en reafirmar esta característica como propia de los años 90:

La violencia de diverso género aparecía más sangrienta que nunca en letras y vídeos de canciones, programas televisivos y películas a finales de los años ochenta y durante la década que los siguió⁷⁹.

⁷⁷ PATTERON, T. J. (2006). *Op. cit.*, p. 347.

⁷⁸ *Slouching Towards Gomorrah: Modern Liberalism and American* (1996).

⁷⁹ PATTERON, T. J. (2006). *Op. cit.*, p. 382.

El historiador estadounidense expande esta tendencia hacia otros sectores de la cultura audiovisual de la época, especialmente la televisión y los informativos, de los que dice que apostaron por la sangre, la imagen y la espectacularidad para narrar, de una forma dicotómica y sencilla, los acontecimientos mundiales⁸⁰. Una estructura de presentación de contenidos que sería adaptada por la industria cultural del cine y el videojuego.

Durante la década de 1990 aparecieron películas que presentaban una dura representación de la violencia sin ningún tipo de finalidad o motivo. El caso más paradigmático quizás sea la escena más recordada de *Reservoir Dogs* (1992), película dirigida por un joven Quentin Tarantino, en la que el espectador pudo observar como uno de los personajes rebana la oreja a otro siguiendo una esmerada coreografía al ritmo de la popular canción «*Stuck in the 175attle with you*».

La obra de Tarantino durante los años 90 ejemplifica a la perfección la representación de la violencia en la cultura de masas durante esta década. Tanto *Reservoir Dogs* como *Pulp Fiction* (1994) juegan con la violencia como un elemento más de su trama. Esta se aplica sin orden ni sentido. No guarda una lógica interna y logra convertirse en un juego. Las obras cinematográficas destinadas a un público de masas estrenadas durante las etapas anteriores guardaban una finalidad, preservar o defender el *statu quo* vigente. Películas como la trilogía de *La Guerra de las Galaxias*, *Terminator*, etc., representaban la violencia guiándola hacia un bien mayor, liberar a la galaxia de la tiranía o salvar a la humanidad. En cambio, *Reservoir Dogs* presentaba a un grupo de ladrones que trataban de robar un banco con funestas consecuencias, un atraco donde no podíamos ver el atraco tan solo un momento previo y otro momento posterior. El protagonista no guardaba ninguna intención más allá de la propia y no dudaba en mutilar o matar para conseguirla.

⁸⁰ Según Patterson la televisión experimentó un notable acercamiento al tratamiento espectacular y veloz de la información: «*Se tenía el convencimiento de que la presentación de noticias así, en el momento mismo en que se están produciendo, era algo fundamental para retener la lealtad de los llamados «jóvenes adultos».* «*Lo que sangra es lo que manda*», era el lema de los directivos, quienes insistían en que la inmensa mayoría de los televidentes, que había crecido frente al aparato, apenas tenía paciencia para las presentaciones lentas o largas de cuanto estaba sucediendo en cada momento. Al cabo, se trataba de un medio visual que aumentaba su poder de fascinación con todo lo espectacular y polémico. Su intención era ofrecer la inmediatez y diálogos en blanco y negro: de lo complejo ya se encargarían los periódicos y las revistas». PATTERON, T. J. (2006). *Op. cit.*, p. 382.

El propio Tarantino era consciente de este hecho. Durante la presentación de la película, un espectador le espetó «¿Cómo justificas toda la violencia que contiene la película?», cuestión a la que el cineasta respondió: «No sé a usted, pero a mí me encantan las películas violentas»⁸¹.

En esta respuesta se encuentra el núcleo de la representación de la violencia en la cultura de masas durante la última década del siglo XX. No existe razón, no existe sentido, es la violencia por la violencia. Tal y como Tarantino afirma en la actualidad: «La violencia es una de las cosas más grandes que se pueden hacer en cine. Edison inventó la cámara para que hiciéramos violencia, ¿no?»⁸². Con una diferencia, la violencia representada en sus últimas películas, *Malditos Bastardos* (2009) o *Django Desencadenado* (2013), sí guarda una finalidad: acabar con una situación de desigualdad extrema o tiranía, el régimen esclavista o el régimen nazi, una situación que podremos observar en el videojuego relacionado con la Segunda Guerra Mundial con casos como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) o sus secuelas.

De manera paralela el mundo del cómic también se vio asediado por este tipo de cuestiones. Paul Lopes, en su libro *Demanding respect: the evolution of the American Comic Book* (2009) afirmaba que: «Publishers by the late 1980s were feeling some pressure from distribution, retailers, and others about the increased violence and sexuality in comic book»⁸³. Las críticas hacia este incremento de la violencia sin guía ni justificación se multiplicaban en los medios de opinión del país. Tanto *Reservoir Dogs* como *Pulp Fiction* fueron duramente criticadas por los sectores más conservadores del país, de la misma manera que lo fue el cómic⁸⁴.

Durante los años 80 videojuegos como *Narc* (Eugene Jarvis, 1988) apostaban por acabar con la vida de aquellos que amenazan el equilibrio de la sociedad. Los primitivos

⁸¹ BISKIND, P. (2006). *Sexo, mentiras y Hollywood: Miramax, Sundance y el cine independiente*. Anagrama, Barcelona, p. 154.

⁸² BISKIND, P. (2006). *Op. cit.*, p. 154.

⁸³ LOPES, P. (2009). *Demanding respect: the evolution of the American Comic Book*. Temple University Press, Filadelfia, p. 113.

⁸⁴ El artículo publicado por Joe Queenan, *senior editor* de la revista Forbes, en *The New York Times* es buen ejemplo, En él, el periodista tildaba de «mar de sangre» a la industria editorial del cómic estadounidense. En QUEENAN, J. (1989). «Drawing on the DARK SIDE». *The New York Times*. Consultado el 23 de enero 2019, desde <https://www.nytimes.com/1989/04/30/magazine/drawing-on-the-dark-side.html>.

Defender (Eugene Jarvis, 1981) o *Space Invader* (Toshihiro Nishikado, 1978) trataban de proteger aquello que consideraban valioso. Sin embargo, los videojuegos nacidos durante la década de los años 90 eliminaron de esta ecuación el elemento de la sacralidad de la violencia, como es el caso de *Doom* (id Software, 1993) o *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997). El sector del videojuego no escapó a esta tendencia y fue la compañía id Software, tal y como hemos citado con anterioridad, su mejor representante. La violencia armada que aparece en los títulos de la compañía no guarda razón ni explicación, lógica o sentido. Toda la producción es una celebración de la tecnología informática y audiovisual al servicio de la sangre y los disparos. Un hecho que nos será de vital utilidad en nuestro trabajo dado que id Software es la creadora de *Wolfenstein 3D* (1992), un título que gracias a su éxito acabaría por convertirse en una mediación maestra de la representación del nazismo en el videojuego de disparos en primera persona, género más popular relacionado con la Segunda Guerra Mundial.

El éxito de todas estas producciones cambió la tendencia de la cultura de masas hacia la glorificación de la violencia sin sentido. Producciones como *Pulp Fiction* (1994) y su gigantesco éxito financiero⁸⁵ confirmaron el viraje y sagas, dentro del videojuego, como *Doom* y toda la obra de id Software, *Duke Nukem* (1996), *Blood* (1997), *Grand Theft Auto* (1997), *Resident Evil* (1996), etc., confirmaron la apuesta.

En definitiva, la cultura de masas de los años 90 viró hacia la glorificación de la violencia sin sentido gracias al final de la Guerra Fría y el nacimiento de corrientes internas que escapaban al discurso oficial. El éxito de estas producciones permitió la entrada y la consolidación de la representación icónica de la violencia como un elemento más de la obra que, en muchas ocasiones y especialmente en el videojuego, ocupaba la centralidad de la obra. Una violencia representada cada vez con más detalle. Sin embargo, esta tendencia duró poco y a finales de la década la representación de la violencia ya había sido reconducida a través de un nuevo relato basado en dos nuevas ideas: el terror y la seguridad.

La zozobra del presente y la apertura del Nuevo Orden Internacional lograron el regreso a la Segunda Guerra Mundial como lugar seguro en forma de «retrotopía»⁸⁶, tanto

⁸⁵ Fue la primera película considerada independiente que consiguió superar la barrera de los cien millones de dólares recaudados.

⁸⁶ BAUMAN, Z. (2017). *Retrotopía*. Paidós, Barcelona.

de la política oficial gracias a la apertura de distintos monumentos y celebraciones como de la cultura de masa gracias al gran éxito que supuso en las pantallas *Salvar al soldado Ryan* (1998) y su adaptación al videojuego *Medal of Honor* (1999). A partir de ahí el conflicto volverá a retomar su papel en el discurso estadounidense con más fuerza que nunca. Y, tras los sucesos del 2001, este discurso se adaptará a la nueva situación donde el soldado nazi pasará a transformarse en la figura de un terrorista árabe musulmán durante la primera década del siglo XXI⁸⁷.

1991

En 1991 General Support publicó en Japón otro título que seguía el camino del anterior *Super Daisenryaku, Koutetsu no Kishi* (General Support, 1991). Lanzado para el ordenador NEC PC-9801 y más tarde adaptado a Super Famicom no salió de las fronteras del país. Fue diseñado por Takashi Abe dentro de la estrategia en tiempo real junto a elementos de construcción y gestión. El contexto del videojuego situaba al jugador en la piel de un oficial alemán perteneciente a las Wafen-SS⁸⁸ y el ejército nazi, el Heer⁸⁹, durante campañas militares tan conocidas como la Operación Barbarroja, la invasión alemana de la URSS. Su escasa popularidad y más escasa aún distribución no nos permite hablar de un hito dentro de la industria y las representaciones del pasado. Este mismo año, 1991, en Estados Unidos, aparecía *Hellcats Over the Pacific* (Parsoft Interactive, 1991), uno de los primeros simuladores de vuelo de la década ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Como todos los anteriores, prestaba una gran atención al detalle. Dentro de los videojuegos situados en el conflicto y anteriores a 1998, este género y este camino detallista en la representación de la cultura material va a ser uno de los predominantes,

⁸⁷ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F. (2014). «La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico», en *IX Estudios de Frontera*, Diput. Provincial de Jaén, Jaén, pp. 317-336.

⁸⁸ Las Waffen-SS (traducción libre del alemán: SS armadas) eran el cuerpo de combate de élite de las *Schutzstaffel* (más conocidas como las SS, o *escuadras de protección*). Dirigidas por el *Reichsführer-SS* Heinrich Himmler, las Waffen-SS participaron en la Segunda Guerra Mundial. Finalizada la guerra, algunos de sus líderes fueron juzgados por crímenes de guerra.

⁸⁹ El *Heer* (ejército, en alemán) eran las fuerzas terrestres de la Wehrmacht, las Fuerzas Armadas alemanas desde 1935 a 1945. La Wehrmacht también incluía a la *Kriegsmarine* (la Marina Armada) y la *Luftwaffe* (Fuerza Aérea). Durante la Segunda Guerra Mundial, un total de unos 15 millones de soldados sirvieron en el Heer, de los cuales murieron unos 4 millones. Separado del Heer, el Waffen-SS era una fuerza militar multi-étnica y multi-nacional del Tercer Reich. Creciendo desde tres regimientos a más de 38 divisiones durante la Segunda Guerra Mundial, sirvió al lado del Heer pero formalmente nunca fue parte de este. Sobre este aspecto veáse STARGARDT, N. (2016). *La guerra alemana: una nación en armas*. Galaxia Gutenberg, Barcelona y HOLLAND, J. (2020). *El auge de Alemania: la Segunda Guerra Mundial en Occidente, 1939-1941*. Ático de los Libros, Madrid.

cuando no el hegemónico. *Hellcats Over the Pacific* es la primera piedra de este camino durante los años 90 siguiendo la estela de los creados por Sid Meier. Fue publicado para el ordenador Macintosh y el primero en hacerlo en un ambiente tridimensional con una resolución de 640x480x8-bit, el doble de lo acostumbrado en la misma plataforma durante el comienzo de la década de los 90.

El juego proponía al jugador controlar un avión, el Grumman F6F Hellcat durante la campaña de Guadalcanal (agosto de 1942 a febrero de 1943). En este título podemos comprobar como la deriva detallista en la representación de las armas, objetos, aviones o cualquier otro elemento se va imponiendo a todas las demás, como las vistas en *Trinity*, más reflexivas y profundas, aunque ficticias, una deriva que viene apoyada por un movimiento de modelismo y reconstrucción de momentos históricos con una larga tradición en Estados Unidos. Y, al igual que con *Silent Service*, nos encontramos ante una total omisión del frente europeo y la hegemonía del escenario del Pacífico y Japón como enemigo principal. Esta deriva de atención por el detalle volvió a la palestra con el título *Secret Weapons of the Luftwaffe* (Lucasfilm Games, 1991) publicado también en 1991. El último de la trilogía de LucasFilm Games dedicada a la aviación en la Segunda Guerra Mundial permitía no solo el control de aviones históricos, sino también de prototipos que nunca fueron operativos durante la contienda. Al igual que sus dos secuelas anteriores el juego venía acompañado de un extenso manual repleto de información histórico que aportaba verosimilitud al producto. Dentro de la trilogía, la primera novedad de este título fueron los bandos, Estados Unidos y Alemania, omitiendo al resto de los participantes del conflicto. Este hecho será la regla dentro de las representaciones posteriores, la omisión de todos los bandos y países participantes del conflicto y la reducción a dos, Estados Unidos y su opositor, identificados exclusivamente como «nazis». Dentro de las novedades relacionadas con el *gameplay* *Secret Weapons of the Luftwaffe* sacrificaba la complejidad de la simulación por una simplicidad más cercana al arcade⁹⁰ para poder atraer a mayores audiencias. También incorporaba, dentro de su narrativa, una exaltación de los valores militares glorificándolos a través de las misiones e incluso el nombre de éstas, como va a ocurrir más tarde con el título de las sagas y franquicias más reconocidas.

⁹⁰ Como contraposición a simulación, un juego es arcade cuando es muy sencillo de jugar y/o cuando sus físicas o controles no responden de manera realista a las leyes de la física, con el fin de facilitar su manejo.

En este caso nos encontramos con *Tours of Duty*, nombre que recibió la campaña del videojuego compuesta de 25 a 55 misiones.

El declive de Avalon Hill obligó a los estudios de desarrollo que trabajaban con ellos a buscar otras empresas de distribución. Atomix Games, asociado a Three-Sixty Pacific Inc., comenzó una serie de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial que deberían haber tenido su hogar en la compañía de los juegos de mesa y *wargames*. *V for Victory: Battleset 1 – D-Day Utah Beach – 1944* (Atomic Games Inc., 1991) fue el primer título de esta serie anual que repitió durante 1991 con el lanzamiento de *V for Victory: D-Day Utah Beach* (Atomic Games Inc., 1991). El título seguía las directrices de todos los *wargames* digitales, turnos, casillas hexagonales, etc., y destacó por su aspecto gráfico, mucho más cuidado que el resto.

En el campo de la estrategia destacaron otros trabajos como el primer y único lanzamiento de un videojuego ambientado en el conflicto desarrollado por Impressions, *Afrika Korps* (Impressions, 1991), estudio responsable de obras tan conocidas e importantes para la estrategia de gestión como *Faraón* (Impressions, 1999) o *Caesar III* (Impressions, 1998). El juego no destacó por ninguna de sus características, siguió el camino ya empedrado por los grandes del sector y fue recibido con poco entusiasmo. Otro lanzamiento destacado fue la nueva obra de Chris Crawford, la secuela de *Patton vs. Rommel*, *Patton Strikes Back: The Battle of the Bulge* (Chris Crawford, 1991) distribuido por Brøderbund Software, Inc., en lugar de Electronic Arts. Fue una obra continuista con el anterior esfuerzo donde Crawford apostó por la estrategia en tiempo real en lugar de los turnos para marcar el ritmo de la partida. Un subgénero que comenzaba a adquirir notoriedad gracias al lanzamiento de videojuegos como *Centurion: Defender of Rome* (Bits of Magic, 1990) y a la posterior publicación de *Dune II* (Cryo Interactive, 1992) y del gran éxito comercial, de público y crítica que supuso *Command & Conquer* (Westwood Studios, 1995). Sin embargo, aún quedaba lejos la consolidación del tiempo real como mecánica dominante de la estrategia, como demuestra el lanzamiento continuo de juegos marcados por turnos. SSI lanzó durante 1991 un solo juego: *Western Front: The Liberation of Europe 1944-1945* (Strategic Simulations, Inc. 1991). Este recogía la herencia de su anterior lanzamiento, *Second Front: Germany Turns East*, y volvía a apostar por la gran estrategia alejándose, un poco más, de los planteamientos adscritos a los *wargames* ortodoxos y sus propuestas concentradas en un solo conflicto o

enfrentamiento militar. Aunque el lanzamiento de videojuegos concentrados en pequeños momentos de la guerra no se detuvo, y en 1991 aparecieron *The Perfect General* (White Wolf Productions, 1991) más una expansión para este título dedicada en exclusiva a la Segunda Guerra Mundial *The Perfect General Scenario Disk: World War II Battle Set* (White Wolf Productions, 1991).

1991 fue un año continuista que trató de incorporar la Segunda Guerra Mundial como escenario popular en los videojuegos. Esfuerzos como los desarrollados por LucasFilm Games para facilitar el acceso a los jugadores a géneros tan arduos como la simulación supuso un primer paso, un paso acompañado de la incorporación de una trama a las misiones realizadas, un aspecto olvidado hasta la fecha. Chris Crawford siguió esta misma senda a través de, también, facilitar el acceso a los primeros jugadores eliminando información de la pantalla y estilizando las mecánicas de juego para hacerlas lo más simple posible.

No podemos dejar de lado que la mayoría de los videojuegos examinados hasta la fecha han sido desarrollados para ordenadores personales en lugar de para videoconsolas o máquinas recreativas de salón. Durante la década de los años 80 y los primeros años de la década de los años 90, las videoconsolas y las ventas de sus videojuegos superaban holgadamente las llevadas a cabo para ordenadores personales como demuestran las cifras de venta, muy superiores para las máquinas de Nintendo. Todo esto nos lleva a concluir que la temática bélica histórica era aún muy minoritaria y la mayoría de estos títulos estaban enfocados a jugadores especialistas, que poseían una conexión o relación con el mundo de los juegos de guerra de tablero y el aeromodelismo.

1992

1992 supuso un año decisivo para las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos como consecuencia de la aparición de *Wolfenstein 3D* (1992). *Wolfenstein 3D* supuso, de una vez por todas, el asalto de la Segunda Guerra Mundial a la popularidad en el medio del videojuego y la creación de una mediación maestra en cuanto a diseño se trata para representar el conflicto en el medio digital. Un asalto que empleó como armas la facilitación del acceso, la estilización del contexto histórico y la promoción de la hiperacción y el espectáculo frente al contexto o la trama.

Castle *Wolfenstein* era uno de los videojuegos favoritos de John Romero, co-fundador de Id Software y, desde que vieron el videojuego *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (Looking Glass Studios, 1992) creado por Looking Glass Studios, quisieron aprovechar el potencial de los ambientes tridimensionales y el *gameplay* del juego de Muse Software⁹¹ para dar forma a un nuevo proyecto. Antes de comenzar el desarrollo de *Wolfenstein 3D* publicaron *Catacomb 3-D* (id Software, 1991) para experimentar y familiarizarse con la tecnología *texture-mapping* o mapeado de texturas⁹². Este título no tuvo el éxito esperado, pero a Carmack, otro de los co-fundadores del estudio, le sirvió para desarrollar una tecnología específica que fuera capaz de dar forma a la ambición del estudio. Fue a Romero a quien se le ocurrió la idea de realizar una secuela de *Castle Wolfenstein*⁹³ aprovechando que Muse Software había quebrado y el nombre *Wolfenstein* estaba disponible para todo aquel que quisiera utilizarlo. El uso que hicieron del conflicto estuvo íntimamente ligado a su visión del medio. Id Software deseaba crear un videojuego rápido, violento y memorable, que supusiera un *shock* para todo aquel que llegara a experimentarlo. De acuerdo con Romero y Carmack la industria del videojuego era demasiado amable y deseaban romper esa visión infantil del medio⁹⁴ creando un título basado en la inmediatez, el espectáculo y la violencia, la visión de Romero, y que la partida fuese muy fluida y ligera, la visión de Carmack. En el enemigo nazi encontraron el antagonista perfecto. Además, sus anteriores juegos no habían vendido bien y deseaban conservar la ambientación de la licencia *Wolfenstein* debido a la popularidad de ésta. Todo lo demás se plegó a estas ideas básicas: espectáculo, inmediatez y ligereza. No implementaron el suelo ni el techo para que la velocidad de la partida no se viera detenida por las exigencias gráficas. Añadieron pastores alemanes como enemigos y redujeron la decoración y los objetos a lo esencial.

⁹¹ KUSHNER, D. (2004). *Masters of Doom: How two guys created an empire and transformed pop culture*. Random House Incorporated, Nueva York, p. 13.

⁹² El mapeado de texturas establece cómo se sitúa la textura sobre el objeto al momento de proyectarse. Algunas texturas son tridimensionales y por lo general no necesitan un mapeado detallado ya que no se verán exactamente deformaciones o imperfectos. Cuando hay texturas de imagen bidimensionales existen una serie de inconvenientes. Cuando la textura es plana, el objeto no lo es. Se debe colocar de alguna manera esa figura «plana» sobre una superficie. Las técnicas de mapeado de texturas pueden ser de dos tipos: Coordenadas Ortogonales: éstas utilizan las propias coordenadas 3D de los objetos proyectados de forma automática. Aparentemente esta es la más sencilla ya que no necesita ninguna configuración adicional. Mapeado UV: se asigna una coordenada para cada vértice del objeto que más adelante se va a interponer.

⁹³ KUSHNER, D. (2004). *Op. cit.*, p. 74.

⁹⁴ *Ibidem*, p. 79.



Ilustración 13: Captura de pantalla de *Wolfenstein 3D*. En ella podemos apreciar la inexistencia suelo y techo y la decoración con elementos que añadan una «estética-nazi».

Id Software continuó los objetivos tradicionales de los juegos de acción de la época: matar y recolectar. Las dos misiones principales del primer *Castle Wolfenstein* y de todos los juegos de acción de la década de los años 80 y primeros 90. Cada disparo recibido reducía la salud del personaje jugador desde 100 hasta 0, momento en el que su vida acababa. Este porcentaje podría recuperarse recuperando (coleccionando) objetos que sirvieran para tal causa, en el caso de *Wolfenstein 3D*, pavos asados, comida de perro, etc. Esta idea y su implementación en el videojuego fueron de una importancia capital para todos los videojuegos de acción ambientados o no en la Segunda Guerra Mundial. No sería hasta diez años más tarde cuando se remplazaría por otra mecánica muy parecida, aunque diferente, buscar refugio para recuperar el porcentaje de salud máxima. Otra de las novedades que presentó *Wolfenstein 3D* y que sería reproducida en todas las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial es la presentación de un personaje jugador concreto, con una biografía y un trasfondo personal propio, según sus creadores: «*You're William J. 'B.J.' Blazkowicz, the Allies' bad boy of espionage and terminal 183attle seeker... Your mission... to infiltrate the Nazi 183attlefi*»⁹⁵. En todos los anteriores títulos el personaje jugador era anónimo, no poseía vida antes y después del

⁹⁵ KUSHNER, D. (2004). *Op. cit.*, p. 92.

encendido de la pantalla, tampoco motivaciones o agencia, en el caso de *Wolfenstein 3D* no era así, William J. «B.J.» Blazkowicz es un espía estadounidense de ascendencia polaca que marcha a la guerra como miembro de la OSA, una agencia ficticia inspirada en el *Office of Strategic Services*⁹⁶ para luchar contra los experimentos de la *Third Reich* 's *SS Paranormal Division*, inspirada en las agencias *Ahnenerbe*⁹⁷ y el *Thule Institute*⁹⁸, dos instituciones dedicadas al ocultismo y la arqueología en la Alemania Nazi.

La recepción de *Wolfenstein 3D* fue unánime: había nacido un hito en la historia del videojuego. Alabado por la violencia, la rapidez y la estabilidad de cada partida, no tardó en generar unos beneficios cada vez más altos para id Software. Éxito que sirvió para generar secuelas y consolidar el nacimiento de una franquicia que sigue vigente a día de hoy. Aunque el hecho más importante de la herencia de *Wolfenstein 3D* es la creación de una nueva forma de representar la Segunda Guerra Mundial en el videojuego que permanecerá como referencia ineludible y en la que destacan los siguientes rasgos fundamentales:

- ✓ El disparo como elemento hegemónico.
- ✓ La deshumanización del enemigo omitiendo su nacionalidad alemana y elevando como principal rasgo de identidad su afiliación nazi.
- ✓ La perspectiva en primera persona glorificando la figura del soldado-héroe-ciudadano.

⁹⁶ La Oficina de Servicios Estratégicos, más conocida por su nombre original en inglés, Office of Strategic Services u OSS, fue el servicio de inteligencia de los Estados Unidos de América durante la Segunda Guerra Mundial. Está considerada la antecesora de la Agencia Central de Inteligencia o CIA. Para conocer más sobre su fundación, origen y primeros años véase WEINER, T. (2007). *Legado de cenizas: Historia de la CIA*. Debate, Barcelona.

⁹⁷ La Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte, Deutsches Ahnenerbe e.V. (traducido del alemán como Sociedad para la Investigación y Enseñanza sobre la Herencia Ancestral Alemana), conocida como Ahnenerbe o también SS-Ahnenerbe, fue una entidad pseudocientífica alemana constituida formalmente en 1935 por dirigentes e ideólogos del Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán para realizar y divulgar investigaciones con fines educativos en apoyo de la ideología nazi y en particular, de sus teorías relacionadas con la raza aria en paralelo con sus investigaciones de la raza germana. Para más información consúltese la obra HEATHER, P. (2007). *El plan maestro: Arqueología fantástica al servicio del régimen nazi*. Debate, Barcelona.

⁹⁸ La Sociedad Thule (en alemán: *Thule-Gesellschaft*), originalmente Grupo de Estudio de la Antigüedad Alemana (*Studiengruppe für germanisches Altertum*) fue un grupo ocultista, racista y *völkisch* de Múnich creado por Rudolf von Sebottendorff, notable principalmente por ser la organización que patrocinó al Partido Obrero Alemán (DAP), más tarde transformado por Adolf Hitler en el Partido Nacionalsocialista Alemán de los Trabajadores (NSDAP). Véase HEATHER, P. (2007). *Op. cit.*

- ✓ Ambientes tridimensionales donde la verosimilitud proviene del detallismo en la representación de la cultura material.
- ✓ La omisión de la sociedad civil
- ✓ La violencia como eje narrativo.
- ✓ El espacio arquitectónico o escenario como galería de tiro.

Todas estas características conformarán una memoria estética que evolucionará a medida que lo haga ésta, especialmente durante los últimos años de la década de 1990, cuando se añadan a este esqueleto mensajes e imágenes nuevas extraídas de una nueva mediación maestra, *Salvar al soldado Ryan* (1998). La combinación del diseño como videojuego de *Wolfenstein 3D* y los mensajes e imágenes de *Salvar al soldado Ryan* (1998) dará como resultado *Medal of Honor* (1999), otro de los grandes hitos, y posterior referente ineludible, de la representación y memoria de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego.

No todos los países recibieron *Wolfenstein 3D* con la misma actitud. En Alemania el juego fue prohibido por contener simbología nacional socialista. Desde la Segunda Guerra Mundial el país europeo ha prohibido cualquier manifestación nazi en la cultura de masas.

Wolfenstein 3D supuso un hito para el género de los *first-person shooter* que sería confirmado por uno de los siguientes títulos de id Software, *Doom* (id Software, 1993), y una referencia clave para todos los videojuegos de acción ambientados en la Segunda Guerra Mundial. En él encontramos los rasgos básicos de todos los títulos posteriores que partiendo de una perspectiva en primera persona han hecho del disparo la mecánica hegemónica y del soldado nazi el enemigo preferido.

Wolfenstein 3D asentó y consolidó una mecánica que ya hemos tratado, el disparo, y la situó como el eje sobre el que pivotaría todo el género *FPS*. Si volvemos la vista atrás y nos enfrentamos desde una perspectiva histórica a todos los videojuegos bélicos en primera persona podremos percatarnos de un hecho evidente: en todos ellos el disparo es el centro del videojuego. Los escenarios de la mayoría de los títulos bélicos en primera o tercera son contruidos como galerías de tiros. Adelantándonos a nuestra historia basada en la cronología, en la saga *Call of Duty* (2013-2020) el jugador sabrá a la perfección que momentos están diseñados para el disparo y cuales no por la distribución de objetos que puedan servir de cobertura al jugador, al igual que ocurre en *Company of Heroes* (2006),

título de estrategia que adapta el modelo *FPS* a la estrategia. Repartidos por el mapa se encuentran objetos que sirven para recargar el arma o recuperar la salud y la sensación de progreso viene dado, en muchos casos, por la progresiva adquisición de mejor armamento y equipo militar. Además, el desafío o la curva de dificultad también viene determinada por este hecho, cada vez los combates son más complicados desde el punto de vista de la acción, el jugador debe controlar mejor el arma digital para acabar con todos los enemigos, enemigos que, dicho sea de paso, no dejan de ser dianas materializados en diferentes formas materiales. El disparo es la esencia de la guerra en el videojuego.

La elección del disparo como mecánica dominante determina no solo la forma y el escenario del videojuego, sino también su contenido. Por ser el disparo el centro de la partida todo deberá girar en torno a él. Los escenarios estarán rodeados de lugares desde donde cubrirnos y disparar sin sufrir daños, los objetivos serán, en su gran mayoría, militares. Acabar con la vida de algún general enemigo, destruir algún arma o robar algún documento escondido en una base militar rodeada de contrarios son las principales misiones de todos los títulos bélicos de disparos en primera persona. Todo se establece para que sea el disparo la principal interacción entre el personaje-jugador, el escenario y los objetos que lo pueblan. Al ser el disparo el centro de la partida, su consecuencia es la muerte. No hay disparos sin muertos. Para ello se establecen como contrarios en cada partida grupos que los jugadores entienden como malvados y prescindibles siendo los nazis los preferidos entre todos los demás gracias a la percepción binaria del conflicto, malos contra buenos. Las polémicas que han levantado algunos juegos que han disparado a otros colectivos, como civiles (*Call of Duty: Modern Warfare 2* (Treyarch, 2009) y la escena del aeropuerto, la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-2013) o *Medal of Honor* (Danger Close, 2010) y su posibilidad de encarnar a los talibanes en el apartado multijugador) han sufrido las consecuencias de la censura⁹⁹. La decisión entre los equipos de desarrollo de videojuegos bélicos ha sido tajante, eliminar a los civiles de la ecuación y su existencia en cualquier parte de un juego bélico...

⁹⁹ MASTRAPA, G. (2010). «EA pulls controversial taliban team from Medal of Honor». *Wired*. 2010. Consultado el 3 de diciembre de 2017 desde <https://www.wired.com/2010/10/medal-of-honor-taliban/>; REILLY, J. (2009). «Activision confirms Modern Warfare 2 censorship». *IGN*. 2009. Consultado el 3 de diciembre de 2017 desde <http://www.ign.com/articles/2009/11/17/activision-confirms-modern-warfare-2-censorship>; y KLAPPENBACH, M. (2017). «Grand Theft Auto series most controversial moments». *LifeWire*. 2017. Consultado el 3 de diciembre de 2017 desde <https://www.lifewire.com/gta-series-most-controversial-moments-812433>.

El medio videolúdico más popular aún no se ha centrado en otros aspectos de la guerra. La facilidad narrativa que ofrece el binomio bien contra mal y su lucha a través del disparo es difícil de superar y dispone de un largo éxito probado. Los títulos clásicos de los años 80 situaron al disparo como mecánica dominante y esencia decantada del conflicto bélico o armado, *Asteroids* (Atari, 1979), *Space Invader* (Taito Corporation, 1978), *Duck Hunt* (Nintendo, 1984) o *Contra* (Konami, 1987) son claros ejemplos. Todos ellos establecieron el disparo como principal interacción entre videojuego y jugador como resultado de reducir al mínimo común denominador el conflicto armado. Una decisión que recogieron los primeros *FPS* con *Wolfenstein 3D* y *Doom* como abanderados, seguidos por otros tan importantes para el medio como *Half-Life* (Valve Studios, 1998), *System Shock 2* (Looking Glass Studios e Irrational Games, 1998), *GoldenEye 007* (Rare, 1997), *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001) y *Medal of Honor* que consolidaron el género gracias a su éxito. Cada uno de ellos, desde *Wolfenstein 3D*, marcó el camino para todos los *FPS* posteriores y estableció el disparo como elemento central del videojuego sobre el que debía girar todo lo demás. Decisión que tuvo consecuencias para el medio y para la representación del pasado, ya que tuvieron que reconstruir éste considerando el verbo disparar como la principal relación entre el jugador y ese pasado reconstruido.

Las mecánicas escogidas para el título limitan el contenido y el subtexto de un videojuego. Lo limita porque lo condicionan. Si elegimos presentar al jugador como un personaje armado este no tendrá más remedio que disparar y, al disparar, todo lo demás, escenario, objetivos, progresión, etc., girará, en la mayor parte de las ocasiones, en torno a ésto. Y no solo lo limita y condiciona, también falsifica el conflicto bélico al reducirlo de esa manera y eliminar de la ecuación la consecuencia más importante del uso de armas, la muerte. El jugador, en los *FPS* bélicos, no puede morir como resultado de las balas y éstas, si hacen impacto en su cuerpo digital, no tendrán consecuencias reales sino que, si el videojuego es clásico, reducirá sus puntos de vitalidad y si es contemporáneo, nublará su visión hasta que encuentre refugio donde, pasado un breve período de tiempo, podrá seguir disparando.



Ilustración 14: Captura de pantalla de *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005) donde podemos leer el siguiente mensaje «Estás herido. ¡Busca una cobertura!» rodeado de un halo rojo que simboliza el daño recibido por disparos.

Esta decisión de diseño empaña la comprensión del conflicto bélico armado. Es interesante examinar la paradoja que supone esta decisión. Grant Collier, presidente de Infinity Ward, estudio responsable de la saga, afirmaba durante el anuncio de *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005) lo siguiente:

Our team at Infinity Ward is committed to thrusting gamers into the heat of battle like no other, taking players on a thrill-ride of adrenaline that leaves everyone gasping for air. In *Call of Duty 2*, we are creating the most intense and realistic 188attle game imaginable with a stunning visual atmosphere and an 188attlefi technology that delivers an unprecedented level of 188attlefield188¹⁰⁰.

«*The most intense and realistic (...) unprecedent level of 188attlefield188...*»
Frases con un claro carácter mercadotécnico. Vender unidades de *Call of Duty* es vender la experiencia de la Segunda Guerra Mundial y ofrecer al jugador poder participar en ella de una manera virtual y digital. Tal y como afirma el historiador Jerome de Groot¹⁰¹.

¹⁰⁰ MCNAMARA, T. (2005). «*Call of Duty 2* announced». *IGN*. Consultado el 10 de febrero de 2018 desde <http://www.ign.com/articles/2005/04/07/call-of-duty-2-announced>.

¹⁰¹ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 139.

Todos los aspectos confluyen en esta idea, conseguir y consolidar una imagen de verosimilitud histórica. Durante las partidas a estos títulos podremos leer numerosas citas de militares, políticos y literatos que nos hablan del conflicto, frases escogidas y seleccionadas para aumentar esta sensación de verosimilitud y sin embargo el hecho más incontestable, más memorable y más duradero, el hecho que más se repite en todos los memoriales dedicados a la guerra, la muerte, es eliminado. El jugador no puede morir, está condenado a repetir una y otra vez las mismas acciones hasta conseguir el éxito y derrotar al régimen nazi. Si es herido, basta con refugiarse tras una pared durante unos segundos para recuperar toda la vitalidad. La clara paradoja que existe entre el lenguaje del videojuego y la búsqueda y presentación verosímil del conflicto bélico es un hecho que se repite en todas las manifestaciones videolúdicas dedicadas al conflicto pero que pesan más en aquellas que se presentan a sí mismas como reconstrucciones auténticas.

El disparo en los *FPS*, como hemos establecido, determina la mecánica, la geografía y el contenido del videojuego. Al ser el disparo el centro de la partida todo deberá girar en torno a él. Todo se establece para que sea el disparo la principal interacción entre el personaje-jugador, el escenario y los objetos que lo pueblan. Al ser el disparo el centro de la partida, su consecuencia es la muerte. No hay disparos sin muertos. Para ello se establecen como contrarios en cada partida grupos que los jugadores entienden como malvados y prescindibles. La decisión entre los equipos de desarrollo de videojuegos bélicos ha sido tajante, eliminar a los civiles y su existencia de la ecuación en cualquier parte de un juego bélico. En contraposición los estudios de desarrollo de videojuegos de disparos en primera persona han creado un enemigo que cumple con todos los requisitos para convertirse en «el otro prescindible», y lo han realizado siguiendo una serie de pasos muy sencillos que se remontan a *Wolfenstein 3D*: Primera, el enemigo no tendrá rostro. Juegos como *Half-Life* (Valve Corporation, 1998), *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *The Division* (Ubisoft, 2016), *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) en concreto, pero toda la saga en general, *Battlefield 3* (EA Digital Illusions CE, 2011) y su continuación, *Battlefield 4* (EA Digital Illusions CE, 2013) y un largo etc., de ejemplos esconden los rostros de los enemigos con máscaras, pañuelos y cualquier otro elemento. Esto, tan simple pero a la vez tan útil, deshumaniza al enemigo. No estás acabando con la vida de un ser humano, estás acabando con la vida del enemigo. Cuando acabas con ellos, al cabo del tiempo, desaparecen, no están, el escenario queda limpio y sin rastros de la batalla.



Ilustración 15: Captura de pantalla de *Call of Duty WWII* donde podemos apreciar una serie de enemigos, cuatro, ampliados por el zoom del rifle francotirador donde no aparecen los rostros de los enemigos.

Segundo, el enemigo no tendrá razón ni argumento. La primera razón es dominar el mundo, la segunda, conseguir fortuna, la tercera acabar con cuantos puedan por el camino. La irracionalidad del Tercer Reich es un tópico dentro de la representación del contexto en el medio del videojuego. Durante ningún título ambientado en el conflicto el jugador podrá entablar una conversación con un soldado nazi, salvo en lanzamientos puntuales como los lanzamientos contemporáneos de, precisamente, la saga *Wolfenstein*. Nosotros, por otro lado, tan solo sabemos que hay que detenerlos a toda costa. Los estudios de desarrollo de videojuegos comerciales realizan con este título y todos los anteriores un movimiento de propaganda que ya realizó Fran Capra en sus películas documentales, mostrar a los enemigos a través de dos lentes que Dower, en su trabajo *Cultures of War. Pearl Harbor / Hiroshima / 9-11 / Iraq* (2010) ha bautizado como «*way of life*» y «*way of 190attl*»¹⁰². La única intención y objetivo de los enemigos es la muerte y la destrucción. En este título, *Army of Two*, el líder terrorista al que deben abatir los dos protagonistas busca exclusivamente la destrucción de Estados Unidos, nada más. La muerte y la destrucción son el medio y la finalidad del enemigo. En clara oposición, la finalidad de los protagonistas es detener esa destrucción¹⁰³. Este mismo esquema se repite

¹⁰² DOWER, J. W. (2009). *Op. cit.*, p. 52

¹⁰³ «*In these grandest of overviews, Japan, Germany, and Italy were hardly to be distinguished. They were the slave world, whose histories were swollen with lust for conquest, whose leaders were madmen, and*

en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial ambientados en Europa Occidental. En ninguno de ellos, hasta el último título de la saga *Call of Duty* (publicado en el año 2017), se le dará la palabra a un alemán salvo para que este narre sus planes de destrucción mundial. Los ideales y objetivos nazis, aunque perversos, condenables y moralmente muy reprochables, son eliminados del conflicto y sustituidos por el deseo de destrucción. En el título *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) las únicas palabras expresadas por personajes alemanes que el jugador podrá escuchar serán: «*Deutschland über alles!*» («¡Alemania por encima de todo!»), «*Für den Führer!*» «¡Por el Führer!»), «*Für die Ehre des Reiches!*», («¡Por el honor del Reich!»), «*Gebt euer Leben für das Deutsche Reich!*» («¡Dad vuestras vidas por el Reich de Alemania!») y «*Gebt euer Leben für den Führer!*», («¡Dad vuestras vidas por el Führer!»). Todos los soldados alemanes clamarán las mismas expresiones con estas cuatro variantes limando cualquier atisbo de individualidad y presentado al enemigo como una masa uniforme, un elemento que también entronca con el seminal trabajo propagandístico de Capra.

Tercera, el enemigo siempre será violento. Esta es una característica que podemos apreciar reiteradamente en todas las obras populares ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Al ejército alemán se le conceden muy pocos actos de humanidad salvo, quizás, en la película *El pianista* (Roman Polansky, 2002). Una visión que ha pasado a la cultura de masas con gran facilidad debido, por supuesto, a los horrores perpetrados en los campos de concentración y exterminio levantados por el Tercer Reich a lo largo y ancho de su territorio ocupado. Sin embargo, crónicas y memorias como las de Gunter Koschorrek, *Blood Red Snow: The memoirs of a 191attle soldier on the 191attle front* (1998), las de Giles Milton, *The boy who went to war: the story of a reluctant 191attle soldier in WWII* (2011) o fragmentos de las entrevistas recogidas por Svetlana Aleksiéovich en su libro *El fin del «Homo sovieticus»* (2016) por citar tan solo algunos ejemplos nos demuestran que la realidad de la Historia siempre fue más compleja.

Cuarta, el enemigo nunca es civil, siempre es militar. Los países que sirven como espacios virtuales al juego están vacíos, no vive nadie en ellos. Una de las razones de esta eliminación es, por supuesto, para que el jugador no se sienta culpable. En *Call of Duty*:

whose people were a subservient mass, «a human herd», en DOWER, J. W. (2009). *Op. cit.*, p. 53. Nótese el evidente paralelismo entre la representación de los enemigos en los videojuegos de guerra tras el 11 de septiembre y las películas nacidas al calor de la Segunda Guerra Mundial y dirigidas por Kapra.

Modern Warfare 2 existe una escena donde se produce una masacre de civiles rusos en un aeropuerto. En Rusia esta escena fue censurada por razones evidentes, pero en el resto del mundo se produjo una ola de indignación y lamentos que llevó a la propia desarrolladora a pedir disculpas y arrepentirse de introducir a civiles en el videojuego. También introdujeron en el título una señal de advertencia para los jugadores. El estudio les advertía que iban a presenciar unos hechos «desagradables». Por supuesto, nunca jamás volvieron a cometer el error de representar civiles en un juego sobre terroristas y contraterroristas. Sobre el resto de las muertes del juego nadie dijo nada. No representar a la sociedad civil es un axioma dentro de los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial.

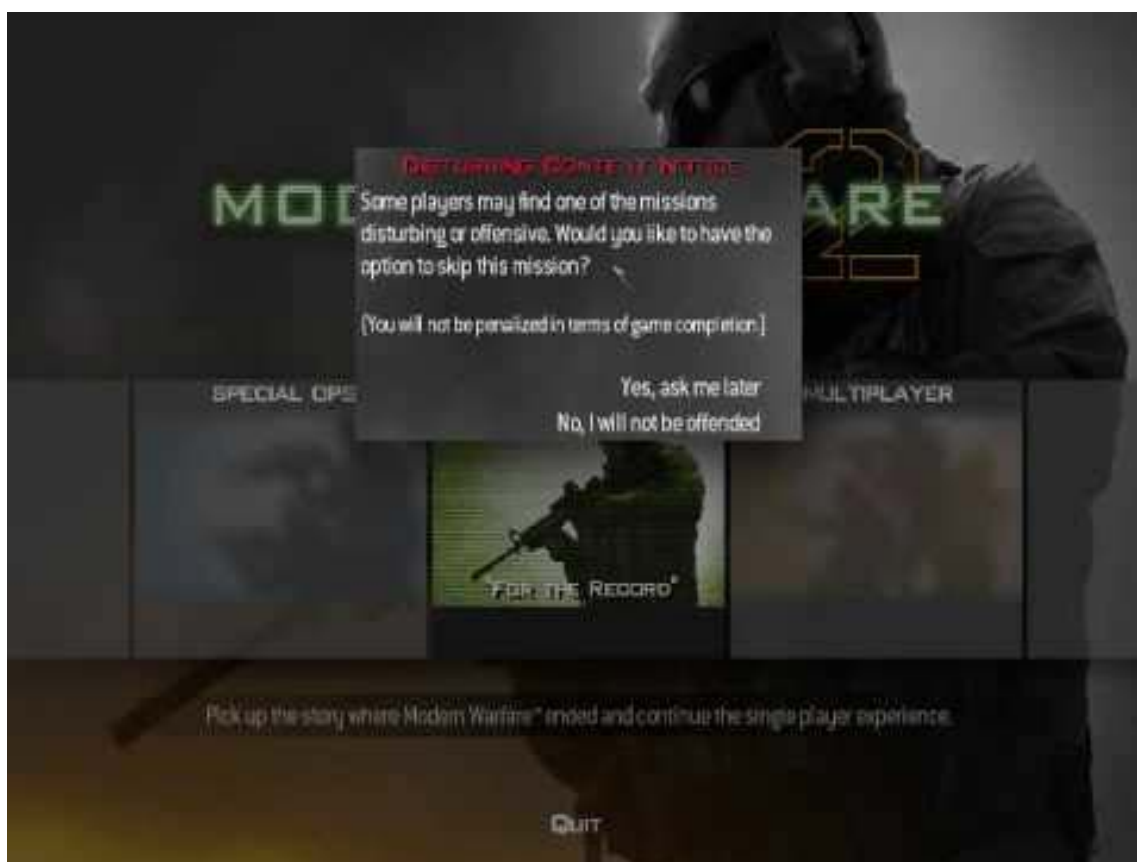


Ilustración 16: Captura de pantalla de Call of Duty: Modern Warfare 2 donde podemos leer lo siguiente: «Algunos jugadores pueden encontrar una de estas misiones molestas u ofensivas ¿te gustaría tener la opción de saltar esta misión? (No serás penalizado en términos de consecución de logros o porcentaje de juego completado).»

Quinta, los países donde viven los enemigos no son países, son escenarios de guerra. No existen gobiernos ni administraciones, no existe sociedad civil ni estado de derecho. Los países, algunos reales, otros inventados, son un sencillo escenario desde donde disparar o desplegar nuestras unidades sin ninguna cortapisa legal o material.

Sexta, solo visitaremos países fácilmente reconocibles como hogares de enemigos. En el caso de los títulos ambientados en historias de terrorismo y contraterrorismo Irak, Afganistán y Pakistán copan el podio de los más representados. En el caso de la Segunda Guerra Mundial, Francia y, en concreto, Normandía, Holanda, como consecuencia de la popularidad de la Operación *Market Garden*¹⁰⁴ y, si el título avanza hasta 1945, el bosque de las Ardenas¹⁰⁵ donde, por norma general, terminará la partida. Otros escenarios que visitarán los videojuegos *FPS* más populares, aunque en menor cantidad, son el norte de África e Italia, aunque en este caso tan solo en dos momentos, durante el desembarco de Sicilia¹⁰⁶ (por ser un claro antecedente del Desembarco de Normandía) y la batalla de Montecasinno¹⁰⁷, como consecuencia de la popularidad de este enfrentamiento en la cultura de masas estadounidense gracias a documentales y películas. En muy pocas ocasiones un *FPS* ha llevado hasta Berlín al jugador, tan solo el primer *Call of Duty* (2003) y *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2009) quienes también mostraron otros frentes como el oriental. Polonia, Hungría, Rumanía, Noruega, Finlandia, Checoslovaquia, Croacia, Austria, etc., etc., son países que

¹⁰⁴ La operación *Market Garden* (17 al 25 de septiembre de 1944) fue una operación militar de las Fuerzas Aliadas durante la Segunda Guerra Mundial, que involucró a unos 100 000 soldados. Fue la mayor operación aerotransportada aliada, cuyo objetivo táctico era capturar una serie de puentes sobre los principales ríos de los Países Bajos bajo ocupación alemana. La operación militar fue también el mayor fracaso militar de los Aliados en la contienda con Alemania. Sobre este aspecto véase BEEVOR, A. (2018). *La batalla por los puentes: Arnhem 1944: la última victoria alemana en la Segunda Guerra Mundial*. Crítica, Barcelona.

¹⁰⁵ La batalla de las Ardenas (en alemán, *Ardennenoffensive o Rundstedt-Offensive*; en inglés, *Battle of the Bulge*) fue una gran ofensiva alemana, lanzada a finales de la Segunda Guerra Mundial (16 de diciembre de 1944 – 25 de enero de 1945), a través de los densos bosques y montañas de la región de las Ardenas de Bélgica —y más concretamente de Valonia, de ahí su nombre en francés, *Bataille des Ardennes*—, Francia y Luxemburgo en el Frente Occidental. La Wehrmacht dio a la ofensiva el nombre en clave Operación Wacht am Rhein por el himno patriótico alemán *Die Wacht am Rhein*. Sobre este aspecto véase BEEVOR, A. (2016). *Op. cit.*

¹⁰⁶ La invasión aliada de Sicilia comenzó en la noche del 9 al 10 de julio de 1943 y terminó el 17 de agosto con una victoria por parte de los aliados. La invasión de la isla fue denominada Operación Husky y esta inició la campaña italiana. Husky fue la operación anfibia más grande de la Segunda Guerra Mundial hasta ese momento, en términos de hombres desembarcados en las playas y en extensión. Estratégicamente, la operación siciliana alcanzó las metas propuestas para ella por los planificadores aliados. Las fuerzas aéreas y navales del Eje fueron expulsadas de la isla; las rutas del Mediterráneo fueron despejadas y Mussolini fue arrestado por el Gran Consejo Fascista y el Rey. Se abrió el camino hacia la invasión aliada de Italia, que no había sido considerada necesaria como una continuación de la Operación *Husky*. Sobre este aspecto véase ATKINSON, R. (2014). *El día de la batalla: la guerra en Sicilia y en Italia, 1943-1944*. Crítica, Barcelona.

¹⁰⁷ La batalla de Montecassino (también conocida como la batalla por Roma y la batalla por Cassino) fue una serie de cuatro duras batallas durante la Segunda Guerra Mundial, peleadas por los Aliados con la intención de atravesar la Línea Gustav, y tomar Roma. Sobre este aspecto véase CADDICK-ADAMS, P. (2017). *Montecassino: diez ejércitos en el infierno*. Ático de los Libros, Madrid.

nunca, o muy pocas veces en comparación con las veces que hemos visitado el oeste de Francia, hemos contemplado en nuestras pantallas. Un hecho que se repite en el Frente del Pacífico, también muy poco frecuente dada la dificultad de convertir al japonés en un enemigo irracional son levantar polémicas o molestias al otro gran centro de consumo y mercado de videojuegos. Un escenario de guerra que si ha sido explotado por los simuladores de vuelo donde la *imparcialidad* histórica es más acusada en las decisiones de diseño y control de personajes.

Estas construcciones de discursos, narrativas o relatos responden a una clara intención, construir a un «otro» fácilmente reconocible como prescindible, malvado, irracional y salvaje, un enemigo sobre el que podemos construir con más facilidad nuestra propia identidad dentro de la partida. Sin embargo, podemos llegar a preguntarnos ¿esto es útil? Podríamos pensar que si, podríamos pensar que no, son las dos opciones, pero si nos atenemos a estudios ya realizados las conclusiones son claras, ayuda a mejorar la percepción del ejército y su valoración como elemento útil para la sociedad, como demuestran el libro *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*¹⁰⁸.

Esta construcción de deshumanización del enemigo dio inicio con *Wolfenstein 3D*, un modelo que adaptaron y reprodujeron todos los *FPS* más populares que le siguieron y continúa hasta el día de hoy en los videojuegos de guerra en primera persona aparecidos durante el año 2017. *Wolfenstein 3D*, al ser el primero en establecer todos estos paradigmas se convirtió en una referencia para el futuro del género y un juego para la historia. Claro que no solo fue un hito para los videojuegos de acción, sino para toda la industria debido a la original idea de licenciar y vender el motor de desarrollo sobre el que levantaron *Wolfenstein 3D*¹⁰⁹.

Tras *Wolfenstein 3D* el equipo de id Software comenzó a trabajar en su siguiente título, una expansión de su gran éxito, *Spears of Destiny* (id Software, 1992). El nombre del título proviene de la mítica lanza de Longino, una de las reliquias buscadas por la *Ahnenerbe*. En el anterior juego ya encontramos elementos místicos y míticos mezclados con referencias reales al pasado, pero será en esta secuela donde predomine dentro de la trama la visión esotérica del régimen nazi, una aproximación que ha contado con

¹⁰⁸ Especialmente en la parte IV del libro titulada *Playing War*, en HUNTEMANN, N. B. y PAYNE, M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*

¹⁰⁹ DONOVAN, T. (2010). *Op. cit.*

numerosas referencias a lo largo de la historia del videojuego. La trama de *Spears of Destiny* situaba a la mítica arma en el centro de la partida. Hitler había conseguido dar con ella y era la misión de BJ, el personaje jugador, arrebatársela antes de que pudiera utilizarla. Para su desarrollo aprovecharon todo el potencial y material creado para el juego base, a finales de año ya lo tenían desarrollado por completo. La recepción del juego fue sobresaliente cimentando aún más su visión sobre cómo hacer videojuegos de acción en primera persona.

Este mismo año apareció en las tiendas de Estados Unidos *Aces of the Pacific* (Dynamix, 1992), un simulador de vuelo que seguía la estela de las dos primeras entregas de la trilogía de simuladores de LucasFilm Games, más enfocadas a la pretensión de literalidad histórica y la representación detallista del avión y su funcionamiento. También estaba ambientado en el teatro bélico del Pacífico y permitía controlar tanto a estadounidenses como japoneses. Todos los títulos mentados hasta ahora que han presentado su acción en el Pacífico han omitido por completo cualquier otro tipo de agente involucrado como China, todos los países del Sudeste Asiático o Australia. La reducción de los agentes principales del conflicto a Estados Unidos y Japón en el frente del Pacífico y Estados Unidos, Alemania y en ocasiones la Unión Soviética y Gran Bretaña es otra de las características esenciales de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Una de las particularidades de *Aces of the Pacific* es que permite al jugador controlar un avión japonés y bombardear Pearl Harbor, un hecho insólito. También incorporaba un modo histórico contrafactual donde las bombas atómicas nunca se lanzaron sobre Japón y la guerra continuaba durante el año 1946. En este modo el juego incorporaba prototipos de aviones que nunca volaron ni participaron en el conflicto, del mismo modo que el último lanzamiento de la trilogía de LucasFilm. Hay que tener en cuenta que *Aces of the Pacific* fue distribuido por Sierra Entertainment, el gran rival de LucasFilm Games durante los primeros años noventa. El juego no fue bien recibido por la crítica. Destacaron como aspectos negativos los exigentes requisitos mínimos para ejecutarlo y el escaso realismo en el funcionamiento y vuelo de los aviones. Durante el mismo año apareció en las tiendas otro simulador de vuelo, en este caso de bombardero, titulado *B-17 Flying Fortress World War II Bombers in Action* (Vektor Grafix, 1992) donde el jugador debía controlar el avión como en el resto de simuladores, pero también la tripulación, añadiendo un plus de complejidad y juego de rol al *gameplay*. El escenario era Europa y el juego permitía únicamente controlar a tropas británicas y

estadounidenses. Hasta la fecha ningún juego ha permitido controlar al bando soviético y tan solo ha aparecido en productos japoneses. La omisión de la URSS en los videojuegos estadounidenses sobre la Segunda Guerra Mundial es otro factor clave ya tratado dentro de las características generales de la representación del conflicto. De nuevo, y como el resto de simuladores anteriores, la fidelidad a la cultura material de la época fue el camino a seguir dentro del título, así como la incorporación diegética de una gran cantidad de información sobre la época tanto en el manual como dentro del juego a través de menús. Durante el desarrollo de este videojuego estuvo involucrado el comandante retirado Joseph N. Worsley de las Fuerzas Aéreas del Ejército de los Estados Unidos.

Detrás de los arcades y *first-person shooters* aparecieron otros títulos adscritos a los géneros más recurrentes dentro de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial hasta ahora, la estrategia táctica por turnos y la simulación. SSI publicó y/o desarrolló tres títulos, *Great Naval Battles: North Atlantic 1939-43* (IO Design Group Inc., 1992), *Carriers Strike: South Pacific 1942 – 44* (Strategic Simulations, Inc., 1992) y *Gary Grigsby's Pacific War* (Strategic Simulations, Inc., 1992). SSG publicó tan solo un título, *Carriers at War* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 1992) y *Three-Sixty Pacific* dos, uno de ellos desarrollado por Atomix Games, secuela de los anteriores publicados durante el año anterior *V for Victory: Velikiye Luki* (Atomix Games, Inc., 1992), y *High Command: Europe 1939-'45* (Colorado Computer Creations, 1992). Ninguno de ellos presenta novedades significativas en cuanto a representación, mecánicas o *gameplay* en general y sirven para apuntalar las tendencias de los juegos por turnos, mayor complejidad y cobertura espaciotemporal allanando el camino de la llegada y consolidación del subgénero de la alta estrategia.

Dentro de los títulos de estrategia que si supusieron un avance en el medio, al menos en cuanto a *gameplay* se refiere, debemos detenernos en dos, *The Heroes of the 357th* (Midnight Software, Inc. 1992) publicado por Electronic Arts y *Task-Force 1942* (MicroProse Software, Inc. 1992). El primero de ellos, aunque recibido con poco entusiasmo por la crítica, supuso un adelanto en cuanto a ambientes poligonales y tres dimensiones en los simuladores de vuelo. Además, al ser publicado por Electronic Arts el público potencial era mayor que para cualquiera de los anteriores simuladores de vuelo publicados. El *gameplay*, simplificado para captar al mayor público posible, estaba revestido de gran detallismo en la representación de los aviones y los escenarios reales,

así como de los elementos dispuestos en la pantalla. El segundo, *Task-Force 1942*, es un intento de unir en un mismo juego la simulación naval con la estrategia de gestión en tiempo real dentro de contextos históricos relacionados estrechamente con la historia popular de los Estados Unidos, las batallas de Midway, Mar del Coral o Guadalcanal.

1992 fue un año de especial importancia para los videojuegos históricos ambientado en la Segunda Guerra Mundial debido a la aparición de *Wolfenstein 3D* y la creación de una referencia inexcusable para la historia del medio. La obra de id Software marcó un referente difícil de superar que creó al enemigo diferente que va a reproducirse en todos los videojuegos de acción en primera persona posteriores. La popularidad de escenarios fantásticos y ciencia ficción durante los años 90 dentro de los *FPS* más conocidos impedirá el desarrollo de la temática de forma mayoritaria. Sin embargo, cuando esta surja, el modelo elaborado por id Software será el camino a seguir.

1993

El siguiente año, 1993, fue testigo del lanzamiento de la secuela de *Aces of the Pacific, Aces Over Europe* (Dinamyx, 1993). Gracias a la mejora técnica de sus aspectos audiovisuales fue mejor recibido que su precuela. Cómo muchos de los simuladores de vuelo de la década de 1990 el juego permitía controlar al bando alemán y luchar contra Estados Unidos y Gran Bretaña. La URSS seguía omitida como protagonista de la guerra. Dentro de la estrategia volvieron a destacar los tres estudios más importantes de comienzos de la década, SSI, SSG y el remplazo de Avalon Hill, Three-Sixty Pacifics. SSI publicó dos títulos: *Clash of Steel: World War II, Europe 1939 – 45* (Strategic Simulations, Inc., 1993) y *Gary Grigsby's War in Russia* (Strategic Simulations, Inc., 1993) que confirmaron su deriva hacia la gran estrategia. SSG lanzó al mercado la secuela de su anterior lanzamiento, *Carriers at War II* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 1993) y Atomic Games, junto a Three-Sixty Pacifics publicaron *V for Victory: Gold-Juno-Sword* (Atomic Games, Inc. 1993) y *V for Victory: Market Garden* (Atomic Games. 1993). Dentro del ámbito de la simulación Action Force publicó *P-47 Freedom Fighter* (Action Force, 1993) y Virgin Games el título británico *Reach for the Skies* (Rowan Software Ltd. 1993).

Antes de continuar sería interesante detenernos durante un momento en el título *Gary Grigsby's War in Russia*, sucesor del título lanzado el año anterior *Gary Grigsby's*

Pacific War. Gary Grisby es uno de los padres fundadores de los títulos de estrategia para juegos de ordenador¹¹⁰. Comenzó a trabajar en el medio en el año 1982 junto a SSI y el desarrollo de *Torpedo Fire*. Durante los años 80 trabajó en proyectos internos de SSI y colaboró activamente en el desarrollo definitivo del diseño de videojuegos tácticos de estrategia sin embargo no sería hasta la publicación de *Pacific War* cuando comenzó a destacar en la industria.

Tanto *Pacific War* como *War in Russia* sitúan al jugador en el papel de comandante. Los usuarios, para conseguir los objetivos fijados, deben decidir entre cuatro cuestiones: atacar, defender, nombrar oficiales o distribuir recursos (aviones, barcos y unidades de tierra). Cada una de estas decisiones viene marcada por los *puntos de progreso* de cada grupo. Los *puntos de progreso* del bando japonés, en el caso de *Pacific War*, vienen determinados por el control de pozos de petróleo, mientras más controlen mayor número de *puntos de progreso* podrán emplear. En cambio, los *puntos de progreso* de los países aliados vienen determinados por la fecha, mientras más progrese cronológicamente hasta 1945 mayor número de puntos podremos emplear. De esta forma Grisby trató de encajar el acontecimiento histórico de la Segunda Guerra Mundial en una serie de reglas que condujeran, de manera casi inevitable, a una consecuencia parecida a la histórica documentada. Para reforzar este hecho, en *Pacific War*, incluyó una serie de restricciones a los distintos bloques como, por ejemplo, Japón nunca puede abandonar el continente asiático y replegarse al archipiélago de Japón. Estas reglas generales van concretándose progresivamente para añadir complejidad al juego. Una decisión que reducía la cantidad de jugadores debido a lo complicado de la interfaz y las numerosas opciones posibles que exigían un largo tiempo de aprendizaje. El propio Grisby era consciente de este problema:

A lot of my games in the past weren't attractive or user friendly, and they appealed to a smaller audience of dedicated war gamers. Trying to intelligently mix realistic war games with attractive-looking graphics always a challenge. I'm going to get more involved with graphics in future projects. In fact, I'm doing the artwork for the next game.¹¹¹

¹¹⁰ DUNNE, A. (1997). «Interview with Gary Grigsby, developer of SSI's Steel Panthers». *Gamasutra*. 1997. Consultado el 21 de julio de 2018 desde http://www.gamasutra.com/view/feature/131616/interview_with_gary_grigsby_.php.

¹¹¹ *Ibidem*.

Una de las grandes bazas de este título era la cantidad de información histórica que poseía. Esta característica se implementaba en el videojuego bajo la forma de una gran selección de unidades militares tanto de tierra como de mar o de aire. Sin embargo, la fuente de información histórica para desarrollar y conformar las habilidades y características formales de todas estas unidades no eran libros de historia sino manuales de juegos de miniatura como el propio Grisby comenta en la misma entrevista citada anteriormente:

Rule books from various miniatures-based tank games, [...] In a book, someone 199attlefi something like, «*the Panther was a great tank*». But in a miniatures rule book, you'll see the Panther and a long string of numbers – ratings for various capabilities. And that's the kind of data you need if you're going to develop a game. If all you've got is someone saying «*it's a great tank,*» it's not going to help too much.¹¹²

Esta es otra de las características formales más importantes de los videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial tal y como ya hemos tratado en apartados anteriores, no acudir a las fuentes primarias para elaborar su contenido sino a otras obras desligadas del oficio del historiador. Esta decisión perpetúa estereotipos y usos estéticos del pasado que permanecen en el tiempo llegando a consolidarse y acabar fijados en la imaginación popular creando una memoria estética del momento elegido. Un problema del que Grisby era plenamente consciente: «*Unfortunately, you can't always tell where the inaccuracies are – somebody probably just made some numbers up for a weapon in their rule book and everyone else used those numbers in theirs...and now it's 199attle*»¹¹³

1993 no aportó nuevas tendencias ni formas de acercarse al pasado salvo la consolidación de las formas de diseño de Grisby que acabarían desembocando en uno de los más complejos y profundos videojuegos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial, *Gary Grisby: War in the West 1943-1945* (2by3Games, 2014).

1994

En 1994 nació otro de los referentes dentro de las representaciones virtuales y lúdicas de la Segunda Guerra Mundial: la primera entrega de la saga *Panzer General*

¹¹² DUNNE, A. (1997). *Op. cit.*

¹¹³ *Ibidem.*

(Strategic Simulations Inc, 1994). Este videojuego supuso dos cosas, la consolidación del trasvase del modelo de juego de tablero estratégico a ordenador y la creación de un modelo único que integraba el afluente de los *wargames* con sus propias reglas, tradiciones y formas al medio. Recogió la tradición de *War in Europe* (Jim Dunnigan, 1976), *Axis & Allies* (Larry Harris, 1984), *World in Flames* (Harry Rowland, 1985), *Advanced Squad Leader* (Don Greenwood, 1985), *Supremacy* (1940), *D-Day* (Avalon Hill, 1961), *Midway* (Avalon Hill, 1964) y especialmente *Tactics* (Charles S. Roberts, 1954) y los conjugó en un título de estrategia que tan solo tenía sentido en un entorno virtual. *Panzer General* fue la germinación de la semilla *Kriegsspiel* (Georg Leopold von Reisswitz, 1812), un juego de estrategia y simulación de guerra inventada por el ejército prusiano para adiestrar a sus generales y que ha permanecido como el primer juego de guerra moderno¹¹⁴.

Tal y como tratamos con anterioridad, el fundador de Strategic Simulation, Inc., fue Joel Billings, un aficionado a los juegos de tablero de guerra comprendió en 1979 el potencial de los ordenadores personales para ejecutar éstos. Este estudio fue responsable del primer juego de guerra publicado para ordenador y ya tratado en este trabajo, *Computer Bismarck* (Strategic Simulations, Inc. 1980). *Panzer General* bebe de todos ellos y presenta un escenario dividido en casillas hexagonales donde el jugador debe repartir y desplegar tropas a través de un sistema por turnos. Las tropas estarán reunidas en batallones con características únicas que irán aumentando a medida que se consiga la victoria y adquieran experiencia y reconocimiento. Las unidades militares presentan un alto nivel verosimilitud mientras que los escenarios serán abstracciones de lugares reales. Las claves del éxito de *Panzer General* fueron su accesibilidad, era fácil comenzar a jugar pero difícil llegar a dominarlo, y la sensación de avance a través de la consecución de objetivos simples en detrimento de todos sus anteriores títulos, muy complejos y sin un final aparente. Todo esto le valió el apoyo de la comunidad de jugadores. *Panzer General* fue un éxito de público y crítica imposible a día de hoy. El videojuego permitía, en exclusiva, controlar al bando alemán enfrentado a todos los demás países. Existían cinco campañas, la invasión de Polonia, Noruega y Francia con la posibilidad de realizar un ataque anfibio sobre Gran Bretaña, la invasión del Norte de África y un posible avance hacia Próximo Oriente, la invasión de la Unión Soviética, detener a los aliados en su

¹¹⁴ LENOIR, T. y LOWOOD, H. (2005). «Theaters of war: The military-entertainment complex». *Collection, laboratory, theater: Scenes of knowledge in the 17th century*, pp. 427-456, p. 2.

invasión de Italia a través del Desembarco de Sicilia y resistir la ofensiva aliada de Alemania tras el año 1943. La franquicia, hasta día de hoy, ha visto engrosar su número de iteraciones hasta 13 entregas. La primera de ellas al año siguiente. Esta nueva entrega, *Panzer General: Allied Assault* (Strategic Simulation, Inc, 1995) mantenía el *gameplay* y los aspectos técnicos, pero cambiaba al protagonista, ahora eran los aliados, como ocurrió también con *Pacific General* (Strategic Simulation, Inc, 1995), título que abandona a Europa por el Pacífico y a Alemania por Japón. Más importantes fueron las secuelas *Panzer General II* (Strategic Simulation, Inc, 1995) y especialmente *Open General* (Luis Guzmán, 2015) que trataremos más adelante.

Panzer General consolidó a los *wargames* digitales. Su éxito, tanto económico como de crítica y público, sirvió para erigirlo en la forma de hacer juegos de estrategia ambientados en el conflicto. Pasado el tiempo, muchos de los futuros títulos de estrategia bélica emplearán la obra de Strategic Simulation, Inc., como mediación maestra para sus propios trabajos. Y más allá de la industria, *Panzer General* servirá de base desde donde la comunidad de jugadores creará sus propios escenarios y partidos creando una gigantesca cantidad de MODs que recogerá *Open General* y será el ejemplo perfecto de videojuego realizado por la comunidad de jugadores.

A lo largo de 1994 también se publicaron otros juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, como el japonés *Operation Europe: Path to Victory* (Koei, 1994) publicado para Super NES, Genesis, MS-DOS, NEC PC-9801 y FM Towns. Este título no era más que la adaptación de *Nobunaga's Ambition* (Koei, 1983) al período de 1939 a 1945 en Occidente. *Koutetsu no Kishi 2: Sabaku no Rommel Shougun* (General Support, 1994), la secuela de *Koutetsu no Kishi* que contaba como principal característica el control del bando alemán y a Erwin Johannes Eugen Rommel, apodado *El Zorro del Desierto*, como principal protagonista sin contar con connotaciones negativas, aunque si bien es cierto que en ninguna pantalla del título llegaba a aparecer una esvástica, si aparecían otros símbolos militares alemanes adaptados por el régimen nazi como la Cruz de Hierro. El *gameplay* intercambiaba elementos de acción con estrategia y construcción de edificios. Su éxito, moderado, no escapó a las fronteras de Japón.

MicroProse volvió al mundo de la simulación aérea en 1994 con *1942: The Pacific Air War* (MicroProse, 1994). Dentro de la estrategia, durante 1994 Philips Interactive Media Inc publicó la segunda adaptación de uno de los *wargames* de tablero más

influyentes para sus adaptaciones digitales, *Axis and Allies* (Capitol Disc Interactive Corporation, 1994). Avalon Hill volvió a la vida tras una dura crisis económica. En 1994 publicó un título de Atomic Games, *Operation Crusader* (Atomic Games Inc., 1994) que mantenía los rasgos más destacados de sus primeras obras. SSI tan solo publicó un título más aparte de *Panzer General*, *Great Naval Battles Vol. II: Guadalcanal 1942-43* (IO Design Group, 1994), un simulador naval desarrollado por IO Design Group. Dentro de los simuladores cabe destacar *Aces of the Deep* (Dynamix, Inc. 1994) publicado por Sierra On-Line, Inc., un simulador de submarinos alemanes que hacía del realismo su bandera y consiguió buenas críticas en los principales medios de referencia de la época, aunque no incorporaba ninguna novedad destacada en cuanto a representaciones, temática o *gameplay*. Hacia la misma dirección se dirigió Eidos Interactive con su primer videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial publicado hasta la fecha, el trabajo de Domark Software, Inc., *Out of the Sun* (Domark Software, 1994). Virgin siguió apostando por videojuegos británicos publicando *Overlord* (Rowan Software Inc, 1994), un simulador aéreo muy similar al publicado el año anterior, *Reach for the Skies*.



Ilustración 17: Captura de pantalla de *Aces of the Deep*.

1994 no supuso un año clave para el medio y sus representaciones de la Segunda Guerra Mundial salvo por la publicación de *Panzer General*. Aparte de este lanzamiento este año confirmó las tendencias de la industria, introdujo a nuevos actores como Eidos Interactive y fue testigo del regreso de protagonistas destacados como Avalon Hill.

1995

En 1995 SSI publicó la secuela de *Panzer General*, *Allied General* y la primera entrega de la franquicia *Steel Panthers* (Strategic Simulations Inc, 1995), un título que copiaba el *gameplay* de *Panzer General* sustituyendo a todas las tropas por tanques. Una acusación que el creador de *Steel Panthers* niega categóricamente achacando el parecido a un estilo artístico similar¹¹⁵. Además de estos dos juegos de estrategia que nacieron al socaire del éxito de *Panzer General*, SSI, junto a Mindscape Inc., publicó *Great Naval Battles Vol. III: Fury in the Pacific, 1941-44* (Divide By Zero Software Inc., 1995). El año anterior Mindscape había conseguido hacerse con el control de Strategic Simulations Inc.

Steel Panthers supuso un éxito comercial para SSI¹¹⁶. Diseñado y desarrollado por Gary Grisby, *Steel Panthers* se alejaba de los grandes escenarios y la representación icónica de las unidades y se acercaba a pequeñas campañas y escenarios detallados sin perder de vista la complejidad de su *gameplay*. Esta complejidad proviene de la experiencia laboral y profesional de Grisby quien trabajó durante más de siete años en trabajos relacionados con el Ministerio de Defensa de los Estados Unidos¹¹⁷. Unas declaraciones en las que también dejaba de manifiesto su comprensión del medio digital como prolongación de los juegos de tablero.

¹¹⁵ «As far as the game engine is concerned, any similarities between *Steel Panthers* and *Allied General* and *Panzer General* are purely coincidental [...] Keith didn't even do any real work on *Panzer General* before we had the design of *Steel Panthers* done, so there was really no influence there either. SSI was prodding us [to make it similar to *Panzer General*]. If anyone feels there's a similarity between the two games, it's likely because of their similar artwork. But the mechanics underlying *Steel Panthers* is completely different» Gary Grisby en DUNNE, A. (1997). *Op. cit.*

¹¹⁶ DUNNE, A. (1997). *Op. cit.*

¹¹⁷ «I also worked for the department of the army for a couple of years and the department of defense for five years, though I didn't get much of my knowledge from those jobs. Most of my background comes from playing war games for about 10 years, before I ever bought a Computer» Gary Grisby en DUNNE, A. (1997). *Op. cit.*

Steel Panthers mantenía las mismas características formales que sus antecesores de cara a representar el conflicto. Toda la partida iba acompañada de fotografías reales de los tanques y armas incluidas en el juego y largas secuencias de vídeo rodado durante la contienda. Una decisión de diseño y documentación que contrastaba con la fuente principal de información, manuales de juegos de tablero y la experiencia del propio diseñador responsable, como él mismo afirma en la entrevista antes citada:

I use five or six sets of rule books from miniatures-based games. The games that I rely on for my numbers are Yag Panzer, Panzer War, Command Decision, and GI Commander, each of which has their own strengths. I can compare numbers from game to game, and determine which rule books are flaky, and which follow the same lie with regard to weapons and armor capabilities.¹¹⁸

Este hecho, ya explicado, se llegará a convertir en la tendencia dominante durante los últimos años de la década de los noventa y los primeros años del nuevo siglo cuando los referentes, en lugar de seguir siendo los juegos de tablero, se busquen en el cine de acción más popular.

¹¹⁸ DUNNE, A. (1997). *Op. cit.*



Ilustración 18: Captura de pantalla de *Steel Panthers* donde podemos observar la fotografía de un fusil de asalto en el menú de selección de armamento del propio juego.

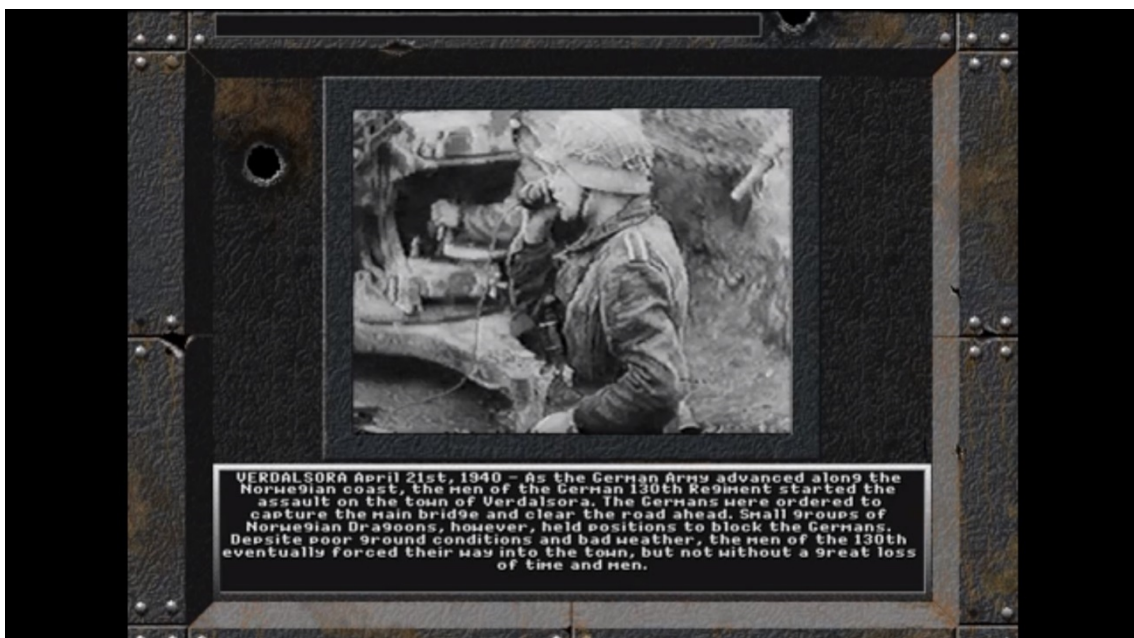


Ilustración 19: Captura de pantalla de *Steel Panthers* donde podemos observar imágenes reales del conflicto.

Mindscape era una empresa distribuidora de *software* estadounidense con sede en Novato, California, Estados Unidos. Comenzó su andadura en 1983 primero publicando juegos educativos para ordenadores TI-99/4^a y Apple II. A finales de la década comenzó a publicar videojuegos como por ejemplo el título de Chris Crawford *Balance of Power* (1985) para ordenadores Macintosh. Poco a poco fue consiguiendo mejores licencias para distribuir, como por ejemplo las de Nintendo publicando *The Terminator* (Radical Entertainment, Inc. 1992) para la videoconsola NES y *Paperboy 2* (Tengen Inc., 1991) para la misma consola y Game Boy. El éxito de todos estos productos favoreció su expansión internacional y fue una de las primeras distribuidoras en conseguir un alcance mundial gracias a sus sedes en Sydney, Australia; China, Japón; Sussex, Inglaterra; y Normandía, Francia. Este éxito les animó a cotizar en bolsa y en 1988 Mindscape se convirtió en una empresa pública consiguiendo recaudar más de 9,6 millones de dólares y alcanzando una notoriedad pública destacada gracias a la creación del *Chicago's Summer Consumer Electronics Show*, el antecedente directo del moderno *Electronic Entertainment Expo* o E3. En 1994, tras el exitoso lanzamiento de títulos como el juego de rol *Legend* (Mindscape, 1992) adquirieron la marca SSI y la integraron dentro de Mindscape. A partir de aquí SSI comenzó una andadura que les llevó de adquisición en adquisición, de Mindscape a The Learning Company, Mattel Interactive, The Gores Group y por último Ubisoft, quien terminaría retirando del mercado la marca SSI.

El rival renacido de SSI, Avalon Hill, continuó su fructífera relación con Atomic Games publicando en 1995 dos títulos, secuelas de los publicados el año anterior: *D-Day: America Invades* (Atomic Games, Inc., 1995) y *World at War: Volume II – Stalingrad* (Atomic Games, Inc. 1995). Sin embargo, la situación de la empresa no era la mejor de todas y algunos de sus miembros se apartaron del camino para trazar sus propios senderos, es el caso de Jim Rose y John Davidson, dos piezas fundamentales de Avalon Hill tanto en su faceta analógica como digital. Rose había participado en el desarrollo, diseño y programación de juegos como *World at War: Volume II – Stalingrad*, *5th Fleet* (The Avalon Hill Game Company, 1994), *Flight Commander 2* (The Avalon Hill Game Company, 1994), *Operation Crusader* (The Avalon Hill Game Company, 1994) y *Kingmaker* (The Avalon Hill Game Company, 1994). El primer lanzamiento de este nuevo estudio fue *Battleground: Ardennes* (TalonSoft, Inc. 1995), la primera iteración de la colección *Battleground* que se extendería durante diez entregas más e iría evolucionando en su aspecto gráfico y visual pero que mantendría la esencia a través de

la reproducción y adaptación de los títulos publicados por The Avalon Hill Game Company.

Durante 1995 aparecieron dos videojuegos japoneses ambientados en el conflicto, *Operation Europe: Path to Victory* (Dual, 1995), un título inspirado en el clásico *Risk* (1957) y secuela de *Koutetsu no Kishi* y *Koutetsu no Kishi 2: Sabaku no Rommel Shougun* y *Sgt. Saunders' Combat!* (Play Avenue, 1995), una adaptación de la serie de televisión estadounidense *Combat!* (Robert Pirosh, 1962 – 1967) basada en el *gameplay* de *Panzer General* que intercalaba imágenes en blanco y negro de la serie de televisión durante la partida. Activision compró la licencia del juego, desarrollado en Estados Unidos, y decidió lanzarlo antes en Japón, para la consola Super Nintendo Entertainment System. Tras este lanzamiento el videojuego fue cancelado y nunca vio la luz en Estados Unidos.

1996

Durante el año 1996 llegaron al mercado tan solo dos títulos ambientados en la guerra, el primero de ellos fue *Close Combat* (Atomic Games, 1996) y el segundo *Silent Hunter* (Aeon Electronic Entertainment, 1996). El segundo publicado y distribuido bajo el sello Strategic Simulations, Inc., y el segundo por Microsoft. Con este lanzamiento Atomic Games daba por finalizada su relación con The Avalon Hill Game Company agravando aún más la crisis de la compañía. El primero de ellos estaba basado en el juego de tablero *Advanced Squad Leader*. Atomic Games ya había adaptado a ordenador diferentes juegos de tablero para Avalon Hill ambientados en la Segunda Guerra Mundial como *Operation Crusader* (Frank Chadwick, 1978) o *Stalingrad* (Charles S. Roberts, Lindsley Schutz y Thomas N. Shaw, 1963) bajo los nombres *World at War: Operation Crusader* (Atomic Games, 1994) y *World at War: Stalingrad* (Atomic Games, 1994). Atomic Games era un veterano en la adaptación de juegos de tablero a ordenador gracias a ejemplos como la serie *V for Victory*, *V for Victory: Battleset 1 – D-Day Utah Beach – 1944*, *V for Victory: Velikiye Luki*, *V for Victory: Victory Pak*, *V for Victory: Gold-Juno-Sword*, *V for Victory: Market Garden* y la recopilación de todos los anteriores, *V for Victory: Commemorative Collection* (Atomic Games, 1995) y *D-Day: America Invades* (Atomic Games, 1995). Todos ellos adaptaciones de juegos de tablero sin añadidos, es decir, sin incorporar elementos únicos de los videojuegos, como si hizo *Panzer General* o *Patton vs. Rommel*. De ahí la importancia de este último frente al olvido de todos los nacidos en el sello Atomic Games. De hecho, fue *Close Combat* el primer juego de la

compañía que, aunque adaptaba un juego de tablero, no lo hacía acorde a las normas de tablero, sino a las del videojuego añadiendo elementos más complejos como la moral, sistema para el que contaron con el experto en traumas bélicos, el Dr. Steven Silver, o la acción en tiempo real en lugar de por turnos. El contexto del título es el seguimiento de la 29ª División de Infantería de los Estados Unidos y los defensores alemanes de la playa de Omaha. Atomic Games adaptó de nuevo el escenario del Desembarco de Normandía desde los juegos de tablero.

El Desembarco de Normandía se ha convertido, gracias al uso que de él han hecho las obras de la cultura de masas, en un elemento mitológico del pasado estadounidense. En este título concreto el jugador podrá controlar tanto a estadounidenses como a alemanes, pero a partir de 1998 este esquema cambiará y los alemanes serán habitualmente eliminados como personajes jugadores. Sin embargo se mantendrá en el tiempo la omisión de todos los demás países participantes en la operación anfibia. Un elemento característico de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y desarrollados en Estados Unidos importado de otras disciplinas culturales con especial atención al cine y la televisión.

El desembarco de Normandía se ha convertido en una regla de oro para todos los títulos que quieran asentar su acción entre el año 1939 y 1945 en Europa. Se encuentra representado en títulos tan populares como *Battlefield: 1942* (Digital Illusions CE, 2002), *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006), *Medal of Honor: Frontline* (DreamWorks Interactive, 2002), *Medal of Honor: Allied Assault* (DreamWorks Interactive, 2002), *Brothers In Arms: Road To Hill 30* (Gearbox Software, 2005), *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), *Call of Duty 2* (Infinity Ward, 2005) y un largo etc., Estos mentados son los títulos más populares dentro de las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial con cifras millonarias de unidades vendidas a nivel global.

La idea de Normandía ocupa un lugar hegemónico dentro de la identidad estadounidense. En la cultura popular representa el triunfalismo de Estados Unidos¹¹⁹ tras el final de la cultura de la victoria¹²⁰ una vez acabada la Guerra Fría. Por esta razón, la

¹¹⁹ AUSTER, A. A. (2002). «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 30, Nº 2, pp. 98-104.

¹²⁰ ENGELHARDT, T. (2007). *Op. cit.*

incorporación del Desembarco en los videojuegos más populares se ha convertido en un aspecto casi obligatorio¹²¹.

El aspecto que se ha convertido en rigor no ha sido toda la operación Overlord sino una parte concreta de ella, el desembarco en la playa Omaha, denominación geográfica que engloba desde el este de Sainte-Honorine-des-Pertes hasta el oeste de Vierville-sur-Mer. Las otras cuatro playas donde los Aliados desembarcaron quedan siempre relegadas al olvido en los videojuegos de acción más populares, Utah, ocupada sin apenas oposición alemana por los estadounidenses, Sword y Gold, ocupadas por los británicos o Juno, donde desembarcaron los canadienses.

Y no solo aparece en videojuegos estadounidenses, también se ha convertido en una obligación para estudios europeos o asiáticos. Títulos no estadounidenses como el canadiense *Company of Heroes* representa, en su campaña para un solo jugador, dos momentos históricos, la Batalla de Normandía y la liberación aliada de Francia y permite al jugador controlar a dos divisiones, la *Able Company* o División N°29 de Infantería del Regimiento N°116 de Infantería o la *Fox Company*, la archiconocida División N°101 Aerotransportada del Regimiento N°506 de Infantería. Ambas pertenecientes al ejército de los Estados Unidos. No permite, en cambio, controlar al ejército canadiense. Esta misma línea narrativa la podemos encontrar en títulos tan importantes como *Medal of Honor* (1999) o *Call of Duty WWII* (2017). Otros, como el británico *Sniper Elite* (Rebellion Developments, 2005) basa todas sus representaciones y reconstrucciones de la Segunda Guerra Mundial en obras estadounidenses anteriores y elimina cualquier posibilidad de controlar e incluso ver a soldados británicos. Además, la fecha de inicio del videojuego es definitiva, el año 1945, meses después del Desembarco de Normandía y seis años después del inicio de la guerra para Gran Bretaña, el 3 de septiembre de 1939, fecha en la que Inglaterra declaró la guerra a Alemania como respuesta por la invasión de Polonia el 1 de septiembre del mismo año. Es más, este videojuego está protagonizado por un soldado estadounidense. El sueco *Battlefield 1942* (2002) reproduce las mismas

¹²¹ COLAYCO, B. (2005). «*Call of Duty 2 Review*». *Gamespot*. Consultado el 26 de junio de 2017, desde <http://www.gamespot.com/pc/action/callofduty2/review.html>; MACNAMARA, T. (2005). «*Call of Duty 2: Welcome back to the hairiest WWII we've ever played*» *PC software*. Consultado el 26 de abril de 2017 desde <http://pc.ign.com/articles/661/661230p1.html>; PICKERING, C. (2005). «*Call of Duty 2*». *PC software*. Consultado el 26 de abril de 2006 desde http://www.pcreview.co.uk/reviews/Gaming/Call_of_Duty_II/; CRUZ, T. (2007). «It's Almost Too Intense: Nostalgia and Authenticity in *Call of Duty 2*». *Loading...*, 1 (1).

líneas narrativas y espaciales punto por punto siguiendo el modelo impuesto por *Medal of Honor* (1999). Un camino que también recorre el francés *Steel Division: Normandy 44* (2017). La inclusión de Normandía en este título viene auspiciada de manera directa por el deseo de reproducir un elemento famoso dentro de la mitología de la guerra, como los propios responsables no dudan en afirmar. Al ser el primer título de lo que esperan convertir en una franquicia era necesario apostar por un evento muy conocido y popular¹²². Una decisión respaldada por la inclusión del ejército estadounidense como principal protagonista de la campaña para un solo jugador tras tomar la playa Utah. Una segunda campaña que da inicio una vez Estados Unidos ha tomado las playas y Alemania comienza su contrataque. Y una tercera campaña protagonizado por el ejército británico y el intento de la toma de Caen. La narrativa estadounidense de establecer Normandía como eje narrativo del videojuego y del conflicto se ha impuesto en todas las demás representaciones del momento histórico.

Silent Hunter tomaba lugar en el océano Pacífico. El jugador debe controlar un submarino de la Armada de los Estados Unidos con la misión de buscar y destruir barcos y submarinos japoneses. De nuevo, y como el resto de los simuladores, una de sus claves era la fidelidad a la realidad histórica y el intento de representación y simulación de submarinos históricos como los *S-Boats*, *Tambor*, *Sargo*, *Gato*, *Balao* o *Tench-class*.

1997

En 1997 Microsoft publicó *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997). Este videojuego, junto a *Command and Conquer* (Westwood Studios, 1995), *Warcraft 2: Tides of Darkness* (Blizzard, 1995) y *Starcraft* (Ensemble Studios, 1998) auparon a la estrategia en tiempo real hasta un lugar hegemónico dentro de los juegos bélicos de PC en cuanto a popularidad medida en unidades vendidas se refiere. Esta nueva ola de videojuegos de estrategia en tiempo real tuvo su impacto dentro de las tradicionales representaciones estratégicas de la Segunda Guerra Mundial por turnos. Durante este año siguieron apareciendo títulos regidos por turnos, como las secuelas de *Panzer General*, *Pacific*

¹²² «When you try to create a franchise, you have to raise expectations. The first game you do is maybe the most difficult one, because you have to project yourself. 'This is how the game is going to work.' In the beginning you have more intuition than concrete know-how. That's why I chose Normandy. It's also interesting because you have a lot of very interesting, very famous divisions there – U.S., English, Polish, French» Alexis Le Dressay, *creative director* de Eugen Systems en WILSON, J. (2017). *Op. cit.*

General y Panzer General II, la secuela de *Close Combat*, *Close Combat: A Bridge Too Far* (Atomic Games, 1997) y *Counter Action* (Mindscape International GmbH¹²³, 1997). Este último no era más que la adaptación de *Command and Conquer* al periodo histórico de 1939 a 1945 con una singularidad, todo el título se desarrollaba en el frente oriental europeo donde tuvieron lugar las batallas y conflictos entre Alemania y la Unión Soviética pudiendo elegir el bando a controlar.

De entre todos los títulos publicados en 1997 el más interesante es *Panzer General II*. Ya hemos tratado el título original. Esta nueva entrega, la sexta dentro de la franquicia, presenta una serie de innovaciones que lo convierten en una obra a destacar, especialmente por su legado. El contexto histórico que abarca *Panzer General II* es más amplio que el resto de entregas, desde la Guerra Civil de España (1936 – 1939) a hipotéticas batallas pasado el año 1945. El *gameplay* de *Panzer General II* mantiene los mismos elementos y mecánicas que el anterior, un mapa dividido en casillas hexagonales donde cada casilla representa entre uno y dos kilómetros totalmente visible desde el inicio de la partida, aunque con los enemigos ocultos por la niebla de guerra. Cada casilla representa uno de los trece tipos diferentes de terreno que penaliza o potencia alguna de las características de las unidades. En algunas de estas casillas se encuentran visibles banderas que muestran quien las controla. En muchas de las partidas el objetivo será capturar todas y cada una de estas banderas para derrotar al enemigo arrebatándole los lugares estratégicos del mapa. Cada uno de los jugadores tendrá a su disposición ocho tipos diferentes de unidades, desde soldados de infantería a tanques, defensa aérea, etc. Todas ellas tendrán una serie de rasgos únicos que las harán más útiles que otras en determinadas ocasiones. Con cada éxito de misión o causa provocada las tropas ganarán experiencia que les permitirá ascender de nivel y conseguir mejores habilidades e incluso atraer a líderes conocidos que aportarán capacidades únicas.

Esta fue una de las claves de *Panzer General* mantenidas y perfeccionadas en *Panzer General II*, las tropas que sobrevivían a un escenario dentro de la campaña del videojuego volvían a aparecer en el siguiente. Conservar las tropas se convertía en un aspecto esencial de la partida. Mantener con vida a las unidades con más experiencia era necesario para seguir avanzando en el modo campaña compuesto de más de 38 escenarios diferentes interconectados entre sí. Otros aspectos que le hicieron ganar adeptos fueron

¹²³ Antigua Strategic Simulations Inc.

los efectos de la climatología en las unidades y tropas, los mapas dibujados a mano que mostraban paisajes con un detallismo y preciosismo nunca antes visto y la mejorada inteligencia artificial del título que convertía cada partida en una experiencia y un reto único.

Además, aumentaron los escenarios y las opciones permitiendo controlar a Alemania, Estados Unidos, Gran Bretaña o la Unión Soviética introduciendo batallas nunca antes vistas en un juego de ordenador como Lillehammer (Noruega), Ciechanow (Polonia), Termopilas (Grecia) o Kishinev (Besarabia) aparte de las batallas más conocidas. Este hecho es de suma importancia porque aleja el foco de los momentos más populares y permite combinaciones históricas nunca antes vista en un videojuego de estrategia como una partida donde se omite por completo a Estados Unidos y aparezca Gran Bretaña y Alemania o Alemania y la Unión Soviética. Otra de estas nuevas posibilidades era la opción de vencer en la guerra controlando a Alemania e incluso de invadir Gran Bretaña y Estados Unidos controlando al régimen nazi. Régimen que nunca estará representado mediante la esvástica, sino a través de la Cruz de Hierro. Sin embargo, debido a las limitaciones técnicas de la época, uno de los mayores inconvenientes que presentó *Panzer General II* fue el escaso tamaño de sus mapas donde tan solo se representaban batallas concretas.

Panzer General II fue un éxito aún mayor que su precuela. A su alrededor se creó una comunidad de jugadores que aún sigue viva y dio inicio a toda una serie de mapas, escenarios, unidades y campañas que mantuvieron con vida el título hasta el día de hoy, cuando todavía siguen apareciendo modificaciones y añadidos al juego original creados de manera voluntaria y gratuita al alcance de todos. Este aspecto es interesante para nuestro trabajo porque nos va a permitir examinar como un videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial es puesto al servicio de los consumidores para que estos formen parte de él e introduzcan sus propias percepciones del conflicto, e incluso añadan otros como la Primera Guerra Mundial o la Guerra Civil Española.

Durante 1997 también apareció otro videojuego de estrategia publicado bajo el sello SSI desarrollado por SSG, *Decisive Battles of WWII: Ardennes Offensive* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd, 1997) que mantenía los rasgos más distintivos del género. La empresa Interactive Magic Ltd., publicó dos secuelas del videojuego multijugador de simulación aérea *Air Warrior*, *Air Warrior II* (Kesmai Corporation,

1997) y *Air Warrior III* (Kesmai Corporation, 1997) perfeccionando y mejorando su faceta *online*.

1997 no supuso cambios para los videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. La popularidad de otros escenarios temáticos, tanto históricos como fantásticos y ciencia ficción, relegaban al periodo a un lugar secundario del que no tardaría en salir.

1998

1998 marca el final de nuestra primera etapa, de 1978 a 1998. Los títulos que fueron publicados durante este año y especialmente durante el siguiente materializarían un cambio de perspectiva sobre el conflicto que nos obliga a separarlos y tratarlos de manera diferente. Durante estos veinte años de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial han predominado dos géneros, la estrategia por turnos y la simulación. La fuente de inspiración han sido varias, pero han destacado dos, los juegos de tablero y *wargames* para la estrategia táctica y antiguos oficiales retirados del ejército para los simuladores aéreos, por lo tanto podemos considerarlos videojuegos de historia-mediática que han enarbolado, en la gran mayoría de los casos, una memoria literal, y muchas veces también estética, reproduciendo el discurso hegemónico de los Estados Unidos sobre el evento así como el contenido en las principales ficciones históricas.

Estos dos géneros, aunque han contenido grandes éxitos, no pueden compararse a los que van a nacer en la primera década del siglo XXI. La representación y simulación de tendencia literal que hemos ido comprobando hasta ahora se cambiará por la espectacularidad y la ligereza. Sobre la concepción de *Computer Bismarck* y *Tanktics* se impondrá la de *Castle Wolfenstein* y sobre todo, la de *Wolfenstein 3D*.

Durante 1998 se publicaron 14 juegos, más que ningún otro hasta la fecha. Este año marca el inicio de la nueva popularidad de la Segunda Guerra Mundial marcada por un hito cultural, el estreno de la película de Steven Spielberg *Salvar al soldado Ryan*. Esta cinta ha tenido un impacto decisivo en las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en todos los medios y formatos, desde la propia historiografía hasta las disciplinas más populares como el cine, la novela, las series de televisión o el videojuego.

Un impacto que en el medio del videojuego no tuvo la cinta anterior del director ambientada en la guerra, *La lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1994).

Strategic Simulations Inc., publicó tres títulos durante 1998, *Panzer Commander* (Ultimation Inc. 1998), *Soldiers at War* (Random Games, Inc. 1998) y *Luftwaffe Commander: WWII Combat Flight Simulator* (Eagle Interactive, 1998). El primero de ellos era un simulador en el que el jugador debía gestionar un batallón de tanques, el segundo es un videojuego de estrategia táctica muy similar a la serie *X-COM: UFO Defense* (Mythos Games Ltd, 1994) donde el jugador debía controlar a un escuadrón de soldados estadounidenses durante y después del Desembarco de Normandía. Considerado la secuela de *Wages of War* (Random Games, Inc, 1996), aunque este tenía lugar en la contemporaneidad, *Soldiers at War* añadía un nuevo *gameplay* a las representaciones de la Segunda Guerra Mundial que no ha tenido un largo recorrido, el de la estrategia táctica basada en la gestión de un escuadrón, aunque este año vería la luz uno de sus máximos representantes, el videojuego español *Commandos: Behind Enemy Lines* (Pyro Studios, S. L., 1998) desarrollado por Pyro Studios y publicado por Eidos Interactive Inc.

Combat Flight Simulator es un título basado en la serie *Flight Simulator* de Microsoft ambientado en el conflicto y con la particularidad de poder controlar al bando alemán. De hecho, durante este año Microsoft volvió a la Segunda Guerra Mundial gracias a la publicación de *Microsoft Combat Flight Simulator: WWII Europe Series* (Microsoft, 1998), el *spin-off* de su saga principal ambientada entre los años 1939 y 1945. Este no fue el único título publicado por Microsoft durante 1998.

Close Combat III: The Russian Front (Atomic Games, Inc. 1998) abandonó la estrategia por turnos y apostó por el tiempo real para marcar el ritmo de la partida. Atomic Games presentaba dentro de los créditos de cada juego a la figura de historiador, en el caso de este último, Eric Young. La pretensión de literalidad histórica se encontraba tanto entre sus intenciones como en sus prácticas mercadotécnicas, de hecho, en la descripción oficial del juego podíamos leer que:

As with the previous CC games, this one is incredibly researched. The sounds of the dozens of different weapons, the hundreds of unit types, the terrain... it is just amazing how much work went into drawing the sprites and the maps. Units can panic, be pinned, suppressed, 214attlefie, regroup... you name it. There are flame tanks, snipers, bunkers, city fighting, 214attle/summer 214attlef, different weather conditions, mine fields... pretty much anything that might normally

happen on a 215attlefield can happen in this game. And the best parts: it covers the entire Eastern Front battle from 41-45, and it has good multiplayer support. I mean... if you play the Germans, your guys speak German, and if you play the Russians, they speak Russian. You just don't get more realistic than that.

Es interesante comprobar como este acercamiento fotorrealista al conflicto se encuentra presente en el equipo del estudio de desarrollo, contar con un historiador entre sus filas lo demuestra, y se encuentra también dentro de la presentación oficial del título. De esta forma el estudio vende la experimentación «real» del pasado y permite al jugador «vivir» la Segunda Guerra Mundial. Una comunión entre pasado y presente que no parará de crecer hasta día de hoy gracias a la mejora técnica del videojuego en cuanto a acercamiento fotorrealista a la realidad.

Otros lanzamientos de 1998 fueron una nueva adaptación del juego de mesa *Axis & Allies*, esta vez de la mano de Meyer Glass Interactive y publicado por Hasbro Interactive, empresa que pronto adquirirá la marca SSI para su propio beneficio, y cuatro simuladores más, tres aéreos, *Jane's Combat Simulations: WWII Fighters* (Electronic Arts, Inc., 1998), *WarBirds* (Interactive Magic Ltd., 1998) y *European Air War* (MicroProse Software, Inc., 1998) y uno de tanques, *iPanzer'44* (Charybdis Enterprises, Inc., 1998).

Reflexiones finales sobre la primera parte

En esta primera parte hemos examinado los videojuegos producidos desde el año 1978 al año 1999 que representan, de manera directa o indirecta, la Segunda Guerra Mundial. Desde su nacimiento hasta la fecha final indicada han destacado dos géneros dado el alto número de obras adscritos a uno o a otro: la estrategia táctica y los simuladores. «*Los géneros nos ayudan a entender lo nuevo al proporcionarnos referencias a lo antiguo, y en ese respecto todos los géneros son referenciales*»¹²⁴. En este caso concreto ambos géneros hacen referencia a medios ya existentes previamente: los *wargames* de tablero y el aeromodelismo. Ambos, al partir de estos referentes, han tratado de trasladar los conceptos básicos al medio digital mediante un trasvase cuasi literal. El primero ha tratado de reproducir, mediante el uso de reglas, el conflicto armado

¹²⁴ KONZACK, L. (2002). «Computer Game Criticism: A Method por Computer Game Analysis», *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (ed. Mäyrä, F.). Tampere University Press, Tampere, p. 90

y su desarrollo haciendo hincapié en aquello que los propios juegos de tablero hacían hincapié: un sistema de reglas que articule el conflicto armado entre dos fuerzas iguales. El uso de reglas en el videojuego permite dotar de significado al mismo. Según Óliver Pérez Latorre:

El diseño de reglas de juego es relevante principalmente para dotar de significado al Sujeto/jugador y el Entorno de juego, mientras que los patrones formales de diseño de *gameplay* (estructuras y dinámicas de interactividad lúdica) resultan relevantes para conferir significado a las Experiencias o Actividades, vinculadas al objetivo que se representan en el juego¹²⁵ (p. 80).

En este caso las reglas ofrecen una representación concreta de la guerra basada en la atracción y su conversión en reto intelectual representado la violencia inherente a cualquier conflicto armado como lejana, fría y desapasionada. Una lejanía aumentada aún más por la capacidad tecnológica de los sistemas de juego de la época. La mayoría de los títulos que hemos examinado en esta primera parte tratan, simplemente, de adaptar juegos de tablero previo a entornos virtuales sin alterar, demasiado, su configuración. Es decir, se tratan de videojuegos de historia-mediática cuya memoria es a la vez estética y ejemplar. Sin embargo, existen ejemplos que trataron de separarse de esta tendencia y comenzaron a entender el videojuego como un medio de expresión, tal y como explicaba Miguel Sicart en el año 2002:

Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen deben ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no solo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión [...]. Los videojuegos como medio de entretenimiento pero también como medio de expresión están alcanzando la madurez. Como investigadores, nuestro deber es entender cómo se proyecta dicha madurez en forma de discursos complejos, al nivel de los que puedan transmitir la literatura o el cine¹²⁶

De hecho, durante los primeros años 80 y como ya hemos podido comprobar algunos títulos desarrollados para ordenador por empresas como Electronic Arts presentaron discursos o mensajes contrahegemónicos en el panorama estadounidense, ligados a nuestra concepción del videojuego de historia-problema que presentaban una memoria ejemplar sobre el pasado. Y a pesar de que estos títulos no alcanzaran una

¹²⁵ PÉREZ LATORRE, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona, p. 80.

¹²⁶ Miguel Sicart citado en PÉREZ LATORRE, O. (2012). *Op. cit.*, p. 26.

audiencia masiva nos sirven para entender los cimientos de los títulos que habrían de llegar más adelante.

Chris Crawford, responsable del videojuego de estrategia ya tratado *Balance of Power* (1985) y uno de los creadores del género, defendía que fue la retórica militarista de Ronald Reagan el estímulo que llevó a desarrollar su obra:

La retórica militarista de Reagan me condujo a temer la posibilidad de una guerra nuclear con la Unión Soviética (...) mucha gente en aquella época compartía ese miedo. Parecía que la Guerra Fría se estaba caldeando y podría convertirse en una guerra caliente. Desde mi época de estudiante he intentado comprender cómo es posible que las naciones acaben enzarzándose en la estupidez de la guerra. Había estudiado mucha historia militar y diplomática, y por fin empezaba a entender los principios básicos. Quería transmitir aquellos principios¹²⁷.

Para transmitir su mensaje Crawford escogió el género de la estrategia. Crawford, ayudado por una nueva tecnología desarrollada, precisamente, en el contexto de la guerra fría cultural, la interfaz gráfica de usuario trató de transmitir sus ideas sobre el potencial calentamiento de la Guerra Fría. A través del título, y mediante menús, estadísticas y tablas, el jugador debía controlar un Estado durante el mediodía del siglo XX. *Balance of Power* fue uno de los grandes referentes de la estrategia del videojuego dentro de una tradición ya iniciada por él mismo en 1976 gracias al desarrollo de *Tanktics: Computer Game of Armored Combat on the Eastern Front*. El título de Crawford publicado en 1985 fue un nuevo referente para la estrategia para ordenador que trataba de aprovechar las ventajas del entorno digital intentando separarse, lo máximo posible, de los juegos de tablero¹²⁸.

La estrategia, en definitiva, fue una nueva forma de mostrar y representar la violencia alejando el foco del disparo y la figura del soldado. Sin embargo, esta forma de plasmar la violencia en la pantalla suponía, y sigue suponiendo, convertir la guerra en estadística. Esta ha sido una característica que hemos documentado en todos los videojuegos de estrategia de carácter bélico basados por entero en el texto. La preponderancia del texto y las mecánicas puras pueden conducir a situaciones en las que el jugador no perciba la violencia ejercida y los resultados de ella, un asunto que examinaremos más adelante y que nos plantea cualquier título de estrategia que nos

¹²⁷ DONOVAN, T. (2018). *Op. cit.*, p. 174.

¹²⁸ HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE, M. T. (Eds.). (2009). *Op.cit.*, pp. 33-34.

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 expresamente para nosotros, no tienen consecuencias.

En los títulos de estrategia examinados hasta ahora no aparecen muertes ni escenas macabras. En los videojuegos de estrategia más populares los caídos no aparecen en el escenario. Los ejércitos se representaban mediante iconos. En la obra *Hearts of Iron IV* (2016) podemos, de hecho, lanzar bombas atómicas sobre distintos destinos sin preocuparnos por la vida de los civiles muertos.



Ilustración 20: Captura de pantalla de *Hearts of Iron IV* donde podemos apreciar el estallido de una bomba nuclear.

Tal y como podemos observar en la imagen tan solo aparecerá un remedo de periódico donde se notificará la explosión y el lugar y el espacio del acontecimiento. No habrá imágenes que describan lo sucedido ni testimonios de aquellos afectados por el cataclismo nuclear. Un escenario aséptico muy alejado de lo ocurrido en Hiroshima y Nagasaki durante el verano de 1945 y muy alejado, también, de las representaciones videolúdicas más rudimentarias que hemos tratado en esta primera parte de nuestro trabajo.

Para tratar de eliminar esta banalización de la violencia Crawford incluyó como forma de alcanzar la victoria una vía pacífica que muy pocos títulos han incorporado después. El triunfo, o la derrota, procedían de la capacidad de alcanzar la máxima reputación positiva entre las demás naciones sin llegar, nunca, a ocasionar una guerra nuclear. Si ésta se desataba aparecía en pantalla este mensaje: «*Has provocado una guerra nuclear. Y no, no hay una animación de un hongo nuclear con cuerpos desmembrados volando por los aires. Aquí no se recompensa el fracaso*»¹²⁹ En muy pocos títulos podemos observar un mensaje parecido.

Salvo contadas ocasiones los videojuegos de estrategia táctica continuaron la tendencia ya establecida por sus parientes de tablero. Las innovaciones propuestas por Crawford si cundieron en otras representaciones del pasado y llevaron al éxito de sagas como *Civilization* (1991-2019) manteniendo a la Segunda Guerra Mundial como escenario de videojuegos para especialistas.

El otro gran género de esta primera parte siguió un camino similar. Los simuladores, tanto de aviones, barcos o submarinos, permanecieron y permanecen, atados a los cánones del género entre los que destaca la fidelidad a la cultura material y tecnológica de estos aparatos como regla dorada para medir la calidad del título. Esta regla no ha permitido el libre desarrollo del género y lo ha mantenido ligado a la pretensión de literalidad histórica. Una característica capital para entender las representaciones videolúdicas del pasado en próximos apartados.

Además, al convertir el combate entre dos aviones como una especie de reto caballeresco, tal y como comprobamos con anterioridad, las lecturas históricas son relativamente escasas, ya que como ocurría en el género de la estrategia táctica, los diseñadores han convertido el conflicto armado en un reto, en este caso ligado a la habilidad del jugador, en lugar de a su intelecto.

Ambos géneros, aunque principales en cuanto a número de obras, carecieron de la popularidad masiva de otros títulos como *Wolfenstein 3D* (1992). La obra de id Software abandonaba por completo las pretensiones de verosimilitud histórica de la estrategia y la simulación conseguidas, la primera a través de reglas y la segunda a través de la

¹²⁹ DONOVAN, T. (2018). *Op. cit.*, p. 174.

pretensión de literalidad material, y convertía la Segunda Guerra Mundial en un parque de atracciones laberíntico hiperespectacular y ligero cuya única finalidad era ofrecer al jugador una satisfacción y un placer inmediato. Hijo de su tiempo, glorificó la violencia y la adaptó al videojuego siguiendo el camino de géneros cinematográficos como el «*Naziexploitation*», en el que los soldados nazis eran convertidos en zombis y asesinados de las formas más extravagantes posibles¹³⁰. Una corriente cinematográfica que tuvo su cenit durante los años 80¹³¹.

Esta forma de entender y representar la violencia armada en el videojuego parte de los años 70, cuando películas como *La Guerra de las Galaxias* (George Lucas, 1978) terminan con la forma de representación de la violencia armada iniciada por el grupo de cineastas que formaron el denominado Nuevo Hollywood. La obra de Lucas consolidó una forma de presentar conflictos armados como la propia Segunda Guerra Mundial que, por sus propias características, pasaría a formar parte de toda obra cultural destinada a un público de masas, como el videojuego, y que consistía en una serie de elementos que se repetirían una y otra vez hasta nuestro presente.

Primero, el jugador se convertía en arma y su interacción con el escenario, los personajes no jugadores y los objetos se desarrollaba a través de su uso. En el caso de *Wolfenstein 3D* lo único que el jugador podía ver de su avatar era su arma; Segundo, la sociedad civil desapareció y todos los caracteres que aparecen en la película o los videojuegos de la década de los años 70 se convertían inmediatamente en enemigos; Tercero, la violencia nunca tiene consecuencias ni tampoco causas. Los efectos de las armas se esconden y nunca aparece en pantalla sangre o cualquier otra consecuencia de la violencia; Cuarto, la trama se convertía en una excusa, en un pequeño y endeble hilo, para pasear al jugador por un espacio convertido compartimentado y convertido en galería de tiro; Cinco, los hechos transcurren en un lugar inventado sin tiempo, sin espacio y sin contexto, un no-lugar; Y sexto, para avanzar el jugador debe disparar hasta acabar con todos los enemigos que salen a su paso hasta alcanzar la victoria.

¹³⁰ Sobre este aspecto véase MAGILOW, H. D., BRIDGES, E., y VANDER LUGT, T. K. (2011). *Nazisplotation!: The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. Bloomsbury Continuum, Bloomsbury.

¹³¹ Sobre este aspecto véase BUTTSWORTH, S. (2010). *Monsters in the Mirror: Representations of Nazism in Post-war Popular Culture*. Praeger, Westport.

Todas estas características se incluyeron en los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial durante la década de 1980 y buena parte de 1990, especialmente en los títulos de acción, donde destaca *Wolfenstein 3D*, cuyo éxito lo convirtió en referente obligatorio para el resto de producciones posteriores pertenecientes al mismo género.

Todas estas características están limitadas por seis factores: La representación explícita de los efectos de la violencia, la violencia ejercida contra la sociedad civil y la aplicación de la violencia sin motivo contra un enemigo deshumanizado y creado para tal efecto, las limitaciones técnicas y las posibilidades de aprovechamiento de la tecnología en la que se ejecutaba el producto digital, la aceptación y repetición del discurso aceptado y dominante para con la violencia en la cultura de masas, y la inclusión de referencias que logren activar la memoria estética del jugador mediante la continuación, reproducción y adaptación de la tradición del medio.

Características y limitaciones que por su propia esencia convertían al enemigo en un objeto muy delimitado: El enemigo debe ser irracional; no dispondrá de rostro; siempre será violento; nunca será civil y siempre será militar o paramilitar, los espacios habitados por los enemigos serán, siempre, espacios de guerra y dicho espacio será fácilmente reconocido por el jugador.

Todo ello narrado con el menor texto y subtexto posible a través de imágenes espectaculares, ligeras e instantáneas que reduzcan el contexto a su mínima expresión como consecuencia, precisamente, de la presentación espectacular de las escenas y el aumento progresivo de la interactividad.

Esta visión del medio se trasladó a otros países como España, donde en 1989 apareció el videojuego *After the War* creado por Dinamic Software. En su portada, creada por Alfonso Azpiri, aparecía un héroe estadounidense portando un arma de fuego de grandes dimensiones. La labor del protagonista era barrer las calles de delincuentes mediante golpes mientras atravesaba calles cargadas de iconografía estadounidense como la Estatua de la Libertad.

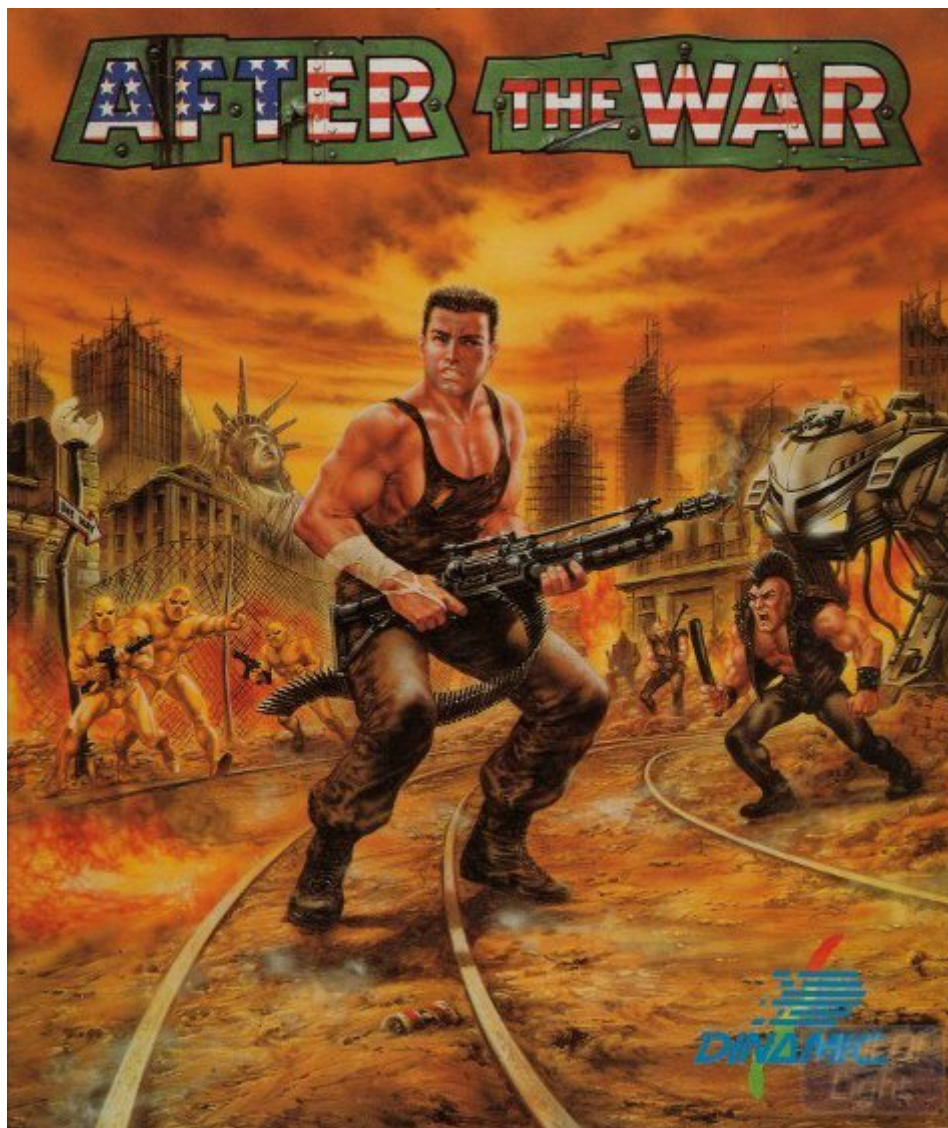


Ilustración 21: Cubierta del videojuego español *After the War* (1989).

Este proceso tendría en la Segunda Guerra Mundial su ejemplo más práctico, ya que, como hemos podido observar, estudios de países no estadounidenses hacen suyo el discurso oficial del Estado norteamericano y lo plasman en sus videojuegos. Durante esta década se iniciará este movimiento que acabará por explotar más adelante cuando el comercio estadounidense siga representado el grueso de las ventas de los desarrolladores de videojuegos y los medios de producción, en cambio, se hayan multiplicado en otros países. Esta doble situación, la producción de videojuegos con destino a mercados anglosajones y, especialmente, estadounidenses, y el consumo de productos desarrollados en el país norteamericano, promocionará una adaptación de los contenidos y formas de los videojuegos de acción hasta convertirlos en un idioma casi universal. Característica

propia de los medios de comunicación y cultural de masas, tal y como explica el estudioso de la cultura visual y el cine Román Gubern:

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 planetaria¹³².

En definitiva, durante los años 1978 y 1992 nacieron las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial más relevantes en cuanto a número de obras y durante 1992 y 1999 nació la representación llamada a tener el mayor de los éxitos: la perteneciente al videojuego de disparos en primera persona que ha seguido dominando hasta el día de hoy.

¹³² GUBERN, R. (2007). *Op. cit.*, p. 7.

SEGUNDA PARTE (1999-2007)

El auge de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial

Este segundo gran apartado, dedicado a la historia de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial, lo hemos concretado en el periodo comprendido entre 1999 y 2007. Las causas que nos han decidido a realizar esta delimitación temporal están fundamentadas en hitos culturales y en razones comerciales. Si el inicio lo marca el estreno de la película de S. Spielberg *Salvar al soldado Ryan*, el final será definido por el aparente y brusco freno al estreno de títulos de videojuegos ambientados en el periodo de estudio. No queremos decir con ello que con posterioridad a 2007 no se hayan estrenado diversas producciones, algunas de ellas muy significativas, pero la compactibilidad del espacio temporal seleccionado por la cantidad de videojuegos publicados hace que esos ocho años encarnen un momento específico digno de ser analizado.

En 1998 Steven Spielberg realizó la película *Salvar al Soldado*. Desde ese mismo momento, el impacto de la cinta se dejó ver en la industria cinematográfica y las demás disciplinas culturales, así como en la vida social, cultural y política de Estados Unidos y todos aquellos países que toman a este como referencia para marcar sus pautas y formas de vida.

Debra Ramsay, investigadora y especialista en las representaciones culturales, el impacto en la cultura popular y el recuerdo en los medios de la Segunda Guerra Mundial, define *Salvar al Soldado Ryan* como uno de los referentes de las representaciones del período histórico y una referencia obligatoria para todos los productos nacidos tras su publicación denominándolo *mediación maestra*¹. No es la única investigadora que ha identificado la película de Spielberg como el inicio de una nueva época en la percepción de la conflagración mundial. Vincent Casaregola, en su obra *Theaters of War: America's Perceptions of World War II*, afirma sin rodeos esta cuestión: «*The 1998 film Saving Private Ryan, starring Tom Hanks and directed by Steven Spielberg, inaugurated this new generation of World War II films*»². El cine no fue el único objeto de esta manifestación cultural; también los videojuegos. *Salvar al Soldado Ryan* fue producida por el estudio DreamWorks, responsable de una de las franquicias más decisivas para las percepciones

¹ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 26.

² CASAREGOLA, V. (2009). *Op. cit.*, p. 5.

del conflicto en el mundo digital, *Medal of Honor*, publicado en el año 1999, otra de las razones para iniciar en este momento este segundo apartado y separarlo del anterior analizado.

Estos dos productos culturales, *Salvar al Soldado Ryan* y *Medal of Honor*, consiguieron el éxito en todos los ámbitos: público, crítica y rentabilidad. Estos logros no pasaron desapercibidos y provocaron su reproducción en decenas de esfuerzos posteriores que trataron de emular lo conseguido por Spielberg. Durante el período comprendido entre 1999 y 2007 hemos registrado y documentado más videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial que entre 1978-1998 y 2008-2020 en una proporción muy significativa. Este aumento exponencial de videojuegos también nos muestra un período diferente donde la Segunda Guerra Mundial escapa de los géneros de estrategia táctica y simulador aéreo para adoptar otros *gameplay* con soltura y continuidad. Los *first-person shooters* y la estrategia adaptada a las preferencias populares, más centrada en la acción y el turno en tiempo real como ritmo de partida serán, a partir de ahora, los principales estandartes formales de la representación de la guerra en el videojuego. Seguirán apareciendo muchos otros títulos representando a los géneros anteriores, pero serán estos segundos quienes lleguen a un público más numerosos gracias, en parte, al sistema de franquicias y secuelas anuales, un sistema de producción y consumo de videojuegos que era secundario en el período anterior pero que será la norma en este y en el siguiente.

Todas estas cuestiones, que serán tratadas en profundidad más adelante, nos hablan de un momento diferente, un momento donde la Segunda Guerra Mundial se convirtió en un tema de gran popularidad y tuvo que constreñir sus representaciones a los discursos políticos hegemónicos del momento. Esta limitación de las representaciones del conflicto van a seguir siempre el mismo camino: recoger del cine temas, personajes y conflictos representativos como momentos clave, decisivos y definitorios de la guerra protagonizados en exclusiva por los Estados Unidos, la preferencia por el teatro de operaciones en Europa occidental, la elevación del soldado alemán identificado exclusivamente como nazi a principal y más importante enemigo del conflicto, el emplazamiento de Hitler como único culpable de la guerra, la aparición del soldado-héroe-ciudadano estadounidense como protagonista recurrente y la elevación del disparo como catalizador y esencia de la Segunda Guerra Mundial. También existen otras características como la completa omisión de la sociedad civil, de los genocidios y países

participantes como la Unión Soviética, Polonia o la resistencia europea, que serán tratadas como excepcionales.

Ya hemos tratado algunas de estas cuestiones, pero será ahora, cuando la Segunda Guerra Mundial alcance públicos mayoritarios dentro del medio videlúdico, cuando tendremos ocasión de observar todas estas características más de cerca extrayendo conclusiones sobre el período y sus representaciones videolúdicas.

1999

1999 fue un año decisivo para los videojuegos históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial debido a la publicación de *Medal of Honor*. Este videojuego fue creado por Steven Spielberg y desarrollado por su estudio DreamWorks Interactive. Comercializado para poder ser ejecutado en Game Boy Advance, Mac OS X, Microsoft Windows, Nintendo Game Cube, Play Station, Play Station 2, Play Station 3, PlayStation Portable, Wii, Xbox y Xbox 360 cosechó un éxito inmediato. El primer sistema que ejecutó el videojuego fue PlayStation el 31 de octubre de 1999. Su elaboración corrió paralelo a *Salvar al Soldado Ryan*. Spielberg y su equipo comenzó a trabajar en él en noviembre de 1997 como resultado del interés del director de cine por la Segunda Guerra Mundial debido a la implicación de su padre en el conflicto y la afición de uno de sus hijos al videojuego *GoldenEye* (Rare, 1997)³⁴.

La trama de *Medal of Honor* cobró forma gracias a la colaboración de Spielberg con Dale Adam Dye Jr., oficial retirado de la marina estadounidense y consejero del director estadounidense para la película *Salvar al Soldado Ryan*. A la labor de asesoramiento histórico se sumaron otros personajes de reconocida popularidad como Stephen E. Ambrose. El contexto histórico del videojuego no dista mucho de su producto cinematográfico paralelo. *Medal of Honor* se ambienta en los dos últimos años de la guerra en Europa, mediados de 1944 y 1945 siguiendo los pasos del libro de Ambrose

³ Spielberg ya había trabajado anteriormente en películas ambientadas en el conflicto como, por ejemplo, *La lista de Schindler* (1994), cuya trama, forma e imagen nada tenía que ver con la desarrollada por *Salvar al Soldado Ryan*. También hay que reseñar *1941* (1979) centrada en el impacto psicológico de la guerra entre la población estadounidense y la propaganda estatal, además de las películas primera y tercera de la saga de *Indiana Jones: En busca del Arca perdida* (1981) y *La última Cruzada* (1989).

⁴ REDACCIÓN DE EDGE. (2011). «The making of: *Medal of Honor*». *Edge Magazine*. Consultado el 27 de julio de 2017, desde <https://web.archive.org/web/20120527113621/http://www.edge-online.com/features/making-medal-honor>.

Citizen Soldier (1997) y *Band of Brothers* (1992). El personaje jugador es el teniente estadounidense Jimmy Patterson, un antiguo piloto de aviones de transporte que fue reclutado por la OSS, el germen de la CIA y la antigua oficina de servicios secretos estadounidense durante la guerra. El objetivo del videojuego lo define cada misión, aunque la mayoría se basa en tomar posiciones y eliminar a todos los alemanes que salgan al paso hasta dar por terminadas todas las misiones propuestas.

La idea original no solo estuvo condicionada por las aficiones de Spielberg y su hijo, sino también por otra razón igual de importante. *Salvar al Soldado Ryan* fue clasificada como una cinta solo apta para mayores de 17 años. Con *Medal of Honor* Spielberg quería alcanzar la franja de edad adolescente⁵. Este punto es de especial importancia porque *Medal of Honor* va a llevar la Segunda Guerra Mundial a nuevas audiencias que hasta entonces conocían pocas representaciones del conflicto. Este es uno de los puntos que sitúan a *Medal of Honor* como hito y mediación maestra en cuanto a su imagen y mensaje de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en el medio: su vocación de masas. Al ser una superproducción y aprovechar un género popular para dar forma a la trama, el equipo responsable debió limar y pulir todos los elementos para intentar alcanzar a la mayor audiencia posible, convertir la Segunda Guerra Mundial en un espectáculo ligero y estético, una idea ya referida por el sociólogo francés Pierre Bordieu:

Si un medio de esas características suministra una información para todos los gustos, sin asperezas, homogeneizadas, cabe imaginar los efectos políticos y culturales que de ello pueden resultar. Es una ley que se conoce a la perfección: cuanto más amplio es el público que un medio de comunicación pretende alcanzar, más ha de limar sus asperezas, más ha de evitar todo lo que pueda dividir, excluir, más ha de intentar no «escandalizar a nadie», como se suele decir, no plantear jamás problemas o sólo problemas sin trascendencia [...] Se elabora el objeto en función de las categorías de percepción del receptor⁶.

Este es el gran logro de *Medal of Honor*: crear una versión de la Segunda Guerra Mundial que no escandalizó a nadie ni planteó problemas para nadie, una versión que va a cobrar tal éxito que va a ser adaptada y reproducida en todas las posteriores construcciones de *FPS*. Y lo va a hacer utilizando una memoria literal y estética en cuanto

⁵ REDACCIÓN DE EDGE. (2011). *Op. cit.*

⁶ BORDIEU, P. (2016). *Sobre la televisión*. Anagrama. Barcelona, pp. 64-65.

a imagen y mensaje adoptando la imagen de *first-person shooter* recubierto de mensajes extraídos de las instituciones oficiales del Estado americano y las ficciones históricas más populares, encajando dentro de nuestra categoría de videojuego de historia-mediática. De ahí la importancia de juegos anteriores como *Wolfenstein 3D* (1992), el cual proporcionó el esqueleto. *Medal of Honor* va a recoger su herencia y la va a rodear y vestir de una pretensión de literalidad histórica acudiendo, por ejemplo, al empleo de antiguos militares que participaron en el conflicto o empleando elementos que ya utilizaban otros géneros como los simuladores aéreos, la representación fiel y detallista de la cultura material de la época y reproduciendo temáticas, ideas y discursos historiográficos como los contenidos en los influyentes libros de Stephen E. Ambrose ya citados, *Band of Brothers* (1992) y *Citizen Soldier* (1997), especialmente este último.

Eric T. Dean Jr describe la visión de Ambrose sobre la Segunda Guerra Mundial contenida en su libro como: «*heroic, spectacular, and magnificent. In that sense, his narrative sometimes seems to drift into a form of cheerleading that disconnects from the evidence*»⁷, una visión fácilmente identificable tanto en *Salvar al Soldado Ryan* como en *Medal of Honor*. Ambrose, en su libro *Citizen Soldier*, hace hincapié en la figura del ciudadano que alentado por la *llamada del deber* acude a defender su país. El prólogo de su libro es definitorio⁸. En él establece el foco de atención de su trabajo: el soldado de a pie y su trasfondo personal. Las reseñas que se hicieron de la obra así lo atestiguan, como por ejemplo la publicada en el periódico *The New York Times*, donde el titular era claro al respecto: «*Two books give ordinary American soldiers the lion's share of the credit for winning World War II.*»⁹ Una opinión compartida por otras reseñas como la publicada por el periódico *The Atlantic* sobre el conjunto de la obra de Ambrose. Esta, firmada por Benjamin Schwarz, da inicio con el siguiente párrafo:

In his best-selling books *Band of Brothers* (1992), *D-Day: June 6, 1944* (1994), and *Citizen Soldiers* (1997), the gruff historian Stephen E. Ambrose has advanced a pious interpretation of America's role in World War II. According to this view, America waged a «crusade» to rid the

⁷ DEAN JR. E. T. (1999). «Book review. *Citizen Soldiers: The U.S. Army from the Normandy Beaches to the Bulge to the Surrender of Germany, June 7, 1944-May 7, 1945*». *The Journal of American History*, 86-1, pp. 295-296.

⁸ AMBROSE, S. E. (1997). *Op. cit.*

⁹ D'ESTE, C. (1997). «*Put Out More Flags*». *The New York Times*. Consultado el 21 de julio de 2018 desde <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/97/12/21/reviews/971221.21destet.html?scp=102&sq=george%2520patton&st=Search>.

world of the tyrannical and racist regimes of Nazi Germany and Imperial Japan. America's fighting men «*didn't want to live in a world in which wrong prevailed,*» Ambrose declares. «So they fought,» and thereby «stopped Hitler and Tojo.»¹⁰

Es una visión del conflicto que encaja a la perfección con la perspectiva en primera persona de los *FPS*, aupada por obras de especial popularidad en los Estados Unidos de finales de los años noventa, las series televisas *The Greatest Generation* (1998) y *The Greatest Generation Speaks* (1999). Lo podemos apreciar en *Medal of Honor*, donde la cinemática introductoria es una pequeña historia donde se narra al jugador el trasfondo de su personaje, un estudiante sobresaliente que está a punto de terminar la carrera de ingeniería aeronáutica, pero que, en lugar de buscar trabajo decide alistarse en el cuerpo de infantería donde consigue las mejores puntuaciones en las distintas pruebas militares, una pericia que le sirve para ser reclutado por la SOA y enviado al frente europeo. Un momento antes hemos visto otro vídeo de introducción que hace un recorrido por las grandes guerras de la Historia para terminar en dos imágenes muy simbólicas, todo el continente europeo, sin excepción territorial alguna, bajo el color de la bandera alemana y la esvástica y un fundido en negro con una frase, «*June 6, 1944*».

¹⁰ SCHWARZ, B. (2001). «The Real War». *The Atlantic*. Consultado el 21 de julio de 2018 desde <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2001/06/the-real-war/302246/>.



Ilustración 22: Captura de pantalla de *Medal of Honor*.



Ilustración 23: Captura de pantalla de *Medal of Honor*.

Esta sucesión de imágenes y el trasfondo personal del personaje jugador deja de manifiesto la visión de Spielberg sobre el conflicto, una percepción que bebe de la ofrecida por Ambrose en sus libros más populares. Y estas dos imágenes ligan un hecho y un proceso de una manera harto evidente: el Desembarco de Normandía como evento central y definitorio que permite la liberación de toda Europa del salvajismo nazi.

En 1997 las historias y temáticas de los FPS más populares se encontraban dentro de la ciencia ficción. El éxito de *Doom* (1993) y todas sus secuelas y productos derivados, *Star Wars: Dark Forces* (LucasArts, 1995), *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), *Quake* (id Software, 1996), *Half-Life* (Valve, 1998) y especialmente *Halo: Combat Evolved* (2000, Bungie Software) marcaron el camino que se debía seguir. Crear un título ambientado en la historia y que este tuviera esta pretensión de literalidad histórica era considerado un reto. Paul Hirschmann, productor y escritor de *Medal of Honor* era consciente de este problema: «*People were really dubious. They said, 'World War II is old, it's got cobwebs on it. People want ray guns, hell-spawn and laser rifles. The idea of doing something with historical relevance set in a low-tech game environment was a challenging sell*»¹¹. El hecho que no podía prever Hirschmann era el estallido de cintas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial que provocó el éxito de *Salvar al Soldado Ryan*¹², como por ejemplo *La Delgada Línea Roja* (Terrence Malick, 1998), *U-571* (Jonathan Mostow, 2000), *Windtalkers* (John Woo, 2001), *Pearl Harbour* (Michael Bay, 2001), la miniserie emitida por HBO y creada por Steven Spielberg y Tom Hanks *Hermanos de Sangre* (2001), *Enemigo a las Puertas* (Jean-Jacques Annaud, 2001) y *La Guerra de Hart* (Gregory Hoblit, 2002). En este punto es importante detenernos durante un momento y reflexionar sobre las causas de esta masiva emisión de productos culturales relacionados con la Segunda Guerra Mundial¹³ que situaron al soldado de infantería como héroe y protagonista absoluto del conflicto.

¹¹ REDACCIÓN DE EDGE. (2011). *Op. cit.*

¹² Suid, en su obra *Guts and Glory: The making of the american military image in film* inaugura el capítulo 30 de su obra, titulado «*World War II: One more time*», comentado que: «*Hollywood had not forgotten about World War II even during the height of the negative portrayals of the military following the end of the Vietnam War. Midway had become a major box-office success in 1976, and The Big Red One had enjoyed critical acclaim in 1980, with audiences cheering in all the right places*» en SUID, L. H. (2002). *Guts and Glory: The making of the american military image in film*. The University Press of Kentucky, Lexington., p. 617.

¹³ Una producción que si bien se redujo durante los últimos años de la primera década del siglo XXI continuó ofreciendo cintas de manera casi anual, aunque con menor éxito y resonancia que las firmas por

El capítulo 30 de la obra *Guts and Glory: The making of the american military image in film* (2002) escrita por Lawrence H. Suid lleva por título «World War II: One More Time», y el capítulo 31 «Pearl Harbor: Bombed Again». En estos dos capítulos, Suid reflexiona sobre el renovado interés de la audiencia estadounidense por las cintas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial después del estreno de *Salvar al Soldado Ryan*, especialmente tras el desinterés generado por esta misma temática una vez terminada la Guerra de Vietnam¹⁴. Según Suid, Spielberg evocó la Segunda Guerra Mundial en su trilogía transmediática¹⁵ no a través de fuentes primarias o secundarias (testigos, imágenes, ensayos, memorias, etc.), sino a través de fuentes estéticas (películas que vio durante su infancia y juventud) confirmando las características de la formación de la memoria estética construida ajena al oficio del historiador, tal y como menciona Suid:

Spielberg's only knowledge of war came from watching the very movies he was now denigrating; and despite his claim that he had created a unique portrayal of combat, if the truth be told, the director had appropriated virtually every scene in *Saving Private Ryan* from other films. The blowing up of the tank barrier on Omaha Beach and the accidental shooting of German prisoners exactly replicates the same two scenes in *The Longest Day*. The cross-country trek of Captain Miller and his rescuers appeared in countless infantry movies, probably most famously in *A Walk in the Sun*. The last-second arrival of the airplanes and infantry at the end of *Saving Private Ryan* mimics the cavalry to the rescue in scores of Hollywood Westerns as well as Patton's more contemporary arrival in the nick of time at the Battle of the Bulge. The Confrontation between Miller's men and German soldiers after the wall of a building collapses, their yelling and screaming and then the shooting, resembles nothing so much as the fight at the water hole in *2001* between the educated and uneducated apes¹⁶.

Estas cintas *finiseculares* y de comienzos del siglo XXI, aunque distaban en cuanto a características superficiales como la intensidad de la violencia, la memoria estética de la Segunda Guerra Mundial mantenía su rasgo esencial: presentar el conflicto como «la guerra buena»¹⁷. De acuerdo con Pollard, el resurgimiento de la idea de «guerra

Spielberg, por ejemplo, las recientes *Dunkerke* (Christopher Nolan, 2018) o *Midway* (Roland Emmerich, 2020) o la biografía dirigida por Eastwood *Cartas desde Iwo Jima* (2007) y *Banderas de nuestros padres* (2006).

¹⁴ SUID, L. H. (2002). *Op. cit.*, p. 617.

¹⁵ *Salvar al Soldado Ryan* dirigido al cine de masas, *Hermanos de Sangre* dirigido a la televisión y *Medal of Honor* como representación de la guerra en formato videojuego.

¹⁶ SUID, L. H. (2002). *Op. cit.*, p. 627.

¹⁷ POLLARD, T. (2002). «The Hollywood War Machine». *New Political Science*. 24-1, p. 125.

buena» a finales de la década de los años 90 guardaba relación con la situación internacional del país. Tras el colapso de la Unión Soviética era necesario recuperar la noción de «guerra buena» que legitimara la expansión estadounidense dentro del conocido como Nuevo Orden Mundial¹⁸. De la misma opinión es Debra Ramsay, quien, en su obra *American Media and the Memory of World War II* (2015) trata la obra de Spielberg de la siguiente manera: «*Saving Private Ryan* remediates the citizen soldier, recalibrates the visual construction of the war, and repurposes the notion of the “good war”»¹⁹ con una clara intención ya descrita por Laura Hein en su artículo «Introduction: The Bomb as Public History and Transnational Memory»: «*idealized narrative of US culture, emphasizing decisiveness, bravery, simplicity, and national unity*»²⁰, una narrativa que, como apuntaba Pollard, soportaba una ideología justificadora de expansión y actuación militar tras las fronteras estadounidenses. Es una idea compartida por Vincent Casaregola en su libro *Theatres of War: America's Perceptions of World War II*, donde afirmaba que:

In 1991 our country also fought successfully to oust the invading Iraqis from Kuwait. America seemed proud once more of its military strength, and the public memory of our failures in Vietnam had begun to recede, especially for a new, post-Vietnam generation. Thus, a simple victory narrative of the Cold War and the prospect of a «New American Century» were built on the recovered foundation of the «Good-War» Narrative of World War II, Largely ignoring the complexities and moral ambiguities of both.²¹

Esta narrativa basada en la «guerra buena» fue promovida y ampliada aún más por la administración George W. Bush tras los atentados del 11 de septiembre de 2001 quien, según Douglas Kellner, mantuvo conversaciones con los directores de Hollywood para promover la realización de películas patrióticas²². Estas concepciones e ideas asociadas a la Segunda Guerra Mundial en un momento histórico como el final de la década de los años 90 y los primeros años 2000 guarda relación con las ideas de nostalgia y la recuperación de momentos considerados heroicos e importantes en momentos de crisis. Es una idea ya explorada en este trabajo y recogida del sociólogo Bauman, quien acuñó

¹⁸ *Ibidem*, p. 133.

¹⁹ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 99.

²⁰ HEIN, L. y SELDEN, M. (eds.) (1997). *Living with the bomb: American and Japanese cultural conflicts in the nuclear age*. Armonk, p. 3.

²¹ CASAREGOLA, V. (2009). *Op. cit.*, p. 213.

²² KELLNER, D. (2010). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney Era*. Wiley-Blackwell. Sussex, p. 1.

el concepto de *retrotopía* en su libro homónimo para tratar de explicarla. Sin embargo, no ha sido el único que ha examinado el pasado como un lugar reconfortante para momentos de zozobra. Lowenthal, en su obra *El pasado es un país extraño* (1985), ya exploraba la búsqueda de referentes, expresiones e ideas en consonancia con las ventajas del uso del pasado que mencionaba el historiador a lo largo de su obra, así como también Fussell, quien achacaba esta visión e la guerra a la información emitida por los medios durante la posguerra, un relato que él mismo denomina la continuación de la "cultura moral de la retaguardia"²³.

La representación de la Segunda Guerra Mundial contemporánea comienza su nueva vida en 1998 con la aparición de *Salvar al Soldado Ryan*. El éxito financiero y cultural de esta cinta aseguró la existencia de numerosas obras que reprodujeron y ampliaron los temas presentados por Spielberg. Estas dos claves son fundamentales para comprender la emergencia contemporánea del recuerdo en los medios de la Segunda Guerra Mundial; sin embargo, también existe un motivo comercial que sirvió para consolidar la percepción del conflicto generada por *Medal of Honor* en el medio del videojuego.

Steven Spielberg, para rodar *Salvar al Soldado Ryan*, se concentró en otras películas y obras dedicadas al conflicto. De estas extrajo las imágenes y los mensajes centrales de su película. Este hecho, acudir a otras obras reconocidas y populares es un signo claro de la cultura del nuevo capitalismo²⁴. Según Richard Sennett, la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde donde realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad:

Hoy, la fabricación despliega a escala mundial la construcción de una plataforma de bienes, desde automóviles a ordenadores y ropa. La plataforma consta de un objeto básico al que se le imponen cambios poco importantes y superficiales con el propósito de convertirlo en un producto de una marca determinada²⁵.

²³ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 205.

²⁴ SENNET, R. (2013). *Op. cit.*

²⁵ *Ibidem*, p. 125.

Este hecho, reciclar temáticas que ya han demostrado ser exitosas en el pasado, es una característica vital de la cultura de masas y la clave de la existencia continuada de una memoria estética.

El momento histórico que mejor ejemplifica este hecho es el Desembarco de Normandía. En capítulos anteriores ya hemos tratado la continua referencia a este hecho histórico en los videojuegos estadounidenses y el lugar que ocupa en el imaginario popular como símbolo del sacrificio y la victoria. Los cambios entre los diferentes videojuegos que evocan este momento histórico son nimios y han dado lugar al tipo de memoria que hemos venido trazando. Todo esto nos demuestra la existencia de modelos temáticos que se repiten de manera continua mientras dure su éxito financiero, opinión compartida por Lipovetsky en su obra *El imperio de lo efímero* (1990) donde afirmaba que: «*Toda la cultura mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y de las diferencias marginales*»²⁶.

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

The training paid off, bolstering the game's sense of historical authenticity. Not just a shoot 'em up, it offers miniature history lessons while you play, offering background on everything from the OSS to the Gestapo to V2 rockets while nostalgic art and video clips convey a sense of the period. The original Medal of Honor remains arguably the most educational FPS ever made²⁷.

Sin embargo, *Medal of Honor* no representa la sangre²⁸ y los soldados muertos; pasado el tiempo, desaparecen del escenario sin dejar rastro. No aparece ningún civil y el personaje jugador, convertido en soldado-héroe-ciudadano, logra acabar en solitario con

²⁶ LIPOVETSKY, G. (1990). *Op. cit.*, p. 232.

²⁷ REDACCIÓN DE EDGE. (2011). *Op. cit.*

²⁸ La decisión de no representar la sangre en los combates se debe al intento de eludir la polémica mantenida durante 1998 en torno a los FPS como consecuencia de la masacre de Columbine, aunque esta polémica ha estado presente dentro del videojuego desde 1976 y la aparición del videojuego *Death Race* (Exidy, 1976), sobre este aspecto véase: KOCUREK, C. A. (2012). "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race". *Game Studies*. 12 (1). Consultado el 3 de junio de 2020, desde http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.

el régimen nazi entre otras muchas licencias nacidas de dos causas: adaptar el conflicto a la sociedad del siglo XXI y la moral y ética propia del tiempo y el espacio en el que se desarrolló el juego, y crear un producto de consumo de masas que pudiera ser adquirido y disfrutado por la mayor cantidad de público posible. Esta faceta del juego, la adaptación del conflicto a los valores e ideologías del presente, se encuentra visible en una anécdota relacionada con su título.

La *Medalla de Honor* es la condecoración militar más prestigiosa de los Estados Unidos²⁹. Los dirigentes de *The Congressional Medal of Honor Society*, un grupo de veteranos de guerra responsables de otorgarla según unos criterios relacionados con el desempeño militar, interpuso una queja a DreamWorks Interactive para que cambiaran el nombre de su videojuego³⁰ ya que una obra digital que contuviera el nombre de la medalla podía empañar su prestigio. La solución a este conflicto la encontró Peter Hirschmann al invitar a los responsables del galardón al estudio para que vieran el videojuego. Paul Bucha, presidente de la *Congressional Medal of Honor Society*, recorrió el estudio y entrevistó a los trabajadores. Cuando volvió de nuevo con sus compañeros, no solo retiró la queja, sino que apoyó y promocionó el videojuego debido a los valores que este defendía. Esta anécdota muestra cómo los valores e ideas que aparecen en *Medal of Honor* se encuentran en consonancia con aquellas más respetadas y defendidas por grupos tan conservadores en cuanto a su sentido del pasado de Estados Unidos como las instituciones militares.

Esta referencia continua a los veteranos militares es otro añadido que aportó *Medal of Honor* y que será reproducido en títulos posteriores. Videojuegos anteriores ya habían contado con veteranos como consejeros. Su función era aportar un mayor grado de literalidad al videojuego; sin embargo, ahora van a servir con propósito nacionalista, como unión entre el pasado y el presente. Una de las secuelas de *Medal of Honor*, *Medal of Honor: Rising Sun* (EA Los Angeles, 2003) mostraba al jugador tras terminar el videojuego el siguiente mensaje: «[O]ur deepest appreciation to the Veterans of World War II. Only due to your relentless courage and sacrifice does our freedom stand strong

²⁹ Existe una serie de televisión con ese mismo nombre, *Medalla de Honor*, aunque realizada como un docudrama, proyectada en *Netflix*, que tiene como guion en sus ocho episodios las acciones de soldados que fueron condecorados por esta medalla. La producción es de 2018, y estuvo dirigida por J. Moll, J. Madigan, R. Legato, D. Prescott y G. Smrz. <https://www.filmaffinity.com/es/film608660.html>

³⁰ REDACCIÓN DE EDGE. (2011). *Op. cit.*, 2011.

today. Thank you»³¹. El empleo del escenario de la Segunda Guerra Mundial y la guerra en el Pacífico como reafirmación del presente estadounidense es más que evidente. Según ese criterio, sin su sacrificio, nuestro presente no sería el mismo.

No solo utilizan a los veteranos de guerra como consejeros, sino también como valor añadido al producto. Dentro de esta decisión se encuentra el empleo del eslogan del videojuego: «*You don't play, you volunteer*» que guarda un objetivo claro, mejorar la inmersión del jugador con su avatar³² para favorecer la comunión del jugador con el soldado estadounidense que controla a lo largo del conflicto. Un soldado que, al hacerse mayor, se ha convertido en un veterano de guerra. De esta manera tan inteligente Spielberg, cuya película *Salvar al Soldado Ryan* da comienzo y acaba con la imagen de un veterano de guerra, la primera despidiendo a sus compañeros y la segunda cediendo el testigo a las generaciones venideras representadas en el nieto del protagonista, entronca sus productos culturales con una idea muy anclada dentro del imaginario estadounidense, *la mejor generación o the greatest generation*³³. Término muy popular en los Estados Unidos que define a los nacidos después de la Gran Depresión, generación que luchó y sirvió durante la Segunda Guerra Mundial. En este sentido, insistimos en que desde el mismo momento de los acontecimientos se tuvo presente este sacrificio. El título de la película *Los mejores años de nuestra vida* (1946)³⁴, ya referida anteriormente en esta tesis, de William Wyler, se enmarca en esa alusión clara al sacrificio de una generación completa para la consecución de la victoria bélica. De manera mucho más reciente, los testimonios al comienzo de los capítulos de la serie televisiva *Band of Brothers*, que contó con la intervención de quienes aún vivían, como Richard D. Winters³⁵ —fallecido en enero de 2011—, refuerzan la idea que exponemos. Es más, y es un ejemplo que está sacado de otra producción cinematográfica; el no haber participado en esa guerra, y sí en las siguientes, pesaba como una losa sobre los soldados; en *El sargento de Hierro* (1986), el sargento de Artillería del Cuerpo de Marines norteamericano, Tom Highway, interpretado por Clint Eastwood, llega a ser incluido junto a sus compañeros de

³¹ HESS, A. (2007). «"You Don't Play, You Volunteer": Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*.» *Critical Studies in Media Communication* 24-4, pp. 339-356.

³² HESS, A. (2007). *Op. cit.*, pp. 339-356.

³³ METTLER, S. (2005). *Soldiers to citizens: The GI Bill and the making of the greatest generation*. Oxford University Press.

³⁴ Título original: "*The Best Years of Our Lives*".

³⁵ Sus memorias fueron reeditadas en español en fecha reciente: WINTERS, R.D. (2017), *Más allá de hermanos de sangre. Las memorias de guerra del Mayor Dick Winters*, Ediciones Salamina, Málaga, con la colaboración del coronel Cole C. Kingseed.

promoción como un 0-X-2, asumiendo que X era el empate conseguido en Corea (donde el personaje sí había participado e incluso conseguido la Medalla de Honor del Congreso³⁶), 2 la derrota en Vietnam, y 0 la no participación en la II Guerra Mundial. No es un ejemplo baladí pues el mismo protagonista, al finalizar la película y ante el éxito militar de Granada, aludía con orgullo a que no quedaba vacía la casilla del 1. Posiblemente realicemos con esta cuestión un forzado giro de tuerca, pero es que la complejidad del fenómeno lo hace preciso; solo basta comparar ese excombatiente con el que el mismo actor encarna en *Gran Torino* (también dirigida, como la anterior, por el propio Eastwood en 2008), un personaje absolutamente traumatizado por la guerra.

Este uso de la memoria es estético, no didáctico o crítico, es literal y no ejemplar. Suid, en su obra *Guts and Glory*, ilumina esta idea a través de una serie de párrafos donde contrasta el Desembarco de Normandía que describe Spielberg con el que describen testigos del momento e historiadores profesional. Esta comparación le hace llegar a una conclusión: el desinterés de Spielberg por el pasado y el interés del director por mostrar su propio pasado. En sus propias palabras:

Likewise, only with a significant suspension of disbelief can audiences accept that anything in *Saving Private Ryan* actually happened. Spielberg so far exceeds the limits of dramatic license in the film's opening sequence, prior to the beach landing, and in the springboard of the story that he renders the term meaningless. Both montages have absolutely no plausibility and so illustrate the director's arrogant disregard for historical reality, cinematic believability, and the intelligence of his audience. As a result, the plot cannot sustain serious scrutiny³⁷.

En *Medal of Honor* no existe una intención didáctica o crítica para con el pasado, sino solo una intención estética, aportar su visión de la Segunda Guerra Mundial basada en la cultura de masas en general, y el cine en particular, a otras audiencias que no habían experimentado o disfrutado las grandes cintas ambientadas en el período que visionó Spielberg durante su juventud. Fussell aporta otra explicación a esta repetición de clichés y lugares comunes: «*se debe presentar la acción según los clichés aceptados: de lo contrario, al público no le parecerá auténtica*».³⁸ Como tendremos ocasión de comprobar más adelante, los títulos ambientados en la guerra que han salido de las tradicionales

³⁶ El título original es *Heartbreak Ridge*, en correspondencia con la batalla del mismo nombre en la guerra de Corea —septiembre y octubre de 1951— donde el personaje había conseguido tan alta distinción.

³⁷ SUID, L. H. (2002). *Op. cit.*, p. 632.

³⁸ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 238.

representaciones de ésta se han visto abocados a ser criticados por no representar el pasado de una manera adecuada. Una decisión, la de repetir imágenes y mensajes, que acabó por convertirse en hegemónica tras la guerra. Según Fussell, «*el poder en la posguerra de “los medios” para determinar qué será aceptado como realidad se debe en gran parte al éxito de la cultura de la moral durante la guerra. De hecho, representa su continuación*». ³⁹

Un ejemplo de esta continuación de la cultura de la moral durante la guerra en la actualidad la ejemplifica una anécdota protagonizada por el General Colin Powell. Este, tras ver la cinta *Salvar al Soldado Ryan* y en una conversación con el actor protagonista Tom Hanks recogida por Suid, afirmaba lo siguiente:

But why didn't you just blow the bridge at the end?» In response, Hanks told him: «It isn't a documentary! It's a movie». Powell agreed: "Historical accuracy is desirable, but entertainment value and using the visual power of film to make a point usually comes first. I don't expect perfect or even close historical accuracy. The written word and documentaries do that best"⁴⁰.

Otro de los elementos más importantes que aportó *Medal of Honor* al escenario del videojuego fue la figura del **soldado-héroe-ciudadano** ya introducida en párrafos anteriores. Durante las décadas anteriores, el personaje jugador era un ente abstracto en la mayoría de las ocasiones, el alto mando militar, un piloto sin nombre, un comandante, etc. No tenían trasfondo, biografía ni nombre propio. *Wolfenstein 3D* (1992) le dio la vuelta a este escenario y presentó al jugador un personaje con agenda y motivaciones particulares. *Medal of Honor* retomó este legado y, al sumergirse en las adaptaciones cinematográficas del conflicto, emerge como un videojuego protagonizado por el soldado-héroe-ciudadano arquetípico: «*He is typically presented as a noble hero, embracing the ideals of loyalty, honor, sacrifice, and, perhaps above all, patriotism*»⁴¹.

Esta decisión obliga a los estudios responsables de las sagas más populares ambientadas en la Segunda Guerra Mundial a desestimar al personaje alemán o japonés como jugadores, y a verter sobre ellos todos los valores e ideales negativos para

³⁹ *Ibidem*, p. 205.

⁴⁰ SUID, L. H. (2002). *Op. cit.*, p. 636.

⁴¹ PENNEY, J. (2009). «No better way to experience World War II: authenticity and ideology in the *Call of Duty* and *Medal of Honor* player communities», en HUNTEMANN, N. B., & PAYNE, M. T. (eds.) (2009). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge, Nueva York, pp. 191-205, p. 191.

confrontarlos con los soldados estadounidenses. Como hemos podido comprobar, esta decisión no estaba presente en los videojuegos anteriores a 1999. En muchos de ellos, el estudio ofrecía la posibilidad de controlar ambos bandos. Esta opción va a mantenerse, no va a ser eliminada, pero pasará a formar parte únicamente de títulos menos populares y adscritos al género de la estrategia táctica y la alta estrategia. Mientras, ninguno *FPS* permitirá el control de un jugador alemán dentro de sus campañas para un solo jugador y, si lo permite, como tendremos ocasión de constatar más adelante, este personaje será «desnazificado» para presentarlo como un «neutral» soldado alemán eliminando cualquier símbolo o referencia al partido nacional socialista y manteniendo, exclusivamente, la simbología asociada al país. Esta humanización del personaje jugador será la regla de todos aquellos videojuegos que adapten la experiencia cinematográfica a la pantalla de ordenador y videoconsola, y especialmente la de todos aquellos que reproduzcan el modelo de *Medal of Honor*. **Claro que no solo rescatarán de la historiografía popular y el cine la figura del soldado-héroe-ciudadano y sus valores éticos y morales, sino que también recogerán la linealidad de la historia.**



Ilustración 24: Imagen de portada de *Medal of Honor* donde podemos observar la figura de un solo soldado de infantería.



Ilustración 25: Captura de pantalla de *Medal of Honor* que representa la pantalla de carga de la partida donde podemos observar la figura de un soldado solitario bajo el eslogan «hacia la victoria».

En la mayoría de los videojuegos anteriores a *Medal of Honor* encontramos un alto grado de contrafactualidad. En *Panzer General* el jugador podía llegar a invadir Estados Unidos controlando Alemania. Otros muchos títulos de estrategia permitían vencer en la guerra controlando al régimen nazi o japonés. Existía un alto grado de decisión y libertad dentro de las opciones de cada partida. En cambio, tras *Medal of Honor*, la trama se convertirá en un pasillo lineal y continuo desde donde podremos observar, a través de las ventanas de este pasillo, cómo se desarrolla la guerra a nuestro favor. Es otra de las novedades de *Medal of Honor* recogidas del legado de *Wolfenstein 3D* (1992) y adaptadas de las obras cinematográficas anteriores, y todo ello protagonizado por un solo hombre. Jerome de Groot reflexiona sobre este asunto en su obra *Consuming History...*, y achaca esta reducción y resolución del conflicto a una sola persona a la idea neoliberal:

...the game is interested in selling a heroic individuality within the broader sweep of history, an existential neoliberal view of the soldier as freer than perhaps we might say they are: *Can one man*

truly make a difference? was the tag line for the first instalment, *Medal of Honor: Allied Assault* (EA Games, 2002), with the assumption, of course, that they could⁴².

Medal of Honor traslada a los *FPS* la preocupación por la fidelidad material de los simuladores aéreos. Representar, aunque mejor evocar, de la mejor manera posible las armas, vehículos y uniformes se convertirá, tras *Medal of Honor*, en una de las preocupaciones claves de los estudios de desarrollo de títulos de disparos en primera persona. El fetichismo por la cultura material, ligada a la mejora técnica y audiovisual, de estas representaciones se convertirá en la vara de medir de la calidad de las distintas aproximaciones digitales al periodo.

Todas estas características nos permiten hablar de *Medal of Honor* como un hito en el camino que parte a este en dos, con un antes y un después. Sin embargo, antes de terminar con la relación de novedades que aportó el título de Spielberg al medio es necesario aclarar que la estrategia táctica y la simulación aérea seguían siendo los géneros dominantes dentro de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial. Los *FPS* adquirieron una popularidad inusitada dentro de la industria y se reflejó en la cantidad de secuelas y productos derivados que nacerían de *Medal of Honor* tras su lanzamiento. Pero en cuanto a número de lanzamientos, la estrategia táctica siguió siendo la dominante y detrás de esta, la simulación aérea.

Durante el año 1999 se publicaron otros *FPS* ambientados en el conflicto, *Mortyr 2093 – 1944* (Mirage Media S. C., 1999) y *WWII GI* (TNT Team, 1999). El primero de ambos fue desarrollo por un estudio polaco y publicado por Interplay. La trama del título presentaba un futuro distópico y contrafactual en el que la Alemania nazi había obtenido la victoria en la guerra⁴³. El personaje jugador, un científico, era enviado desde el futuro para averiguar la causa de su victoria e intentar acabar con ella para devolver la historia a su estado actual. Duramente criticado por las revistas especializadas mostraba una gran cantidad de violencia explícita y simbología nazi, elementos que como ya hemos podido comprobar, borrarían de la faz de la tierra los trabajadores de DreamWorks Interactive para desarrollar su título. El otro *FPS* nacido en 1999 fue *WWII GI* publicado por GT Interactive Software Corp. Recibido con peores valoraciones que el anterior no supuso

⁴² DE GROOT, J. (2009). *Óp. Cit.*, p. 134.

⁴³ El contexto en el marco de la contrafactualidad de este juego, lo podemos ver en el estudio de JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. «"La historia no fue así": reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos», *Clio. History and History Teaching*, 44, p. 103.

nada en la industria del videojuego, pero nos ayuda a entender la consolidación de los *FPS* como género dominante en cuanto a popularidad durante la primera década del siglo XXI y el escenario de las playas normandas como hegemónico en las representaciones del conflicto. *WWII GI* toma forma durante el Desembarco de Normandía en la que el jugador deberá cumplir una serie de objetivos cada vez más complicados hasta alcanzar la victoria final. El último *FPS* publicado en 1999 fue *Hidden & Dangerous* (Illusion Softworks, 1999). El título publicado por TalonSoft Inc., combinaba elementos y momentos *first-person shooters* con otros de estrategia táctica. El personaje jugador podía, en cualquier momento, intercambiar sus posiciones y pasar de controlar a un solo personaje con una perspectiva en primera persona o controlar al resto mediante una perspectiva cenital de estrategia táctica. Más allá de esta innovación en el *gameplay* que ya habíamos observado en otros títulos anteriores, no destacó por ningún otro aspecto salvo, de nuevo, confirmar la tendencia de los *FPS* como géneros populares para las representaciones históricas.

Dentro del género de la estrategia nacieron cinco títulos a lo largo de 1999, *Close Combat: Battle of the Bulge* (Atomic Games, 1999), publicado por Mindscape bajo el sello Strategic Simulations Inc., *Commandos: Beyond the Call of Duty* (Pyro Studios, 1999), *Panzer General 3D Assault* (Strategic Simulations, Inc. 1999), *Fighting Steel: World War II Surface Combat 1939-1942* (Divide By Zero Software Inc., 1999) publicado por Strategic Simulations Inc., y *Axis & Allies: Iron Blitz* (Hasbro Interactive, 1999).

En 1998 Monarch, la propietaria de Avalon Hill, vendió la firma de *wargames* y juegos de tablero digital y analógico a Hasbro Interactive. Su control y gestión fue derivada a Wizards of the Coast, otra subsidiaria de Hasbro. Todas las licencias de Avalon Hill pasaron a formar parte de Hasbro y a ser desarrolladas por Wizards of the Coast, algunas tan conocidas como *Runequest*. Esta adquisición provocó dos consecuencias, la primera de ellas la salida de estudios externos que trabajaban para Avalon Hill, como Atomic Games, quien firmó con Mindscape y su subsidiaria Strategic Simulations Inc., y la segunda consecuencia la aparición de un vacío dentro de la estrategia táctica por turnos que acabarían llenando dos nuevas empresas, la estadounidense Matrix y la británica Slitherine y más tarde la sueca Paradox Development Studios.

El primer título que desarrolló Atomic Games para Strategic Simulations Inc., y que forjó la unión entre dos de los nombres más importantes de la estrategia en la década de los 90 fue *Close Combat: Battle of the Bulge*. El título no presentaba novedades a nivel de *gameplay* ni de representaciones, y seguía la senda marcada con anterioridad por los demás estudios donde la principal preocupación era adaptar las reglas del *wargame* de tablero a un escenario digital. Sin embargo, incluía alguna de las novedades descritas por Crawford, como por ejemplo la estrategia en tiempo real o el escenario táctico. Strategic Simulations Inc., desarrolló y publicó *Panzer General 3D Assault*, una adaptación de la anterior entrega a un ambiente tridimensional que no solo mostraba el escenario en tres dimensiones, sino también las figuras, objetos y unidades permitiendo girar, acercar o alejar la cámara en cualquier dirección. La recepción de este título no fue la esperada debido a las escasas novedades que aportaba y la calidad de su ambiente tridimensional, muy alejado de los mapas dibujados a mano de la segunda entrega. De nuevo se omitía la participación de la Unión Soviética y permitía controlar tan solo a Estados Unidos, Gran Bretaña y Francia. *Fighting Steel: World War II Surface Combat 1939-1942* fue el último título publicado por Strategic Simulations Inc, durante 1999. Fue desarrollado por Divide By Zero Software y presentaba un ambiente tridimensional muy parecido a *Panzer General 3D* aunque en un escenario náutico, los teatros de operaciones atlántico y pacífico. Los dos últimos dentro de la estrategia nacidos en 1999 fueron el español *Commandos: Beyond the Call of Duty*, una expansión de ocho misiones para el juego base lanzado el año anterior y *Axis & Allies: Iron Blitz*, una nueva adaptación del juego de Avalon Hill, esta vez publicada bajo el sello Hasbro Interactive.

En 1999 se publicaron dos simuladores, *Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe* (Parsoft Interactive, 1999) publicado por Activision Inc., y el primer título documentado por nosotros desarrollado en Alemania y ambientado en la Segunda Guerra Mundial, *Panzer Elite* (Wings Simulations GmbH, 1999) publicado por Psygnosis Limited. El juego propone al jugador encarnar a diferentes pilotos de tanques, tanto del bando estadounidense como alemán. En un ambiente tridimensional y escenarios cerrados cada uno de los tanques, sin insignias relacionadas con el nazismo, debía acabar con los tanques contrarios. El ambiente bélico y la Segunda Guerra Mundial guardaban un uso estético y no intervenía ni condicionaba la partida de ninguna de las maneras. Un título neutro que recogía la tradición de los simuladores de tanques anteriores y lo sumergía en un ambiente tridimensional.

El año 1999, como consecuencia de la aparición de *Medal of Honor*, fue el primer testigo de la consolidación del *FPS* como género más popular de las representaciones bélicas. Como hemos podido comprobar se lanzaron otros títulos durante este mismo año, hubo muchas más obras de estrategia que *first-person shooter*. Sin embargo, la Historia que mostraban era más neutra y menos ligada al sentimentalismo y patetismo de producciones como la de *Medal of Honor*. Esta característica permitió el éxito masivo del *FPS* frente al de la estrategia táctica o la simulación, junto a otros factores relacionados con los altos valores de producción de DreamWorks Interactive y la facilidad de acceso al título de Spielberg en contraste con los complicados y complejos *wargames*.

2000

Pese al éxito y su legado posterior, *Medal of Honor* no consiguió las ventas esperadas durante los primeros meses a la venta. Esta situación de descontento fue aprovechada por Electronic Arts, quien adquirió el estudio y lo renombró como EA Los Angeles. Bajo el nuevo liderazgo, la saga *Medal of Honor* se expandió con una nueva entrega cada seis meses. La siguiente iteración fue *Medal of Honor: Underground* (Dreamworks Interactive, 2000), el primer videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial donde aparece una mujer en el papel protagonista y uno de los únicos donde una fémina será la protagonista, Manon Baptiste. Otra de las novedades temáticas que aparecerá en este título y será enterrada en los siguientes es la nacionalidad de la protagonista, francesa. Sin embargo, es una mujer francesa descontenta y avergonzada con el papel de Francia. Este sentimiento le fuerza a unirse a la Resistencia para ser captada por la OSS estadounidense, la oficina de servicios estratégicos y germen de la CIA, institución para la que trabajará durante el resto de la partida. El personaje de Manon Baptiste está basado libremente en la vida de Héléne Marguerite Deschamps Adams. Héléne, durante la ocupación nazi de Francia, se unió a la Resistencia, aún siendo ella una adolescente, y ayudó a escapar a un buen número de familias judías a España, además de ofrecer información sobre el emplazamiento de numerosas zonas de interés a los aliados. Siguió trabajando durante toda la guerra hasta que consiguió un trabajo en la administración del régimen colaboracionista de Vichy. Su trabajo era decidir qué familias iban a los campos y cuáles no. Gracias a su labor, borró y perdió una gran cantidad de informes que pudieron salvar a miles de personas del horror de los campos de

exterminio⁴⁴. Esta decisión fue otra de las novedades que aportó *Medal of Honor: Underground*, y fue la de basar su trama en historias personales reales que sirvieran para aportar mayor pretensión de literalidad histórica al producto. De hecho, la propia Hélène aparece al final de la partida para narrar al jugador su experiencia bélica. Este punto, la superposición de ficción y no ficción, es de especial importancia porque es uno de los rasgos más característicos de las representaciones mediáticas⁴⁵ de la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos, principal productor de estas imágenes.

Y, por último, el elemento que también aportó este videojuego al corpus del imaginario digital relacionado con la Segunda Guerra Mundial es la Resistencia francesa como fuerza de importancia militar dentro de los territorios franceses ocupados por Alemania.

⁴⁴ Sobre la resistencia francesa y el papel de Deschamps Adams véase las obras DESCHAMPS-ADAMS, H. (1995). *Spyglass: An autobiograohy*. Henry Colt & Co, París; DE CHAMPLAIN, H. (1980). *Secret war of Helene De Champlain*. Virgin Books, Londres; GILDEA, R. (2016). *Combatientes en la sombra: Una nueva perspectiva histórica sobre la resistencia francesa*. Taurus, Barcelona; RIDING, A. (2011). *Y siguió la fiesta: La vida cultural en el París ocupado por los nazis*. Galaxia Gutenberg, Barcelona; y JUDT, T. (2007). *El pasado imperfecto. Los intelectuales franceses 1944-1956*. Taurus. Barcelona.

⁴⁵ RAMSAY, D. (2015). «Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II». *Cinema Journal*, 54-2, pp. 94-113.

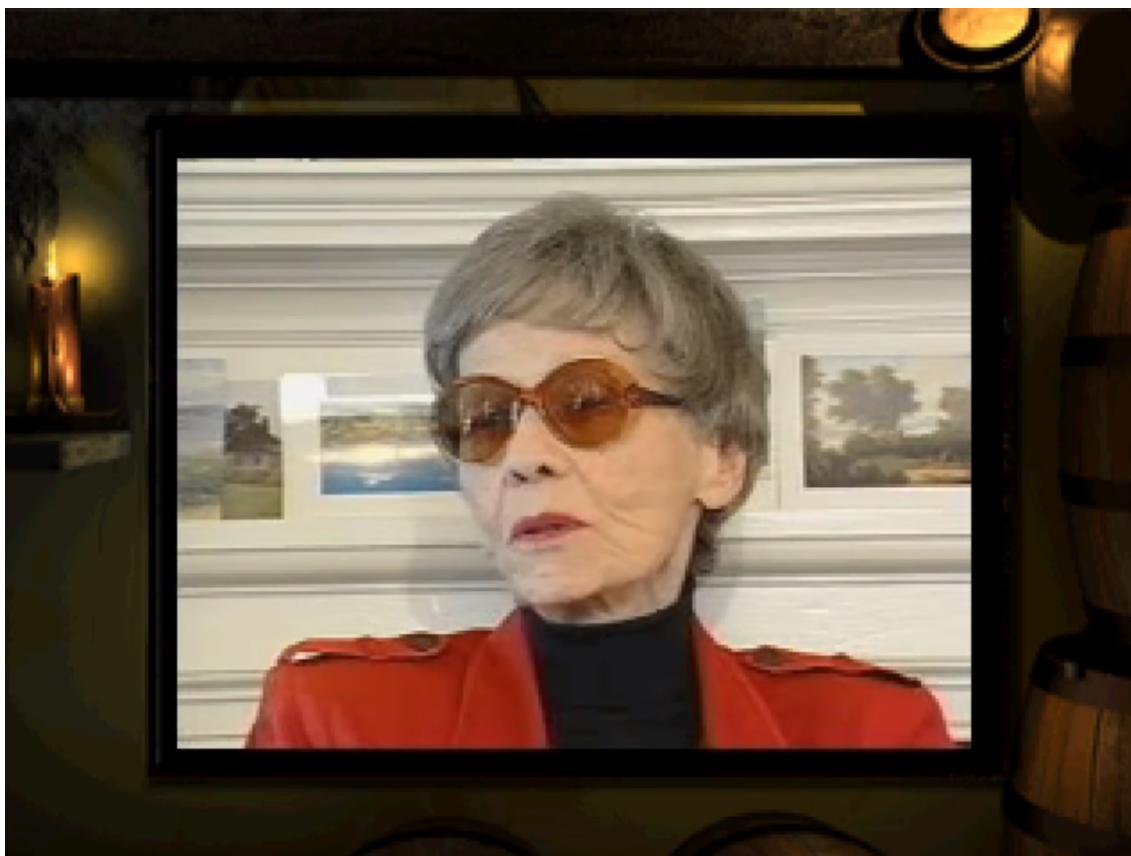


Ilustración 26: Captura de pantalla de *Medal of Honor: Underground* donde podemos apreciar a Hélène Marguerite Deschamps Adams narrando su experiencia en la guerra y su relación con la inteligencia estadounidense.

El resto de títulos aparecidos durante el año 2000 se decantaron por la estrategia o la simulación. *Close Combat: Invasion Normandy* (Atomic Games, 2000), *Panzer General III: Scorched Earth* (Strategic Simulations Inc., 2000) ambos publicados por Strategic Simulations Inc., el primer título ruso documentado por nosotros *Sudden Strike* (Fireglow Games, 2000) que influirá en la forma de entender los títulos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial, *Combat Mission: Beyond Overlord* (Battlefront.com, Inc y Big Time Software, Inc., 2000), *Steel Panthers: World at War* (Matrix Games Ltd., 2000) el primer juego del estudio británico que recogería el testigo de Avalon Hill y Strategic Simulations Inc., *Operation Mittelmeer* (TriNode Entertainment Systems, 2000), el segundo título desarrollado en Alemania ambientado en el conflicto dentro del género de la estrategia y el japonés *Iron Aces* (Marionette., Ltd, 2000), *Microsoft Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater* (Microsoft Corporation, 2000), *Aces High I* (HiTech Creations Inc., 2000) y *B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th!* (Wayward Design Limited, 2000) entre los simuladores aéreos.

El título ruso *Sudden Strike* eliminó por completo los turnos como ritmo de juego y descartó a los *wargames* y juegos de tablero como referencia. En cambio, miró alrededor del medio y tomó a *Counter Action* y todos los títulos de estrategia en tiempo real de la década de los años noventa como referencia. Escenarios cerrados y pequeños en tamaño que se alejaron de la gran estrategia y los mapas tácticos para centrarse en la batalla concreta. Esta reducción del espacio permitía un mayor despliegue técnico y aumentaba las posibilidades estratégicas del jugador.

En *Sudden Strike* los edificios limitaban el rango de visión del enemigo y podían servir como parapetos desde donde guardar una posición de manera más efectiva. Las unidades de infantería podían cubrirse con objetos del terreno como árboles. La vista mantenía la perspectiva isométrica y cenital. *Sudden Strike* se divide en tres campañas diferentes, cada una de ellas protagonizadas por un bando, soviéticos, alemanes y fuerzas aliadas. El primer título que ofrecía a la Unión Soviética un rol protagonista dentro de la partida y mantenía la posibilidad de controlar al régimen nazi. El siguiente año el estudio ruso publicó un parche oficial que ampliaba las características del juego base, *Sudden Strike Forever*. La mayoría de estas nuevas características iban ligadas a introducir al juego un armamento más realista. El éxito de *Sudden Strike* permitió el lanzamiento de otros títulos relacionados con él de acuerdo con género y representación. De entre todos ellos destacaría *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006).

Matrix Games, desarrollador y distribuidor de *Steel Panthers: World at War*, fue fundada por David Heath en Staten Island, Nueva York, durante 1999. Heath trabajó en Victory Games, una subsidiaria de The Avalon Hill Game Company durante la década de los años 80, trabajo que compaginó con empleos esporádicos en SSI como *playtester* gracias a su amistad con Joel Billings, uno de los directores claves de SSI. Esta amistad no solo se tradujo en trabajo, sino también en la cesión de la licencia *Steel Panther*. En la biografía del fundador de Matrix Games encontramos a los personajes clave de las adaptaciones y representaciones más numerosas de la Segunda Guerra Mundial al medio digital, The Avalon Hill Game Company y Strategic Simulations, Inc. Dos compañías que han apoyado o servido de plataforma para muchas otras como Atomic Games, SSG Strategic Studies Group Pty Ltd. Tactical Design Group, etc., y que tendrán un fuerte impacto en posteriores como Matrix Games, Slitherin, AGEOD e incluso Paradox Development Studios.

2001

Los ataques terroristas del 11 de septiembre tuvieron un fortísimo impacto en todos los órdenes de la vida estadounidense. Este impacto provocó profundos cambios en la cultura de la época que aún siguen vivos. Susan Faludi escribió en su libro *La pesadilla terrorista: Miedo y fantasía en Estados Unidos después del 11-S* (2009), a lo largo del capítulo dos, titulado convenientemente «El regreso de Superman»: «*Los medios de comunicación parecían deseosos de convertir a los guardianes designados para la seguridad nacional en juguetes y superhéroes de acción*»⁴⁶. Faludi se refiere concretamente al cuerpo de bomberos de Nueva York en este capítulo, pero como hemos podido comprobar, este acto, convertir en héroes a ciudadanos, no era un hecho aislado, sino que procedía de años atrás como consecuencia de la adaptación de ciudadanos a soldados y de soldados a héroes⁴⁷. El caldo de cultivo perfecto para realizar esta adaptación y conversión de los ciudadanos en héroes era el videojuego de acción, como demuestra el crecimiento exponencial de títulos bélicos durante 2001, 2002 y 2003 hasta 2007, año en el que las grandes licencias abandonan la Segunda Guerra Mundial como escenario predilecto para explorar otros momentos más ligados al momento presente. Durante los primeros compases de la primera década se multiplicó el lanzamiento de videojuegos bélicos como consecuencia de los hechos acaecidos en Nueva York el 11 de septiembre⁴⁸, tanto los enfocados a la temática terrorista / contraterrorista como los enfocados a una temática bélica general. La comunidad de jugadores tuvo un papel de especial importancia creando y publicando contenidos creados por ellos mismos relacionados con misiones contraterroristas y militares en suelo extranjero⁴⁹. El peso principal de las representaciones culturales del momento lo soportaron los grandes estudios y distribuidoras. Tras el atentado buscaron promover principios y valores útiles

⁴⁶ FALUDI, S. (2009). *Op. cit.*, p. 65.

⁴⁷ Una idea anclada en el imaginario popular desde su fundación a través de la independencia de Gran Bretaña mediante, en un primer momento, de milicias armadas ciudadanas, evento histórico que permitió la entrada en la Constitución de sentencias tan apreciadas como la Segunda Enmienda: «Siendo necesaria una milicia bien ordenada para la seguridad de un Estado libre, el derecho del Pueblo a poseer y portar armas no será infringido». Enmienda que aprueba la libertad y el derecho de portar armas por los ciudadanos estadounidenses. Derecho consolidado por afirmaciones como la de Jefferson, tercer presidente del país: «El árbol de la libertad debe ser vigorizado de vez en cuando con la sangre de patriotas y tiranos: es su fertilizante natural».

⁴⁸ HUNTEMANN, N. B. y PAYNE, M. T. (eds.) (2009). *Op. cit.*, p. 10.

⁴⁹ LOWOOD, H. (2008). «Impotence and agency: Computer games as a post-9/11 battlefield». En ANDREAS J-S y RALF S. (eds.) *Games without frontiers—war without tears: Computer games as a sociocultural phenomenon*. Palgrave Macmillan, Londres, pp.78-86.

a la sociedad en un momento de caos, como la unidad⁵⁰. Tomando como modelo las cintas y documentales grabadas durante la Segunda Guerra Mundial por cineastas como Capra o Ford, comenzaron a rodar y desarrollar películas y videojuegos que promovían una serie de valores concretos⁵¹. Según Westwell, los frutos de estas decisiones colectivas, en algunos casos dirigidas por las instituciones de gobierno, fueron la producción de la película ambientada en la Guerra de Vietnam *We Were Soldiers* (Randall Wallace, 2002) y *Windtalkers* (John Woo, 2002), ambientada en el frente europeo de la Segunda Guerra Mundial. La primera de ellas apoyada y aplaudida por la Casa Blanca y el gobierno del presidente George W. Bush, el vice-presidente Dick Cheney, el secretario de defensa Donald H. Rumsfeld, el segundo del anterior, Paul Wolfowitz y la secretaria de estado Condoleezza Rice. Todos ellos asistieron a una *premiere* en la Casa Blanca y expresaron, terminada la película, opiniones muy favorables sobre los valores que defendía la cinta⁵². No podemos olvidar que un hecho similar ocurrió con *Medal of Honor*. El apoyo de las instituciones a esta serie de productos culturales son testigos de la sintonía entre ambos discursos, un discurso que defiende la guerra como un imperativo moral y ético en defensa de los derechos humanos y justifica todas las acciones llevadas a cabo en su nombre.

El impacto cultural del 11/S también tuvo lugar en la industria del videojuego de manera inmediata⁵³, a través del enfriamiento y congelación de proyectos⁵⁴ y la aparición de pequeños títulos basados en *flash*⁵⁵ y a largo plazo con la inclusión de videojuegos no ambientados en el conflicto, pero sí abanderados de una ética y moral asociada a la respuesta estadounidense a ese momento histórico. Esta segunda respuesta, por el propio proceso de desarrollo de videojuegos, cuya duración oscila entre uno y tres años de media, tardará en comprobarse y comenzará a llegar al mercado entre 2002 y 2003.

El recuerdo de la Segunda Guerra Mundial apareció durante los primeros días posteriores al 11 de septiembre. El ataque japonés a Pearl Harbor, a finales del año 1941,

⁵⁰ WESTWELL, G. (2014). *Op. cit.*, p. 20.

⁵¹ PRINCE, S. (2009). *Firestorm: American film in the age of terrorism*. Columbia University Press, Nueva York, p. 80.

⁵² WESTWELL, G. (2014). *Op. cit.*, p. 22.

⁵³ McCLELLAN, J. (2004). «The Role of Play», *The Guardian*. Consultado el 21 de julio de 2018 desde <http://technology.guardian.co.uk/online/story/0,3605,1214955,00.html>.

⁵⁴ LOWOOD, H. (2008). *Op. cit.*, p. 80.

⁵⁵ OUELLETTE, M. A., y THOMPSON, J. C. (2017). *The Post-9/11 Video Game: A Critical Examination*. McFarland, Jefferson.

fue el paralelismo favorito por los medios. Presentadores de noticias de canales como la CBS acuñaron la definición «*the Pearl Harbor of terrorism*» para describir el ataque suicida del 11 de septiembre⁵⁶. Durante los días siguientes el discurso pronunciado por Roosevelt tras el ataque a Pearl Harbor, «*day of infamy*», pudo escucharse en numerosos medios⁵⁷. Los paralelismos entre Pearl Harbor y el 9/11 tomaron como eje dos ideas, la primera la sorpresa que supuso para el ciudadano medio y la segunda la demostración de

⁵⁶ DIXON, W. W. (Ed.) (2004). *Film and Television after 9/11*. SIU Press, Nueva York, p. 79.

⁵⁷ «Señor Vicepresidente, Señor Presidente de la Cámara de Representantes, miembros del Senado y de la Cámara de Representantes: Ayer, 7 de diciembre de 1941 —una fecha que vivirá en la infamia— Estados Unidos de América fue atacado repentinamente y deliberadamente por fuerzas navales y aéreas del Imperio de Japón.

Estados Unidos estaba en paz con esa nación, y, a petición de Japón, estaba todavía llevando a cabo conversaciones con su gobierno y su Emperador buscando el mantenimiento de la paz en el Pacífico. De hecho, una hora después de que los escuadrones aéreos japoneses hubieran comenzado a bombardear la isla estadounidense de Oahu, el embajador japonés en Estados Unidos y su colega entregaron al secretario de Estado una respuesta formal a un reciente mensaje estadounidense. Aunque esta respuesta afirmaba que parecía inútil continuar las negociaciones diplomáticas existentes, no contenía amenaza alguna ni aludía a la guerra o a un ataque armado.

Hay que constatar que la distancia de Hawái desde Japón pone en evidencia que el ataque fue deliberadamente planeado hace muchos días o incluso semanas atrás. Durante ese tiempo el gobierno japonés ha buscado deliberadamente engañar a Estados Unidos mediante declaraciones falsas y expresiones de esperanza a favor de la continuidad de la paz. El ataque de ayer sobre las islas de Hawái ha causado grandes daños a las fuerzas militares y navales estadounidenses. Lamento decirles que muchas vidas estadounidenses se han perdido. Además se ha sabido que barcos estadounidenses han sido torpedeados en alta mar entre San Francisco y Honolulu. Ayer el gobierno japonés también lanzó un ataque contra Malasia.

La pasada noche fuerzas japonesas atacaron Hong Kong.

La pasada noche fuerzas japonesas atacaron Guam.

La pasada noche fuerzas japonesas atacaron las Islas Filipinas.

La pasada noche fuerzas japonesas atacaron la isla Wake.

Esta mañana fuerzas japonesas atacaron la isla Midway.

Japón, por lo tanto, ha emprendido una ofensiva sorpresa por toda el área del Pacífico. Los hechos de ayer y de hoy hablan por sí mismos. El pueblo de Estados Unidos ya se ha formado sus opiniones y comprendido bien las implicaciones para la vida y seguridad de nuestra nación. Como Comandante en Jefe del Ejército y de la Marina, he decretado que se tomen todas las medidas para nuestra defensa.

Pero toda nuestra nación siempre recordará el carácter del ataque contra nosotros. No importa cuanto tiempo nos tome superar esta invasión premeditada, el pueblo estadounidense con su honrada fuerza triunfará hasta la victoria absoluta.

Creo que interpreto la voluntad del Congreso y del pueblo cuando afirmo que no sólo nos defenderemos al máximo, sino que conseguiremos que esta forma de traición nunca más nos ponga en peligro. Las hostilidades existen. No hay que cerrar los ojos al hecho de que nuestro pueblo, nuestro territorio y nuestros intereses están en grave peligro.

Con confianza en nuestras fuerzas armadas —con la ilimitada determinación de nuestro pueblo— obtendremos el inevitable triunfo, con la ayuda de Dios.

Pido que el Congreso declare que desde el ataque no provocado y vil de Japón el domingo 7 de diciembre de 1941 existe el estado de guerra entre Estados Unidos y el Imperio japonés.» Consultado el 3 de junio de 2020, desde https://es.wikipedia.org/wiki/Discurso_de_la_infamia.

patriotismo y unidad expresados tras el ataque terrorista⁵⁸. Podríamos añadir otra idea, la caracterización del musulmán como enemigo y mal absoluto, como realizó el gobierno de Estados Unidos con el bando japonés tras el ataque a Pearl Harbor con documentales como *Know Your Enemy: Japan* o *Here is Germany*, de Frank Capra. En el cine y el videojuego este hecho es cristalino: la representación negativa de los musulmanes y su ligazón a una trilogía conceptual compuesta por *árabe – musulmán – terrorista*⁵⁹. Sin embargo, en el cine, y también en el videojuego, hubo un fuerte rechazo a mostrar dramatizaciones de los atentados del 9/11, y fue necesario desarrollar todos estos temas en otros escenarios. Fue entonces cuando se redescubrió al soldado nazi como encarnación del mal y el claro paralelo con los musulmanes fundamentalistas terroristas. El propio George W. Bush, durante un discurso el 7 de diciembre de 2001⁶⁰ comparó el fascismo⁶¹ con los talibanes⁶², destacando la necesidad de acabar con ellos y resucitando para la ocasión el concepto de «guerra buena». Por supuesto, no hubo menciones a la Guerra de Vietnam y la Guerra del Golfo. Todas las relaciones con el pasado se encaminaron a la Segunda Guerra Mundial y a explicar el conflicto mediante una narrativa binaria basada en una dicotomía buena y mala.

La Operación *Overlord* también fue también intensamente recordada por parte del presidente de Estados Unidos George W. Bush. Dower, en su trabajo *Cultures of War. Pearl Harbor / Hiroshima / 9-11 / Iraq* (2010), realiza una comparación exhaustiva entre los sucesos ocurridos en Hawái durante diciembre de 1941 y los acaecidos en Nueva York durante septiembre de 2001, examinando el uso político del pasado en el llamamiento a las armas contra países como Afganistán o Iraq⁶³. Una relación paralela que fue elaborada por el gobierno del presidente George W. Bush quien, en un discurso realizado durante el primer aniversario del atentado contra las Torres Gemelas, afirmó: «*Hoy se ha producido*

⁵⁸ DIXON, W. W. (Ed.) (2004). *Op. cit.*, p. 83.

⁵⁹ HAFEZ, K (Ed.) (2000). *The Islamic World and the West. An introduction to Political Cultures and International Relations*. Brill. Londres; KARIM H. K. (2006). «American media's coverage of Muslims: The historical roots of contemporary portrayals». *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres; POOLE, E. y RICHARDSON J. E. (ed.) (2006). *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres; MANNING, P. (2006). «Australians imagining Islam». *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres; y MILLER, P. (2006). «Propaganda and the terror threat in the UK». *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres.

⁶⁰ 60º aniversario del ataque japonés a Pearl Harbor.

⁶¹ WESTWELL, G. (2014). *Op. cit.*, p. 22.

⁶² DIXON, W. W. (ed.) (2004). *Op. cit.*, p. 85.

⁶³ DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 36.

el Pearl Harbor del siglo XXI»⁶⁴. Era una declaración de principios reafirmada con otros actos como el inicio de los trabajos para levantar el Memorial nacional a la Segunda Guerra Mundial en Washington durante septiembre de 2001 y abril de 2004 y los discursos ofrecidos por el entonces presidente durante la inauguración donde unía todos los conflictos bélicos estadounidenses con el mismo hilo, la defensa de la libertad y la democracia:

For more than two centuries, Americans have been called to defend the founding ideals of our democracy. On Memorial Day, a grateful Nation remembers the proud patriots who made the ultimate sacrifice in defense of liberty's blessings.

From the opening battles of the American Revolution through the turmoil of the Civil War, to World War I, World War II, Korea, and Vietnam, to the Persian Gulf and today's operations in the war on terror in Afghanistan, Iraq, and around the world, the members of our military have built a tradition of honorable and faithful service. As we observe Memorial Day, we remember the more than one million Americans who have died to preserve our freedom, the more than 140,000 citizens who were prisoners of war, and all those who were declared missing in action. We also honor our veterans for their dedication to America and their sacrifice. George W. Bush durante la inauguración del monumento Memorial nacional a la Segunda Guerra Mundial el 30 de mayo de 2004⁶⁵.

La identificación que realiza el presidente entre los eventos nacidos al calor de los ataques terroristas a las Torres Gemelas el 11 de septiembre y los provocados por los bombardeos a Pearl Harbor sesenta años antes tuvo su eco en la cultura de masas y también en los videojuegos. En muy pocos años aparecieron en el mercado un gran número de títulos ambientados en Afganistán o en un Oriente Medio genérico y en el frente europeo de la Segunda Guerra Mundial. Todos estos títulos compartieron una serie de puntos y elementos en común que buscaban reforzar sus lazos a través de la homogeneización de sus misiones, enemigos y objetivos.

⁶⁴ DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 41.

⁶⁵ Consultado y extraído el 28 de marzo de 2018 desde <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/ww2/text/index.html>.



Ilustración 27: Captura de pantalla de *Medal of Honor: Allied Assault*.



Ilustración 28: Captura de pantalla de *Delta Force: Task Danger*, uno de los primeros títulos en representar la lucha contra los talibanes entre Estados Unidos y sus aliados. Las similitudes entre ambas imágenes son evidentes.

El desembarco de Normandía, dentro de esta narrativa que equiparaba Pearl Harbor con las Torres Gemelas, era el final, el triunfo en el conflicto, ya que la anticipación de los soviéticos en la toma de Berlín les arrebató ese triunfo y la forma en la que terminó la guerra en Asia no ha sido recordada ni festejada por los Estados Unidos dada la problemática de su naturaleza nuclear.

Durante 2001, antes y después del 11 de septiembre, se lanzaron al mercado 10 títulos: cuatro *first-person shooter*, dos de estrategia y cuatro simuladores. Estas cifras nos demuestran un cambio en la tendencia histórica de la industria donde predominaban los videojuegos de estrategia basados en títulos de tablero. Esta tendencia volverá, pero durante este período, 1999 – 2007, se verá sustituida por los *first-person shooter*. En cambio, los simuladores mantendrán su lugar durante los tres períodos, aunque es necesario aclarar que en muchas ocasiones todos estos simuladores guardan una fuerte relación con los *first-person shooter*, salvo que cambian al soldado-héroe por el avión, el tanque o el submarino guiado por pilotos anónimos.

Entre los *first-person shooter* más importantes de 2001 es necesario destacar *Return to Castle Wolfenstein* (Gray Matter Interactive Studios, Inc., Nerve Software, LLC, 2001). Es el reinicio⁶⁶ de la saga creada por id Software, no Muse Software, cuya causa fue el éxito de *Medal of Honor* y el resto de *FPS* nacidos durante la segunda mitad de los años 90 y primeros 2000⁶⁷. Construido sobre el motor de *Quake III Arena* y modificado para la ocasión⁶⁸, Gray Matter Interactive presentaba al público una trama más ligada a los elementos esotéricos y fantásticos de la Segunda Guerra Mundial. El

⁶⁶ «Un reinicio (término derivado de la palabra en inglés: reboot) en los conceptos de ficción se refiere al relanzamiento de una historia presentando una inflexión de la serie, no forzosamente siguiendo la historia previa sino sólo conservando los elementos más importantes, los que se consideren mejores o más funcionales para darle continuidad y, en consecuencia, ignorando los que resulten más irregulares o poco gustados, todo bajo el parámetro subjetivo de los propietarios del concepto quienes tomarán decisiones presuntamente de acuerdo a lo que deseen ver los seguidores del concepto en cuestión, aunque comenzando todo de nuevo, desde el inicio, con ideas más «frescas» o reinterpretadas. Así, la historia previa establecida es anulada o sólo ignorada por los escritores y propietarios del concepto, dejándola como irrelevante para la nueva continuidad, la cual pretenderán seguir con mayor cuidado y recelo.» Consultado el 3 de junio de 2020, desde [https://es.wikipedia.org/wiki/Reinicio_\(ficción\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Reinicio_(ficción))

⁶⁷ KAY, J. (2002). «Defying a Taboo, Nazi Protagonists Invade Video Games». *The New York Times*. Consultado el 29 de julio de 2017, desde <http://www.nytimes.com/2002/01/03/technology/defying-a-taboo-nazi-protagonists-invade-video-games.html>.

⁶⁸ Será el mismo motor de desarrollo de videojuego que utilice Infinite Ward para crear *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003).

núcleo de la partida es el castillo Wewelsburg, residencia de Heinrich Himmler⁶⁹, *Reichsführer*, líder de la *Schutzstaffel* (SS), responsable de la *Ahnenerbe*, ideólogo del régimen y supervisor y fundador del *Einsatzgruppen* y los campos de exterminio. Muchas de los proyectos arqueológicos y pseudo arqueológicos de esta institución fueron encargadas por este dirigente nazi. El personaje protagonista volvía a ser BJ, William «B.J.» Blazkowicz y el tono, similar a su precuela, mezclaba elementos fantásticos (soldados modificados genéticamente, zombis, etc.) con elementos reales (simbología nazi, personajes históricos, etc.).

Return to Castle Wolfenstein incorporaba un modo multijugador. En este modo el jugador podía encarnar a un soldado alemán y enfrentarse contra tropas aliadas. Como hemos tenido la ocasión de examinar, controlar al bando alemán no era un tabú en los juegos de la década de los años 90 y 80. Hay numerosas referencias tanto de simuladores como de estrategia que permitían al jugador controlar al régimen nazi e incluso invadir y conquistar Estados Unidos o Gran Bretaña. Sin embargo, en *Return to Castle Wolfenstein* si supuso un problema. *The New York Times* publicó un artículo firmado por Jonathan Kay titulado «*Defying a Taboo, Nazi Protagonists Invade Video Games*». De acuerdo con el artículo de Kay no existían videojuegos que permitieran controlar al bando alemán, afirmación que, a la luz de los datos, resulta ser falsa. Kay destacaba *Return to Castle Wolfenstein* y un *mod*⁷⁰ realizado por aficionados utilizando el editor de escenarios del título *Half-Life* (Valve Corporation, 1998) titulado *Day of Defeat*, como ejemplos de videojuegos protagonizados por soldados alemanes. Ninguno de los dos videojuegos presentaba esta característica. El protagonista de *Return to Castle Wolfenstein* es estadounidense y *Day of Defeat* es la creación personal de un conjunto de usuarios privados. Kay insistía en una idea; estos dos juegos alentaban comportamientos neo-nazis: «*Yet Day of Defeat not only shows battlefields decorated with swastikas and Nazi posters but also attracts many players with an enthusiasm for neo-Nazi role playing*»⁷¹. La simbología nazi en los videojuegos era un elemento común con anterioridad a estos

⁶⁹ Sobre la figura de Himmler véase KERSTEN, A. (2017). *Las confesiones de Himmler: Memorias inéditas de su médico personal*. Pasado & Presente, Barcelona; y PADFIELD, P. (2017). *Himmler: el líder de las SS y la Gestapo*. Esfera de los Libros, Madrid.

⁷⁰ *Abreviatura de Modificación*. Añadido opcional a un juego, generalmente creado por usuarios aficionados, que modifica aspectos del juego original. Su grado de modificación puede variar desde simples ajustes de las características de los personajes o mejoras de las texturas gráficas a completas recreaciones de entornos o juegos completamente ajenos al diseño original.

⁷¹ KAY, J. (2002). *Op. cit.*

dos ejemplos. Ya tuvimos la ocasión de examinar el revuelo formado en Alemania con la publicación de *Wolfenstein 3D*. Las cruces de hierro y las esvásticas no solo estaban presentes en la mayoría de los videojuegos donde se representaba Alemania durante la Segunda Guerra Mundial, sino que algunos productos llevaban estos símbolos en su portada. Esta polémica, que no existía con anterioridad a 2001, siguió creciendo y en 2008 un informe del Departamento de Estado de los Estados Unidos describía a *Return to Castle Wolfenstein* como un videojuego anti-semítico⁷². Por supuesto, para la versión alemana del videojuego el equipo de desarrollo tuvo que eliminar cualquier referencia al régimen nazi y sustituirla por elementos fantásticos e inventados para la ocasión.

Deadly Dozen (nFusion Interactive LLC, 2001) basó su *gameplay* en la fórmula «primera persona y disparos». Protagonizado por un agente especial, el jugador debía infiltrarse en el territorio alemán para terminar con la amenaza nazi. El videojuego no destacó por ninguno de sus aspectos y fue recibido sin aplausos. Su recorrido fue muy corto. Otro título similar que tampoco tuvo un largo recorrido dentro de la industria fue *Elite Forces: WWII – Normandy* (Third Law Interactive, 2001). El título, publicado por ValuSoft Inc., presenta ciertos rasgos que confirman las tendencias dominantes: la hegemonía del escenario europeo, y dentro de este el Desembarco de Normandía, con el protagonismo de la 101 División Aerotransportada, catapultada a la popularidad gracias al *best seller* de Stephen E. Ambrose y la consiguiente miniserie de Spielberg y Hanks *Hermanos de Sangre*. Dentro de los lanzamientos *FPS* del año 2001 destacó *World War II Online* (Cornered Rat Software, 2001) publicado por Strategy First Inc. Aunque el título no resultó ser muy popular y tuvo graves fallos de rendimiento ya desde su salida inauguró una nueva faceta dentro de los *FPS*, el modo multijugador masivo. Un modo de juego que alcanzaría la popularidad años después y se convertiría en el apartado hegemónico de muchos títulos de disparos posteriores. Al estar publicado por Strategic First, una empresa dedicada a la estrategia, *World War II Online* estuvo más enfocado al apartado estratégico que a la acción.

2001 fue un año de cambio de tendencia para la estrategia ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Las grandes empresas comenzaron su declive, cuando no su

⁷² Consultado el 30 de junio de 2017 en <https://www.jewishvirtuallibrary.org/jsource/anti-semitism/trend2007.pdf>, p. 98.

decadencia. The Avalon Hill Game Company, ahora propiedad de Hasbro, fue una de ellas. Su rival, Strategic Simulations, tan solo publicó un título durante 2001, *Silent Hunter II* (Strategic Simulations Inc, 2001), su último juego. En marzo de 2001 pasó a formar parte de Ubisoft y nada más comenzar a formar parte de la empresa francesa esta retiró la marca SSI del mercado dando por finalizada una etapa de más de 20 años. 2001 fue el año en el que desaparecieron las dos empresas más grandes hasta la fecha dedicadas a los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Entre ambas suman más de 80 títulos dedicados al conflicto. Las empresas llamadas a reemplazarlas, sus herederas naturales, Matrix Games, Paradox Development Studios, AGEOD o Slitherine Software UK, aún se encontraban dando sus primeros pasos y publicando sus primeros juegos, en el caso de Matrix Games sobre licencias de SSI. El cambio de testigo aún se encontraba en marcha. Durante este intercambio Pyro Studios, el estudio español, publicó la segunda parte de su franquicia *Commandos*, *Commandos 2: Men of Courage* (Pyro Studios, 2001) publicado por Eidos Interactive. Esta secuela presentaba un título mucho más accesible que el anterior y basaba todo su potencial en el control de un pequeño grupo de soldados de élite enfrascados en misiones de sabotaje y reconocimiento para los aliados. Cargado de referencias cinematográficas, fue un éxito para el estudio y confirmó la salida de una tercera entrega.

Otra de las novedades dentro de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos durante el año 2001 fue el videojuego ruso *IL-2 Sturmovik* (1C:Maddox Games, 2001). Publicado por la empresa francesa de distribución Ubisoft, el título presentaba novedades temáticas como su ambientación, el frente oriental. Ya habíamos visto otros títulos ambientados en la zona rusa, pero en una buena mayoría de estos, el personaje-jugador controlaba al bando alemán y gestionaba la invasión de la Unión Soviética. *IL-2 Sturmovik*, un simulador aéreo, ofrecía las dos opciones al usuario, alemanes o soviéticos. Sin embargo, basaba todo su potencial en el control y manejo del avión soviético Ilyushin Il-2. El éxito del título fue aprovechado por el estudio ruso para lanzar numerosas expansiones y secuelas, todas ellas basadas en dos aspectos clave: la elección entre simulación y arcade como forma de juego y el aspecto técnico y audiovisual de la obra. Otro simulador aéreo lanzado durante 2001 fue *Rowan's Battle of Britain* (Rowan Software, 2001). Ambientado en la Batalla de Inglaterra, el jugador podía escoger entre la Royal Air Force o la Luftwaffe alemana. *B-17 Gunner: Air War Over Germany* (Sunstorm Interactive Inc, 2001), otro simulador, aunque más arcade que

simulador, situaba al jugador en la piel de una tripulación a bordo del bombardero B-17 estadounidense en el frente europeo occidental. No obtuvo ningún reconocimiento y no dio pie a ninguna saga, franquicia o secuela.

Es interesante comprobar como en 2001 unos títulos, *Return to Castle Wolfenstein* y *Day of Defeat*, eran señalados y criticados por presentar personajes alemanes que podían ser controlados por el jugador en el modo en línea, el primero, y por presentar simbología nazi el segundo, y otros títulos pasaban por completo desapercibidos aun cuando ofrecían al usuario la posibilidad de controlar a soldados y aviones alemanes como protagonistas del conflicto, *IL-2 Sturmovik*. Las razones para esta relegación pueden ser varias; la primera de ellas la escasa popularidad de los simuladores aéreos frente a los *FPS* bélicos. La segunda, el enemigo de los alemanes en este título, los soviéticos. Quizás, al disparar balas alemanas frente a cuerpos soviéticos la decisión de incorporar alemanes como protagonistas no llamaba tanto la atención. De todos modos, y a pesar de estas elucubraciones, es interesante señalar como algunos títulos son criticados por presentar mecánicas, imágenes y formas que otros ya incorporaron diez años atrás.

2002

2002 confirmó la popularidad de la Segunda Guerra Mundial como escenario virtual. Diferentes estudios y distribuidoras desarrollaron y publicaron 22 títulos ambientados en el conflicto. Hasta la fecha es el año que más obras ambientadas en la Segunda Guerra Mundial ha visto salir al mercado, nueve *FPS*, seis juegos de estrategia, tres simuladores, un *RPG*, un título de carreras y un último basado en el sigilo o *stealth-based*⁷³.

La saga *Medal of Honor*, ahora desgajada de DreamWorks Interactive, se multiplicó en 2002 gracias a la publicación de dos nuevas iteraciones, *Medal of Honor: Allied Assault* (2015 Inc., 2002) para Windows y *Medal of Honor: Frontline* (EA Los Angeles, 2002) para videoconsolas PlayStation 2, Xbox y GameCube, ambos publicados por EA Games. En el primero de ellos el personaje jugador es Lt. Mike Powell, un *ranger*

⁷³ En un videojuego de sigilo el factor más importante es el disimulo silencioso, ya que el personaje controlado por el jugador, en la mayoría de los casos no deberá ser detectado para terminar la misión con éxito. Dependiendo del juego será posible usar armas tradicionales y/o herramientas especiales, pero siempre será indispensable utilizar el entorno para ocultarse.

de los Estados Unidos que es captado por el OSS (*Office of Strategic Services*), un esquema narrativo reproducido de otros títulos anteriores como *Wolfenstein 3D* o la cinta *Salvar al Soldado Ryan*. El teatro europeo de operaciones será el escenario predominante durante todas las misiones y escenarios de la partida, a excepción de los primeros compases, desarrollados en África del norte. El momento culmen del título es la representación del Desembarco de Normandía. En el título, el éxito de esta empresa recae en los hombros del protagonista y la destrucción de un U-Boot. Uno de los eslóganes de la obra de 2015 Inc., es: «*Can one man truly make a difference?*» y parte de esta concepción del conflicto basada en el individuo y sus acciones fuera del grupo ya ha sido explicada en base al trabajo realizado por De Groot⁷⁴. Como hemos podido apreciar, este punto de vista individualista de la guerra no es nuevo ni original, pues ya se encuentra en el medio del videojuego y parte de su propio lenguaje, el héroe como protagonista absoluto.

Una de las características más destacadas que hemos señalado dentro de la representación de la Segunda Guerra Mundial en los videojuegos es la reducción del conflicto a un hombre y a una acción, disparar. Se entremezclan en todas estas obras una visión reduccionista de los años 1939 a 1945. A partir de esta característica parten otras ya citadas, la eliminación de la sociedad civil, el escenario creado exclusivamente para el jugador, la conversión de Europa occidental en una galería de tiros, la eliminación de las víctimas, la negación del Holocausto y el genocidio, la exclusión directa y manifiesta de ideas políticas o ideológicas, la reducción a la insignificancia del papel femenino en el conflicto, la linealidad y el finalismo del conflicto, etc.

Medal of Honor: Allied Assault contó con dos expansiones, *Spearhead* (2002), donde el personaje jugador era un miembro del Regimiento de Infantería 501 de Estados Unidos y de la 101 División Aerotransportada, de nuevo el mismo regimiento y la misma división que *Band of Brothers*. La trama de la obra se desarrollaba durante el Desembarco de Normandía. Más adelante aludiremos a la segunda expansión, que llevaba el título de *Breakthrough* (2003).

Ya hemos tratado la importancia de Normandía como mito para la cultura estadounidense. En el cine cuenta con una larga trayectoria. Sin embargo, en el

⁷⁴ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 134.

videojuego su consolidación como temática es más reciente. Dentro de las grandes producciones de vocación masiva da inicio durante estos cuatro años, 1999, 2000, 2001 y 2002. La forma que va a adquirir durante esta horquilla temporal va a ser la que pase a la posteridad convirtiéndose en un ejemplo que ilustra a la perfección el cambio en la forma de representar el pasado. Durante estos cuatro años se consolidará una nueva manera de recordar y representar la memoria adecuada a la cultura del nuevo capitalismo y a aquello que Lipovetsky denominó «hiperespectáculo», compuesto de obras artísticas para el consumo de masas:

La arquitectura es ciertamente un arte de masas, pero el cine o la música de variedades son artes de consumo de masas porque son inseparables de las lógicas de lo efímero, del cambio permanente, de la novedad sistemática, de la novedad sistemáticamente producida con la mayor accesibilidad posible para el entretenimiento de la inmensa mayoría. No ya un arte al servicio de grandes ideales superiores, sino un arte dedicado a la comercialización en masa y dirigido a la búsqueda del éxito, a figurar en las listas de superventas que se renuevan incesantemente. El objetivo no es en modo alguno la elevación espiritual del individuo ni la realización de la esencia del arte, sino un consumo continuo de productos culturales capaces de proporcionar placer, crear sueños, causar una satisfacción inmediata para todos. El arte de consumo de masas es todo menor arte por el arte: no existe no para seducir a los consumidores y para venderse al gran público. Con el arte de consumo de masas, la relación de la creación con el consumo no puede enfocarse ya según el modelo temporal simple de la diferencia entre el antes y el después. En realidad, el principio del consumo está de entrada e intrínsecamente presente en el proceso mismo de producción, dado que se trata de obtener el máximo éxito comercial posible. El arte de consumo de masas es ese arte en el que el trabajo del autor no es autónomo, sino que está organizado con vistas al plebiscito del público. Lo que caracteriza el modo de producción del arte de consumo de masas es el complejo producción-consumo-distribución⁷⁵.

Unas obras de arte audiovisuales para el consumo de las masas que tiene en la rapidez y la inmediatez de la acción sus características principales y su principal finalidad es el disfrute y el placer⁷⁶.

Para ilustrar esta nueva situación tan solo tendremos que fijar nuestra mirada en dos obras. En la película *The longest day* (1962), una de las cintas más icónicas y populares de la batalla de Normandía, las barcas llegan a la costa una hora y veinticinco minutos después del inicio de la película. Durante todo ese momento previo el título de

⁷⁵ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2015). *Op. cit.*, p. 58.

⁷⁶ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 74.

Ken Annakin, Andrew Marton y Bernhard Wicki despliega, a través de la adaptación de la novela homónima de Cornelius Ryan⁷⁷, el contexto de la misma, los preparativos, las motivaciones, los personajes clave, etc., acontecimientos que, al final, conducen al desembarco. En cambio, en la película *Salvar al soldado Ryan* (1998) el desembarco comienza a los cuatro minutos de iniciarse la película sin contar con un contexto, antecedentes ni personajes. Es el mismo esquema que siguen videojuegos como los ya mencionados *Medal of Honor* (1999) o *Call of Duty: WWII* (2017), en el que las balas comienzan a amenazar al personaje jugador en menos de cinco minutos una vez iniciada la partida. Esta representación inmediata del acontecimiento ligada a una imagen también instantánea y espectacular es una característica de la ficción contemporánea que modifica la forma en la que se representa el pasado en la cultura de masas convirtiéndolo en un espectáculo de placer estético, como tendremos ocasión de ver.

La imagen del videojuego contemporáneo comercial es inmediata en un doble sentido. En primer lugar, en el sentido de provocar una reacción inmediata al jugador, y en segundo lugar, en el sentido de la duración, tanto la partida por un lado como la duración del producto en sí. Para provocar una reacción inmediata al jugador debe acudir al espectáculo, a la concisión, a la ligereza y a lugares ya conocidos por el usuario. Cuando el jugador comience una partida a un videojuego contemporáneo comercial debe conocer y saber en todo momento en qué lugar y tiempo se encuentra y cuáles son sus primeros pasos para seguir. Argumenta Luciano Concheiro en su trabajo *Contra el tiempo: Filosofía práctica del instante*:

Al lector acelerado, marcado por permanentes golpeteos de información e imágenes, hay que proveerle de ideas al ritmo que está acostumbrado. No me interesa hacer extensos argumentos. Cuanto más corto y conciso, mejor. Más que convencer, quisiera hacer eco con la experiencia cotidiana: desencadenar el sentimiento de que ya se había percibido aquello que se plantea⁷⁸.

Al jugador y al espectador acelerado hay que proveerle de ideas al ritmo que está acostumbrado. Nada más comenzar *Call of Duty WWII* (2017) el jugador debe afrontar los desafíos impuestos por el estudio de desarrollo en su reconstrucción del desembarco

⁷⁷ Otra de las diferencias claves es la fuente de los contenidos de las distintas obras. El largometraje *The longest day* está basado en la novela del mismo nombre de Cornelius Ryan, periodista irlandés y estadounidense que cubrió la Segunda Guerra Mundial para la agencia de noticias Reuters y Daily Telegraph, primero en Londres y después junto a las tropas del general Patton.

⁷⁸ CONCHEIRO, L. (2017). *Contra el tiempo: Filosofía práctica del instante*. Anagrama, Barcelona, p. 16.

de Normandía en la playa de Omaha. A los cinco minutos exactos después de ejecutar el videojuego en el sistema elegido, el jugador podrá “estar” en el Desembarco y la primera vez que tomemos posesión de nuestro avatar será para comenzar a disparar inmediatamente al enemigo, que no aparece ni tiene ningún peso en la trama salvo para ser disparado, otra diferencia con respecto a las obras populares de los años cincuenta y sesenta.

Al ser una imagen inmediata la que nos proponen estas obras culturales debe ser también ligera, icono entendido como ligero en el sentido ofrecido por Lipovetsky en su trabajo *De la ligereza*⁷⁹ que reduce el contexto en beneficio del asombro y la sensación inmediata.

Es un arte que oculta o elimina el contexto (aquello que da sentido a una obra) para dotar de un sentido ligero a la narrativa central de la obra. Para cumplir esta dimensión, los videojuegos contemporáneos más populares, como *Call of Duty WWII*, ofrecen polos antagónicos claramente diferenciados (estadounidenses contra nazis⁸⁰, no alemanes) por su vestimenta, colores y rasgos superficiales para que estos sean asumidos de forma inmediata por el jugador.

La ocultación y reducción del contexto a la mínima expresión y la liberación de este antes de los momentos interactivos de la partida es un hecho común en los títulos de acción más reconocidos. En todos ellos aparece en la forma de texto, no imagen, antes de comenzar la misión correspondiente.

Un gráfico ilustrado que debe atrapar al jugador inmediatamente, una imagen espectáculo que sirve para «engancha», además espectacular en el sentido de espectáculo⁸¹, noción rescatada del trabajo de Lipovetsky y Serroy, *La pantalla global*:

⁷⁹ LIPOVETSKY, G. (2016). *Op. cit.*, p. 225.

⁸⁰ Y aquí queremos dejar de manifiesto esta idea, nazis, no alemanes o soldados del Eje, para los videojuegos populares contemporáneos estadounidenses no existen nacionalidades dentro de las filas del Partido nazi y todos aquellos enfrentados al jugador compartirán esa misma característica, la de ser nazis. Para entender este hecho es crucial comprender la diferenciación que realizó el estudio de desarrollo Sledgehammer Games entre miembros de las SS y miembros de la Wehrmacht siendo los primeros tabú para el juego multijugador y el control del usuario y siendo los segundos presentados como soldados alemanes «no nazis». VENEGAS RAMOS, A. (2017). *Op. cit.*

⁸¹ De acuerdo con la tercera acepción ofrecida por la Real Academia de la Lengua Española la palabra espectáculo se entiende como: Cosa que se ofrece a la vista o a la contemplación intelectual y es capaz de

Cultura mediática y cine en la era hipermoderna (2009), y que ellos mismos definieron para el mundo del cine como:

Esta huida hacia delante se plasma totalmente en otro dominio, en las películas muy espectaculares, con mucha acción, suspense y violencia visual. Destinadas con frecuencia a un público más adolescente que adulto, las megaproducciones hollywoodienses se basan en las claves de los géneros clásicos (terror, guerra, catástrofes, ciencia ficción), que renuevan con estímulos sensoriales gracias a efectos especiales, un ritmo infernal, explosiones sonoras, un desencadenamiento de violencia en alta fidelidad⁸².

De la obra fundamental de Debord *La sociedad del espectáculo*, en su capítulo 7, afirmaba que: «*El lenguaje del espectáculo está hecho con los «signos» de la producción imperante que son, a su vez, la finalidad última de tal producción*»⁸³, ofreciéndonos una clave esencial para comprender la cultura digital contemporánea más popular, el espectáculo como finalidad en sí mismo.

Sobre estas tres características, inmediatez, ligereza y espectáculo, orbitan todas y cada una de las mediaciones maestras más importantes de la memoria estética contemporánea referida a la Segunda Guerra Mundial y exponentes de los llamados videojuegos de historia-mediática. La batalla de Normandía se ha convertido en un símbolo convertido en espectáculo donde las únicas partes que aparecen son los combates singulares entre soldados en una playa concreta, eliminado o relegando al olvido la preparación, los antecedentes, las causas, los otros escenarios, el papel del enemigo, los errores militares y las bajas civiles francesas. Fussell explica también este hecho:

Tal vez el mejor comentario sobre el *obviamente* de Hodgson y el *justamente* de Brittain sea el escándalo de COBRA, el nombre clave de la enorme operación de bombardeo del 24 y el 25 de julio de 1944 en Normandía, ideada para apoyar el despliegue de las tropas terrestres desde la cabecera de una playa cerca de Saint-Lo. El plan era que unos 1.800 bombarderos pulverizaran las defensas alemanas, tras lo cual los norteamericanos avanzarían con bastante facilidad. El bombardeo debía producirse el 25 de julio, pero por un disparatado error en las comunicaciones muchos aviones soltaron sus bombas el día anterior, y con tanta imprecisión que veinticinco soldados norteamericanos resultaron muertos y otros 131 heridos. (...) Sin embargo, lo peor vendría al día siguiente, al relanzarse la operación. Esta vez, las líneas norteamericanas tuvieron

atraer la atención y mover el ánimo infundiéndole deleite, asombro, dolor u otros afectos más o menos vivos o nobles.

⁸² LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, 74.

⁸³ DEBORD, G. (2015). *Op. cit.*, p. 39.

que retroceder secretamente varios kilómetros para evitar que fueran nuevamente bombardeadas; pero esta vez el bombardeo fue más incontenente aún, provocando 111 muertos y casi 500 heridos.⁸⁴ (...) [La obviación de los errores militares] es típico de las versiones populares de la guerra escritas sobre el modelo de las historias de aventuras: les gusta atribuir una causa y un propósito claros y generalmente nobles y a hechos accidentales o degradantes. Así, estas historias transmiten a los optimistas y a los crédulos una visión satisfactoria, ordenada y hasta optimista y saludable de acontecimientos catastróficos: una excelente forma de alentar políticas moralistas, nacionalistas y belicosas⁸⁵.

El olvido de los errores y la representación de la memoria como una historia de aventuras conducen a aligerar el momento presentando al gran público dos grandes bandos homogéneos enfrentados, estadounidenses y nazis, fácilmente distinguibles. Esta decisión, muy utilizada, olvida a otros muchos ciudadanos de otras muchas nacionalidades que también participaron en el conflicto. Todo ello con el objetivo de encumbrar una visión particular y triunfalista del conflicto que elimina la reflexión en el ara del espectáculo. El papel de este momento histórico se sigue manteniendo intacto, representar la cultura de la victoria. Sin embargo, la forma en la que se ha presentado ha cambiado a favor de una mayor inmediatez, ligereza y espectacularidad que ha visto en el videojuego y el cine de acción contemporáneo sus mejores cauces y medios de expresión.

La siguiente expansión de *Call of Duty: Allied Assault* fue *Breakthrough*. Esta nueva iteración tomaba lugar en el Norte de África y el Desembarco de Sicilia alcanzando el culmen en la Batalla de Montecassino y la Batalla de Monte Battaglia. Todos estos títulos están revestidos con pretensiones de literalidad histórica a través del empleo de archivos, eslóganes y el propio estilo audiovisual documental de gran parte de las escenas cinematográficas incluidas durante la partida, una decisión de diseño en el videojuego histórico con una larga tradición. Sin embargo, esta verosimilitud premeditadamente documental se rompe en mil pedazos al percatarse de la repetición de momentos, cuidadosamente seleccionados, para repercutir y reverberar en la imaginación del jugador, estimulada por obras anteriores, videojuegos, películas y series de televisión, que ya han tratado todos estos mismos momentos en otros medios de una forma similar.

⁸⁴ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 29.

⁸⁵ *Ibidem*, p. 34.

La otra iteración lanzada para videoconsolas y desarrollada por EA Los Angeles, la antigua DreamWorks Interactive, fue *Medal of Honor: Frontline* (EA Los Angeles, 2002). De nuevo se repiten los mismos temas y momentos históricos, el Desembarco de Normandía, la lucha contra los alemanes, el héroe-soldado-ciudadano de cuyos disparos depende la guerra y una marcada voluntad de representar el pasado de la manera más «realista» posible. Si la versión para Windows incluía el frente italiano y la batalla de Montecassino, la versión para videoconsolas de *Medal of Honor* lanzada en 2002 representaba otro momento icónico del conflicto para la memoria estadounidense, la Operación *Market Garden*⁸⁶, ya mostrada en la otra obra transmedia de Spielberg, la miniserie *Hermanos de Sangre*.

Electronic Arts había encontrado una veta de oro en los *FPS* ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Durante 2002 publicó otro título que llegaría a convertirse en una de las franquicias bélicas más importantes del mercado: *Battlefield 1942* (Digital Illusions CE, 2002). Desarrollado por la empresa sueca Digital Illusions, *Battlefield 1942* presentaba un *gameplay* enfocado al juego co-operativo y multijugador donde el usuario podía elegir entre el bando aliado (estadounidenses, británicos y soviéticos) y el eje (alemanes y japoneses). Tras su elección daban lugar las batallas en escenarios que pretendían ser reales. *Battlefield 1942* eliminaba de un plumazo la trama del juego y todo el contexto histórico reduciendo la Segunda Guerra Mundial a «un juego». Estados Unidos entró en la guerra a finales de 1941, diciembre, la URSS y Gran Bretaña nunca se enfrentaron de manera directa contra Japón. *Battlefield 1942* presentó un escenario por completo inventado donde ofrecía al jugador un espacio en el que enfrentarse con otros jugadores. La única salvedad era que cada jugador representaba a una de estas cinco naciones. De la misma manera podía haber representado a equipos deportivos y la diferencia hubiera sido nimia. Una piedra más en el camino de la conversión de la Segunda Guerra Mundial en un espectáculo ligero y estético.

Durante 2002 se lanzaron al mercado tres *FPS* más dignos de mención, *Deadly Dozen: Pacific Theater* (nFusion Interactive LLC, 2002), *D-Day: Normandy* (2002) y *Project: Weltuntergang* (2002). Los dos últimos son modificaciones o *mods* realizados sobre *Quake II* (id Software, 1998) el primero y *Wolfenstein 3D* el segundo. Estos títulos son importantes porque nos hablan de la percepción del usuario, no del estudio, de la

⁸⁶ Ver nota 104, cap. *Primera parte (1978-1998)*.

guerra y como deciden representarla en el videojuego. El primero era una secuela del primer *Deadly Dozen* ambientado en esta ocasión en el Pacífico. La recepción fue tibia y no consiguió relevancia en el medio.

Dentro de los títulos de estrategia publicados en 2002 sobresale, consecuencia de su impacto posterior en el medio, *Hearts of Iron* (Paradox Development Studios, 2002). Destaca porque su tercera y cuarta entrega suman más de un millón de usuarios y a día de hoy (03/06/2020) la cuarta entrega acumula más de 250.000 jugadores diarios⁸⁷ y una cantidad de unidades vendidas en la plataforma digital Steam de más de 5 millones⁸⁸, unas cifras envidiables para cualquier otro título ambientado en el conflicto. Paradox Development Studios es una empresa sueca fundada en 1995 desde las cenizas de la compañía de juegos de tablero Target Games.

El primer título desarrollado por la empresa sueca fue *Europa Universalis* (Paradox Development Studios, 2000), basado en el juego de tablero homónimo creado por Philippe Thibaut en 1993. Las claves de este título, que serían adaptadas a las distintas sagas del estudio, *Europe Universalis: Rome* (Paradox Development Studios, 2008) e *Imperator: Rome* (Paradox Development Studios, 2018) para el mundo grecolatino, *Crusader Kings* (Paradox Development Studios, 2004) para la Edad Media, *Victoria* (Paradox Interactive, 2003) para el siglo XIX, *Hearts of Iron* (Paradox Development Studios, 2002) para la Segunda Guerra Mundial y *Stellaris* (Paradox Development Studios, 2016) para el futuro en un ambiente de ciencia ficción, fueron la profundidad y a la vez facilidad para acceder que ofrecía al jugador. El tablero virtual de juego en *Europa Universalis* contaba con 1.500 provincias, todas ellas con características y rasgos únicos, un ritmo de juego basado en el tiempo real, pero permitiendo la pausa en cualquier momento para tomar decisiones. La posibilidad no solo del enfrentamiento bélico, sino también la interacción económica, diplomática, cultural o religiosa y la inclusión de numerosas naciones y países que ofrecían una gigantesca cantidad de posibles inicios para cada partida y una relación más compleja entre el jugador y el pasado representado. Todo ello dentro de un *gameplay* accesible que no limitaba la audiencia a los expertos y jugadores veteranos de *wargames*. Estas características del videojuego ayudaron a que

⁸⁷ Todos estos datos están extraídos de la siguiente página: <https://steamspy.com/app/394360>, consultado el 2 de junio de 2020.

⁸⁸ *Ibidem*.

este título se convirtiera en un éxito de público y crítica que permitió la salida de secuelas y otras sagas del estudio.

Hearts of Iron fue la tercera obra publicada por Paradox Development Studios, tras el primer *Europa Universalis* y su secuela. Publicado por Strategy First, un veterano de los *wargames* digitales, permitía al jugador controlar cualquier país desde 1938 a 1948. Frente a todos los demás títulos de estrategia anteriores, cuyas opciones eran limitadas en cuanto a selección de país, bando o ejército, *Hearts of Iron* permitía disfrutar del momento histórico seleccionado con el país que el jugador prefiriera. Esta amplitud tuvo como consecuencia la censura en países como China debido a la inclusión del Tíbet, Sinkiang y Manchuria como países independientes del país asiático, y Taiwán bajo el control japonés. Estas representaciones del conflicto entraban en conflicto con la visión oficial del Partido Comunista de China. La defensa de Paradox ante estos hechos fue la fidelidad a la Historia. Sin embargo, el juego permitía seleccionar desde el comienzo un país dentro de tres esferas: aliados, eje o internacional comunista. En 1938, un año antes del comienzo de la guerra (1 de septiembre de 1939), no existía el bando aliado, pues este se fue formando a medida del desarrollo de la guerra (en junio de 1941 la Unión Soviética y diciembre de 1941 Estados Unidos). Sin embargo, el videojuego presenta a Estados Unidos como líder de los aliados desde 1938 y a la Unión Soviética como un ente independiente durante el conflicto. También se obviaba y escondía la bandera nazi en favor de la anterior, formada por los colores rojo, blanco y negro y no existía, durante toda la partida, ninguna mención al Holocausto o genocidio nazi. El estudio sueco escogió diferentes elementos y momentos históricos para forjar su videojuego, creando un pasado a su medida que, cuando chocó con el pasado fabricado a medida por otros, como el gobierno de China, fue duramente criticado e incluso censurado.



Ilustración 29: Captura de pantalla de *Hearts of Iron* donde podemos apreciar la sustitución de la bandera del Tercer Reich por la bandera empleada desde 1867 a 1871 por la Federación Alemana del Norte y asumida por el Imperio alemán entre 1871 y 1918.

Otro título de estrategia destacado de 2002 fue *Sudden Strike 2* (Fireglow Games, 2002), que profundizaba en los aspectos que hicieron popular a su precuela, tiempo real sin pausas o turnos, escenarios muy detallados en dos dimensiones donde el clima y los aspectos del terreno condicionaban a los soldados, etc. Sin embargo, no fue tan bien recibido como el anterior. La mayoría de sus misiones y escenarios eran inventados. El equipo ruso situó a los distintos países en distintos momentos de la campaña siempre enfrentados contra el enemigo alemán, y en el caso japonés contra China. Es interesante comprobar cómo integraron a Japón como país protagonista obviando e impidiendo al jugador controlar a la Alemania nazi cuando en los títulos de estrategia esta decisión no era habitual. El anterior título mentado, *Hearts of Iron*, permitía controlar a Alemania, aunque no aparecían símbolos nazis ni Hitler como líder del gobierno germano.

Strategic Command: European Theater (Fury Software, 2002), *Soldiers of Empire* (IgorLab Software, 2002), *Combat Mission II: Barbarossa to Berlin* (Battlefront.com, Inc, 2002), *World War II: Panzer Claws* (In Images, ZUXXEZ Entertainment AG, 2002)

siguieron el camino de los *wargames* digitales tradicionales y los lanzamientos más destacados dentro de la estrategia durante la década de los 80 y 90. Su recibimiento no fue excesivamente cálido y su repercusión en la industria nimia. Destaca el último de ellos por su lugar de origen, Alemania. Aunque las representaciones contenidas en él seguían el camino de los productos más populares creados en el mundo anglosajón, de hecho, fue publicado y distribuido por Eidos Interactive, empresa estadounidense.

En el año 2002 la estrategia siguió un camino dividido en dos vías paralelas. En el cruce de los años 90 algunos estudios tomaron el camino de la alta estrategia, la complejidad y las últimas consecuencias en la adaptación de un *wargame* analógico a un ambiente digital y otros la vía de la espectacularidad, la acción y combate concreto y directo en escenarios pequeños, pero muy detallados. Aún faltaba tiempo para la publicación del máximo exponente de esta vía, pero la otra vía había llegado durante este año uno de sus máximos exponentes, *Hearts of Iron*.

La simulación aérea, terrestre o marina siguió su camino marcado por la ortodoxia y la profundización en sus propias claves como género, la fidelidad al registro material de la época representada. Durante 2002 se publicaron tres propuestas diferentes, *Jane's Combat Simulations: Attack Squadron* (Looking Glass Studios, Inc., y Mad Doc Software, LLC, 2002) *Microsoft Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe* (Microsoft Games Studios, 2002) y *Destroyer Command* (Ultimation Inc, 2002). En su afán por buscar y conseguir el máximo realismo, el primer de estos tres presentaba al jugador escenarios reales donde el terreno y el mapa eran añadidos a través de imágenes satélites del territorio. Los dos primeros situaban su acción en el teatro europeo occidental de operaciones y permitía el control tanto de aviones aliados como alemanes. El tercero, dentro de los simuladores náuticos, tomaba lugar tanto en el Atlántico como en el Pacífico y, en esencia, era un clon de *Silent Hunter II*.

Los últimos cuatro títulos publicados en 2002 y ambientados en la Segunda Guerra Mundial son el español *War Train: Normandie 1944* (ASYLUM Games, 2002), un juego en tercera persona donde el jugador, desde un tren, debe eliminar cualquier enemigo que entre en su campo de visión. *WWII: Desert Rats* (Canopy Games, 2002), un título de carreras y acción. *World War II: Prisoner of War* (Wide Games, 2002), un título muy similar a *Thief: The Dark Project* (Looking Glass Studios, Inc., 2002) ambientado en un campo de prisioneros (no de concentración o exterminio) para altos militares aliados

donde el personaje-jugador debía escapar sin levantar sospechas entre sus enemigos y el más oscuro de todos los lanzados durante 2002, el polaco *Another War* (Alien Artefact Team, Mirage Interactive LLC, 2002), uno de los escasos juegos de rol ambientado en el conflicto. Muy influido por *Baldur's Gate* (BioWare Corporation, 1998) tanto en su interfaz como perspectiva isométrica en dos dimensiones el personaje-jugador encarnaba a un miembro de la resistencia en el interior de las líneas alemanas. A mitad de la partida incluía elementos fantásticos extraídos de las obras de Lovecraft y sus mitos de Cthulhu.

2003

Durante el año 2002 un grupo de trabajadores del estudio 2015 Inc., responsables de *Medal of Honor: Allied Assault* y veteranos del primer desarrollo de la saga salieron de la empresa y fundaron Infinity Ward. Dirigidos por Vince Zampella, y sobre la base del motor de *Quake III Arena* (id Software, 1999), publicaron en octubre de 2003 el videojuego *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003).

Call of Duty, junto con *Medal of Honor* y *Battlefield*, es la franquicia ambientada en la Segunda Guerra Mundial más reconocida por el público. Nuestro recorrido por las representaciones de la Segunda Guerra Mundial gira en torno a ella. En 2008, el último año del capítulo II, salió al mercado el último lanzamiento de la licencia *Call of Duty* ambientada en la Segunda Guerra Mundial y, en 2017, el penúltimo año del capítulo III, la saga regresó al conflicto mundial gracias a la comercialización de *Call of Duty WWII*. Medir la popularidad de la saga es complicado. Un dato que puede darnos una idea acerca de su importancia son sus cifras de ventas. En 2009, un año después de la salida de *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008), todas sus iteraciones habían vendido más de 55 millones de unidades de acuerdo con la información ofrecida por la empresa responsable de su publicación y distribución, Activision Blizzard⁸⁹, obteniendo, gracias a estas ventas, unos beneficios de más de 3 mil millones de dólares. *Salvar al Soldado Ryan*, una de las cintas más populares que versan sobre el conflicto y 19 años después de su estreno había

⁸⁹ Activision | Blizzard: *Call of Duty® Franchise Surpasses \$3 Billion in Retail Sales Worldwide*. (2017). *Investor.activision.com*. Consultado el 3 de agosto de 2017, desde <http://investor.activision.com/releasedetail.cfm?ReleaseID=426784>.

conseguido unas cifras de venta de 400 millones de dólares⁹⁰. La diferencia entre ambos productos, más de 2.5 mil millones de dólares es más que apreciable. Esta disparidad en las cifras de venta nos habla de la popularidad de un producto, pero más allá de este aspecto, nos habla de su difusión y alcance. *Call of Duty* ha llegado a un público masivo, y con él, su mensaje sobre la guerra.

Call of Duty está construido sobre el esqueleto de *Medal of Honor* y la esencia de la representación *FPS* de la guerra: soldados-héroes-ciudadanos cuyas proezas individuales decantan la balanza hacia un lado u hacia otro, el disparo como principal interacción con el escenario y los personajes no jugadores, la glorificación de la violencia y los valores asociados a la guerra, el ocultamiento de la sociedad civil, la concepción del espacio como una galería de tiros y defensa, la eliminación de las consecuencias de la violencia ejercida, la desaparición de los cuerpos, la total infrarrepresentación de mujeres y otras etnias diferentes a la caucásica, la no aparición de referencias al Holocausto o a cualquier otro genocidio y la asunción del lenguaje clásico del videojuego como propio, misiones cada vez más difíciles en una escala progresiva hacia el momento culminante, sanación mediante objetos, información diegética en la pantalla con datos de salud, balas, etc., y reaparición del personaje jugador cada vez que este cae abatido.

La novedad que presenta la primera iteración de *Call of Duty* y el aspecto que convierte a este lanzamiento en una obra destacada para la representación videolúdica de la Segunda Guerra Mundial son los escenarios y personajes que presenta como protagonista, británico, estadounidense y por vez primera en un *FPS* estadounidense, soviético. Otra de las novedades que incorporó fue el intento de representar emociones y situaciones de estrés a través de una visión nublosa del escenario, un pitido ensordecedor y la incapacidad para correr como consecuencia del estallido de una bomba cercana.

De acuerdo con la investigadora Debra Ramsay, la inclusión de las diferentes perspectivas personales del conflicto en una misma partida que aparecen en *Call of Duty* rompe la figura del soldado-héroe-ciudadano y disminuye la percepción del individuo como figura prominente y hegemónica del conflicto a favor de la comunidad o el grupo⁹¹. También afirma que esta polirrepresentación de puntos de vista sobre el conflicto añade

⁹⁰ *Saving Private Ryan (1998) - Box Office Mojo*. (2017). *Boxofficemojo.com*. Consultado el 3 de agosto de 2017, desde <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=savingprivateryan.html>.

⁹¹ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 104.

otras narrativas nacionales que empujaban la visión hegemónica estadounidense del conflicto. En gran medida estos apuntes son ciertos, pero hay que añadir un matiz importante: todas las narrativas que aparecen en *Call of Duty* parten de la percepción estadounidense del conflicto. La excepción y el punto más importante que contradice nuestro matiz y eleva a *Call of Duty* a caso de estudio es la toma de Berlín por parte de las tropas soviéticas. La última misión del videojuego permite al jugador plantar la bandera soviética en lo alto del parlamento alemán, representado una de las escenas más conocidas del conflicto, la bandera de la URSS, ondeando en la cima del *Reichstag*, evento ampliamente conocido y representado gracias a la popularidad de la fotografía *Alzando una bandera sobre el Reichstag* tomada por Yevgueni Jaldéi el 2 de mayo de 1945, días después de la toma de Berlín, el 30 de abril. Posiblemente, junto a la izada de la bandera en Iwo Jima por parte de los marines norteamericanos, sea una de las imágenes icónicas del conflicto, aunque como esta última, la soviética ondeando en el emblemático edificio alemán también tuvo su intrahistoria, pues fue preparada precisamente con fines propagandísticos⁹².

⁹² Sobre la fotografía de Iwo Jima hecha por Joe Rosenthal, existe el conocido film dirigido en 2006 por Clint Eastwood *Banderas de nuestros padres* (en Iberoamérica, *La conquista del honor*), inspirado en la novela del mismo nombre cuyos autores son James BRADLEY (en colab. con Ron Powers, publicada en español por la editorial Ariel, Barcelona, 2006), a quien Spielberg había comprado los derechos para hacer la película. Respecto a las “peripecias” de la fotografía soviética sobre el *Reichstag*, en realidad fotografías, en plural, véanse las notas de J. HERNÁNDEZ (2004) sobre el particular en *Las cien mejores anécdotas de la Segunda Guerra Mundial*, Inédita Ediciones, Barcelona, pp. 88-89. En cualquier caso, son dos de los mejores ejemplos de publicidad gráfica del siglo XX.



Ilustración 30: Captura de pantalla de *Call of Duty*.

El resto de las misiones toman el punto de vista oficial estadounidense, aunque estén protagonizadas por soldados soviéticos y británicos. Además, y de nuevo, todas sus historias parten de películas y obras culturales de masas anteriores. En el caso de las misiones soviéticas, el jugador, si ha disfrutado con anterioridad de la cinta *Enemigo a las Puertas* (Jean-Jacques Annaud, 2001), co-producida por inversores estadounidenses, británicos, alemanes e irlandeses, podrá percatarse de las semejanzas entre una y otra. La decisión de ofrecer experiencias basadas en obras cinematográficas fue una decisión consciente y voluntaria del estudio detrás de *Call of Duty*:

Experience the cinematic intensity of WWII's epic battles including D-Day, the Russian Charge at Stalingrad and the Battle for Berlin – through the eyes of citizen soldiers and unsung heroes from an alliance of countries who together helped shape the course of modern history⁹³.

Los desarrolladores también se esforzaron en tratar de representar la experiencia del campo de batalla. A diferencia de *Medal of Honor* y *Wolfenstein*, y más cercano a *Battlefield 1942*, el jugador avanza juntamente con sus compañeros de tropa mientras corren de un parapeto a otro. El uso de coberturas y fuego de supresión y concentración

⁹³ Con esta frase describían los responsables de *Call of Duty* su videojuego, en DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 137.

es la clave del *gameplay* de la saga. Como mencionamos en el párrafo anterior, y según investigadores como Ramsay, esta decisión redefinía el rol del héroe-soldado-ciudadano individual y lo integraba dentro de un grupo o hermandad. Sin embargo, en esencia, los compañeros del jugador, los personajes no jugadores, eran inútiles en cuanto a realizar el trabajo del protagonista, eliminar todas las tropas alemanas que salieran al paso. Sí es cierto que ofrecían la sensación de compañía, e incluso aportaban tramas personales y grupales a los objetivos principales de cada misión, pero, al final de cada misión, era labor del jugador conseguir todos los objetivos propuestos por los desarrolladores. *Call of Duty* ofrece al jugador la ilusión de hermandad. Esta ilusión parte de la esencia del videojuego como obra interactiva. La historia la crea el jugador, si el jugador no juega, la guerra no sucede.

Call of Duty fue otro hito dentro de las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego. Su perspectiva multinacional, la incorporación de una hermandad de soldados como protagonistas, la relación más estrecha aún con el cine, su búsqueda consciente de verosimilitud a través de la deformación del *gameplay* y la audiencia y comunidad que consiguió cosechar nos presentan el inicio de una saga que marcará el destino de las representaciones en primera persona basadas en disparos de los años 1939 a 1945. Aunque siguió el canon establecido por *Medal of Honor*, no en vano fueron extrabajadores de este juego quienes hicieron posible el título, supo innovar y presentar una experiencia más cinematográfica dentro de una obra videolúdica y conquistar a millones de consumidores en el proceso.

Durante 2003 aparecieron en el mercado otros *FPS* de especial importancia para nuestro trabajo, como por ejemplo *Medal of Honor: Infiltrator* (Netherock Ltd., 2003) y *Medal of Honor: Rising Sun* (Electronic Arts Los Angeles, 2003), el primero por llevar el *gameplay* y la visión de Electronic Arts sobre la guerra a consolas portátiles y el segundo por representar por primera vez el frente del Pacífico a través de un *FPS*. *Medal of Honor: Rising Sun* fue desarrollado por el estudio principal de Electronic Arts dedicado a los *FPS*, la antigua DreamWorks Interactive, Electronic Arts Los Angeles. Sin embargo, su trabajo como videojuego no estuvo a la altura y fue duramente criticado por la prensa. Críticos como Martin Taylor, en la publicación digital *Eurogamer*, achacaban el descenso de la calidad a la salida de veteranos del estudio para formar Infinity Ward y desarrollar

Call of Duty para Activision⁹⁴. La trama, lineal y progresiva en su dificultad, comenzaba en el bombardeo japonés de Pearl Harbor y la posterior venganza estadounidense, un esquema narrativo muy similar a la película *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001) y otras narraciones populares del conflicto. Este fue el punto al que más críticos apuntaron durante sus críticas, la falta de innovación y originalidad.



Ilustración 31: Captura de pantalla de *Medal of Honor: Rising Sun* donde podemos apreciar el ataque a la base de Pearl Harbour.

Ligado a la escasa originalidad de su *gameplay* aparecían todos los demás aspectos de la obra, tanto de temática como de representación. La presentación del bando japonés como bárbaro y despótico no hacía más que consolidar y reforzar la imagen nacionalista del bando estadounidense, único disponible para el jugador. El nacionalismo de *Medal of Honor: Rising Sun* no solo se encuentra visible en el subtexto del videojuego, sino también, como ya hemos tenido ocasión de examinar, en el propio texto: la partida termina con la siguiente afirmación: « *[O]ur deepest appreciation to the Veterans of World War II. Only due to your relentless courage and sacrifice does our freedom stand*

⁹⁴ TAYLOR, M. (2003). «*Medal of Honor: Rising Sun*». *Eurogamer*. Consultado el 4 de agosto de 2017, desde http://www.eurogamer.net/articles/r_mohrisingsun_ps2.

strong today. Thank you». Es interesante comprobar como en los *FPS* más populares los estudios responsables de cada uno de ellos eliminan la opción de poder controlar a ambos bandos. Durante nuestro trabajo hemos podido comprobar cómo esta decisión no se encuentra en los videojuegos de estrategia o simulación donde es habitual poder controlar tanto a alemanes como japoneses, pero también franceses, británicos o soviéticos. Esta información nos conduce a reflexionar sobre los porqués de esta situación a través de dos puntos clave: la primera, la popularidad y el alcance masivo de los *FPS* frente a los juegos de estrategia y simulación, y la segunda, la intencionalidad y origen de cada uno de los géneros. Los títulos de estrategia táctica proceden de los juegos de tablero y *wargames* y han sabido recoger su herencia, pero también su percepción y visión del conflicto y la guerra en general, convertida ésta en un reto lúdico, muchas veces también intelectual. En cambio, los *FPS* modernos y especialmente tras *Medal of Honor* y *Call of Duty* proceden del cine y la visión que las diferentes cintas, y especialmente las más reconocidas por el público, han ofrecido sobre el conflicto. Este contraste en cuanto a intención, origen y forma, nos obliga a diferenciar entre dos formas de entender y presentar la Segunda Guerra Mundial.



Ilustración 32: Captura de pantalla de *Medal of Honor: Rising Sun* donde podemos observar la ejecución de soldados estadounidenses retenidos como prisioneros por ejecutores japoneses armados con espadas.

Electronic Arts, junto a los dos lanzamientos de la franquicia *Medal of Honor*, publicó otros dos títulos ambientados en el conflicto: *Battlefield 1942: The Road to Rome* (Digital Illusions CE AB, 2003) y *Battlefield 1942: Secrets Weapons of WWII* (Digital Illusions CE AB, 2003). Ambos ampliaban el contenido básico del juego *Battlefield 1942*, el primero aportando escenarios inspirados en las batallas acontecidas en Italia durante la Segunda Guerra Mundial, y el segundo, como su propio nombre indica, expande el armamento de los jugadores con armas que no fueron más que fantasías o prototipos durante el conflicto, como, por ejemplo, un *rocket pack*, nuevos tanques y aviones propulsados por cohetes.

La popularidad del conflicto y los *FPS* aportaron otros lanzamientos como la secuela de *Hidden and Dangerous*, *Hidden and Dangerous II* (Illusions Softworks, 2003) y el austriaco *Beyond Normandy - Assignment: Berlin* (Sproing Interactive Media GmbH, 2003). Este último no destaca por su calidad como videojuego, pero sí nos habla de la intencionalidad de todos estos trabajos. El videojuego, desarrollado por un equipo

austriaco, país aliado e integrante de Alemania durante la Segunda Guerra Mundial, no menciona ni hace mención a su país y tampoco permite controlar a personajes austriacos ni alemanes. Reproduce y presenta esquemas narrativos extraídos de las obras más populares sobre el conflicto, una característica hegemónica dentro de todas las obras no estadounidenses y occidentales ambientadas en la guerra. Este hecho nos muestra a los videojuegos como un producto propio del capitalismo que reproduce los modelos más populares y exitosos para adaptarlos y reproducirlos buscando el beneficio económico frente a otros valores asociados, como la memoria, la didáctica de la historia o la identidad. Ya hemos podido comprobar este hecho en la saga española *Commandos*, las rusas *Sudden Strike* y *IL-Sturmovik*, la sueca *Battlefield 1942*, la alemana *World War II: Panzer Claws*, el británico *Rowan's Battle of Britain*, el francés *Steel Division*, etc. Todos ellos reproducen narrativas ya probadas con éxito que tratan de mercantilizar de la manera más beneficiosa su producto en los mercados anglosajones (Estados Unidos), los principales consumidores de videojuegos en occidente, una decisión que se repite en el cine y explorada ya por Román Gubern⁹⁵.

La uniformización de la percepción del pasado a través de la creación de una cultura de la imagen global, consolidada y extendida a través de las preferencias del mercado y el consumo, es ya una práctica recurrente, con un mercado y un consumo definido por *culturas transnacionales hegemónicas* que, en este caso, es la representada por la de Estados Unidos, principal mercado de consumo y producción de videojuegos.

El último *FPS* lanzado en 2003 fue *Wolfenstein: Enemy Territory* (Splash Damage, Ltd, 2003), un *spin-off* multijugador del anterior lanzamiento de la franquicia, *Return to Castle Wolfenstein*. Fue lanzado para el sistema operativo Linux al mismo tiempo que para Windows como consecuencia de su distribución bajo licencia *freeware*.

2003 siguió siendo testigo de la hegemonía de la estrategia en cuanto a las representaciones de la Segunda Guerra Mundial en ambientes digitales. Durante este año diferentes estudios de distintas nacionalidades publicaron seis videojuegos: *Combat Mission 3: Afrika Korps* (Battlefront.com, Inc, 2003), *Decisive Battles of WWII Vol 2: Korsun Pocket* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd, 2003) publicado por Matrix

⁹⁵ GUBERN, R. (2007). *Op. cit.*, p. 7.

Games, el ruso *Blitzkrieg* (Nival Inc, 2003), *World War II: Frontline Command* (The Bitmap Brothers, 2003) distribuido por Strategy First Inc, *Pacific War: Matrix Edition* (Matrix Games, Ltd, 2003) y el español *Commandos 3: Destination Berlin* (Pyro Studios, 2003). Dentro de todos estos títulos de estrategia conviven diferentes subgéneros, alta estrategia, estrategia táctica por turnos y estrategia en tiempo real más enfocada a la acción. Esta convivencia en un número de ejemplos similar nos habla de una tendencia: el auge del tiempo real frente a los turnos como ritmo hegemónico de la partida. Los grandes éxitos en tiempo real de comienzos del siglo XXI marcaron el camino para la estrategia que buscaba un hueco dentro del escenario más conocido de la industria. *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), *StarCraft* (Blizzard Entertainment Inc, 1998), *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, Inc, 2002), *Shogun: Total War* (The Creative Assembly Ltd., 2000), *Medieval: Total War* (The Creative Assembly Ltd., 2003), *Rome: Total War* (The Creative Assembly Ltd., 2004) y *Warhammer 40,000: Dawn of War* (Relic Entertainment, 2004) fueron grandes éxitos que encauzaron y determinaron los pasos que debían seguir los estudios de desarrollo para crear productos de éxito entre el público. Todos ellos renunciaron a la complejidad de los juegos de Strategic Simulations y apostaron por la espectacularidad, el detallismo y la inmediatez en sus propuestas. Dentro de este grupo podemos situar a *Blitzkrieg* del estudio ruso Nival, el británico *World War II: Frontline Command* y el español *Commandos 3*. Todos ellos reproducen el esquema narrativo estadounidense de la Segunda Guerra Mundial con algunas novedades temáticas o de representación propias de la estrategia, como la posibilidad de controlar al bando alemán en el videojuego ruso, el control de unidades europeas (noruegas, francesas y británicas, también estadounidenses) en *Commandos 3* y la introducción de mecánicas originales y diferentes en el videojuego creado por The Bitmap Brothers y materializadas en la figura del comandante y su impacto en la batalla.

El resto de títulos de estrategia apostaron por los turnos, la táctica y la profundidad para ejecutar y materializar sus propuestas. Cabe destacar la unión de SSG con Matrix Games, la heredera de su anterior aliada, Strategic Simulations, ahora propiedad de Ubisoft.

El género de los simuladores aéreos siguió el camino marcado desde su origen. Durante 2003 se lanzaron tres obras: *Secret Weapons Over Normandy*

(Totally Games, Inc., 2003) distribuido por LucasArts Entertainment Company LLC, *Dogfight: Battle for the Pacific* (InterActive Vision A/S, 2003) y *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* (1C: Maddox Games, 2003). Probablemente el aspecto más destacado sea la nacionalidad de los estudios responsables. Frente a una hegemonía estadounidense durante buena parte de las dos décadas anteriores, en la actual podemos observar cómo los títulos nacidos en Europa comienzan a llenar las estanterías. En este caso concreto, el primero es fruto de un estudio estadounidense, el segundo danés y el tercero ruso. Sin embargo, siguen siendo distribuidos por compañías que enfocan sus productos al mercado occidental y más concretamente al estadounidense, LucasArts, Koch Media el segundo y Ubisoft el tercero. Esta situación favorece la reproducción y adaptación de discursos ya probados con éxito. Aunque si bien es cierto que, como en los títulos de estrategia, todos ellos permiten controlar a los dos bandos, japonés o alemán y aliado a excepción de *Secret Weapons Over Normandy*, este solo permite encarnar a un soldado británico enfrentado a los alemanes.

2003 fue un año decisivo para las representaciones digitales de la Segunda Guerra Mundial como consecuencia de la aparición de *Call of Duty*, una de las franquicias más reconocidas y vendidas en la actualidad, y la publicación de *Medal of Honor: Rising Sun*, un título que, aunque mediocre, trasladó el género *FPS* al teatro de operaciones japonés y obvió al régimen nazi para situar al bando japonés como enemigo, cargando a esta figura de todos los aspectos negativos posibles en contraposición al héroe estadounidense.

2002, 2003 y 2004 fueron años de recuerdo. En ocasiones hemos hecho referencia a películas y series de televisión, nuestro interés pasa por la cultura de masas. Sin embargo, a lo largo de los primeros años del siglo XXI, se produjo en Estados Unidos un estallido de interés popular por la Segunda Guerra Mundial, aparte de su uso político ya examinado, que puede servir para explicar el interés de la cultura de masas por el conflicto en un proceso de retroalimentación. Tal y como ya hemos mencionado, en 2004 se inauguró el Monumento Nacional a la Segunda Guerra Mundial en Washington, capital del país, en un lugar simbólico, entre el Monumento a Lincoln y el Monumento a Washington. Este fue inaugurado el 29 de mayo, dos días antes del *Memorial Day*, un día festivo en el país que sirve para recordar a los caídos en combate defendiendo al Estado. La concepción del monumento nació en 1994, cuando el presidente Bill Clinton firmó la Resolución 227 mediante la cual se comprometía a levantar un monumento en recuerdo

a la Segunda Guerra Mundial en el centro de Washington. Sin embargo, no fue hasta septiembre de 2001, bajo el mandato de George W. Bush, cuando comenzaron las obras para levantarlo.

En 2004 también se celebró el 60 aniversario del Desembarco de Normandía. De acuerdo con la investigadora Marianna Torgovnick en su obra *The War Complex: World War II In Our Time* (2005): «*After 1945, it came to justify the triumph of American wealth and power and to naturalize the story of American triumphalism, which leads strongly from 1945 to the present*»⁹⁶. El discurso ofrecido por el presidente George W. Bush en las playas de Normandía durante la celebración del 60 aniversario expresan este mismo triunfalismo descrito por Torgovnick:

As Americans prayed along, more than 12,000 Allied aircraft and about 5,000 Naval vessels were carrying out General Eisenhower's order of the day. In this massive undertaking, there was a plan for everything -- except for failure. Eisenhower said, "This operation is planned as a victory, and that's the way it is going to be"⁹⁷.

Momentos antes recordó la presencia del presidente Ronald Reagan en las mismas playas durante el mismo día 20 años atrás destacando la lucha y la valentía de aquellos veteranos que dieron su vida por la libertad. El discurso terminaba resaltando esta misma idea: «*America honors all the liberators who fought here in the noblest of causes, and America would do it again for our friends. May God bless you.*» Todas estas ideas, la lucha y el sacrificio por la libertad, la defensa de la patria y conseguir la victoria al precio que fuera son mantras que se repiten en todas las representaciones digitales y estadounidenses del conflicto, trasladadas a todos los conflictos posteriores y contemporáneos como la guerra de Irak.

George W. Bush comenzó su discurso declaración de guerra a Irak en 2003 con el siguiente párrafo: «*My fellow citizens. At this hour, American and coalition forces are in the early stages of military operations to disarm Iraq, to free its people and to defend the world from grave danger.*» Liberar a los iraquíes y salvar al mundo. Un año antes, su secretario de defensa, Donald Rumsfeld, no dudó en comparar a Saddam Hussein con

⁹⁶ TORGOVNICK, M. (2005). *The War Complex: World War II In Our Time*. University of Chicago Press, Chicago, p. 22.

⁹⁷ *Ibidem*.

Adolf Hitler y parafraseó a Winston Churchill para describir al dictador iraquí y su labor de gobierno⁹⁸. La administración Bush utilizó profusamente comparaciones y analogías con la Segunda Guerra Mundial por una razón sencilla, como explica Torgovnick: «*Among those who opposed war with Iraq, the Bush administration's aggressive use of World War II analogies inspired both resentment and skepticism*»⁹⁹.

El mismo año, 2002, Rick Atkinson, periodista e historiador, publicó la primera parte de su trilogía dedicada a la Segunda Guerra Mundial, *Liberation Trilogy, Un ejército al amanecer: la guerra en el norte de África, 1942-1943*. Esta obra, publicada en España por la editorial Crítica, trata sobre el desarrollo de la guerra en el norte de África y se centra exclusivamente en el ejército estadounidense. Este trabajo le valió a Atkinson ser merecedor del Premio Pulitzer 2003. En 2007 lanzaría la segunda parte, *El día de la batalla: La guerra en Sicilia e Italia, 1943-1944* y en 2013 la tercera parte, *Los cañones del atardecer: La guerra en Europa occidental, 1944-1945*. En todas estas obras se centra en el ejército estadounidense obviando a los demás países aliados y elimina tanto el frente de Europa oriental y el papel de la Unión Soviética como el frente del Pacífico. En 2001, un año antes, Williamson Murray y Allan A. Millet, ambos militares veteranos, publicaron en Estados Unidos el libro *La guerra que había que ganar*, también publicado en España por la editorial Crítica. Esta obra está dedicada por entero al papel del ejército estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. La dedicatoria del libro nos dice que:

Dedicamos el presente libro, en el momento en el que la raza humana entra en el siglo XXI, a la memoria de los hombres y las mujeres que sirvieron y se sacrificaron en la segunda guerra mundial para aumentar las posibilidades de libertad: libertad de palabra, libertad de cultos, libertad de vivir sin padecer pobreza ni temor.

Una dedicatoria muy similar a la que podemos encontrar en la última pantalla del videojuego *Medal of Honor: Rising Sun*. Durante 2001 y 2002 se reeditaron las obras de Stephen E. Ambrose: *Band of Brothers: E Company, 506th Regiment, 101st Airborne from Normandy to Hitler's Eagles' Nest* (Pocket Books, 2001), *D-Day: June 6, 1944: The Climactic Battle of World War II* (Pocket Books, 2002), *Citizen Soldiers: From the Beaches of Normandy to the Surrender of Germany* (Pocket Books, 2002), además de

⁹⁸ RICH, F. (2002). «Donald Rumsfeld's Dance With the Nazis». *The New York Times*. Consultado el 7 de agosto de 2017, desde <http://www.nytimes.com/2006/09/03/opinion/03rich.html>

⁹⁹ TORGOVNICK, M. (2005). *Op. cit.*, p. 37.

publicarse dos obras originales de este autor que ayudó a dar forma a la percepción popular de la Segunda Guerra Mundial: *The Good Fight* (Atheneum Books for Young Readers, 2001) y *To America: Personal Reflections of an Historian* (Simon & Schuster, 2003). En todos estos libros, ya en sus títulos, podemos encontrar muchas de las narrativas contenidas en las representaciones culturales del conflicto, *la guerra buena*, el Desembarco de Normandía, la 101 Aerotransportada y su labor en el suceso anterior y el desempeño de los ciudadanos convertidos en soldados. Otras obras que se reeditaron durante estos años fueron la influyente *The Greatest Generation* (Pimlico, 2002) de Tom Brokaw, publicada originalmente en 1998.

No es extraña esta avalancha de libros relacionados y referentes al conflicto. Vincent Casaregola comienza su obra *Theatres of War: America's Perception of World War II* con la siguiente afirmación:

It is no surprise that, when Americans want to frame a war as necessary and just, they use World War II as an analogy. After all, it was the “Good War,” and in winning it, we defeated unquestionably oppressive forces, particularly those of Nazi Germany. To achieve that victory, millions of Americans left home to fight, and even more millions devoted themselves to the war effort at home. Never had war so unified our nation and brought such massive government spending and subsequent prosperity. Our standard narrative of World War II therefore suggests that wars make sense and, if pursued properly, they bring closure to international conflicts and potential economic benefits at home.¹⁰⁰

Ya hemos comprobado cómo el gobierno de Bush empleó esta analogía en discursos y conmemoraciones y explica de una manera satisfactoria la enorme cantidad de productos culturales relacionados con el conflicto que nacieron durante estos años. A todos los referidos en los anteriores párrafos hay que sumarles todos los ya mencionados, películas, series y videojuegos. Todo ello unido nos habla de una recuperación masiva del recuerdo de la Segunda Guerra Mundial como consecuencia de un momento de crisis nacional en Estados Unidos.

2004

2004 siguió el mismo camino que 2003. Los meses del año 2004 se trufaron de secuelas y expansiones de los títulos más populares dedicados al conflicto como *Call of*

¹⁰⁰ CASAREGOLA, V. (2009). *Op. cit.*, p. IX.

Duty o *Medal of Honor*. Activision presentó dos nuevas iteraciones, *Call of Duty: Finest Hour* (Spark Unlimited, 2004) para videoconsolas GameCube, PlayStation 2 y Xbox y *Call of Duty: United Offensive* (Gray Matter Interactive Studios Inc., 2004) para sistemas operativos Windows. Es interesante comprobar como el desarrollo de la saga escapó de las manos de Infinity Ward y comenzó a asentarse en estudios secundarios además de difundirse y acaparar todos los sistemas de juego disponibles en el momento, una labor que ya realizó *Medal of Honor* con anterioridad. El primero, *Finest Hour*, es la primera aparición de la saga en videoconsolas y realiza un cambio en su guion muy interesante. En el primer *Call of Duty* el personaje jugador termina la partida clavando la bandera soviética en lo alto del Parlamento Alemán, el *Reichstag*. En esta nueva entrega los personajes son los mismos, soviéticos, británicos y estadounidenses. Sin embargo, sus posturas cambian. Mientras que en el primer *Call of Duty* la labor del personaje protagonista soviético es ofensiva, se avanza desde la URSS hasta Alemania hasta acabar en Berlín, en este nuevo caso es defensiva, pues comienza la partida en Stalingrado para retroceder hasta la defensa de Moscú, momento en el que termina la campaña soviética. En cambio, la campaña estadounidense muestra una postura ofensiva y la última misión de la campaña sitúa a EE.UU. como el primero país en entrar en Alemania y derribar al régimen nazi. La campaña británica se mantiene íntegra en los límites geográficos del norte de África. Como podemos apreciar hay un cambio paradigmático en los roles de los personajes jugadores dentro de las diferentes campañas y una minusvaloración del papel de la URSS en la Segunda Guerra Mundial, un elemento narrativo ya tradicional en todas las representaciones culturales más populares de la guerra. *Call of Duty: United Offensive* fue una expansión para el juego base *Call of Duty* que añadía algunos aspectos y escenarios como la batalla de las Ardenas, la batalla de Kursk y la operación *Husky*, momentos memorables de la guerra que han sido adaptados al cine y la televisión en numerosas ocasiones con *Hermanos de Sangre* como ejemplo más importante. Es importante señalar como, al igual que ocurre con *Call of Duty: Finest Hour*, la campaña soviética se mantiene dentro de los límites territoriales de la URSS de la época mientras que la protagonizada por EE.UU. se adentra en Alemania y permite su derrota.

La saga *Medal of Honor* también contó con un nuevo producto, *Medal of Honor: Pacific Assault* (Electronic Arts Los Angeles, TKO Software, 2004). Este título repetía los mismos momentos que el anterior, *Rising Sun*. La acción se desarrolla en el teatro del Pacífico y cubre un espacio temporal que nos lleva del ataque a Pearl Harbor (1941) hasta

la batalla de Tarawa (1943). La crítica lo recibió con tibieza, y publicaciones como *EDGE Magazine* fueron tajantes en cuanto a su juicio: «*This is another ugly blunder. Pacific Assault demonstrates that bewildering battle scenes are no equal for clever level design and attention to detail*». Era evidente que la corona de las representaciones FPS de la Segunda Guerra Mundial había pasado de Electronic Arts a Activision, como afirmaba la publicación PC Gamer en su reseña del juego: «*A must-have for Medal of Honor fans, but we still like Call of Duty better*».

Durante 2004 aparecieron otros FPS como *Battlestrike: Sniper – Call to Victory* (Jarhead Games Inc., 2004), *Airborne Troops: Countdown to D-Day* (Widescreen Games SARL, 2004), *Mortyr 2: ForEver* (Mirage Interactive LLC, 2004) y *Ardennes Offensive: Operation «Rhine Watch» - Winter 1944* (ASYLUM Games, 2004). Ninguno de ellos alcanzó un éxito notable y muy pocos, en el agregador de notas Metacritic, alcanzan una nota de 50 sobre 100. Son muy pocas las publicaciones que realizaron críticas o análisis sobre ellos y menos aún los usuarios que dieron su opinión. Sin embargo, nos sirven para demostrar la tendencia dominante dentro de los videojuegos de acción y su predilección por ambientaciones ligadas a la Segunda Guerra Mundial.

Dentro de los videojuegos de estrategia tampoco destacó ninguno. Aunque durante todo el año se publicaron un número elevado de ellos, 13, ninguno alcanzó una popularidad desmedida. Sin embargo, es importante destacar la nacionalidad de estas producciones. Frente a la hegemonía estadounidense, 2004 rompe el liderazgo norteamericano y presencia un mayor número de lanzamientos europeos. Los alemanes *Battle Fleet Commander II* (Laubenheimer Productions, 2004), *World War II: Panzer Claws 2* (Forces of Chaos Development Group, In Images, 2004) y *1941: Frozen Front* (Handy-Games GmbH, 2004), el danés *Chain of Command* (InterActive Vision A/S, 2004), el ucraniano *Soldiers: Heroes of World War II* (Best Way, 2004), los húngaros *Desert Rats vs. Afrika Korps* (Digital Reality Software Kft, 2004) y *Codename: Panzers Phase One* (Stormregion Szoftverfejlesztő Kft, 2004), el español *War Times* (Legend Studios SL, 2004) y el ruso *Silent Storm* (Nival Interactive LLC, 2004) además del australiano *Decisive Battles of World War II: Battles in Normandy* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd, 2004) frente a una nueva adaptación del juego de tablero *Axis & Allies* (TimeGate Studios Inc., 2004) y *War in the Pacific: The Struggle Against Japan 1941–1945* (2 by 3 Games, 2004) son buena prueba de ello.

De entre todos ellos no destaca ninguno por temática o representación. El discurso forjado por EE.UU. siguió repitiéndose en las producciones desarrolladas fuera de sus fronteras. El tiempo real sigue superando al turno como ritmo de partida. Muchos de estos títulos siguen ofreciendo la posibilidad de encarnar tanto a alemanes como británicos, estadounidenses o soviéticos sin levantar ningún tipo de polémica. La sociedad civil sigue siendo obviada y el escenario es tan solo un campo de batalla. Los aspectos más brutales de la guerra siguen eliminados de la ecuación y las reglas, ya descritas por Crawford hace años, siguen vigentes. Uno de los rasgos más interesantes de estos videojuegos y que aparece en *World War II: Panzer Claws 2*, *Soldiers: Heroes of World War II*, *Desert Rats vs. Afrika Korps* o *Codename: Panzers Phase One* es la diferenciación entre el bando soviético y aliado.

La URSS de Stalin comenzó la Segunda Guerra Mundial como no beligerante con relación a Alemania. El pacto germano-soviético firmado por los ministros Molotov y Ribbentrop selló un pacto de no agresión y dentro de una cláusula secreta el reparto territorial de Polonia tras su invasión nazi el 1 de septiembre de 1939. Sin embargo, la invasión de Finlandia por parte de la URSS¹⁰¹, la venta de armamento y envío de instructores a los ejércitos chinos, tanto comunistas de Mao como nacionalistas de Chiang Kai-shek, y la posición antinatural del pacto entre fascistas y comunistas provocó que el tratado no alcanzara la mayoría de edad y en junio de 1941 Hitler decidiera invadir la Unión Soviética en el marco de la Operación *Barbarroja*. Este movimiento nazi tuvo como consecuencia la integración inmediata de la URSS en el bando aliado, meses antes que los Estados Unidos de América. Al contrario, el título ruso *Silent Storm* sí encuadra dentro del bando aliado al ejército soviético, una curiosidad dentro de las representaciones de ambos bandos en la Segunda Guerra Mundial, que podría tener unas implicaciones más profundas ligadas a la participación y la responsabilidad en el conflicto de cada uno de los países.

También se encuentran presentes entre los juegos de 2004 la adaptación de discursos estadounidenses en juegos no norteamericanos como *Chain of Command*, donde el jugador tan solo puede controlar al ejército estadounidense como ente único y

¹⁰¹ Invasión que le costó a la Unión Soviética la expulsión de la Sociedad de Naciones, última decisión de la institución previa a la Organización de Naciones Unidas u ONU, tema sobre el que recientemente ha aparecido un videojuego denominado *Winter War* (Avalon Digital, 2020).

separado de los demás enfrentado al régimen nazi en el norte de África y el frente de Europa occidental.

Entre los simuladores ocurre un hecho similar. Estados Unidos dejó ser el centro productor hegemónico de productos de entretenimiento ligados al género de la simulación aérea o terrestre y cedió el podio a Europa. En 2004 se publican tres títulos: el danés *Red Skies Over Europe* (InterActive Vision A/S, 2004), que representa el frente oriental y a los ejércitos soviéticos y alemanes en su lucha por los cielos de Europa del norte y del este; el ruso *Pacific Fighters* (1C:Maddox Games, 2004), distribuido por Ubisoft, que adapta el discurso estadounidense y presenta a norteamericanos, británicos y australianos enfrentados en batallas aéreas contra los japoneses en el escenario del Pacífico, y el simulador de tanques japonés *Panzer Front Ausf. B* (Enterbrain Inc., 2004), publicado para PlayStation 2 por la misma empresa desarrolladora que representa las batallas terrestres en el norte de África entre italianos, alemanes y británicos.

2004 fue testigo de la publicación de 23 videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Una frecuencia de aparición de, aproximadamente, dos por mes. Este dato nos refiere a la popularidad del escenario y la continuidad con las tendencias vistas con anterioridad, el dominio popular del género *FPS* desarrollado en Estados Unidos, la emigración de los géneros considerados de nicho, estrategia y simulación, a Europa y especialmente a Rusia y Europa del Este y la adaptación de estos del discurso hegemónico estadounidense.

2005

Durante el año 2005 se publicaron 27 videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Siete de ellos pertenecientes a la estrategia, trece a los *FPS*, un *MMO*¹⁰², cinco simuladores tanto aéreos como submarinos y un título basado en el sigilo o *stealth-based*. 2005 es el primer año que los *FPS* superan a los demás géneros en número de

¹⁰² Acrónimo del término inglés *Massive Multiplayer Online Game* (Juego Multijugador Masivo en Línea). De forma genérica un *MMO* es un juego multijugador en línea donde una gran cantidad de jugadores (entre cientos y miles) concurren en una misma partida, generalmente en un mundo abierto donde pueden interactuar para competir o cooperar para realizar misiones. Principalmente se usa para referirse de modo abreviado a los *MMORPG* (Juegos de rol masivos), el género que más comúnmente se usa en este tipo de juegos, siendo el más conocido el *World of Warcraft*, pero existen otros géneros dentro de los *MMO*, como juegos de disparos o de estrategia.

lanzamientos y confirman la tendencia de aumento de popularidad del género en las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial.

De entre todos ellos destacan las nuevas iteraciones de las dos sagas más reconocidas, *Call of Duty* y *Medal of Honor*. La primera lanzó la secuela *Call of Duty 2* (Infinity Ward, Inc, 2005), desarrollada por el equipo original y destinado a Windows, Macintosh y Xbox y *Call of Duty 2: Big Red One* (Gray Matter Interactive Studios, Inc., Treyarch Invention, LLC, 2005) para GameCube, PlayStation 2 y Xbox, ambos publicados por Activision, excepto en Japón donde fue distribuido por Konami. El primero de los dos sitúa al jugador en el teatro de operaciones europeo, tanto occidental con campañas protagonizadas por estadounidenses y británicos, como oriental con una campaña protagonizada por un soldado del Ejército Rojo.

Antes de comenzar a examinar las representaciones del conflicto vamos a apuntar algunas cuestiones del *gameplay* y sus mecánicas que cambiaron por completo la forma de disfrutar de la batalla, la regeneración automática de salud. Los primeros *FPS*, entre los que se encuentran *Wolfenstein 3D* o *Doom* utilizaron objetos en forma de botiquín, otras veces en forma de pavo o comida para perros para recuperar la salud del personaje una vez había recibido heridas de bala o de cualquier otra índole. *Call of Duty* cambió este paradigma empleado por todos los *FPS* más conocidos de la década de los 90 y primeros dos mil para apostar por la regeneración automática. Una vez el personaje jugador había sido herido por cualquier impacto la pantalla se cubría de sangre y debíamos guiar a nuestro avatar fuera del peligro para recuperar la vitalidad y volver de nuevo a la batalla. Es interesante examinar la paradoja que supone esta decisión. Grant Collier, presidente de Infinity Ward, estudio responsable de la saga, afirmaba durante el anuncio de *Call of Duty 2* que el título presentaba la experiencia más intensa y realista de combate en la Segunda Guerra Mundial vista en un videojuego hasta la fecha¹⁰³. Una frase con un claro carácter mercadotécnico. Vender unidades de *Call of Duty* era vender la experiencia de la Segunda Guerra Mundial y la participación virtual y digital en el conflicto.

Durante la partida podremos leer numerosas citas de militares, políticos y literatos que nos hablan del conflicto, frases escogidas y seleccionadas para aumentar esa

¹⁰³ MCMANARA. T. (2005). *Op. cit.*

pretensión de literalidad y sin embargo el hecho más incontestable, más memorable y duradero, el hecho que más se repite en todos los memoriales dedicados a la guerra, la muerte, es omitido del conflicto.

El jugador no puede morir, está condenado a repetir una y otra vez las mismas acciones hasta conseguir el éxito y derrotar al régimen nazi. Si es herido, basta con refugiarse tras una pared durante unos segundos para recuperar toda la vitalidad y salir de nuevo, fusil en mano, a combatir. La clara paradoja que existe entre el lenguaje del videojuego y la búsqueda y presentación verosímil de autenticidad histórica es un hecho que se repite en todas las manifestaciones videolúdicas dedicadas al conflicto, pero que pesan más en aquellas que se presentan a sí mismas como reconstrucciones con pretensión de literalidad del pasado, el caso de *Call of Duty* o *Medal of Honor*. Debido al éxito de esta decisión todos los demás FPS seguirán el mismo camino. Alejar al jugador de la necesidad de buscar botiquines o *ítems* para recuperar la vitalidad permitía al estudio de desarrollo aumentar la sensación e ilusión de rapidez e inmediatez, incrementando la similitud con el medio cinematográfico al intentar adoptar un ritmo parecido. El jugador, de ahora en adelante, solo tenía que concentrarse en avanzar y eliminar a todos los enemigos que se cruzaran en su camino.

El espectáculo dentro de este tipo de videojuegos se sirve a través de las constantes escenas de acción, ultramovimiento y cinemáticas explosivas de acuerdo con el lenguaje del cine de acción contemporáneo. Según Lipovetsky y Serroy: «*El cine [el videojuego] hipermoderno «presentiza» deliberada y abiertamente el espectáculo del pasado*»¹⁰⁴, y convierte la actividad del soldado de infantería en la labor de un héroe presentándolo, siempre, en el frente de batalla con un arma en las manos y enfrentado a hordas de enemigos irracionales que tratan, por todos los medios, de acabar con el personaje controlado por el jugador¹⁰⁵. El personaje-jugador no contará con necesidades cotidianas (comer, beber, descansar, relacionarse con otros personajes, etc.), todos sus actos serán heroicos y servirán para alcanzar los objetivos propuestos. En el título que nos ocupa en este momento, *Call of Duty 2*, eliminaron, incluso, la necesidad de curación permitiendo

¹⁰⁴ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 168.

¹⁰⁵ Esta idea, situar al usuario en el centro de la Historia, es otra de las características de la imagen espectáculo que Lipovetsky y Serroy desarrollan de la siguiente manera: «*Aparece un cine [un videojuego] que rompe las imágenes, derriba los mitos, y pone al individuo ultraactual en el centro de una historia en la que puede proyectarse fácilmente*», en LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 170.

recuperar la salud de manera automática. Una percepción del soldado de infantería muy alejada de la ofrecida durante el conflicto, ya que de acuerdo con Paul Fussell:

Si en la Primera Guerra Mundial eres uno más de entre cuatro millones de norteamericanos uniformados, realmente eres bastante anónimo. Pero si en la Segunda Guerra Mundial eres uno entre dieciséis millones, realmente no eres nada. Bien podrías ser un artículo inerte del suministro del gobierno que cava trincheras. Estás en un ejército donde un editorialista del *Infantry Journal* concibe tu anonimato como una virtud. En un artículo titulado «¿Quién creó al "soldado Joe"?, el autor cita con satisfacción a un amigo civil que afirmaba que el soldado Joe es una «magnífica frase que expresa perfectamente el absoluto anonimato del soldado [...] El orgulloso anonimato del uniforme exigía un nombre tan orgulloso y tan anónimo como el uniforme mismo, y lo encontró en el "soldado Joe"». ¹⁰⁶

No hay que olvidar que el espectáculo videolúdico está dirigido a un público de masas y no distingue edad, sexo, clase, religión o nacionalidad. Al estar dirigido a un público masivo es todo lo contrario a un arte elitista y no exige una formación o códigos específicos que permitan su disfrute, así como tampoco una dificultad excesiva que impida su uso ¹⁰⁷ ya que su finalidad última es ser consumido de manera masiva, «*lo que quiere es ofrecer novedades producidas sistemáticamente y que sean accesibles al máximo, para distraer a la inmensa mayoría. Ahí precisamente está la modernidad irreductible del cine [del videojuego]*» ¹⁰⁸. Y para que sean accesibles al máximo, este espectáculo no debe ser polémico ni debe guardar una finalidad rupturista con la tradición anterior o las sociedades que lo contienen. Un buen ejemplo es *Call of Duty: WWII*, para evitar cualquier polémica eliminó todas las esvásticas del apartado multijugador ¹⁰⁹ para que ningún jugador pudiera controlar a un personaje revestido de los símbolos propios del Tercer Reich ¹¹⁰. Un hecho que también podemos observar en las escenas bélicas de ambos títulos donde los aspectos más violentos del conflicto (sangre, cadáveres, vísceras,

¹⁰⁶ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 93.

¹⁰⁷ Ideas extraídas de LIPOVETSKY y SERROY (*La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona, 2009) y Edgar MORIN (*El espíritu del tiempo*, Taurus, Madrid, 1966).

¹⁰⁸ LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 40.

¹⁰⁹ Modo de juego donde al menos dos jugadores participan al mismo tiempo en una partida o entorno de juego, bien de manera cooperativa o competitiva.

¹¹⁰ YIN-POOLE, W. (2017). «How *Call of Duty: WW2* handles swastikas and female soldiers». *Eurogamer*. Consultado el 31 de marzo de 2018 desde <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-19-lets-talk-call-of-duty-ww2-swastikas-and-female-soldiers>.

etc.) son eliminados por completo ocultando las consecuencias de los actos perpetrados por el personaje-jugador en dichas escenas.

Esa imagen espectáculo del videojuego constriñe las representaciones del pasado en dos direcciones. La primera queda definida por la selección de momentos y personajes que resulten «*espectaculares*» al usuario a través de la elección de conflictos bélicos y héroes como motivos recurrentes adaptados al medio videolúdico a través de la inclusión de técnicas y tecnologías del presente, y la segunda, por la adaptación del pasado a un público masivo que busca en el videojuego histórico no el pasado en sí, sino un divertimento o evasión adaptado a las sensibilidades contemporáneas.

En esta misma línea de acción *Call of Duty 2* será uno de los últimos de la saga en ofrecer la posibilidad de controlar un avatar perteneciente al Ejército Rojo. Si en la anterior iteración de la franquicia el Ejército Rojo había pasado de tener una postura ofensiva, como ocurría en *Call of Duty*, a una postura defensiva, en *Call of Duty 2* se repetirá esta situación y el jugador tan solo podrá defenderse de los ataques alemanes. La campaña pivotará en torno a la defensa de Moscú y Stalingrado dando por finalizada en la liberación de esta ciudad. La saga pasó de mostrar al ejército de la Unión Soviética liberando Berlín a resistir las embestidas del ejército alemán en su propio territorio sin avanzar un solo palmo. La campaña estadounidense da comienzo en el Desembarco de Normandía y termina con la entrada del ejército americano en Alemania. Por último, las dos campañas británicas tienen lugar en África del norte y dan por finalizadas en la Batalla de Caen tras el Desembarco de Normandía. Resulta interesante examinar más de cerca todas estas tramas porque nos permiten entender mejor la percepción estadounidense del conflicto.

Las cuatro campañas nos indican tres posturas básicas: ofensiva, defensiva y soporte. Estados Unidos es quien protagoniza el Desembarco de Normandía y se adentra en Alemania, la Unión Soviética trata de defenderse del ejército alemán en Moscú y Stalingrado y el ejército británico acompaña y da soporte a la invasión estadounidense de Europa facilitando la entrada por el norte de África y Sicilia y el noreste de Francia. Todas estas posturas están apuntaladas por las narraciones clásicas del conflicto, tanto historiográficas como populares.

Call of Duty: Big Red One reproducía el esquema de la saga *Medal of Honor* y desechaba la multinacionalidad de los protagonistas del conflicto. El título de Treyarch permitía, en exclusiva, el control de un personaje del ejército estadounidense perteneciente a la Primera División de Infantería, cuyo símbolo era un gran número uno rojo. El papel del jugador se desarrollaba en la invasión y liberación del norte de África, la invasión de Sicilia, el desembarco de la playa de Omaha durante la Operación *Overlord* y el cruce de la *Línea Sigfrido* que permitía la entrada en Alemania. La similitud con la saga *Medal of Honor* no quedó aquí. *Big Red One* estrechó los lazos con el cine gracias a la participación de numerosos actores de la serie *Hermanos de Sangre* (Michael Cudlitz, James Madio, Frank John Hughes, Richard Speight, Jr., Ross McCall, Rick Gomez y Rene Morono) y la introducción de piezas de documentales sobre la Segunda Guerra Mundial narradas por el actor Mark Hamill. Todas estas decisiones aumentaban y estrechaban la relación entre los *FPS* bélicos y las películas de acción estadounidenses.

Medal of Honor: European Assault (EA Los Angeles, 2005), la octava iteración de la licencia creada por Steven Spielberg, regresaba del Pacífico al teatro de operaciones europeo. Fue publicado en GameCube, PlayStation 2 y Xbox el 7 de junio de 2005. El guion corrió a cargo de John Milius, director o guionista de éxitos como *Conan el Bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1982), *Amanecer Rojo* (*Red Dawn*, 1984) o *Apocalipsis Now* (*Apocalypse Now*, 1979) y está basado en hechos reales, concretamente en la biografía del teniente William Holt. El *gameplay* siguió el mismo camino que los lanzamientos anteriores sin tener en cuenta las novedades que presentaban otras licencias de éxito como *Call of Duty* o *Battlefield*. *Medal of Honor*, siguió el mismo camino enraizado en el videojuego con mecánicas tan clásicas como el «modo adrenalina», cuando, una vez eliminado a un buen número de enemigos, el personaje-jugador adquiría un estatus semidivino donde no podía ser herido y poseía munición infinita.

La campaña de *Medal of Honor: European Assault* tiene lugar en cuatro lugares diferentes, Francia, Norte de África, la Unión Soviética y Bélgica. Cada una de estas áreas permite al jugador escoger una serie de misiones. En cada una de estas hay cinco objetivos primarios y secundarios. El objetivo primario que tras conseguirlo da por acababa la misión, distintos objetivos secundarios que van activándose a medida que se recorre el escenario y otros terciarios como eliminar a oficiales nazis, robar documentos confidenciales y lograr escapar con éxito. Todas estas misiones son inventadas y evocan

los distintos quehaceres de la OSS estadounidense durante el conflicto. La OSS y todos los servicios secretos y de inteligencia durante la guerra tenían otro tipo de misiones más importantes como recabar información tras las líneas enemigas¹¹¹. Sin embargo, los videojuegos han adoptado al miembro de los servicios de inteligencia como una especie de James Bond con «licencia para matar» cuya mera actividad bélica supone el éxito en la guerra.¹¹²

2005 también fue testigo del lanzamiento de otra saga reconocida tanto por la crítica como por el público, *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox Software, 2005). Este título destacó por su intento de representar de manera más literal aún el conflicto bélico. Bajo los cánones del género *FPS*, es decir, disparo como principal interacción, dificultad progresiva en cada una de las misiones, recolección de objetos para recuperar la salud y la munición y escenario como galería de tiros sin aparición de civiles o cuerpos abatidos, intentó adaptar un modo de juego más táctico donde el jugador disponía de dos equipos de entre uno y tres soldados. Cada uno de estos equipos respondía a unas características principales asociadas a la resistencia y al asalto. El primero disponía de armas como el M1 Garand o el Browning Automatic Rifle empleados para mantener en posturas defensivas al enemigo mientras el otro equipo asaltaba las posiciones desde los flancos. El equipo de asalto cuenta con armas como la M1A1 Carbine o la subametralladora Thompson. Además, en algunas misiones, el jugador también contaba con un tanque. De esta forma el jugador no quedaba constreñido a la figura del soldado, sino que ejercía las labores de sargento invisible controlando, en cada una de las ocasiones, a un personaje diferente. Una vuelta de tuerca iniciada por el esfuerzo de *Call of Duty* en representar la lucha conjunta de un grupo de soldados.

Esta búsqueda de la literalidad histórica no quedó aquí, también se expandió a las armas. En títulos anteriores como *Medal of Honor* o *Call of Duty* la puntería es perfecta. Si la mira apunta al soldado, la bala va a golpearle. Esto no ocurría así durante el conflicto, donde las armas no disponían de una fiabilidad perfecta. En *Brothers in Arms* la puntería no es perfecta y el fuego enemigo puede llegar a detener los disparos de los soldados aliados. Esta dificultad añadida al disparo logra su objetivo. Para alcanzar la victoria el

¹¹¹ WEINER, T. (2007). *Op. cit.*

¹¹² Una idea explorada y desarrollada en el libro KACKMAN, M. (2005). *Citizen spy: television, espionage and Cold War Culture*. University of Minnesota Press, Mineápolis.

jugador debe disponer de todos sus soldados y llevar a cabo distintas tácticas de asalto y defensa para lograr alcanzar la victoria. Los enemigos ya no serán señales de tiro para que el personaje jugador logre abatirlos desde la seguridad de su cobertura, sino que podrán moverse y desplegarse para situarse en un plano de superioridad: sin duda alguno un buen uso del *gameplay* para lograr una mayor literalidad histórica del conflicto.

La trama del juego responde a la ya clásica adaptación de las vivencias del Regimiento de Infantería 502 y la 101 División Aerotransportada, ya vistas en cintas como *Salvar al Soldado Ryan*, *Medal of Honor* o *Call of Duty* por hablar tan solo de los más conocidos. Este regreso a los motivos más populares del conflicto vuelve a confirmar nuestra idea de retrolugar, la decantación estética de un tiempo y un espacio pasado en una sola imagen que, gracias a su popularidad, facilita su conversión en producto de consumo, características destacadas del denominado videojuego de historia-mediática. La trama da inicio justo en el momento en el que lo hace la serie de televisión *Band of Brothers*, tras el despliegue de los soldados tras las líneas enemigas el día antes del Desembarco de Normandía. Toda la trama está basada libremente en esta operación, conocida como la Misión *Albany*.

Uno de los rasgos más destacados de *Brothers in Arms* es su esfuerzo por reconstruir todos los escenarios y personajes que poblaron esta lucha. La reconstrucción pasa por dos métodos. Mientras que el resto de *FPS* ambientados en un escenario bélico relacionado con la Segunda Guerra Mundial recubría superficialmente las mecánicas clásicas del género con referencias cinematográficas, como es el caso de *Medal of Honor* y *Call of Duty*, *Brothers in Arms* emplea este método al que suma el propio *gameplay* con distintas mecánicas dirigidas a intentar simular la experiencia de batalla.

El primer método es fácil de observar. El título de *Brothers in Arms* hace referencia directa a la famosa obra de Ambrose *Band of Brothers* y la posterior adaptación televisiva creada por Steven Spielberg y Tom Hanks y estrenada en HBO. Las referencias cinematográficas son continuas. También lo son los métodos llevados a cabo para reconstruir el espacio histórico. Los encargados del desarrollo acudieron a las zonas donde transcurrieron los hechos protagonizados por los hombres de la 101 División Aerotransportada para fotografiar y documentar el paisaje, así como los restos materiales que pudieran quedar en la zona. También observaron fotografías de la época y a los fotografiados que aparecían en ellas. De estas fotografías extrajeron los rostros, uniformes

y demás características personales de sus protagonistas. También se documentaron a través de bibliografía secundaria sobre las operaciones llevadas a cabo antes, durante y después del Desembarco de Normandía, especialmente la Operación XYZ, el desembarco en la playa *Utah* y las operaciones para despejar la autovía N13 cerca de Carentan, Francia, conocida como *Purple Heart Lane*. Todos estos elementos aparecen representados en el videojuego de manera selectiva, por supuesto. No aparecen, por ejemplo, los numerosos civiles franceses que murieron durante el asalto y las operaciones consiguientes en la zona de Normandía. Como otros títulos anteriores, para aumentar esta verosimilitud también contaron con un consejero militar, en este caso John Antal, un coronel retirado del ejército estadounidense y veterano de la Segunda Guerra Mundial. Todas estas decisiones ya las habían llevado a cabo otros videojuegos anteriores. Recubrir el almacén de *FPS* creado a partir de referencias cinematográficas con una cubierta histórica repleta de datos históricos seleccionados era lo habitual, sin embargo, *Brothers in Arms: Road to Hill 30* innovó en otro sentido.

El segundo método en el que Gearbox buscó la literalidad histórica fue a través del *gameplay*. El mejor ejemplo de todos ellos es la disposición de los elementos del escenario, es decir, el espacio, urbanismo, arquitectura, objetos y enemigos, para facilitar la táctica de combate más utilizada durante la Segunda Guerra Mundial por la infantería estadounidense, la conocida como *Four Fs*, las Cuatro F, «*find, fix, flank y finish*» —buscar, fijar, flanquear y finalizar—. Así, los dos escuadrones con los que cuenta el jugador, uno para aportar fuego de cobertura y otro para asaltar posiciones, tenían que combinar sus capacidades para terminar con la vida de todos los enemigos que se encontraran en el campo de batalla. A este aspecto debemos sumar lo mencionado con anterioridad con respecto a la puntería de las armas empleadas y el resultado es un *gameplay* al servicio de la literalidad histórica. Sin embargo, no deja de ser una selección de momentos y mecánicas que obvia otras igual de importantes como la ya mencionada sociedad civil, de importancia durante la campaña de Normandía, tanto por su colaboración como por todas las muertes y pérdidas que sufrieron¹¹³. Este hecho se vuelve aún más importante cuando uno de los argumentos de venta del videojuego fue su

¹¹³ Sobre este aspecto véanse las obras: HITCHCOCK, W. I. (2009). *The Bitter Road to Freedom: A New History of the Liberation of Europe*. Free Press, Nueva York; BEEVOR, A. (2009). *El Día D: La batalla de Normandía*, Crítica, Barcelona; y DOMBROWSKI RISSER, N. (2015). *France under fire: German invasión, civilian fight and family survival during World War II*. Cambridge University Press, Cambridge.

autenticidad. Randy Pitchford, presidente de la división de *software* de Gearbox, lo anunciaba de esta manera:

Brothers in Arms is probably the best game I've ever worked on. There are a few things that make it stand out above all other games like it. First of all, the game is based on a true story, so the authenticity of *Brothers in Arms* is really unparalleled. The development team rebuilt Normandy as it was in 1944 to the level where you could go to the real places and everything will be familiar. You can recognize the houses, the roads, the battlefields. It's quite remarkable.¹¹⁴

Pitchford no dudaba en describir la autenticidad de *Brothers in Arms* sin paralelos en el medio llegando incluso a afirmar que habían conseguido reconstruir la Normandía de 1944. Estas dos aseveraciones son, al menos, atrevidas. Existe una selección de momentos, una selección de mecánicas, una selección de datos y una intención lúdica que aleja al videojuego de cualquier pretensión histórica. *Brothers in Arms* no tiene una finalidad didáctica, investigadora o crítica sino lúdica. Si bien es cierto que los esfuerzos del videojuego de Gearbox deben ser anotados como un avance en el medio en la búsqueda de la adaptación de la forma a la pretensión de ser historia mediante el uso de mecánicas concretas como las descritas.

Este mismo año apareció una secuela titulada *Brothers in Arms: Earned in Blood* (Gearbox Software, 2005) destinada a las plataformas Microsoft Windows, OS X, Xbox y PlayStation 2. Mantuvo las mismas líneas maestras del anterior lanzamiento y ahondó en los factores positivos como el citado uso del *gameplay* para mejorar la verosimilitud del videojuego. En este caso mejoraron la inteligencia artificial de los enemigos para que el personaje jugador necesite forzosamente la ayuda del batallón para conseguir la victoria en los distintos escenarios. Con esta decisión intentaban alejar al jugador de intentar cumplir los objetivos fijados controlando a un solo personaje y le obligaban a disponer de los dos escuadrones disponibles. Además, incorporaron escenarios más abiertos permitiendo una narrativa emergente en lugar de lineal. Es decir, es el jugador quien elegía como enfrentarse a un problema en lugar de presentar el problema y la solución para que el jugador la llevara a cabo. De esta forma el usuario debía estudiar primero el entorno que le rodeaba para elegir la mejor solución posible de acuerdo con sus posibilidades. En

¹¹⁴ REDACCIÓN DE GAMESPOT. (2005). «*Brothers in Arms: Road to Hill 30* Q&A - Final Thoughts». *GameSpot*. Consultado el 29 de agosto de 2017, desde <https://www.gamespot.com/articles/brothers-in-arms-road-to-hill-30-qanda-final-thoughts/1100-6119621/>.

otras palabras, *Brothers in Arms: Earned in Blood* era menos «pasillero»¹¹⁵ que otros títulos anteriores.

La trama era la misma que el anterior, las acciones llevadas a cabo por el 502 Regimiento de Infantería estadounidense tras el Desembarco de Normandía. De nuevo el escenario aparece representado como una galería de tiros dispuesta únicamente para soportar batallas entre los diferentes bandos. Toda vida civil es obviada. La muerte es eliminada de la guerra mediante la recuperación automática de salud ya vista en la saga *Call of Duty* y la resurrección tras cada muerte. Sin embargo, aunque *Brothers in Arms: Earned in Blood* y *Road to Hill 30* mantengan las líneas maestras de los anteriores títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial pertenecientes al género de los *FPS* es importante reconocer el esfuerzo realizado por intentar plasmar de la manera más verosímil el momento histórico no solo a través de la representación sino también de la simulación adaptando el *gameplay* al hecho histórico, una decisión que también podemos comprobar en la disminución hasta la mínima representación del HUD¹¹⁶ o información que el jugador dispone en pantalla, limitándose a una brújula.

Spiner Elite (Rebellion Developments, 2005) es un videojuego británico al que podríamos calificar como un híbrido entre *FPS* y *stealth-based game* en tercera persona. Este hecho, su origen, podría condicionar de alguna manera la partida para mostrarnos una visión de la guerra no experimentada hasta el momento, pero no es así. El protagonista del videojuego es Karl Fairburne, un estadounidense nacido en Alemania que ahora forma parte de la OSS en calidad de francotirador de élite. Será su objetivo eliminar a figuras prominentes del régimen alemán sin ser descubierto durante la Batalla de Berlín y los últimos días de la guerra en 1945 con el último propósito de impedir que los nazis sean capaces de conseguir armamento nuclear y que los soviéticos se hagan con los planes ya desarrollados por los alemanes. Como podemos observar, aunque británico, nos hace partícipe de una típica historia estadounidense ya observada en numerosos videojuegos

¹¹⁵ Coloquialismo. Dicho de un juego, que sigue una ruta preestablecida muy marcada de la que no es posible salirse, aportando muy poca o nula libertad de elección o de exploración al jugador a la hora de progresar en él. Tiene una connotación negativa.

¹¹⁶ Acrónimo del término inglés *Heads-Up Display* (Presentación de Información). Conjunto de iconos, números, mapas, etc. que durante el juego nos dan información sobre el estado de nuestra partida y/o nuestro personaje, como por ejemplo vida restante, ubicación, munición, objetos en uso, etc. También se denomina interfaz o UI (User Interface).

anteriores, además del mito de experiencia de guerra en el que el soldado individual es capaz de hacer avanzar la guerra, máxime cuando la figura del francotirador durante la guerra no era tan frecuente. De acuerdo con Joanna Bourke en su obra *Sed de sangre* en cada batallón de soldados existían, tan solo, ocho francotiradores¹¹⁷ y su trabajo era bien considerado:

Incluso los francotiradores reconocían que su oficio era «*apenas algo mejor que el asesinato*» y «*un trabajo asqueroso*». «*Tan malo como ser un alemán*», de acuerdo con el testimonio del [francotirador] Victor G. Ricketts¹¹⁸.

La novedad que presenta *Sniper Elite* está relacionada con el *gameplay* y centrada en la idea de ejercer las funciones de francotirador. Para ahondar en esta parte el estudio encargado de su desarrollo, Rebellion Developments, introdujo una serie de mecánicas ligadas a la balística como caída de la bala, fuerza del viento o contener la respiración durante el momento del disparo, todas ellas encaminadas a reforzar la sensación de verosimilitud del título aprovechando el *gameplay* de la obra, misma decisión que tomó Gearbox para crear *Brothers in Arms*.

¹¹⁷ BOURKE, J. (2008). *Op. cit.*, p. 59.

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 72.



Ilustración 33: Captura de pantalla de *Sniper Elite* donde podemos observar en la imagen la imagen telescópica del impacto junto a otros elementos como el pulso del personaje-jugador, la dirección y fuerza del aire o la cantidad de munición.

Tras estos cinco lanzamientos, *Medal of Honor: European Assault*, *Call of Duty 2*, *Call of Duty: Big Red One*, *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *Brothers in Arms: Earn in Blood* y *Sniper Elite* también se publicaron en 2005 dentro del género de los FPS: *Day of Defeat: Source* (Valve Corporation, 2005), *Battlestrike: The Siege* (CI Games, 2005), *Battlestrike: The Road to Berlin* (CI Games, 2005) y otros tres del que apenas existe información *Combat Elite: WWII Paratroopers* (BattleBorne Entertainment, 2005), *My Worst Day WW2* y *WWII: Soldier*.

Entre todos ellos destaca *Day of Defeat: Source*. El título desarrollado y publicado por Valve Corporation en 2005 es una remasterización del *mod* lanzado en 2003 para *Half-Life* por la comunidad de usuarios. El *gameplay* se adscribe dentro de los FPSMMO¹¹⁹ y basa su desarrollo en batallas entre equipos compuestos de diferentes clases de personajes. Los equipos se diferencian entre Estados Unidos y Alemania

¹¹⁹ *First Person Shooter Multiplayer Online* o juego de disparos en primera persona multijugador online.

obviando cualquier otro país o grupo participante. La acción tiene lugar en el escenario europeo occidental durante el año 1944, año del Desembarco de Normandía. *Day of Defeat: Source* reniega de cualquier narrativa histórica. La Segunda Guerra Mundial es empleada como un escenario donde desarrollar un *FPS* competitivo. El *gameplay* no se adapta a la época salvo en la representación superficial de elementos materiales como armas, uniformes o edificios. Al contrario que en *Brothers in Arms*, no existe ningún tipo de adaptación de la forma del videojuego al fondo del mismo y al contrario que los distintos *Medal of Honor* o *Call of Duty* tampoco existe ninguna narrativa que exponga una trama. *Day of Defeat* es la estilización de la saga *Battlefield* y la reducción absoluta de la Segunda Guerra Mundial al conflicto concreto entre estadounidenses y alemanes.

La saga *Battlestrike* destaca por su procedencia, Polonia. Este país fue el que más sufrió las consecuencias de las políticas y decisiones criminales de Adolf Hitler¹²⁰. Las películas de procedencia polaca que han representado el momento de la ocupación alemana del país han sabido reflejar ese sufrimiento como, por ejemplo, *El Pianista* (2002), dirigida por Roman Polansky, *Kanal* (1957), junto al resto de la filmografía de Andrzej Wajda, *Ida* (2013), de Pawel Pawlikowski sobre la búsqueda de los familiares asesinados durante la ocupación, *Cenizas y Diamantes* (1958) también de Andrzej Wajda, adaptación de la novela homónima de Jerzy Andrzejewski y referente a la liberación del país y las deudas de sangre contraídas durante el conflicto o el seminal libro *Courier from Poland: The Story of a Secret State* (1944) del miembro de la resistencia Jan Karski donde aparecen las primeras referencias al Holocausto. Estas son unas pequeñas muestras de la gran pantalla y la literatura y su representación del conflicto, todas ellas centradas en el territorio y la historia de Polonia. En cambio, los videojuegos han adoptado la visión estadounidense y han sabido reproducir todos estos discursos en sus videojuegos en aras de una mejor y mayor comercialización del producto. Sin embargo esta situación ha cambiado recientemente. El país de Europa del Este ha comenzado a promocionar y financiar a estudios nacionales que han insertado en sus representaciones de la guerra una visión nacionalista del conflicto, tal y como observaremos más adelante.

¹²⁰ Sobre Polonia y su situación durante la guerra veáse SNYDER, T. (2010). *Op. cit.*; SNYDER, T. (2015). *Tierra negra: El Holocausto como historia y advertencia*. Galaxia Gutenberg, Barcelona; las memorias de Józef Czapski, CZAPSKI, J. (2008). *En tierra inhumana*. Acantilado, Barcelona, y Jan Karski, KARSKI, J. (2010). *Historia de un Estado clandestino*. Acantilado, Barcelona; y KOCHANOSKI, H. (2014). *The Eagle Unbowed: Poland and the Poles in the Second World War*, Harvard University Press, Cambridge.

Dentro de la estrategia se publicaron siete videojuegos, cuatro regidos por el sistema de turnos y tres por un sistema de tiempo real: *Hearts of Iron II* (Paradox Development Studios, 2005), *Decisive Battles of World War II: Battles in Italy* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd, 2005), *War Plan Orange: Dreadnoughts in the Pacific 1922–1930* (2By3 Games, 2005), *Gary Grigsby's World At War* (2By3 Games, 2005) y *Decisive Battles of World War II: Battles in Italy* (SSG Strategic Studies Group Pty Ltd., 2005) regidos por el sistema de turnos y *Blitzkrieg 2* (Nival, 2005), *Codename: Panzers Phase Two* (StormRegion, 2005) y *Stalingrad* (DTF Games, 2005) en tiempo real. Es interesante comprobar como en Estados Unidos la producción hegemónica de videojuegos pasó de la estrategia y los simuladores al *FPS*. En cambio, en Europa la estrategia se mantuvo como líder de las producciones nacidas en este territorio con especial incidencia en Europa del Este. Tanto *Blitzkrieg 2* y *Stalingrad* son videojuegos desarrollados en Rusia, *Codename: Panzers Phase Two* en Hungría y *Hearts of Iron II* en Suecia. Mientras que en los *FPS* esta distinción geográfica no incidía en la representación histórica del momento en los juegos de estrategia si lo hace, aunque más que hacer conserva los rasgos canónicos de la estrategia para ordenador. *Blitzkrieg 2* permite, por ejemplo, controlar tanto al bando nazi, soviético como aliado. La distinción de este título desarrollado en Rusia es que en lugar de presentar a la URSS en postura defensiva lo representa en una postura ofensiva en su camino hacia Berlín y termina con la captura de la ciudad. *Stalingrad*, también desarrollado en Rusia, se construyó mediante el motor de *Blitzkrieg*, Enigma, y sitúa su acción en torno a la batalla de Stalingrado (23 de agosto de 1942 a 2 de febrero de 1943). DFT Games, el equipo responsable, permite controlar a cualquiera de los dos bandos, alemán o soviético, obviando otros participantes en el conflicto como las tropas rumanas, italianas, húngaras o croatas, aliadas de la Alemania nazi. El húngaro *Codename: Panzers Phase Two* también participa de estas pequeñas novedades temáticas dentro de la representación histórica del momento permitiendo, por ejemplo, controlar a un bando partisano¹²¹ sin especificar su lugar de origen, aunque por el escenario del título podríamos adscribirlos a la facción yugoslava

¹²¹ Las tropas partisanas eran combatientes organizados como guerrillas que generalmente se oponían a un ejército de ocupación; con más frecuencia se asocia esta denominación a organizaciones clandestinas de resistencia en la Segunda Guerra Mundial. Sobre los partisanos yusolavos veáse BATINIC, J. (2015). *Women and Yugoslav Partisans: A History of World War II Resistance*. Cambridge University Press, Cambridge, y VUKSIC, V. (2003). *Tito's Partisans 1941–45*. Osprey Publishing, Londres.

liderada por Josip Broz Tito. Como el resto de las obras anteriores, también permite controlar al bando nazi.

Hearts of Iron II es la secuela del título publicado en el año 2002 por Strategy First. Durante los tres años transcurridos la empresa sueca ha publicado juegos como *Victoria: An Empire Under the Sun* (2003) y *Crusader Kings* (2004), también de alta estrategia y ligados a períodos históricos como el siglo XIX europeo el primero y la Edad Media europea el segundo. Todos estos títulos, junto a su buque insignia *Europa Universalis I* y *Europa Universalis II* (2001) le ha permitido crecer y crear su propia compañía de edición y distribución de videojuegos, Paradox Interactive, bajo cuyo sello publicaron *Hearts of Iron II*. Este título siguió los mismos estándares que la anterior entrega, marcados por el género de la alta estrategia. Sin embargo, añadió una serie de novedades en el *gameplay* que dotaron al videojuego de una mayor verosimilitud histórica. Las divisiones de infantería, los escuadrones de aviación y las flotas navales podían ahora unirse y combinarse para formar cuerpos y ejércitos en lugar de operar independientemente unos de otros. También entraron dentro del escenario los personajes históricos como figuras clave para contratar y disponer en determinados lugares para aumentar las ventajas frente al resto de jugadores. A la vez se abrió el control más detallado del gobierno y la administración del país. Se alejó el foco unos pocos centímetros del campo de batalla para centrarlo en las labores de gestión y planificación política, tecnológica, económica y diplomática.

Paradox dotó a *Hearts of Iron II* de una complejidad inusitada y agravó aún más la brecha entre *wargames* analógicos y digitales. El ritmo de partida es mixto. La partida transcurre en tiempo real pero el jugador puede aumentar o reducir la velocidad de la misma, así como detener el tiempo en cualquier momento para tomar todas las decisiones necesarias. Todos los estados existentes durante este período están disponibles, salvo microestados y ciudades estado como Andorra, Mónaco o el Vaticano. Sin embargo, no todos los países estaban igual de detallados en su contenido. Muchos de ellos, los menos involucrados en el conflicto, aparecerán poco dibujados y generados artificialmente con gobernantes poseedores de nombres inventados y rasgos políticos creados para la ocasión. Este desinterés en los países sudamericanos, por ejemplo, demuestra que el *gameplay* obliga al jugador a escoger un estado protagonista del conflicto como los europeos, EE.UU., China o Japón. La deriva política vivida durante la década de los años 30 se

materializó en *Hearts of Iron II* en una serie de deslizadores donde el jugador debía indicar donde situarse entre democracia y autoritarismo, política de izquierda y derecha, aperturismo y centralismo, libre mercado y economía planificada, ejército permanente y ejército reclutado, militarismo y pacifismo e intervencionismo y aislacionismo. Cada una de estas posiciones aportaba una serie de beneficios y perjuicios al estado elegido por el jugador. Además, de esta manera tan sencilla y simple, el país en cuestión se alineaba con los tres grandes polos de atracción del momento, EE.UU., Alemania o la URSS y se convertía en su aliado o enemigo cuando estallara el inevitable conflicto. Todas estas mecánicas iban expandiéndose para lograr crear una simulación del período lo más ajustada posible. Los recursos disponibles eran la energía, el petróleo y el dinero, más la capacidad demográfica, la capacidad industrial y la capacidad de transporte que indicaba el poder del estado en comparación con el resto. *Hearts of Iron II* abarca temporalmente desde 1936 a 1945, aunque las expansiones *Doomsday* (2006) e *Iron Cross* (2010) ampliaron este margen temporal hasta 1954 la primera y 1964 la segunda. La última expansión, desarrollada por el equipo español Irshappa ID, introdujo un nuevo mapa con más de 4.000 provincias a añadir al número ya existente, 7.000 nuevos eventos y un nuevo sistema tecnológico con más de 800 nuevas ideas para desarrollar. Esta extensión podía reducirse y comenzar desde una fecha o acontecimiento concreto como, por ejemplo, el inicio de la Guerra Civil Española (18 de julio de 1936) o el Desembarco de Normandía (6 de junio – 30 de agosto de 1944). Todas las unidades estaban perfectamente detalladas y cada una de ellas poseía una serie de características únicas que las hacían más útiles para determinados conflictos y enfrentarse a según qué enemigos. El videojuego también apuntaba a la necesidad de mantener los niveles de optimismo y felicidad en la población civil, más aún si esta era una población ocupada. Todo este énfasis en la simulación hasta el detalle nos permite hablar de *Hearts of Iron II* de una de las mejores simulaciones del conflicto tan solo superado por algunas de sus secuelas. Sin embargo, la representación no fue completa y por el camino se olvidaron de las consecuencias bélicas del conflicto. La población, aunque representada mediante cifras, bajará y aumentará de acuerdo con las condiciones y contexto bélico del momento. Las tropas morirán en combate, los aviones caerán del cielo y los aviones se hundirán en el mar, pero nosotros no seremos testigos de ello. No aparece representada la muerte salvo como el descenso de una cifra estadística.

Esta ha sido una característica que hemos documentado en todos los videojuegos de estrategia histórica ambientados en la Segunda Guerra Mundial. *Hearts of Iron II* está basado por entero en el texto. La preponderancia del texto y la adaptación del pasado a reglas y patrones de diseño, como ocurre en el título sueco, puede conducir a situaciones cuanto menos interesantes. 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 it.¹²²

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)¹²³ descrita por Slavoz Zizek como...

...la idea de que Eichmann¹²⁴, lejos de haber estado dominado por una voluntad demoníaca de infligir sufrimiento y destruir vidas humanas, no era más que un funcionario modélico y obediente dedicado a hacer su trabajo, a ejecutar órdenes, sin preocuparse por sus consecuencias morales,

¹²² 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>.

¹²³ Se ha publicado una edición en castellano por Lumen (Barcelona, 2019), corregida de la primera edición de 1963. De forma aún más reciente, E YOUNG-BRUEHL (2020) ha publicado una biografía sobre H. Arendt: *Hannah Arendt. Una biografía*, Paidós, Barcelona.

¹²⁴ 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.

etc.; la idea de que para él lo importante era la forma simbólica del orden pura y «tediosa», despojada de todo tipo de vestigios imaginarios¹²⁵.

Este mismo escenario nos plantea *Hearts of Iron II* o cualquier título que nos permita acabar con la vida de enemigos deshumanizados. Nuestras decisiones, en estos casos virtuales y afincados en un mundo ludoficcional creado para nosotros, no tienen consecuencias. En *Hearts of Iron II* 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. Žizek 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 sí tienen consecuencia si escogemos jugar como Hitler en *Hearts of Iron II* (o como cualquier otro país que cometiera actos de brutalidad durante la guerra) estamos participando de ellos¹²⁶, 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?

Además, la censura afectó al videojuego. Alemania no aparecía representada con las banderas y símbolos del III Reich, es decir, la esvástica, sino con la bandera del Imperio Alemán (1871-1918), negro, blanco y rojo. Esto se debe a una decisión premeditada del estudio para no incluir símbolos nazis. Mostrar iconos relacionados con el III Reich alemán en la cultura de masas ha estado prohibido en Alemania hasta 2018¹²⁷.

¹²⁵ ŽIZEK, S. (2011). *El acoso de las fantasías*. Akal. Barcelona, p. 64.

¹²⁶ «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 ŽIZEK, S. (2011). *Op. cit.*, pp. 64-65.

¹²⁷ CHALK, A. (2018). «Germany lifts ban on swastikas in videogames». *PC Gamer*. Consultado el 4 de junio de 2020, desde <https://www.pcgamer.com/germany-lifts-ban-on-swastikas-in-videogames/>

En este país la censura sobre *Hearts of Iron II* fue más allá, todos los retratos de los líderes de la Alemania nazi fueron borrados, en el juego no aparecen Hitler, Göring o Himmler. Un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial donde no aparecía Hitler es un sinsentido y demuestra hasta tal punto como los videojuegos, al menos hasta 2005, seguían regidos por la percepción infantil y exclusivamente lúdica que aún les rodeaba. En China también se censuró el videojuego por las mismas razones que el anterior, por mostrar distintos territorios de la China actual como independientes, como por ejemplo el dirigido por el militar Chiang Kai-shek o el Tíbet. Sin embargo, Paradox, en un comunicado, informó que no aceptaría las demandas chinas para cambiar el juego justificándose en razones históricas.

Entre los demás títulos de estrategia por turnos publicados en 2005, *War Plan Orange: Dreadnoughts in the Pacific 1922 – 1930*, *Gary Grigsby's World At War* y *Decisive Battles of World War II: Battles in Italy* destacan los dos primeros por los integrantes que formaron el estudio de desarrollo. Tanto *War Plan Orange* como *Gary Grigsby's World at War* fueron desarrollados por el equipo 2by3games, *World War II by Three Guys*, y estos tres «tipos» eran Gary Grigsby, uno de los primeros trabajadores de SSI considerado como uno de los padres de la estrategia militar para PC, Joel Billings, fundador de SSI y Keith Brors, otro de los primeros trabajadores de SSI. Ambos juegos fueron publicados por Matrix Games, compañía fundada por David Heath (productor ejecutivo junto a Billings de la serie *Gary Grigsby*), amigo de Billings y trabajador de SSI además de acérrimo seguidor de uno de los videojuegos de Grigsby, *Steel Panthers*. Este estudio, bajo el paraguas de Matrix Games, resucitó el espíritu de los *wargames* digitales de los años 80 y 90 desarrollados y producidos por Strategic Simulations Inc. Sin embargo, frente al empuje de los *FPS*, todos estos juegos tuvieron una audiencia más bien limitada, como demuestran tanto sus cifras de venta como los lugares donde aparecen analizados o criticados, cada vez más escasos. La profundidad y complejidad de cada uno de los títulos lanzados por 2 by 3 Games era un valor seguro para el aficionado, pero una barrera infranqueable para el usuario medio. Además, la competencia de Paradox era cada vez más fuerte debido a que estos realizaban un gran esfuerzo por intentar crear videojuegos accesibles y profundos a la vez.

El mismo camino seguían los simuladores. *Silent Hunter III* (Ubisoft Bucharest, 2005), *Battle of Britain II: Wings of Victory* (A2A Simulations, 2005) y *Heroes of the*

Pacific (Transmission Games, 2005) no recibieron buenas calificaciones y su acogida entre el público fue más tibia que cálida: todos ellos ahondaron en la tradición de los simuladores aéreos y submarinos vistos hasta ahora. Fidelidad material en las evocaciones de los aparatos a controlar, condicionamiento de la partida por estas mismas cualidades materiales e incidencia en los factores climáticos a la hora de controlar el submarino o, especialmente, el avión. Ninguno de ellos fue un éxito, tan solo un eslabón más de una cadena que había comenzado en los años 80 y continuaría hasta el día de hoy.

El último videojuego que vamos a examinar nacido en 2005 fue una rareza, *Pilot Down: Behind Enemy Lines* (Wide Games, 2005). Era un juego donde el personaje jugador ha sido derribado de su avión y ha ido a parar detrás de las líneas enemigas. Bajo su responsabilidad queda escapar de sus enemigos y volver de nuevo con sus aliados, las tropas occidentales. Un título basado en el sigilo no era habitual en la tradición de las representaciones digitales de la Segunda Guerra Mundial, aunque este fuera buena parte de su origen, gracias al éxito de *Castle Wolfenstein*. Sin embargo, *Pilot Down* no tuvo buena suerte entre la crítica, recibió notas muy negativas, ni entre el público, sus cifras de venta fueron mínimas en comparación a cualquier otro juego lanzado en 2005. De todos modos y pese a su fracaso nos habla de la existencia de otras formas de acercarse al conflicto más allá de los *FPS*, los *wargames* y los simuladores aéreos y submarinos, géneros absolutamente hegemónicos hasta la fecha.

2005 fue un año fructífero para las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial. El año contó con el mayor número de lanzamientos hasta la fecha, algunos de ellos muy destacados para la industria como *Call of Duty 2* y *Call of Duty 2: Big Red One*, la confirmación del éxito de la franquicia y su lugar como saga dominante frente a un languidecido *Medal of Honor*. También hemos podido observar el éxito de otros acercamientos más tácticos y verosímiles al conflicto como el llevado a cabo por *Brothers in Arms* del estudio Gearbox, verosimilitud llevada al paroxismo en la saga *Hearts of Iron* y su segunda iteración. Sin embargo, todos ellos seguían pecando de los mismos problemas ya examinados, mantenerse excesivamente fieles a los cánones de cada uno de los géneros y obviar los momentos más escabrosos del conflicto plegándose a una narrativa estadounidense de la lucha.

2006

2006 mantuvo el número de lanzamientos dedicados a la Segunda Guerra Mundial en un nivel muy alto con un total de 23 lanzamientos, ocho pertenecientes a la estrategia, 11 *shooters* y cuatro simuladores. La tendencia iniciada en 1999, el aumento de las publicaciones de *shooters* frente a la estrategia o los simuladores, se mantiene inalterada y continúa en expansión. El éxito de sagas como *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Battlefield* y la reciente *Brothers in Arms* pesa más que la tradición de los *wargames* y los simuladores. Una tendencia que se mantendrá hasta que los *FPS* alcen el vuelo hacia otras temáticas contemporáneas. Dentro de las corrientes de cada uno de los géneros, estas también se mantienen. El tiempo real sigue avanzando sobre los turnos como método más popular de ritmo de juego en la estrategia. La simulación mantiene su fidelidad material y los *FPS* apuestan, cada vez más, por el modelo *Call of Duty* de espectacularidad ligada a las representaciones cinematográficas más conocidas gracias, en parte, a los avances técnicos y tecnológicos de los sistemas de juego. Sin embargo la aparición de *FPS* aclamados y reconocidos por la crítica que abandonaron el escenario de la Segunda Guerra Mundial comenzó a plantar las dudas sobre este escenario. Éxitos como *BioShock* (Irrational Games, 2007), *Far Cry* (Crytek, 2004), *Far Cry 2* (Ubisoft Montreal, 2008), *Halo 2* (Bungie Studios, 2004) o *Gears of War* (Epic Games, People Can Fly, 2006) comenzaron a inclinar la balanza hacia otras líneas temporales, tendencia que fue confirmada con el lanzamiento, en 2007, de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), iteración de la saga que asentó a la franquicia fuera del pasado.

El lanzamiento más destacado de 2006 dentro de los *FPS* fue *Call of Duty 3* (Treyarch, 2006). Este lanzamiento es el primero de la saga que apareció para las videoconsolas PlayStation 3 y Xbox 360 y el primero en ser exclusivo para dichos sistemas. Estos dos datos nos hablan de la tendencia del momento, donde el mercado de videoconsolas continuaba creciendo frente al ordenador. Al ser publicado para PS3 y XBOX 360, aparatos de una mayor potencia que sus anteriores modelos, permitió un mayor fotorrealismo en la recreación de los escenarios y momentos seleccionados para el juego. La campaña en *Call of Duty* volvía de nuevo a la multinacionalidad. Compuesta de una sola trama, esta estaba dividida en cuatro partes, cada una de ellas protagonizada por un personaje diferente e integrado en un ejército diferente, británico, canadiense,

polaco y estadounidense. Todas ellas dan inicio tras el Desembarco de Normandía, es decir, tras el verano de 1944.

En asuntos de representación las novedades que presenta *Call of Duty 3* son evidentes. Presentar una campaña polaca era una novedad dentro del género. Por supuesto existía *Wolfenstein 3D* pero la hiperhistoricidad de este videojuego no nos permite hablar de él como un videojuego protagonizado por fuerzas polacas. Esta parte de la historia está protagonizada por el cabo «Bohater» Wojciech, conductor de tanques, que se enfrentará a los temibles carros alemanes Tiger II en la campaña francesa. Otra de las novedades importantes en temas de representación es la aparición de la resistencia como elemento interactivo en la partida dentro de la trama británica. En esta la resistencia francesa ejercerá el importante papel de facilitar el aterrizaje y despliegue de tropas especiales británicas del SAS (*Special Air Service*). Estos dos elementos son de especial importancia, así como la aparición del ejército canadiense como protagonista por primera vez en la historia de las representaciones digitales del conflicto. Sin embargo, y siendo evidente que estos avances hay que destacarlos, no deja de ser también cierto que el peso del videojuego recae en la campaña norteamericana cuyo final consiste en la liberación de París y Francia. El resto de campañas, británicas, francesas y polacas, no son más que pequeñas ayudas a esta gran empresa.

El *gameplay* del título permaneció inalterado salvo por la añadidura de algunas escenas elaboradas mediante la mecánica del *quick time event*¹²⁸. Aunque el jugador avanzaba rodeado de otros soldados era responsabilidad suya conseguir todos los objetivos. Los demás soldados que le acompañan son controlados por la inteligencia artificial y el personaje jugador no tiene ningún control sobre ellos, no como ocurría en *Brothers in Arms* donde la división que acompaña al protagonista podía ser controlada mediante comandos. *Call of Duty* sigue bebiendo de la espectacularidad cinematográfica del cine de Hollywood del momento y cubre, de manera superficial, al videojuego de un manto de verosimilitud mediante la representación de escenarios y armas más o menos fieles al momento histórico y la presentación de un gran número de documentos tanto

¹²⁸ Del inglés *Quick Time Event* (*Evento de Tiempo Rápido*). Mecánica de juego en la que el jugador dispone de un tiempo límite para pulsar un determinado botón o realizar un determinado movimiento, generalmente durante una escena guionizada. Según el videojuego puede ser necesario acertar todas las acciones para poder continuar o simplemente suponer una ventaja.

literarios como cinematográficos (documentales, pequeñas piezas, etc.) extraídos del conflicto.

Call of Duty 3 fue un éxito. En 2013 el juego había vendido más de 7,2 millones de unidades en todo el mundo frente a las 5,9 del anterior lanzamiento, *Call of Duty 2*¹²⁹. La recaudación conseguida se vio alimentada por las buenas críticas entre el público y las revistas especializadas. Sin embargo, el público, poco a poco, estaba comenzado a perder el interés por la temática bélica histórica y fruto de esta búsqueda de nuevos mercados y como respuesta a la competencia de otras desarrolladoras que apostaban por escenarios contemporáneos, el siguiente lanzamiento de la saga abandonaría la Segunda Guerra Mundial.

La franquicia rival, *Medal of Honor*, lanzó en 2006 *Medal of Honor: Heroes* (Team Fusion, 2006) para la consola portátil de Sony, PlayStation Portable. Fue desarrollado por Team Fusion, un estudio contratado por Electronic Arts para la ocasión. El *gameplay* se mantenía idéntico al resto de los títulos con la única excepción de la adaptación del título a las especificidades del aparato. La representación también se mantuvo inalterada ya que emplearon personajes de lanzamientos anteriores para protagonizar este. Las ventas y el reconocimiento de crítica y público no acompañaron a *Medal of Honor: Heroes* y confirmó el retroceso de la saga debido al anquilosamiento de su fórmula, aún muy ligado a los *shooters* canónicos de videojuegos nacidos en los años 90, como el propio *Medal of Honor*. Otra de las sagas que hizo una aparición menor en 2006 fue *Brothers in Arms* con el lanzamiento de *Brothers in Arms: D-Day* (Gearbox Software y Ubisoft Shanghai, 2006) para, como el anterior lanzamiento, la consola PlayStation Portable. El videojuego mantenía las características que lo habían distinguido del resto gracias a la faceta táctica que envolvía los disparos de la partida y reciclaba parte del contenido de los dos lanzamientos anteriores para presentarlos como una compilación y publicarlos en una nueva consola.

En cuanto a representación y novedades temáticas el videojuego más destacado de 2006 fue *Red Orchestra: Ostfront 41-45* (Tripwire Interactive, 2006). *Red Orchestra: Ostfront 41-45* nació como una modificación total del videojuego *Unreal Tournament*

¹²⁹ DAVIS, Z. (2013). «Call of Duty: A Short History». *IGN*. Consultado el 31 de agosto de 2017, desde <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/>.

2004 (Epic Games *et alii*, 2004) bajo el título *Red Orchestra: Combined Arms*. El *mod* fue un éxito y consiguió al estudio responsable un contrato con Bold Games, subsidiaria de Destineer, para su publicación como juego independiente. El *mod* estaba basado por completo en el modo multijugador y *Red Orchestra: Ostfront 41-45* también, aunque en este caso incluyeron un modo campaña como forma de instruir al jugador. El videojuego destaca por dos elementos, el primero su *gameplay*, construido para dar vida a la Segunda Guerra Mundial a través de mecánicas concretas que intentan imitar el realismo bélico del momento y el segundo los bandos protagonistas, el soviético y el alemán, el primero *FPS* en abogar por este escenario. Y no solo este escenario, sino uno más concreto aún, los hechos perpetrados por la guerrilla e inteligencia soviética en territorio alemán durante la Segunda Guerra Mundial conocida como Orquesta Roja¹³⁰. La Orquesta Roja fue una red de espionaje formada por ciudadanos alemanes simpatizantes de la Unión Soviética formada a partir de 1939 como consecuencia de las acciones y decisiones de Leopold Trepper, agente del servicio de inteligencia de la URSS en la Alemania nazi. Su principal misión fue recabar información militar para la URSS, descubierta a finales de 1941 fue finalmente desmantelada el 31 de agosto de 1942. Dentro de una equivocación frecuente en los videojuegos, los agentes de las agencias de espionaje e inteligencia aparecen representados como guerrilleros y asesinos y así lo hacen también en *Red Orchestra: Ostfront 41-45*, donde se alarga la vida de la agencia hasta el final de la guerra. Por lo tanto, en cuando a representación histórica no destaca por su fiabilidad o verosimilitud, pero es un paso importante dentro de las representaciones bélicas en los mundos digitales. Como mencionamos al comienzo, también destacaba por su *gameplay*. *Red Orchestra: Ostfront 41-45* permitía al jugador acciones tan importantes como no mostrar la munición restante ni la salud de ninguna manera, sea en forma de puntos de salud o halos ensangrentados en torno a la pantalla. Además, las heridas dañaban la eficiencia del personaje controlado por el ordenador impidiéndole correr o avanzar convirtiéndolos en presa fácil de los disparos enemigos, más mortíferos que los de la competencia, con un solo disparo podían llegar a acabar con la vida del personaje, una decisión más sensata a la hora de representar adecuadamente el conflicto bélico y la principal consecuencia de este, la muerte en combate.

¹³⁰ Sobre este acontecimiento, la formación y desarrollo de una red de resistencia en el Berlín de la Segunda Guerra Mundial véase: NELSON, A. (2009). *The Story of the Berlin Underground and the Circle of Friends Who Resisted Hitler*. Random House, Nueva York.

2006 fue testigo del lanzamiento de otros *FPS* menos destacados entre los que sobresale el español *Commandos: Strike Force* (Pyro Studios, 2006). Este título confirma la tendencia de la hegemonía del *FPS* frente a la estrategia. La saga *Commandos* iniciada en 1997 con *Commandos: Behind Enemy Lines* perteneció a la estrategia táctica, e incluso al rompecabezas en su primera entrega y expansión. La dificultad y complejidad del título fue una de sus señas de identidad, una seña de identidad que fue perdiendo para adherirse a la experiencia cinematográfica y, finalmente en su última entrega conocida, al género del *shooter*.

Como *Call of Duty* la trama se encuentra dividida en diferentes subtramas, cada una de ellas ambientada en un escenario diferente, Francia, Noruega y Rusia. Para este lanzamiento redujeron el número de personajes protagonistas a tres, el francotirador londinense William Hawkins, la boina verde neoyorquinos Francis O'Brien y el espía alemán George Brown. El jugador podía cambiar de personaje en cualquier momento, herencia de la trilogía anterior. *Commandos: Strike Force*, como sus predecesores, ofrece una visión más europea del conflicto y sitúa sus escenarios en momentos donde únicamente los países del viejo continente fueron los protagonistas, por ejemplo, en las acciones de la resistencia francesa frente a los alemanes antes del Desembarco de Normandía, la invasión noruega de las tropas británicas y francesas que acabó en desastre y la batalla de Stalingrado, hito decisivo para frenar el avance alemán por Rusia y el inicio, junto con la posterior batalla de carros de Kursk, del avance soviético sobre Alemania. El videojuego fue recibido con tibieza, tanto por la crítica como por el público. No consiguió las ventas esperadas y fue el último juego de la saga *Commandos*.

Los otros cuatro *FPS* lanzados en 2006 fueron *World War II Combat: Road to Berlin* (Direct Action Games, 2006), *World War II Combat: Iwo Jima* (Direct Action Games, 2006), *History Channel's ShootOut! The Game* (Kuma Reality Games, 2006), *WWII Tank Commander* (Sylum Entertainment Ltd., 2006) y *Airborne Hero D-Day Frontline 1944* (ASYLUM Games, 2006). Ninguno de ellos tuvo una recepción acogedora y todos ellos fueron acogidos con frialdad recibiendo puntuaciones numéricas muy bajas. La mayoría de ellos copiaron sin tapujos los esquemas narrativos de otros anteriores como *Call of Duty* o *Medal of Honor* y siguieron perpetuando la mitohistoria del Desembarco de Normandía y el soldado ciudadano de las OSS. Mención

especial merece *History Channel's ShootOut! The Game* por no ser un videojuego sino una serie documental llevada a cabo mediante escenas extraídas de un videojuego.

Dentro de la estrategia destaca un lanzamiento por encima de todos, *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006). Relic Entertainment es una empresa canadiense fundada en 1997 por Alex Garden y Luke Moloney. Su primer lanzamiento fue *Homeworld* (Relic Entertainment, 1999) y sentó las bases de su percepción del género de la estrategia basada en la inmediatez y la rapidez, visión que consolidó en *Warhammer 40.000: Dawn of War* (Relic Entertainment, 2004). Esta forma de estrategia consistía en la inmediatez, una vez comenzada la partida el combate comenzaba a los pocos minutos. Esta decisión provocó el abandono del modelo de *Age of Empires* o *StarCraft* donde era necesario investigar una serie de tecnologías y formar un pequeño ejército compuesto de tropas individuales antes de dar inicio a las escaramuzas. De esta forma las partidas no se eternizaban y cualquier jugador podía disfrutar de él sin tener que adquirir un aprendizaje previo y un extenso conocimiento sobre el *gameplay* y las mecánicas básicas como ocurría la mayoría de todos los títulos de estrategia anteriores, especialmente los condicionados por el turno como ritmo de partida. Y la espectacularidad, los juegos de estrategia por definición no habían empleado todos los recursos tecnológicos disponibles para mejorar su apariencia audiovisual y acercarse al fotorrealismo, en cambio *Company of Heroes* apostó por un marcado sentido del espectáculo dentro de cada partida donde las explosiones y los disparos tenían sus consecuencias en la formación de cráteres, el derrumbe de edificios o el cambio dinámico de algunas estructuras dispuestas en el escenario. Una influencia recogida del éxito de los *FPS*. Estas tres características, inmediatez, rapidez y espectacularidad convirtieron a Relic y *Company of Heroes* en el modelo a seguir dentro del género dando comienzo una nueva mediación maestra del conflicto en el videojuego de estrategia.

Relic fue adquirida por THQ en 2004 y tras la bancarrota de esta empresa en 2013 fue comprada por Sega. *Company of Heroes* representa, en su campaña para un solo jugador, dos momentos históricos: la Batalla de Normandía y la liberación aliada de Francia controlando a dos divisiones, la *Able Company* o División N°29 de Infantería del Regimiento N°116 de Infantería o la *Fox Company* y la archiconocida División N°101 Aerotransportada del Regimiento N°506 de Infantería. Ambas pertenecientes al ejército de los Estados Unidos. De nuevo los mismos elementos, Normandía y «la 101».

El *gameplay* de *Company of Heroes* se mantenía intacto en todos los escenarios de la campaña. Al comienzo de cada misión el jugador debía cumplir una serie de objetivos principales, por norma general destruir la base enemiga, y una serie de objetivos secundarios que podían ampliarse a medida que la partida tenía lugar. Para conseguir el éxito en esta empresa era necesario capturar una serie de puntos estratégicos que permitían la construcción de edificios, el reclutamiento de tropas y el desarrollo de nuevas tecnologías. Todas las misiones se llevaban a cabo en pequeños escenarios. No existía una visión táctica o más amplia del conflicto. Relic eliminó por completo el mapa táctico general y apostó por reducir el plano del videojuego al enfrentamiento concreto. Las tropas, al contrario que en muchos *RTS* de la época, no se creaban en unidades singulares, sino plurales, como grupos de seis soldados que podían ser mejorados a través del equipamiento de diferentes armas y objetos. Además, cada uno de ellos podía ir subiendo de nivel mejorando su desempeño militar en el campo de batalla. Esta forma de juego favorecía la rápida expansión del jugador por el escenario para controlar los máximos puntos de control posibles y así poder reclutar cuantas más tropas mejor para acabar con más facilidad con el enemigo. Es decir, el *gameplay* del juego favorecía la *Blitzkrieg* o «guerra relámpago» donde se golpeaba al enemigo mediante un bombardeo para después atacar con fuerzas móviles e infantería después de tal manera que no pudiera organizar una defensa coherente y sólida por culpa de lo súbito del ataque. La consecuencia negativa de esta táctica era mantener en la posesión del jugador de estos puntos de control. La decisión más recurrente era fortificar cada uno de los puntos y crear frentes móviles de ataque y defensa intentado flanquear a los enemigos mediante la táctica ya citada de las *Four Fs*, localizar al enemigo, evitar, mediante fuego de cobertura, que se mueva, flanquearlo y acabar con él. Estas fueron las dos tácticas más utilizadas durante la Segunda Guerra Mundial por los Estados Unidos y el *gameplay* de *Company of Heroes* favorece e intriga para que las empleemos. Es interesante comprobar cómo incluso en este aspecto existe una pátina nacionalista. La táctica *Four Fs* era, como hemos mencionado, estadounidense pero los demás países también desplegaban otras como la británica *Perry Rat Likes Shooting Arseholes Regularly* donde cada una de las iniciales significaba una acción diferente: prepararse para la batalla, reacción de manera efectiva al fuego enemigo, localizar al enemigo, suprimir al enemigo, asaltar la posición del enemigo y reorganizarse de nuevo. Una táctica más completa que la estadounidense, cuya versión era una adaptación reducida de la británica. Para llevar a cabo esta táctica con éxito dentro del juego es especialmente importante aprovechar las coberturas que ofrece

el escenario y que van desde una cobertura nula a media y completa. Estas decisiones de diseño también convertían a todos los escenarios en galerías de tiro para el jugador. De nuevo encontramos una nula presencia de la sociedad civil y las consecuencias que tuvo el conflicto para esta. Tampoco somos testigos, de hecho, en ningún videojuego de guerra ambientado en la Segunda Guerra Mundial lo somos, de los momentos en el que los soldados no se encuentran desplegados en operaciones militares. La vida fuera del frente del soldado infantería sigue siendo un misterio para el videojuego. Sin embargo, esta visión de la infantería como un ente anónimo que lucha en la guerra se acerca más a la realidad del conflicto, tal y como describió con acierto Paul Fussell trata este tema en su obra ya citada: «*La Segunda Guerra, observa [Vera Brittain], “pronto reveló ser menos una lucha de hombres contra hombres que una contienda de métodos de producción en serie que abaratarían el valor intrínseco del coraje marcial”*»¹³¹.

Company of Heroes logró con éxito mezclar los principios de diseño de la estrategia en tiempo real táctica con la espectacularidad de los *FPS* más reconocidos, todo ello en escenarios dinámicos y batallas que comenzaban nada más empezar la misión, una lección bien aprendida en su anterior trabajo, *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Estas características, más la cuidada producción audiovisual, convirtió a *Company of Heroes* en un éxito en todos los niveles, de venta, crítica y público, y lo convirtió en una mediación maestra para todos los videojuegos de estrategia en tiempo real ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

Ya que si bien es cierto que otros como *Blitzkrieg*, *Stalingrad* y sobre todo *Sudden Strike* ya habían andado por las mismas vías, ninguno de ellos consiguió el mismo éxito que *Company of Heroes*, quizás debido a la complejidad de algunas de las mecánicas de los primeros y la accesibilidad de la que hacía gala el segundo, aunque un factor también muy importante fue la campaña de márketing llevada a cabo por THQ, una compañía mucho mayor que las distribuidoras de estos juegos en Europa del Este. Sin embargo, y pese que a nivel de diseño supo convertir adecuadamente a videojuego el conflicto de la Segunda Guerra Mundial en su visión más reducida de conflictos concretos en escenarios pequeños, la representación del conflicto siguió fiel a lo ya visto con anterioridad e incluso retrocedió en este aspecto, al no permitir, en el modo campaña, controlar ningún ejército que no fuera el estadounidense y, dentro de este, las compañías más reconocidas

¹³¹ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, 90.

por el público remitiendo su título *Company of Heroes*, irremediablemente a la miniserie *Band of Brothers*.

THQ y Relic ya habían probado suerte con la Segunda Guerra Mundial durante el año 2006 con la publicación, el 13 de marzo (THQ publicó *Company of Heroes* en noviembre) de *The Outfit* (Relic Entertainment, 2006). Mucho menos conocido que el lanzamiento posterior de Relic, *The Outfit* basaba su premisa en un *gameplay* de disparos con una perspectiva en tercera persona a través de la gestión de un escuadrón de soldados. Fue publicado para Xbox 360 de manera exclusiva y contaba con las voces de reconocidos actores de Hollywood como Robert Patrick, Ron Pearlman y Terrence C. Carson. Cada uno daba voz a uno de los tres personajes del videojuego, diferenciados por su apariencia, pero también por sus habilidades y pericias. La trama comenzaba tras el Desembarco de Normandía y se desarrollaba en paralelo a la liberación de Francia. Sin embargo, su recepción no fue la adecuada y provocó el olvido del videojuego. Además, al ser lanzado el mismo año que *Gears of War* (Gearbox Software, 2006) con el que compartía un *gameplay* muy parecido y la exclusividad en Xbox 360 lo hundió más aún en el anonimato. Fue la primera, y única incursión de Relic Entertainment en los videojuegos exclusivos para videoconsolas y uno de sus escasos trabajos fuera de la estrategia en tiempo real, género que les dio fama y reconocimiento gracias a su desempeño en *Warhammer 40.000: Dawn of War*, una de las mejores adaptaciones del *wargame* analógico al contexto digital y el inicio de una saga que se mantiene a día de hoy.

Otros juegos de estrategia que aparecieron durante el año 2006 fueron el ucraniano *Faces of War* (Best Way, 2006), *Defending the Reich* (HPS Simulations, 2006), el alemán *Moscow to Berlin: Red Siege* (INTex Publishing GmbH & Co. KG, 2006) y la expansión del videojuego sueco *Hearts of Iron II: Doomsday* (Paradox Development Studios, 2006). De nuevo podemos comprobar como los videojuegos de estrategia táctica van concentrándose en Europa. Entre todos ellos destacan *Faces of War* por integrar dentro de un entorno en tres dimensiones los títulos basados en el control y gestión de escuadrones y *Defending the Reich* por la complejidad y profundidad del título.

El videojuego *Faces of War* apareció en todos los mercados el día 12 de septiembre de 2006. Desarrollado por el estudio ucraniano Best Way, fue distribuido por dos empresas, la francesa Ubisoft para el mercado occidental y la rusa 1C Company para el mercado de Europa Oriental. Cada una de las dos versiones del juego presentó cubiertas

distintas. La dirigida al público ruso adaptaba a la cubierta del videojuego la icónica foto del soldado del Ejército Rojo ondeando la bandera de la URSS en la cima del *Reichstag*¹³². La dirigida al público occidental cambiaba la bandera de la URSS por la de EE.UU.

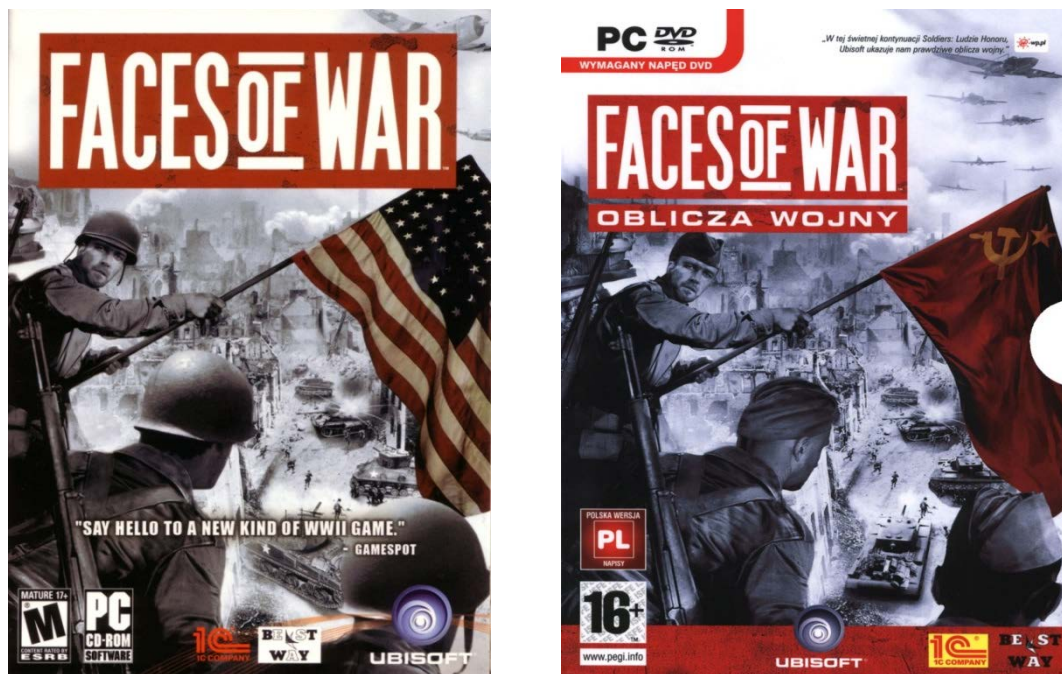


Ilustración 34: Cubierta de la versión del videojuego *Faces of War* distribuida por la empresa francesa Ubisoft y cubierta de la versión del videojuego *Faces of War* distribuida por la empresa rusa 1C Company.

Ninguna de ellas hace mención a Ucrania, país del que es originaria la empresa responsable del videojuego, como tampoco a Francia, estado que distribuyó el título en el mercado occidental. Olvidaron y relegaron sus propias memorias históricas estatales a favor de otras ajenas a su identidad nacional.

La compañía HPS Simulations, de la que no hemos podido descubrir su procedencia, es especialista en *wargames* digitales hasta tal punto que ha desarrollado *software* para el ejército estadounidense, en concreto *Decisive Action* y *Future Force*, el primero centrado en las tácticas militares de la OTAN y su correcto despliegue en mapas y escenarios reales y muy detallados y el segundo en el entrenamiento de las tropas. Ambos dos *serious game* que destacan por su realismo y complejidad. Realismo y complejidad simulada que han llevado a videojuegos comerciales ambientados en todas

¹³² Ver nota 92, cap. *Segunda parte (1999-2008)*.

las épocas históricas, desde Alejandro Magno hasta la invasión soviética de Afganistán en 1979.

La estrategia, tras la salida de *Company of Heroes* y su posterior éxito quedaría dividida en dos caminos, la simulación general del conflicto con juegos tan amplios como *Hearts of Iron II* como estandarte y la representación más concreta del episodio bélico con el juego de Relic como referente. Faltaba aún un título que uniera estos dos ámbitos de una manera más o menos acertada. Una misión que estaba cumpliendo el también éxito de ventas, público y crítica *Total War* con entregas como *Medieval: Total War* (The Creative Assembly, 2002), *Rome: Total War* (The Creative Assembly, 2004) y *Medieval II: Total War* (The Creative Assembly, 2006).

Dentro del género de los simuladores 2006 siguió el curso establecido hasta la fecha con el lanzamiento de *Panzer Elite Action: Fields of Glory* (ZootFly, LLC., 2006), *Air Conflicts: Air Battles of World War II* (3Division s.r.o., 2006), *IL-2 Sturmovik: 1946* (1C: Maddox Games, 2006) y *Blazing Angels: Squadrons of WWII* (Ubisoft SRL, 2006). Ninguno de ellos tuvo un impacto especial ni un reconocimiento masivo.

2006 mantuvo la tendencia ya consolidada de años anteriores manifestada en la consolidación de los *FPS*. Sin embargo también fue testigo del lanzamiento del primero videojuego de estrategia que obtuvo un reconocimiento masivo tanto de crítica y público, *Company of Heroes*. Los demás juegos de estrategia que habían conseguido determinado éxito, *Panzer General* o *Europa Universalis II*, habían seguido siendo juegos considerados de nicho que no podían alcanzar las cifras de venta de los videojuegos más vendidos durante sus años de publicación. *Company of Heroes* logró esquivar esta tendencia gracias a la adaptación de muchos de los rasgos estilísticos de los *FPS* más reconocidos, la inmediatez, rapidez, espectacularidad y accesibilidad. Cuatro características de las que carecen todos los videojuegos tácticos de estrategia ambientados en el período, cuya seña de identidad ha sido doble, por un lado adaptar las mecánicas de los *wargames* analógicos al mundo digital y por otro lado intentar captar y representar lo más realmente posible la gestión táctica del conflicto. *Company of Heroes* bajaba el foco y lo situaba en la compañía, como *Call of Duty*, dentro de un escenario concreto con unos objetivos concretos y bien fijados en lugar de dejar al jugador que sea quien se imponga sus propios objetivos, como ocurre en sagas como *Hearts of Iron*. Y, aunque otros ya habían reducido el foco a la compañía, como el propio *Panzer General*, la complejidad

de las tácticas, la apabullante cantidad de opciones tanto de unidades como de armamento y la dificultad del neófito para dominar todos los resortes del juego impedían que estos llegaran a convertirse en fenómenos populares. Al eliminar todos estos elementos *Company of Heroes* consiguió llegar a públicos masivos y convertirse en nuevo referente para la estrategia en tiempo real y el inicio de una franquicia de éxito reconocido que se mantiene hasta el día de hoy.

Por otra parte, los *FPS* comenzaban a agotar su fórmula y el éxito de otros *shooters* ambientados en escenarios y temáticas diferentes como la ciencia ficción tuvo como consecuencia el progresivo abandono de la Segunda Guerra Mundial como escenario, comenzando por *Call of Duty 4: Modern Warfare*, publicado al año siguiente, en 2007.

2007

Durante 2007 se publicaron 28 videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Siete fueron *FPS*. Trece fueron videojuegos de estrategia. Seis simuladores. Un *shooter* y un título basado en el sigilo. Como ya pudimos comprobar el año anterior, la fórmula de los *FPS* ambientados en la Segunda Guerra Mundial comenzaba a agotarse. Sin embargo, los videojuegos de estrategia no solo mantuvieron la cifra de publicación, también la aumentaron. Las razones para entender este fenómeno son varias entre las que destacan dos, la primera corre paralela al nacimiento del fenómeno *indie* y la segunda se debe a la lógica comercial del videojuego y la venta de productos derivados de grandes franquicias, como es el caso del lanzamiento de diversas expansiones tanto para *Hearts of Iron II*, *Hearts of Iron II: Armageddon* (Paradox Development Studios, 2007) como para *Company of Heroes*, *Company of Heroes: Opposing Fronts* (Relic Entertainment, 2007) o la adaptación de la saga *Brothers in Arms* y *Panzer Tactics* a la consola portátil de Nintendo, Nintendo DS, *Brothers in Arms DS* (Gameloft S.A., y Gearbox Software LLC, 2007) y *Panzer Tactics DS* (Sproing Interactive Media GmbH, 2007).

Todos estos lanzamientos responden a un modelo de negocio basado en el aprovechamiento de una plataforma básica desde donde crear productos derivados para después ofrecerlos al público como novedades. La primera razón para la existencia de un número tan abultado de videojuegos de estrategia en 2007 nos resulta más interesante. Durante este año llegaron a las tiendas obras como *Talvisota: Icy Hell* (BlitzFront Games,

2007), *Commander: Europe at War* (Firepower Entertainment, Slitherine Software UK Ltd., 2007) el estadounidense *Close Combat: Cross of Iron* (CSO Simtek, 2007) publicado por Matrix Games, los rusos *Sudden Strike 3: Arms for Victory* (Fireglow Games, 2007) y *Theatre of War* (1C Company, 2007) o el contrafactual *War Front: Turning Point* (Digital Reality Software Kft, 2007) desarrollado en Hungría. Todos estos videojuegos fueron desarrollados por estudios compuestos por menos de treinta personas y distribuidos por compañías de tamaño medio especializadas en la estrategia, como Matrix Games. Además, todos ellos partían de un acabado audiovisual que palidecía en comparación con *Company of Heroes* como consecuencia del tamaño y el presupuesto de Relic así como el apoyo de una multinacional como THQ. Todas estas características permiten una producción y distribución de videojuegos mucho más abultada que la de cualquier otro estudio a costa del sacrificio de grandes campañas de publicidad y fuertes sumas de inversión de capital. Matrix Games, por ejemplo, publicó en 2007 *Larry Bond's Harpoon: Commander's Edition* (Advanced Gaming Systems Inc., Alliance Interactive Software, Inc., Applied Computing Services, Inc., 2007), *John Tiller's Battleground: Napoléonic Wars* (TalonSoft, 2007), *AGEOD's American Civil War* (AGEOD Sarl, 2007) y la recopilación *John Tiller's Campaign Series* (TalonSoft, 1997) compuesta por ocho títulos diferentes más *Close Combat: Cross of Iron* y *Commander: Europe at War*. Todos ellos encajados dentro de la estrategia y todos ellos ambientados en diferentes conflictos históricos bajo un formato heredero de la tradición de SSI y Avalon Hill.

En términos de representación todos los títulos de estrategia mencionados con anterioridad respetan las dos líneas ya establecidas, la adaptación de juegos de tablero, *Commander: Europe at War*, y los juegos tácticos donde el principal cometido del jugador es gestionar un escuadrón, *Close Combat: Cross of Iron*, *Theatre of War* o *Sudden Strike 3: Arms for Victory*. En ninguno de ellos el jugador podrá construir una base y edificios desde donde crear más unidades y vehículos, y tendrá que completar cada una de las misiones con las tropas asignadas al comienzo de cada partida. Cada una de las ellas se divide en diferentes campañas protagonizadas por los diferentes países implicados en Europa, también el ejército alemán. Entre todos ellos cabe destacar *War Front: Turning Point*. Este videojuego plantea un escenario alternativo donde Hitler fue asesinado en el transcurso de la invasión alemana de Rusia. Su remplazo consigue firmar la paz con todos los demás países a excepción de la URSS, a quien atacan todos a la vez

para intentar derrotarla. Este escenario alternativo presenta rasgos y unidades extraídas de una temática distópica e introduce el escenario ucrónico a las representaciones de la Segunda Guerra Mundial, cuya cumbre vendrá mucho más tarde gracias a los videojuegos *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) y *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017).

Una mención aparte merece el videojuego *Making History: The Calm & The Storm* (Muzzy Lane Software Inc., 2007). Se trata de un videojuego de alta estrategia publicado por Strategy First Inc., una de las compañías veteranas del sector y responsable de obras como *Man of War* o la saga *Disciples* (Strategy First, 1999 - 2006). La referencia más evidente a este juego es la saga *Hearts of Iron* con quien comparte más de una y de dos similitudes. No hay que olvidar que Strategy First fue la empresa responsable de la distribución de *Hearts of Iron*. Sin embargo, el aspecto importante y que nos hace destacarlo es el nombre del videojuego, *Making History*, «haciendo Historia» con mayúsculas. Y es que *Making History* fue creado con una intención educativa manifiesta y en 2007 ya formaba parte del currículo de más de 150 colegios estadounidenses¹³³. Pensemos en el hecho; un centenar y medio de centros docentes que enseñaban la Segunda Guerra Mundial a través de un videojuego que no hacía mención a la sociedad civil, no permitía controlar a países como Polonia, no incorporaba el genocidio y el Holocausto a la partida y cuyo *gameplay* favorecía, ante todo, el conflicto violento y armado entre naciones como forma de solucionar conflictos (la partida del videojuego comienza en 1936). Todos ellos son rasgos indeseables si se desea dar a conocer de una manera didáctica y en un contexto educativo la Segunda Guerra Mundial, en la que más de dos tercios de los muertos fueron civiles, Polonia fue uno de los países más maltratados y la exterminación sistemática y programada de etnias fue de tal magnitud que obligó a la humanidad a buscar nuevas palabras para definirlo. Hasta la fecha los videojuegos no habían tenido una función didáctica o educativa manifiesta y esto nos hacía hablar de sus errores y ocultamientos como datos que nos hablan más de nuestra memoria que del conflicto que representan. Sin embargo, al tener intenciones educativas, la crítica debe ser más importante y la inclusión de la realidad del conflicto una necesidad.

¹³³ PHILIPS, M. (2007). «Why WWII videogames are hot». *Newsweek*. Consultado el 1 de septiembre de 2007 desde <http://www.newsweek.com/why-wwii-videogames-are-hot-94465>.

Entre los 7 FPS publicados en 2007 se encuentran cuatro productos derivados de sagas mayores, *Medal of Honor: Heroes 2* (EA Canada, 2007) para Wii y PSP, *Medal of Honor: Airbone* (EA Los Angeles, 2007) para Windows, Xbox 360 y PlayStation 3, *Medal of Honor: Vanguard* (EA Los Angeles, Budcat, 2007) para PlayStation 2 y Wii y *Call of Duty: Roads to Victory* (Amaza Entertainment, 2007) para PSP. Todos ellos fueron lanzamientos menores a excepción de *Medal of Honor: Airbone*. El undécimo lanzamiento de la saga vuelve al teatro de operaciones europeo y fija su mirada en las tropas aerotransportadas, concretamente en la División N°82 Aerotransportada del ejército de los Estados Unidos y las misiones que esta llevó a cabo en Italia, Francia, Holanda y Alemania tras saltar detrás de las líneas enemigas. Siguiendo el ejemplo de *Brothers in Arms* en una tradición más antigua de videojuegos (*Thief: The Dark Project*, Looking Glass Studios, 1998), al jugador se le presenta antes de cada partida el objetivo a conseguir y el escenario para llevarlo a cabo. Para ajustar el *gameplay* a la pretendida verosimilitud histórica, el personaje podía elegir donde ser arrojado por el avión, en cualquier parte del mapa. Esto desalojaba a la saga *Medal of Honor* por primera vez del encasillamiento de los pasillos y la asfixiante linealidad impuesta por los desarrolladores para permitir un escenario más abierto y libre donde el jugador debía disponer del escenario y lo que en él contenía para llevar a cabo la misión. Por supuesto, las misiones que el jugador debía completar se encontraban dentro de operaciones tan conocidas popularmente como el Desembarco de Normandía o la Operación *Market Garden* consolidando, de nuevo, una historia de masas determinada. Como era habitual en la saga *Medal of Honor*, esta se mantenía fiel a las características más tradicionales del videojuego como, por ejemplo, mejorar las armas a través del reparto de puntos conseguidos mediante disparos a la cabeza, combates cuerpo a cuerpo y muertes múltiples. También introdujeron cambios en los puntos de salud. Se eliminaron los puntos propiamente dichos y fueron sustituidos por un sistema muy similar a *Call of Duty* donde el personaje jugador, tras ser disparado, entraba en estado de *shock* y perdía algunas de las habilidades motrices hasta que, pasado un tiempo, se recuperaba y volvía a la normalidad. Este *gameplay* ligado a los *shooters* de los años noventa chocaba frontalmente con las intenciones del estudio de mostrar al jugador una visión auténtica del conflicto. Para tal fin consiguieron los servicios de diversos historiadores e intentaron recrear escenarios fieles al pasado en cada una de las misiones. También los sonidos del juego estaban extraídos de momentos reales del conflicto, aunque tamizados para integrarlos dentro de un videojuego.

La asociación con la marca Jeep permitió la introducción de automóviles realistas. Esta práctica, la cesión de licencias comerciales a los estudios de desarrollo de videojuegos, es una forma de controlar el contenido por parte de las mismas y del propio Estado. Hasta el momento hemos explicado la similitud en el contenido de los diferentes títulos a través de la repetición de éxitos anteriores, de mediaciones maestras. Sin embargo, existe otra forma canónica, la cesión de licencias por parte de marcas comerciales e instituciones de gobierno. Tal y como explicaba Paul Fussell:

El recurso del gobierno para conseguir que las películas hablaran todas con la misma voz optimista y alentadora era sencillísimo. Como no podía esperarse que ninguna compañía cinematográfica poseyera sus propios tanques, bombarderos o barcos de guerra, había que usar los de las fuerzas armadas, y las fuerzas armadas se rehusaban a cooperar son antes aprobar el guion, exigiendo los cambios que hicieran falta para que no quedase mucho más que los lugares comunes del comportamiento ejemplar y la acción valiente y exitosa¹³⁴.

Los estudios de desarrollo de videojuegos ya no necesitan tanques, bombarderos o barcos de guerra materiales, pero si necesitan las licencias para representarlos. Esta forma es el método más sencillo para el control del contenido y el alineamiento del recuerdo de la guerra en el videojuego con el recuerdo de la guerra institucional del Estado y las principales empresas armamentísticas del país.

Sin embargo, y pese a todos estos cambios, la esencia del videojuego se mantuvo intacta consolidando los rasgos ya vistos con anterioridad de los *FPS* ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Sirva de ejemplo la misión ambientada en la Operación Husky; En ella el jugador protagonizará una serie de combates y luchas en la ciudad de Adanti y, sin embargo, en toda la ciudad, no veremos civiles.

Medal of Honor: Heroes 2 y *Medal of Honor: Vanguard* se sumaron también a la franquicia durante 2007. El primero de ellos, el lanzamiento número doce de la franquicia, proponía al jugador encarnar al teniente de la OSS John Berg durante y tras el Desembarco de Normandía, cuando descubría la existencia de una peligrosa arma alemana que podía dar la vuelta a la guerra. Será misión del personaje eliminar esta amenaza. Si observamos de cerca a todos estos videojuegos, no solo se obvia el Holocausto y el genocidio perpetrado por Alemania, sino que también se obvia por

¹³⁴ FUSSELL, P. (2003). *Op. cit.*, p. 240.

completo el lanzamiento de dos bombas nucleares sobre Japón en septiembre de 1945. Sin embargo, si aparecen en numerosas ocasiones tramas relacionadas con el desarrollo de armas nucleares nazis que podían revertir el resultado de la guerra. La construcción de bombas nucleares por parte de Estados Unidos, en este esquema narrativa, no sería más que la respuesta a la Alemania nazi, aunque no se emplearan en este conflicto, sino en otro.

Medal of Honor: Vanguard repetía el mismo esquema que los anteriores e introducía al jugador, de nuevo, en la Operación *Husky* en Italia, la Operación *Neptuno* en Normandía y la Operación *Market Garden* en Holanda. Los tres videojuegos lanzados en 2007 comparten escenarios y misiones, pero difieren en cuanto a plataformas. Esto nos lleva a pensar en el reciclaje de escenarios y momentos para abarcar todos los sistemas posibles. Dentro de esta misma lógica comercial, la saga rival, *Call of Duty*, amplió su catálogo durante 2007 con el lanzamiento de *Call of Duty: Roads to Victory* para PSP como versión complementaria de *Call of Duty 3* para sistemas portátiles.

Entre los FPS de 2007 destaca *The History Channel: Battle for the Pacific* (FUN Labs, Cauldron HQ, 2007) publicado por Activision Value para Windows, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2 y Wii. El videojuego en sí es una reproducción del *gameplay* de sagas como *Medal of Honor* o *Call of Duty* revestida de una mayor pretendida literalidad histórica al extender notablemente el número de armas disponibles. La trama daba comienzo en 1942 y tomaba lugar en el teatro del Pacífico. No fue bien recibido por la crítica y por el público, pero fue el primer intento del «Canal Historia» por emplear el videojuego como forma de impartir Historia a su audiencia¹³⁵. Era un intento banal y superficial que mantendría un buen número de continuaciones e iteraciones en el futuro. Otros FPS que corrieron la misma suerte en 2007 fueron *Hour of Victory* (N-Fusion Interactive, 2007) y el *shooter B-17: Fortress in the Sky* (Skyworks Technologies, 2007) publicado para Nintendo DS.

Los simuladores publicados en 2007 fueron *WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger* (G5 Software, 2007) *Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific* (Ubisoft SRL, 2007), *Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII* (Ubisoft SRL, 2007), *Attack on Pearl Harbor* (3Division s.r.o., 3D People s.r.o., 2007), *Battlestations: Midway*

¹³⁵ Sobre la utilización de la marca «Canal Historia» en el videojuego véase: JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2009). «Videojuegos y Edad Media». *Imago Temporis*, 3, pp. 551-587, p. 578.

(Mithis Games Ltd., Eidos Hungary KFT, 2007) y *Panzer Elite Action: Dunes of War* (ZootFly, LLC., 2007). Los cuatro primeros proponían controlar un avión y el último un tanque. Todos ellos fueron desarrollados fuera de lo que consideramos occidente, Rumanía, Hungría, Eslovaquia y Eslovenia. Estos cuatro países tuvieron una relación directa con los acontecimientos sucedidos en Europa durante 1939 y 1945. Sirva de ejemplo Rumanía, país que se adhirió al bando alemán bajo la dictadura del dictador Ion Antonescu¹³⁶ o Hungría, también parte del Eje desde 1940. Ambos países participaron en la invasión de Rusia y soldados rumanos y húngaros tomaron parte en batallas tan significativas como la de Stalingrado¹³⁷. Eslovenia también comparte un pasado relacionado con Alemania durante la guerra. Tras la invasión alemana de Yugoslavia, en la que participó Hungría, Eslovenia quedó dividida en dos, una formó parte de Alemania y otra de Italia¹³⁸. En definitiva, todos estos países vivieron una experiencia histórica de primera mano que ha dejado profundas huellas en la identidad de cada uno de estos países¹³⁹. Sin embargo, los videojuegos desarrollados en estos países no han tenido en cuenta su pasado y han aceptado y reproducido los temas más populares del conflicto desde un punto de vista estadounidense. El dato no puede ser más significativo: un estudio húngaro desarrollando un videojuego sobre la batalla de Midway entre Estados Unidos y Japón. Otro estudio, eslovaco, que desarrolla un videojuego sobre el ataque japonés al puerto de Pearl Harbor. Estas decisiones solo pueden explicarse a través de la intención de cada uno de estos estudios por crear productos de consumo internacional adaptados al discurso globalizado y más aceptado del conflicto.

¹³⁶ Sobre la participación de Rumanía en la Segunda Guerra Mundial véase: DELETANT, D. (2006). *Hitler's Forgotten Ally: Ion Antonescu and his Regime, Romania 1940-1944*. Palgrave MacMillan, Nueva York; y sobre Hungría: EBY, D. C. (1998). *Hungary at War: Civilians and Soldiers in World War II*. Penn State University Press, Filadelfia.

¹³⁷ Sobre la participación de tropas rumanas y húngaras en la batalla de Stalingrado véase: AXWORTHY, M., SCAFE, C. y CRACIUNOIU, C. (1995). *Third Axis, Fourth Ally: Romanian Armed Forces in the European War, 1941-1945*. Arms and Armour, London.

¹³⁸ Sobre la Segunda Guerra Mundial y la ocupación alemana de Europa del Este, los Balcanes y su posterior liberación véase: EKSTEINS, M. (2000). *Walking Since Daybreak: A Story of Eastern Europe, World War II, and the Heart of Our Century*. Houghton Mifflin, Boston; SNYDER, T. (2009). *Op. cit*; APPLEBAUM, A. (2014). *El telón de acero: La destrucción de Europa del Este, 1944-1956*, Debate, Barcelona; y CATHERWOOD, C. (2003). *The Balkans in World War Two Britain's Balkan Dilemma*. Palgrave MacMillan, Londres.

¹³⁹ Sobre el recuerdo de la guerra en los países del este de Europa véase: BALLINGER, P. (2002). *History in Exile: Memory and Identity at the Borders of the Balkans*. Princeton, University Press, Princeton.

Dentro del apartado estrictamente del videojuego ninguno de estos títulos aporta novedades. Todos ellos siguen la tradición del género de intentar evocar con la mayor verosimilitud posible la experiencia de control y manejo de un avión o un tanque durante el conflicto. Un objetivo que ninguno de ellos consiguió a tenor de las críticas, notas y respuesta del público ante ellos.

El último videojuego de 2007 que vamos a explorar es *Death to Spies* (Haggard Games, 2007). Este título ruso de acción y sigilo en tercera persona propone al jugador interpretar el papel de Semion Strogov. El juego se desarrolla a través de *flashbacks* durante un interrogatorio al que es sometido el personaje-jugador durante los primeros años cincuenta. La causa del interrogatorio es la pertenencia de Strogov a un grupo de contraespionaje (SMERSH) dedicado a detectar espías alemanes y detectar traidores rusos. Este planteamiento ya nos ofrece una novedad temática importante, el jugador es un personaje soviético miembro de una de las organizaciones más denostadas de la URSS durante el conflicto debido al temor que suscitaba. Otro de los puntos donde innovó temáticamente fue en los personajes representados, alemanes o soviéticos. En ningún *shooter* no estadounidense en tercera persona se había contemplado esta posibilidad hasta la fecha. Hasta tal punto se demuestra importante el origen geográfico de un videojuego para los temas desarrollados en él. En cuanto al *gameplay* del título no innovó ni supuso un paso adelante en ningún campo. *Death to Spies* adaptó el esquema básico de títulos como *Hitman: Codename 47* (IO Interactive, 2000) que hundían sus raíces en otros como *Thief: A Dark Project* (1998). Durante cada uno de los interrogatorios el protagonista recordaba un episodio en concreto llevado a cabo durante la guerra que pasaba a convertirse en la misión correspondiente. Antes de iniciar el videojuego te proporcionaba una serie de datos sobre el contexto y la posibilidad de elegir objetos y armas para llevarla a cabo.

2007 no introdujo ninguna novedad en cuanto a los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Las únicas conclusiones a las que podríamos llegar es al agotamiento definitivo de la fórmula *FPS* de gran presupuesto ambientado en el conflicto, la multiplicación de desarrollos nacidos en contextos alejados de Estados Unidos que adaptaban su discurso hegemónico, el nacimiento incipiente de videojuegos que proponían otras narrativas del conflicto y, por último, la expansión del modelo

independiente a la creación de videojuegos de estrategia especializados bajo el paraguas de Matrix Games o Slitherin.

2008

En 2008 se publicaron 19 videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, 9 *first-person shooter*, 6 juegos de estrategia, 3 simuladores y un título basado en el sigilo. Entre los *shooter* destaca *Call of Duty: World at War* (Treyarch Invention, LLC, 2008), la despedida del conflicto de Activision durante diez años, hasta *Call of Duty: WWII* (2017). La saga *Call of Duty* ya había abandonado la primera mitad del siglo XX con la publicación de la licencia paralela *Modern Warfare*, al igual que otras sagas como *Battlefield* con *Battlefield Vietnam* (Digital Illusions CE, 2004), *Battlefield 2* (EA Digital Illusions CE, 2005) o *Battlefield: Bad Company* (EA DICE, 2008) este mismo año. La tendencia entre los *FPS* era clara, dirigirse a otros lugares del pasado, la Guerra de Vietnam, o a un presente dominado por la amenaza terrorista. *Call of Duty: World at War* supuso fue el canto de cisne de una de las sagas más reconocidas y con más éxito ambientadas en la Segunda Guerra Mundial.

El *gameplay* de *World at War* seguía el mismo camino que los anteriores. Escenarios cerrados y compartimentados donde el personaje-jugador es guiado sin posibilidad de decisión. Reducción del conflicto al disparo. Eliminación de la muerte como mecánica al permitir la recuperación automática de salud tras cualquier trauma, etc. La novedad de *World at War* dentro de la saga es la posibilidad de experimentar a través del filtro del videojuego la guerra de infantería en el Pacífico y la inclusión tangencial de una breve referencia a Hiroshima y Nagasaki al final de la partida. El frente pacífico como escenario había sido explorado por *Medal of Honor: Rising Sun*, pero no por su saga rival, *Call of Duty*. La primera campaña tenía lugar durante el verano de 1942, mientras se producían los preparativos para la batalla de Makin (20 noviembre de 1942 a 24 de noviembre de 1943). El personaje protagonista es el soldado raso Miller.

La primera escena define el tono del videojuego. El jugador asiste al brutal asesinato de sus compañeros por los japoneses. Antes de esta escena el jugador era testigo de una serie de piezas de vídeo documental e histórico donde podía ver la ejecución de diferentes soldados, además de fosas comunes repletas de cadáveres enterrados por los japoneses. La crueldad japonesa durante el conflicto ha sido objeto de numerosos estudios

entre los que podemos destacar el llevado a cabo por Laurence Ress *El Holocausto Asiático* (2009). Sin embargo, esta serie de piezas guardan más relación con alguno de los documentales publicados durante la década de los años 40 por Estados Unidos, especialmente la serie dirigida por Frank Capra *Know Your Enemy: Japan* (1945). Era un documental propagandístico que emitía una visión deformada, grotesca y caricaturesca de Japón para justificar el lanzamiento de bombas atómicas (el documental fue publicado en los cines de Estados Unidos el 9 de agosto de 1945). De hecho, la propia misión lleva por título *Semper Fi*, lema del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos.

La decisión de incluir material histórico de carácter primario debidamente seleccionado no es novedosa. Hemos podido comprobar que son muchos los videojuegos que han incluido pequeñas piezas de documentales, fotografías, diarios o relatos de primera mano de aquellos que estuvieron en la guerra. También ha sido recurrente el empleo de profesionales y militares para dotar de una mayor verosimilitud al proyecto. Esta decisión de detallar el contexto del videojuego tiene una finalidad concreta: crear una obra final que resulte «más histórica» a los jugadores y ofrecer esta experiencia «real» como estrategia de ventas. Joel Penney aportó un capítulo titulado «No Better Way to Experience World War II. Authenticity and Ideology in the *Call of Duty* and *Medal of Honor* Player Communities» a la obra *Joystyc Soldiers* donde demostraba como a los jugadores de *FPS* ambientados en espacios históricos le importaba mucho más el contexto que a aquellos que disfrutaban de títulos ambientados en mundos de ciencia ficción¹⁴⁰. La historia aporta una serie de beneficios para el consumo de obras de ficción. Los propios responsables del título confirmaron esta idea en numerosas entrevistas. Noah Heller, *senior producer* de Treyarch afirmaba lo siguiente en una entrevista ofrecida al medio Thunderbolt el 20 de octubre de 2008:

Some of the shot guns can damage someone the way a shotgun would actually work in real life, at some point it became very clear to us that if we were going to create a realistic war experience it would almost be dishonest not to show war the way it really was.

Para el estudio era importante crear un producto realista. Sin embargo, la verdadera intención del estudio era mostrar un producto que pareciera realista siendo clave el matiz.

¹⁴⁰ PENNEY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 197.

La segunda parte de la campaña la compone la protagonizada por el soldado soviético Petrenko. Esta decisión supuso la vuelta al bando ruso de la saga, abandonado desde los dos primeros lanzamientos de la franquicia. La segunda parte del videojuego comienza el 17 de septiembre de 1942 durante la batalla de Stalingrado de una manera paralela a la campaña asiática, asistiendo como testigos a la ejecución de los compañeros de Petrenko por los soldados alemanes. Tras sobrevivir a la ejecución la misión de Petrenko transcurre al lado del Sargento Reznov. El objetivo de ambos será acabar con la vida del General Heinrich Amsel, un personaje inventado.

En ambas campañas la partida estará trufada de escenas cinemáticas. Todas estas escenas tendrán lugar en momentos de tensión o angustia para el personaje-jugador. Esta decisión de diseño intenta crear experiencias cinematográficas al jugador relacionadas con la impotencia del avatar. El jugador no tiene control sobre el personaje de la misma manera que el personaje no tiene el control sobre lo que le está sucediendo. Una muestra más de como las técnicas narrativas del cine se intercala dentro de las relacionadas con el videojuego para intentar dotar al videojuego de una experiencia más literal, hecho que se refuerza con la inclusión de actores como Gary Oldman o Kiefer Sutherland para dotar de voz a alguno de los personajes protagonistas¹⁴¹. Todas estas mecánicas de inmersión provocan que los personajes sean vistos como vehículos de intercambio para el jugador y que sean estos los que experimenten en primera persona los sucesos que ocurren ante sus ojos, como explica Víctor Navarro Remesal en su capítulo «I Am a Gun: The Avatar and Avaterness in the FPS» para el libro *Guns, Grenades and Grunts: First-Person Shooter Games* (2012)¹⁴². Cuando el jugador describe el videojuego a un tercero no lo hace en tercera persona sino en primera. Tal y como afirma Debra Ramsay: «*The citizen soldier in World at War is replaced by the civilian gamer who gains specific firsthand experience of a simulation of World War II by playing through the game's Russian and Pacific campaigns*»¹⁴³.

¹⁴¹ Acerca de la importancia inmersiva del doblaje en el videojuego, véase las notas de JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011), «El otro pasado posible: simulación de la Edad Media en los videojuegos», *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340.

¹⁴² NAVARRO REMESAL, V. (2012). «I am a gun: the avatar and avaterness in the FPS», en WHITLOCK, K (ed.) (2012). *Guns, grenades and grunts: first-person shooter games*. Bloomsbury Publishing, Londres.

¹⁴³ RAMSAY, D. (2015). *Op. cit.*, p. 104.

Las ventas del juego fueron excelentes. Durante el mes de su lanzamiento consiguió recaudar más de un 1.4 millones de unidades¹⁴⁴ y en noviembre de 2013 había alcanzado la cifra de 15.7 millones de copias¹⁴⁵. Todo ello acompañado de unas notas y críticas muy positivas. Sin embargo, y a pesar del éxito, Activision abandonaría la Segunda Guerra Mundial tras este lanzamiento. Su decisión de volver sobre sus pasos y publicar *World at War* fue duramente criticada por los medios especializados y la deriva del género se había alejado del siglo XX para situarse en el XXI y más allá. *World at War* fue la última luz del camino de las representaciones de gran presupuesto ambientadas en el conflicto, tras él volvemos a un escenario muy similar al de los años 80 y 90.

World at War no fue el único FPS publicado en 2008. Otra de las grandes sagas, *Brothers in Arms*, también hizo aparición durante el año. La franquicia de Ubisoft publicó dos entregas, una para Wii y MacOS (en 2010), *Brothers in Arms: Double Time* (Gearbox Software LLC, 2008) y otra para PlayStation 3, Xbox 360 y Windows, *Brothers in Arms: Highway to Hell* (Gearbox Software LLC, 2008). El primero era una recopilación de dos obras anteriores, *Earned in Blood* y *Road to Hill* adaptadas a la nueva consola de Nintendo. El segundo, *Highway to Hell*, era una nueva iteración de la saga caracterizada por la mezcla entre la acción directa de los FPS y la táctica de los títulos más estratégicos. La campaña del videojuego comenzaba cuatro meses después de la Operación *Overlord*, el Desembarco de Normandía, momento histórico en el que transcurren todas las entregas anteriores. El jugador tomaba posesión del control del sargento Matthew Baker y su escuadrón para participar en la Operación *Market Garden* como miembro de la División 101 Aerotransportada. La misión de Baker y su batallón era la de asegurar Eindhoven y sus alrededores para hacer frente al contraataque alemán.

El *gameplay* del título se mantenía fiel a la franquicia. El jugador podía cambiar entre una vista en primera persona y un mapa general para poder dar órdenes a los soldados que le acompañan. En este nuevo título al protagonista no solo le acompañan soldados de infantería como en las anteriores entregas, sino también unidades especiales que portan armas como bazucas.

¹⁴⁴ CHNG, G; TAN CHONG Y. (2008). «Video games sales rise in U.S.». *Digital Life*. Singapore, Singapore Press Holdings, p. 4.

¹⁴⁵ DAVIS, Z. (2013). *Op. cit.*

Highway to Hell recibió críticas inferiores a los anteriores lanzamientos. La mayoría de las valoraciones compartían la misma conclusión, la falta de novedades y el mantenimiento inalterado de muchas de las mecánicas centrales de la saga. Este conservadurismo provocó una tibia recepción en el público que tuvo como consecuencia la finalización de la franquicia. *Highway to Hell* fue el último gran lanzamiento de la saga. Le seguirían otros desarrollados exclusivamente para dispositivos móviles. Otra prueba más de la decadencia de los FPS de grandes presupuestos ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

En una segunda categoría en cuanto a presupuesto se refiere, durante 2008 se lanzaron al mercado los siguientes FPS: *Battlestrike: Force of Resistance* (City Interactive S.A., 2008), *Sniper: Art of Victory* (City Interactive S.A., 2008), *Turning Point: Fall of Liberty* (Spark Unlimited, 2008), *Crimes of War* (Burut Creative Team, 2008) y *Operation Thunderstorm* (City Interactive, 2008). Entre todos ellos destacan *Turning Point: Fall of Liberty* y *Crimes of War*. Los tres juegos restantes no son más que reproducciones de la fórmula *Medal of Honor* y *Call of Duty*. El primero de ambos, *Turning Point: Fall of Liberty*, partía de un evento contrafactual ¿Qué hubiera pasado si Winston Churchill hubiera muerto en 1931? De acuerdo con esta premisa y según el juego, Gran Bretaña, sin el liderazgo de Churchill, hubiera caído ante la ofensiva alemana¹⁴⁶. Será tarea del jugador encarnar a un obrero de la construcción neoyorquino, Dan Carson, durante el año 1953. De nuevo aparece la figura del soldado ciudadano ya que Carson tendrá que hacer frente a la invasión alemana de la costa oeste de los Estados Unidos. Una premisa muy similar a la que podremos ver más tarde en el reinicio de la saga *Wolfenstein*.

El siguiente título destacado es *Crimes of War*. Parte del trabajo de un estudio ruso, Burut Creative Team y, aunque tuvo unas valoraciones mediocres, representó una novedad en cuanto a las representaciones del conflicto, permitió, dentro de un FPS, controlar a un soldado alemán. Este título es una secuela de otro anterior publicado en 2006 titulado *UberSoldier*. En el videojuego de 2006 la historia llevaba al jugador a la Segunda Guerra Mundial y el hallazgo, por parte de los nazis, de una misteriosa técnica que permitía resucitar a los muertos. El protagonista de ambos es Karl Stoltz, un general

¹⁴⁶ El contexto sobre lo contrafactual de este título lo podemos ver analizado en JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2018), *Op. cit.*, pp. 102-103.

alemán que termina trabajando para los aliados y destruyendo los laboratorios donde los nazis experimentaban con los cadáveres. La segunda parte continúa esta trama y nos devuelve de nuevo a Stoltz para acabar con otro laboratorio experimental. Permitir el control de un soldado alemán en la campaña principal fue un adelanto en cuanto a las representaciones, pero la calidad del título no nos permite elevarlo a la calidad de referente o hito, sino mostrarlo como una pequeña pieza del entramado de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

Los FPS de 2008 demostraron ser el final de una etapa, el periodo de las grandes producciones. A partir de este momento, los *first-person shooter* seguirán existiendo, aunque a un nivel secundario. Los presupuestos en los juegos de acción irán a parar a otras temáticas y contextos muy diferentes al histórico, y seguirán lanzándose y desarrollándose otros de un presupuesto mucho menor, en la mayoría de las ocasiones de una calidad también inferior, como videojuego y como testimonio del pasado.

De Normandía a Kabul: de la Segunda Guerra Mundial a Oriente Medio

En este subcapítulo vamos a detenernos en la reproducción y adaptación de los patrones de diseño de la representación videolúdica de la Segunda Guerra Mundial a la representación videolúdica de los conflictos en Oriente Medio durante el siglo XXI. Este es un aspecto interesante ya que los nuevos títulos de las grandes sagas *Call of Duty* y *Medal of Honor* siguieron repitiendo los patrones establecidos en sus iteraciones ambientadas en la Segunda Guerra Mundial.

En el caso de los videojuegos la aparición de Afganistán como escenario corre paralelo a la política exterior de EE.UU. durante la década de los años 2000. No existe ningún título ambientado en este país anterior al año 2001. No existe ninguna obra digital sobre los acontecimientos que ocurrieron antes de la invasión estadounidense de 2001, aun cuando la relación del país con Estados Unidos seguía siendo muy estrecha¹⁴⁷.

Los primeros videojuegos que se publicaron tras los atentados del 11 de septiembre fueron *Delta Force: Task Force Dagger* (Zombie Studios, 2002) distribuido

¹⁴⁷ Con respecto a este hecho véase los trabajos de AHMED R. (2001). *Los talibán: Islam, petróleo y fundamentalismo en el Asia Central*. Península, Barcelona; y AHMED R. (2009) *Descenso al caos: EE.UU. y el fracaso de la construcción nacional en Pakistán, Afganistán y Asia*. Península, Barcelona.

por Electronics Arts, misma empresa que editó y publicó la saga ambientada en la Segunda Guerra Mundial *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999), *CTU: Marine Sharpshooter* (Jarhead Games, 2003) y *America's 10 Most Wanted* (Black Ops Entertainment, 2003). El primero de ellos es una expansión de un juego del año 2000, *Delta Force: Land Warrior* (Zombie Studios, 2000) y propone al jugador encarnar a un soldado durante la «Operación Libertad Duradera»¹⁴⁸. El segundo, publicado durante el año 2003 y 2004, años en los que la Guerra de Irak restó protagonismo a Afganistán en los medios internacionales, sitúa al jugador dentro del ejército estadounidense con una misión, encontrar materiales nucleares y destruirlos para evitar un holocausto nuclear. El tercero es un burdo juego de disparos en tercera persona que obliga al jugador a acabar con la vida de los diez terroristas más buscados en Afganistán. Estos tres títulos, de una calidad dudosa y una recepción mediocre¹⁴⁹, asentaron las bases de todos los esfuerzos posteriores y nacieron como «copias» de los ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

El discurso dominante en estos tres primeros videojuegos ambientados en Afganistán presenta los cuatro grandes principios que cumplen todos los títulos ambientados en el Gran Próximo Oriente ya citados:

- ✓ Todos los musulmanes son presentados como una amenaza potencial.
- ✓ Las palabras islam y terrorismo aparecen habitualmente unidas.
- ✓ La representación de musulmanes ordinarios es marginalizada.
- ✓ El conflicto violento domina siempre el marco de referencia.

Todos estos principios se encuentran relacionados con la forma en la que Estados Unidos contestó al bombardeo de Pearl Harbor¹⁵⁰ y la forma en la que posteriormente se presentó Japón en los medios de comunicación de masas. Una prueba evidente de este hecho es la serie documental dirigida por Frank Capra y ya empleada en este trabajo:

¹⁴⁸ Nombre oficial usado por el Gobierno de Estados Unidos para la Guerra de Afganistán

¹⁴⁹ La página web Metacritic recoge las puntuaciones obtenidas por los distintos videojuegos en las diferentes casas dedicadas a la crítica de videojuegos y obtiene la nota media alcanzada. *Delta Force: Task Force Dagger* obtuvo una nota de 51 sobre 100 (Consultado el 25 de marzo de 2018 desde <http://www.metacritic.com/game/pc/delta-force-task-force-dagger>). *CTU: Marine Sharpshooter* no obtuvo ninguna crítica de especialistas y la nota media alcanzada por las puntuaciones de los usuarios fue de 2.7 sobre 10 (Consultado el 25 de marzo de 2018 desde <http://www.metacritic.com/game/pc/ctu-marine-sharpshooter>). *America's 10 Most Wanted* no obtuvo ninguna crítica por parte de usuarios o especialistas, por lo tanto, no aparece en el buscador de Metacritic, una prueba manifiesta de la escasa popularidad del título.

¹⁵⁰ DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, pp. 35-56.

Know Your Enemy: Japan (1945) y *Why We Fight* (1942-1945). La intención de Capra, estimulada por George Marshall, Jefe de Estado Mayor del Ejército de Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, y el presidente Franklin D. Roosevelt, era romper el aislamiento estadounidense y convencer a los habitantes del país de la condición de *guerra justa* de la segunda conflagración mundial¹⁵¹. Para conseguirlo presentaron a los japoneses en contraposición al pueblo norteamericano: «...*the expressions of the Axis powers became lean anti-Axis images, and to juxtapose the menacing faces and words of the enemy against the bright hope and accomplishments of the American people and their allies*»¹⁵². Esta es la misma decisión que tomaron los primeros videojuegos ambientados en países como Afganistán tras los sucesos del 11 de septiembre: presentar al enemigo como irracional cuya única finalidad era la destrucción.

Estos cuatro principios se repiten también para representar la Alemania nazi durante los primeros videojuegos nacidos en los años 2000. Todos los alemanes son presentados como una potencial amenaza. Las tramas de los videojuegos dan inicio una vez comenzado el conflicto, no presentan causas o contextos que expliquen su estallido, éste es dado por supuesto. Los enemigos de títulos como *Medal of Honor* o *Call of Duty* dispararán al personaje jugador sin mediar la duda o la conversación. Además, para evitar problemas en este sentido, los estudios de desarrollo tienden a eliminar de sus títulos a la sociedad civil. La idea de *nazi* y *alemán* también van siempre cogidas de la mano, y aunque si bien es cierto que numerosos estudios han demostrado el grado de colaboración de la población civil con las jerarquías del NSDA¹⁵³, también es cierto que todos los habitantes de las ciudades presentadas en los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial muestran símbolos o rasgos de pertenencia al nazismo. Una característica que también confirma el tercer punto; los alemanes ordinarios son obviados predominando siempre la violencia como marco de referencia, puntos que también

¹⁵¹ *Ibidem*, p. 47.

¹⁵² *Ibidem*, p. 48.

¹⁵³ A este respecto es interesante la lectura de obras como las publicadas por FRITZSCHE, P. (2009). *Vida y muerte en el Tercer Reich*, Crítica, Barcelona; FRITZSCHE, P. (2006). *De alemanes a nazis: 1914-1933*. Siglo XXI, Madrid; BURLEIGH, M. (2002). *El Tercer Reich: Una nueva historia*, Taurus, Barcelona, donde el autor analiza el crecimiento del NSDA a través del concepto de religión política, una corriente seguida por SALA ROSE, S. (2003). *Diccionario crítico de mitos y símbolos del nazismo*. Acantilado, Barcelona.

podrían aplicarse al escenario del Pacífico en títulos como *Call of Duty: World at War* o *Medal of Honor: Pacific Assault*.

El siguiente juego en la línea cronológica que basaría su acción en Afganistán es *Battlefield 2: Modern Combat* (EA DICE, 2005). Antes de analizar las imágenes que ofrece del país este juego debemos anticipar dos elementos, el primero de ellos es la trayectoria de la empresa Electronic Arts, editora y distribuidora del título. Esta compañía es responsable de la saga *Medal of Honor*, saga que creó la forma hegemónica de representar la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego¹⁵⁴. El estudio de desarrollo EA DICE publicó en el año 2002 el primer título de la saga *Battlefield*, *Battlefield 1942* (2002), y un año después *Battlefield 1942: Road to Rome* (2003). Ambos títulos están ambientados en el frente europeo de la Segunda Guerra Mundial y presenta un esquema narrativo y unas mecánicas muy similares a *Medal of Honor*, también publicado por Electronic Arts. El segundo elemento que debemos tener en cuenta es que los creadores de la licencia *Medal of Honor*, título que originó la recuperación de la Segunda Guerra Mundial en la primera década del siglo XX, fue DreamWorks Interactive, empresa fundada en 1995 como subsidiaria de Dreamworks SKG, el estudio y productora de cine de Steven Spielberg. Productora bajo cuya tutela y financiación se han creado cintas como *Salvar al Soldado Ryan* (1998), *Hermanos de Sangre* (2001) o *The Pacific* (2010) series que, aunque de una gran calidad cinematográfica, son portadoras de una justificación internacional de la política de los Estados Unidos¹⁵⁵.

Battlefield 2: Modern Combat se desarrolla en Kazajistán, país vecino de Afganistán. En la premisa de este juego la OTAN y China se encuentran a punto de iniciar una guerra por culpa de sendas acusaciones de crímenes de guerra. En el momento en que el jugador debe apostar por un bando descubre que los crímenes de guerra son, en realidad, culpa de una organización terrorista llamada *Quemabanderas* que tiene en sus almacenes material radiactivo para lanzar una bomba nuclear sobre China, Europa y Estados Unidos. Las referencias a Irak, al-Qaeda y los talibanes son más que evidentes. Como ocurre en *Medal of Honor* (EA Digital Illusions CE, 2010), la inclusión de nombres y tramas reales en los videojuegos bélicos es siempre censurada por los propios estudios dada la vocación multijugador del título que permite, en dicho modo, al jugador controlar

¹⁵⁴ VENEGAS RAMOS, A. (2018b). *Op. cit.*

¹⁵⁵ BOGGS, C, y POLLARD, T. (2016). *Op. cit.*, p. 109.

al bando contrario y, por tanto, dan la oportunidad al usuario de encarnar al bando talibán y llegar a vencer a Estados Unidos, un hecho inadmisibles para el mercado del videojuego. Una prueba que demuestra esta decisión es la negación de este bando, *Quemabanderas*, dentro del apartado multijugador, siendo sustituido por otro que no aparece en el modo para un jugador, *Middle Eastern Coalition*. Esta misma decisión de diseño se repetirá en otros títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial como *Call of Duty WWII* (2017), donde las tropas de las *Waffen-SS* son reemplazadas por tropas regulares de la *Wehrmacht* en un intento hecho por los propios desarrolladores del juego para ocultar cualquier glorificación del pasado nazi¹⁵⁶, aun cuando obras y trabajos como los llevados a cabo por Christian Ingrao¹⁵⁷, Sönke Neitzel y Harald Welzer¹⁵⁸, los testimonios recogidos por la premio Nobel Svetlana Alexievic¹⁵⁹ o los trabajos publicados por Stephen G. Fritz¹⁶⁰, demuestran todo lo contrario: la *Wehrmacht* también cometió crímenes de guerra contra la población civil de los territorios ocupados por los alemanes.

El siguiente título en la línea cronológica es otro producto de Electronic Arts desarrollado por su estudio interno ubicado en Montreal, *Army of Two* (EA Montreal, 2008). Este videojuego pertenece al género de disparos en tercera persona y ofrece al jugador la posibilidad de controlar a dos mercenarios. La partida comienza en Somalia y se desarrolla en Afganistán, donde los mercenarios son enviados por una compañía privada de seguridad para acabar con la vida de un líder de al-Qaeda. Los soldados, pagados por Estados Unidos, operan durante toda la duración del título al margen de cualquier sociedad civil y/o legalidad, y pone de manifiesto una nueva faceta del país dentro de las representaciones culturales asociadas a la guerra. Afganistán no es un país

¹⁵⁶ HALL, C. (2017). «*Call of Duty: World War II* multiplayer lets you fight as anyone, history be damned». *Polygon*. Consultado el 27 de marzo de 2018 desde <https://www.polygon.com/e3/2017/6/14/15798864/call-of-duty-world-war-ii-black-female-german-soldier>.

¹⁵⁷ INGRAO, C. (2016). *Creer y destruir: Los intelectuales en la máquina de guerra de las SS*. Acantilado. Barcelona.

¹⁵⁸ NEITZEL, S. y WELZER, H. (2011). *Soldados del Tercer Reich: testimonios de lucha, muerte y crimen*. Crítica. Barcelona.

¹⁵⁹ ALEXIEVICH, S. (2016). *El fin del «Homo Sovieticus»*. Acantilado. Barcelona; ALEXIEVICH, S. (2015). *La guerra no tiene rostro de mujer*. Debate. Barcelona; y ALEXIEVICH, S. (2016). *Últimos testigos*. Debate, Barcelona.

¹⁶⁰ FRITZ, G. S. (1998). *Frontsoldaten: the German soldier in World War II*. The University Press of Kentucky. Kentucky; FRITZ, G. S. (2011). *Ostkrieg: Hitler's War of Extermination in the East*. The University Press of Kentucky. Kentucky; y FRITZ, G. S. (2011). *Endkampf: Soldiers, Civilians, and the Death of the Third Reich*. The University Press of Kentucky. Kentucky.

soberano, sino un escenario bélico. La razón por la cual deben asesinar al líder de Al-Qaeda, Mohammed Al-Habiib, es por la posesión de estos misiles soviéticos M-11 que pueden ser empleados como armas de destrucción masiva¹⁶¹. Electronic Arts realiza con este título y todos los anteriores un movimiento de propaganda que ya realizó Fran Capra en sus películas documentales, mostrar a los enemigos a través de dos lentes ya tratadas anteriormente: «*way of life*» y «*way of death*»¹⁶². La única intención y objetivo de los enemigos es la muerte y la destrucción. En este título el líder terrorista al que deben abatir los dos protagonistas busca exclusivamente la destrucción de Estados Unidos, nada más. La muerte y la destrucción son el medio y la finalidad del enemigo. En clara oposición, la finalidad de los protagonistas es detener esa destrucción¹⁶³. Este mismo esquema se repite en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial ambientados en Europa Occidental. En ninguno de ellos, hasta el último título de la saga *Call of Duty* (publicado en el año 2017), se le dará la palabra a un alemán salvo para que este narre sus planes de destrucción mundial. Los ideales y objetivos nazis, aunque perversos, condenables y moralmente muy reprochables, son eliminados del conflicto y sustituidos por el deseo de destrucción¹⁶⁴. Todos los soldados alemanes clamarán las mismas expresiones limando cualquier atisbo de individualidad y presentado al enemigo como una masa uniforme, un

¹⁶¹ No deja de ser interesante comprobar como todos los títulos examinados hasta ahora validan la existencia de armas de destrucción masivas y armas químicas en posesión de grupos terroristas como Al-Qaeda o países denominados por Estados Unidos como «Eje del Mal», una clara referencia a la alianza denominada por Benito Mussolini Eje Roma-Berlín y firmada el 25 de octubre de 1936 como pacto de amistad entre los dos países. Una analogía buscada y perseguida por el presidente George W. Bush que tuvo su origen en un discurso ofrecido dos meses después del 11 de septiembre de 2001 donde aseguró que los terroristas «*estaban buscando armas de destrucción masiva que convertir en herramientas con las que transformar su odio en un holocausto*» (DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 43). La comparación continúa en la obra de Dower: «*Poco después, en el discurso sobre el estado de la nación, llevó más allá la analogía al reunir a Iraq, Irán y Corea del Norte bajo el apelativo común de «eje del mal». No podía ser más clara la alusión al Triple Eje, la alianza sellada entre la Alemania nazi, la Italia fascista y el Japón imperial por intermedio del llamado Pacto Tripartito de septiembre de 1940*» (DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 43).

¹⁶² DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 52.

¹⁶³ «*In these grandest of overviews, Japan, Germany, and Italy were hardly to be distinguished. They were the slave world, whose histories were swollen with lust for conquest, whose leaders were madmen, and whose people were a subservient mass, “a human herd”*. Nótese el evidente paralelismo entre la representación de los enemigos en los videojuegos de guerra tras el 11 de septiembre y las películas nacidas al calor de la Segunda Guerra Mundial y dirigidas por Kapra. DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 53.

¹⁶⁴ En el título *Call of Duty: World at War* las únicas palabras expresadas por personajes alemanes que el jugador podrá escuchar serán: «*Deutschland über alles!*» («*Germany above all!*», «¡Alemania por encima de todo!»), «*Für den Führer!*» («*For the Führer!*», «¡Por el Führer!»), «*Für die Ehre des Reiches!*», («*For the honor of the Reich!*», «¡Por el honor del Reich!»), «*Gebt euer Leben für das Deutsche Reich!*» («*Give your lives for the German Reich!*», «¡Dad vuestras vidas por el Reich de Alemania!») y «*Gebt euer Leben für den Führer!*», («*Give your lives for the Führer!*», «¡Dad vuestras vidas por el Führer!»).

elemento que también entronca con el trabajo de Capra y, como acabamos de ver, con las principales representaciones de Oriente Medio en los videojuegos de acción contemporáneos.

Las siguientes representaciones de Afganistán en el medio videolúdico contemporáneo son *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) y *Medal of Honor* (EA DICE, Danger Close, 2010)¹⁶⁵. El primero de ellos basa su potencial y popularidad en el apartado multijugador y ofrece una campaña individual en primera persona donde el jugador podrá manejar hasta a cinco personajes diferentes, dos de nacionalidad británica, el protagonista Sargento John «Soap» MacTavish y el Capitán John Price, dos estadounidenses, el otro protagonista, Sargento Paul Jackson y el Operador AC-130 TV, y uno oriental (no aparece el país al que pertenece) al que el jugador controlará mientras es asesinado por otro oriental, Al-Asad. Todos ellos serán miembros del ejército de los Estados Unidos o aliados de este predominando en número los soldados y personajes estadounidenses. El juego presenta un contexto y una trama alternativa a lo ocurrido realmente en la zona. Sin embargo, son fácilmente reconocibles e identificables hechos del presente como, por ejemplo, la obligación por parte del jugador de acabar con la vida de terroristas afincados en Iraq que pueden llegar a poner en peligro la seguridad de los Estados Unidos. Una seguridad que se ve amenazada por la posesión de armamento nuclear y de destrucción masiva por parte de organizaciones terroristas o abiertamente anti-occidentales, aunque en este caso no reciben el nombre de Al-Qaeda, Saddam Hussein o cualquier otro, sino de «OpFor» o fuerzas de oposición aunque están representados con los mismos símbolos, ropas y características de la Guardia Republicana Iraquí, cuerpo central del ejército iraquí durante el gobierno de Saddam Hussein.

¹⁶⁵ Nótese la basculación de estas dos licencias de títulos desde el escenario de la Segunda Guerra Mundial a Oriente Medio tras el año 2007.



Ilustración 35: Soldado iraquí en Bagdad. Fuente ABC.



Ilustración 36: Captura de pantalla de *Call of Duty 4: Modern Warfare* donde aparece el enemigo principal del título, Khaled Al-Asad¹⁶⁶.

¹⁶⁶ Consultado y extraído el 27 de marzo de 2018 desde http://es.callofduty.wikia.com/wiki/Khaled_Al-Asad?li_source=LI&li_medium=wikia-footer-wiki-rec.

Una relación aún más estrecha si observamos la enseña de estas fuerzas de oposición, dos espadas curvas cruzadas, como podemos apreciar en la imagen superior, un símbolo muy similar al empleado por Saddam Hussein en la entrada de la ciudad de Bagdad.



Ilustración 37: Technical Sergeant John L. Houghton, Jr., United States Air Force

Call of Duty 4: Modern Warfare vuelve a presentar los mismos elementos que los anteriores títulos, un grupo de radicales anti-occidentales que planean su destrucción a través de armas nucleares, unas operaciones militares que tratan de acabar con esta amenaza antes de que sea demasiado tarde (ataque preventivo), y obvian a su paso cualquier elemento civil o legal de los países visitados dentro de una perspectiva en primera persona donde el único elemento visible es el arma del personaje jugador, un soldado con una gradación siempre equivalente o inferior a sargento, que soluciona conflictos geopolíticos internacionales en base a disparos. Es el mismo esquema narrativo empleado en los títulos ubicados en la Segunda Guerra Mundial¹⁶⁷.

El siguiente título, *Medal of Honor*, desarrolla toda su trama en Afganistán. Los hechos que transcurren durante la partida son los acontecidos en la Operación *Anaconda*

¹⁶⁷ VENEGAS RAMOS, A. (2018). *Op. cit.*

y más concretamente durante la Batalla de Takur Gar en el año 2002. El objetivo de esta misión era expulsar de las montañas del norte de Afganistán a los pocos insurgentes y miembros de Al-Qaeda que permanecían en ella. Los personajes que podremos controlar serán dos miembros del ejército de los Estados Unidos. Este punto fue uno de los más controvertidos ya que en el modo multijugador si se permitía al jugador escoger al bando talibán. Por supuesto las asociaciones militares y el propio ejército criticaron y condenaron esta decisión. Las críticas comenzaron en Gran Bretaña cuando el secretario de defensa Liam Fox denunció la posibilidad de controlar al bando talibán y luchar contra soldados británicos en el modo multijugador¹⁶⁸. La empresa responsable, Electronic Arts se defendió argumentado la cotidianidad del hecho: si jugamos a policías y ladrones algunos de nosotros debíamos ser ladrones¹⁶⁹. Sin embargo, sus palabras cayeron sacro roto y la controversia siguió expandiéndose. El ministro de defensa de Canadá, Peter MacKay también criticó este aspecto del juego situando el acento en los menores¹⁷⁰. Otros secretarios de defensa, como el danés, también se opusieron a este apartado en concreto del juego. Estas críticas llegaron a Estados Unidos y los líderes del ejército prohibieron su compra y uso en todas las bases del ejército estadounidense¹⁷¹. Toda esta presión provocó que los desarrolladores del juego prohibieron la palabra «talibán» del apartado multijugador y situaron en su lugar «*Fuerza opositora*», como ya había hecho antes *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Con esta medida el título volvió a las bases militares y terminó toda la controversia.

Todo este debate y controversia vuelve a confirmar, de nuevo, la deshumanización del enemigo en los títulos de acción contemporáneos estén estos ambientados en la Segunda Guerra Mundial o en el Oriente Medio actual. Ya hemos examinado la controversia originada por Sledgehammer Games al negar la esvástica a los soldados

¹⁶⁸ STUART, K. (2010). «Liam Fox calls for *Medal of Honor* ban». *The Guardian*. Consultado el 27 de marzo de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/23/liam-fox-medal-of-honor-ban>.

¹⁶⁹ STUART, K. (2010b). «*Medal of Honor* publisher responds to criticisms by defence secretary Liam Fox». *The Guardian*. Consultado el 27 de marzo de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/23/ea-responds-to-fox>.

¹⁷⁰ STERLING, J. (2010). «Politician says Canada is angry about *Medal of Honor*». *Destructoid*. Consultado el 27 de marzo de 2018 desde <https://www.destructoid.com/politician-says-canada-is-angry-about-medal-of-honor-183274.phtml>.

¹⁷¹ FLAHERTY, A (2010). «Sales of new *Medal of Honor* video game banned on military bases». *The Washington Post*. Consultado el 27 de marzo de 2018 desde <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/09/08/AR2010090807219.html>.

alemanes en el apartado multijugador de *Call of Duty WWII* por miedo a despertar un debate sobre la posibilidad de controlar a soldados equipados con imaginaria nazi¹⁷². Era una decisión reforzada por la imposibilidad de ver el rostro de los enemigos y ocultar las consecuencias de nuestros actos sobre sus cuerpos (eliminación de la sangre, desaparición de los cuerpos caídos, uniformidad en las vestimentas, trofeos por realizar determinadas muertes, tanto en forma como en número, etc.).



Ilustración 38: Captura de pantalla de *Call of Duty 4: Modern Warfare* donde podemos apreciar el ocultamiento de los rostros detrás de pasamontañas y pañuelos.

Esta deshumanización no presenta ninguna novedad en la propaganda estadounidense. Los carteles de publicidad a favor de la guerra contra Japón presentaban elementos similares como la ocultación de los rostros o la deformación de los rasgos señalados como arquetípicos en la población japonesa. Un objetivo que también perseguía Capra en sus películas documentales, como señala Dower: «*These were stereotypes of a familiar sort among Westerners, and the Japanese films which the Capra team cannibalized provided ample scenes of group activity and regimentation to reinforce the*

¹⁷² VENEGAS RAMOS, A. (2017). *Op. cit.*

impression of a people devoid of individual identity»¹⁷³. Capra, como Electronic Arts, presentaba al enemigo como una masa irracional que seguía a un líder carismático cuyo único objetivo era acabar con la vida de los estadounidenses, imponer su «*way of death*» a nuestro «*way of life*», como hemos podido comprobar en las únicas frases recitadas por soldados alemanes durante el título *Call of Duty: World at War*.

Existen numerosas similitudes y paralelismos entre los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y en Oriente Medio desarrollados y distribuidos tras el ataque a las Torres Gemelas del 11 de septiembre:

- ✓ La deshumanización del enemigo.
- ✓ La presentación de este como una masa uniforme seguidora de un líder irracional cuyo único objetivo es la destrucción de nuestra forma de vida.
- ✓ El empleo de un género como el *FPS* que propone al jugador una perspectiva en primera persona, donde el único elemento visible de «su cuerpo digital» es el arma y cuya principal interacción con los demás personajes, objetos y escenarios es el disparo de dicha arma.
- ✓ Soldados que siempre presentan una graduación baja en consonancia al mito del soldado-ciudadano estadounidense¹⁷⁴.
- ✓ La presentación de los escenarios del juego como escenarios de guerra eliminando cualquier atisbo de cotidianidad en la vida de los soldados y eliminando cualquier referencia a la población civil.
- ✓ Presentar a todos los personajes contrarios como amenazas potenciales para el personaje jugador.
- ✓ Y el protagonismo de la misma empresa, Electronic Arts, en el lanzamiento de la mayoría de los títulos mencionados en este trabajo.

Todos estos paralelismos, como ya hemos demostrado en apartados anteriores, no es un hecho causal o fortuito, sino que desde la administración estadounidense se hizo un

¹⁷³ DOWER, J. (2012). *Op. cit.*, p. 58.

¹⁷⁴ Un mito o idea expresada y desarrollada por Stephen E. Ambrose en su libro AMBROSE, S. E. (1997). *Citizen Soldiers: The U. S. Army from the Normandy Beaches to the Bulge to the Surrender of Germany*, Simon & Schuster, Nueva York; y criticado por Vincent Casaregola en su trabajo CASAREGOLA, V. (2009). *Op. cit.*

esfuerzo especial por relacionar la denominada como *War on Terror* con la Segunda Guerra Mundial.

Además de estas similitudes formales existen otras igual de interesantes que podrían servir como interrogantes que dieran pie a futuros trabajos. La presentación, siempre, de los discursos oficiales expresados por las instituciones del país como ejes de las partidas. En el caso de Oriente Medio la potencial amenaza generada por la posesión de armamento nuclear por grupos o países contrarios al *way of life* estadounidense, y en el caso de la Segunda Guerra Mundial a través de la idea de *Guerra Justa*, o también la incapacidad del videojuego para mostrar aspectos que pudieran llegar a ser polémicos como, por ejemplo, el control de soldados considerados enemigos por el jugador o la referencia a hechos nunca contemplados en los mundos digitales de acción en primera persona, el lanzamiento de la bomba atómica.

La estrategia durante el año 2008 siguió su curso y mantuvo los rasgos que la caracterizan desde los primeros años 80, una combinación de videojuegos tácticos dedicados a jugadores especialistas y títulos en tiempo real más accesibles para la audiencia. Los lanzamientos fueron *Officers* (GFI Russia, 2008), *World War II – Road to Victory* (IQ Software, 2008), *Strategic Command: WWII Pacific Theater* (Fury Software, 2008), *Carriers at War* (Strategic Studies Group, 2008), *Kharkov: Disaster on the Donets* (Strategic Studies Group, 2008) y *The War Engine* (Boku Strategy Games, 2008). Cuatro de los seis títulos publicados durante 2008 fueron distribuidos por Matrix Games, y dos de ellos desarrollados por uno de los estudios más veteranos del sector con vida, Strategic Studies Group.

Officers es un título ruso ambientado en el frente europeo occidental que destacó por el gigantesco tamaño de sus mapas. En cada uno de ellos podían desplegarse 1.500 unidades. El ritmo de la partida era real, no por turnos. Sin embargo, el título no fue bien recibido por el público. El tercer título mentado, *Strategic Command: WWII Pacific Theater* es la tercera entrega de la saga y mantiene los rasgos de la franquicia, mismos rasgos que los otros cuatro títulos publicados por Matrix Games. Todos ellos mantenían inalterable los principios básicos del género, el *wargame* digital. Cada una de las unidades puede moverse a través de casillas hexagonales una cantidad determinada de espacio. La complejidad de las reglas y la profundidad del *gameplay* convierte a estos títulos en obras muy exigentes para con el jugador. Es por esta anterior razón que estos títulos pueden

considerarse «de nicho», es decir, enfocados a un público concreto. Por ejemplo, *Kharkov: Disaster on the Donets*, permite al jugador tomar decisiones a nivel de batallón o regimiento, establecer líneas de suministro y conocer al detalle las capacidades de cada una de las unidades mediante una compleja y detallada tabla de combate. Esta complejidad y la potente inteligencia artificial de la que hace gala el juego provocan que el apartado gráfico sea una abstracción y emule las mesas y los mapas de los generales. Entre ellos destaca *The War Engine*. Es un producto gratuito que permite al usuario crear sus propios *wargames* digitales. Una herramienta que, aunque pensada para crear videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, puede ser empleada para crear títulos en cualquier contexto. Una propuesta muy interesante para crear nuestras propias campañas y adecuarlas al contexto deseado.

Como hemos podido apreciar durante 2008 y años anteriores la estrategia estaba dividida en dos, por un lado, la variante protagonizada por *Company of Heroes* más accesible y ligada a los títulos más reconocidos dentro del género de los *FPS* y, por otro lado, los títulos nacidos de la tradición de Strategic Simulations Inc., y Avalon Hill caracterizados por la complejidad y la acusada curva de dificultad que los convierte en juegos difíciles de controlar y enfocados a jugadores especialistas. Entre ambos caminos encontramos otros como la saga *Hearts of Iron* u otros de estrategia en tiempo real, como *Sudden Strike* o *Close Combat*, complejos y con curvas de aprendizaje acusada, pero más accesible que los publicados por Matrix Games.

Los simuladores siguieron la misma que años anteriores. *Digital Combat Simulator: Black Shark* (Eagle Dynamics, 2008), *WWII: Aces* (Arcade Moon, 2008) y *Steel Fury – Kharkov 1942* (Graviteam, 2008) no aportaron nada al género salvo mantener el conservadurismo del género manteniéndose fiel a los cánones del mismo. El último título de 2008 es la secuela de *Death to Spies*, el videojuego ruso protagonizado por agente de la agencia SMERSH de contrainteligencia soviética. *Death to Spies: Moment of Truth* (Haggard Games, 2009) mantenía la fórmula que el anterior basada en una adaptación de los juegos de acción y sigilo similar a *Hitman* para reproducirlo en un contexto histórico situado en el frente oriental del conflicto. Como ya apuntamos en el anterior título, el aspecto más destacado es la función y objetivo del protagonista del videojuego, Semion Strogov, encargado de descubrir espías alemanes y soviéticos aliados del Eje, una tímida representación videolúdica de los terrores de la guerra en el frente y

retaguardia soviética durante la Segunda Guerra Mundial. Tema muy poco explorado por el videojuego y presente, exclusivamente, en algunos *FPS* donde se representa como telón de fondo.

Reflexiones finales sobre la segunda parte

El año 2008 cierra la segunda etapa de nuestra historia de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Las razones para determinar esta horquilla temporal, de 1999 a 2008, han sido las siguientes: La primera, el inicio y el final de las grandes producciones videolúdicas dedicadas al conflicto que supusieron el origen y nacimiento de las franquicias más reconocidas y vendidas entre el público, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Battlefield* y *Brothers in Arms* junto al título de estrategia *Company of Heroes*. Todas estas franquicias y sus números lanzamientos paralelos en formas de secuelas, precuelas, productos derivados y adaptaciones a distintos formatos han asentado en el imaginario colectivo del jugador una imagen definitoria de la época a representar. Una imagen procedente del cine que, a su vez, la tomó de la cultura de masas estadounidense generada durante la guerra dentro de lo que Fussell denominaba «cultura moral de la retaguardia» y presente en novelas, tebeos como *Sgt. Rock* o documentales procedentes de las instituciones oficiales del gobierno. Imágenes que fueron consolidándose gracias a la labor historiográfica de muchos historiadores que asentaron su visión de los hechos como ortodoxa.

Durante esta etapa, 1999 a 2008, se consolidó en los videojuegos una visión basada en las siguientes características: protagonismo absoluto del soldado ciudadano, reducción del conflicto a la mecánica del disparo, ocultamiento de la sociedad civil y hegemonía del apartado militar en el desarrollo del conflicto, presentación del nazi como la encarnación del mal absoluto ligado a rasgos como la maldad o la irracionalidad y por último la trivialización del conflicto escondiendo los hechos más definitorios del conflicto, el genocidio, el Holocausto y la simbología e imagería nazi. Todas las grandes producciones posteriores a 2008 mantendrán estas seis características como definitorias.

La segunda razón es el final de la hegemonía de los títulos de estrategia táctica nacidos en los años 80. El cierre definitivo de estudios como Strategic Simulations Inc o

The Avalon Hill, tan representativos durante los años 80 y 90, cierra otra forma de entender el conflicto mucho más táctica y reposada, pero no por ello carente de símbolos comunes con las representaciones más populares. Además, 1999 supuso para esta tradición de videojuegos el relevo de protagonistas. A lo largo de la primera década del siglo XXI hemos podido comprobar cómo es otra compañía, Matrix Games, quien recoja el testigo de Strategic Simulations Inc y The Avalon Hill publicando diferentes títulos ambientados en el conflicto e integrando a las compañías que lanzaban sus títulos con ellas, como Strategic Studies Group. Sin embargo, a partir de 2009, Matrix Games comenzará a perder terreno frente a otra nueva competidora, Slitherine Software, empresa británica que acabará absorbiendo a Matrix Games en 2010.

La tercera razón es el inicio del fenómeno *indie*. Situamos el comienzo en 2008 como consecuencia del lanzamiento del videojuego *Braid* (Jonathan Blow, 2008). Antes de este título existían otros muchos productos que podrían haberse integrado dentro de esta categoría. Probablemente la mayoría de las obras de estrategia citadas en este trabajo podrían clasificarse como *indies*. Videojuegos nacidos del esfuerzo y la voluntad de un grupo de personas sin la intervención de voluntades ajenas al proceso de desarrollo. Sin embargo, a esta definición, a partir de 2008, se unieron otra serie de significados ligados a la perspectiva, estética y mecánicas principales del videojuego sobresaliendo por encima de todas ellas la experimentación o riesgo creativo. Este punto será el que nos interese para nuestro trabajo y lo hará de dos formas. La primera de ellas es a través de la influencia ejercida en videojuegos con grandes inversiones detrás y la segunda es la creación de juegos *indies* ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Además, el surgimiento del fenómeno *indie* también conllevó una multiplicación exponencial de desarrollos de videojuegos debido a las facilidades que nacieron tras 2008 para el desarrollo y publicación de obras digitales gracias a la democratización y universalización de los motores de desarrollo y las líneas ADSL, que permitieron la conexión fiable y rápida de muchos ordenadores personales a la red. Esta característica va a permitir que el lanzamiento de videojuegos para ordenador prescindiera progresivamente de la edición física y se centre por entero en la digital. Esta decisión tendrá un hondo calado en los videojuegos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial, y en general, en todo el fenómeno de desarrollo del videojuego en el amplio espectro de sus temas.

Estas tres razones, la hegemonía de los FPS estadounidenses y su representación del conflicto, el fin de empresas históricas y el inicio de otras destinadas a serlo, y el

cambio en el modelo de desarrollo y negocio del videojuego para ordenador, son las que nos marcan el inicio y el final de la segunda etapa de nuestra historia de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

TERCERA PARTE (2009-2018)

Crisis y recuperación de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial

El siguiente capítulo recorre los videojuegos publicados entre 2009 y 2018. Las razones por las que da inicio en 2009 ya fueron esbozadas anteriormente. La causa por la que termina en 2018 tiene como base el lanzamiento de *Battlefield V* (EA Digital Illusions CE, 2018) y la observación de las consecuencias de la salida de *Call of Duty WWII* (2017). El regreso de la saga más reconocida de los FPS a 1939 supone el cierre de este capítulo debido a las connotaciones que supone y las consecuencias previsibles de su lanzamiento. Ya pudimos contemplar cómo el lanzamiento y éxito de *Medal of Honor* supuso para la industria el comienzo de una serie de lanzamientos de grandes producciones ambientadas en el conflicto, todas ellas acompañadas por producciones cinematográficas y televisivas que apuntalaron el éxito popular del momento histórico. Electronic Arts también regresó al pasado con *Battlefield 1* (EA Digital Illusions CE, 2016) y la Primera Guerra Mundial para, más tarde, en 2018, volver a la Segunda Guerra Mundial con *Battlefield V*. De cualquiera de las maneras, el regreso de las producciones de gran presupuesto al conflicto supone ya de por sí una decisión que marca un hito entre el abandono de la franquicia más vendida del momento histórico y su regreso casi diez años después.

Durante estos diez años han surgido otros títulos muy interesantes que también marcarán el camino de las representaciones y llevarán a estas un paso más allá como es el reinicio de la saga *Wolfenstein* en 2009, llevado a cabo por Raven Software, o las siguientes iteraciones desarrollados por MachinimaGames y publicados por Bethesda, *Wolfenstein: The New Order* (MachinimaGames, 2014), *Wolfenstein: The Old Blood* (MachinimaGames, 2015) y *Wolfenstein 2: The New Colossus* (MachinimaGames, 2017), que nos permitirán desarrollar el concepto de "hiperhistoria"¹, una serie de lanzamientos que sacarán a la palestra momentos e imágenes de la Segunda Guerra Mundial nunca antes explorados por los videojuegos como la *Shoah*, aunque de una manera tangencial a la trama de los videojuegos y dentro de historias distópicas. Otros hechos interesantes que suceden en esta etapa es la irrupción de videojuegos chinos sobre el conflicto que aportarán su propia visión del conflicto, la profundización por parte de grandes

¹ VENEGAS RAMOS, A. (2020d): *Op. cit.*,

desarrollos como *Company of Heroes 2* (Relic Entertainment, 2013) de las campañas nazis en tierras soviéticas, y la expansión de la figura del partisano y la Resistencia, obviada e infrarrepresentada en las etapas anteriores. Todos estos rasgos y novedades nos presentarán un lienzo pintado con las mismas pinturas que las empleadas en las anteriores etapas, pero que nos ofrecerán un resultado más heterogéneo y amplio, aunque insuficiente debido al miedo a pintar las figuras más escabrosas de la guerra.

2009

Durante el año 2009 se lanzaron al mercado veintiún títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Siete de ellos los podemos encuadrar en el género de la estrategia; cinco a los títulos de disparos en primera persona; cuatro simuladores de vuelo; uno de aventuras; dos están relacionados con el sigilo como mecánica principal; uno es un juego de estrategia masivo en línea y, el último, es un *shoot'em up*. Con tan solo observar estas cifras podemos observar que la tendencia vuelve a la situación previa a 1998, cuando los videojuegos de estrategia eran más numerosos que los *FPS*.

Los videojuegos de estrategia que se publicaron en 2009 fueron: *Hearts of Iron III* (Paradox Development Studios, 2009) y su expansión *Hearts of Iron III: For the Motherland* (Paradox Development Studios, 2009), *Close Combat: Watch and Rhein* (Strategy 3 Tactics, 2009) y *Close Combat: The Longest Day* (Strategy 3 Tactics, 2009) distribuidos por Matrix Games, el ucraniano *Men of War* (Best Way, 2009) y su secuela, desarrollada en Rusia, *Men of War: Red Tide* (1C Company, 2009), la expansión de *Company of Heroes*, *Company of Heroes: Tales of Valor* (Relic Entertainment, 2009) y el chipriota *Order of War* (Wargaming.net, 2009).

Todos los títulos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial y lanzados durante el año 2009 están ambientados en el frente europeo y dedican una especial atención al frente occidental y a los últimos años del conflicto, especialmente a los años 1944 y 1945, tras el Desembarco de Normandía. De hecho, cuatro de ellos, *Tales of Valor*, *The Longest Day*, *Men of War*, *Order of War*, aunque permiten controlar a distintos bandos, realizan un especial hincapié en el ejército estadounidense, aun cuando su sede de desarrollo no se encuentra en este país. Dentro de los ocho títulos nacidos durante este año, *Men of War: Red Tide* desarrolla su acción de manera integral en el frente oriental, suponiendo esto una novedad en el tratamiento de la Segunda Guerra

Mundial y la incorporación de la memoria rusa a la tradición del medio. En cambio, *Hearts of Iron III* siguió apostando por contextos amplios y generales, realizando hincapié en los distintos países protagonistas del conflicto.

De entre todos los títulos nacidos en este año destacan tres: *Hearts of Iron III*, *Company of Heroes: Tales of Valor* y *Men of War: Red Tide*. El primero de ellos lo es por la popularidad y la comunidad de jugadores que se creó al alrededor. El segundo, por mantener y extender las superproducciones estadounidenses tras el colapso de los *FPS* ambientados en el conflicto, que tienen en el año 2009 su particular coda. Y el tercero, a causa de añadir el discurso ruso a la tradición del medio.

Hearts of Iron III fue creado por el estudio de desarrollo sueco Paradox Development Studios. Este título puede enmarcarse dentro del género de la alta estrategia y consolida las mecánicas ya vistas con anterioridad en las anteriores entregas de la saga. Continúa la tradición del anterior título de la franquicia al dividir a los distintos países en tres facciones: el Eje, liderados por Alemania, los Aliados, liderados por Gran Bretaña y el Komintern, liderados por la Unión Soviética. La decisión de no incluir a Estados Unidos como líder de los Aliados se debe en este caso a razones históricas. El estudio intentó plasmar a través de esta decisión la reticencia de los norteamericanos a entrar en la guerra, una decisión no planteada en entregas anteriores. *Hearts of Iron III* siguió apostando por los mismos contenidos que el resto de entregas con ejemplos tan evidentes como la eliminación de la esvástica y la bandera del Tercer Reich como símbolo representativo de Alemania. Sin embargo, sí incluyó a Adolf Hitler como líder de la Alemania nazi, una decisión que descartarán en la próxima entrega de la franquicia. Claro que no eliminaron únicamente estos elementos, sino también todos los campos de concentración y exterminio. En una entrevista realizada a Johan Andersson, *lead designer* del título, sobre esta eliminación respondía: «*Depends I guess. Violence and warfare is more of a socially accepted aspect to have in a game than slave labor*»². Esta decisión, la aceptación de la violencia en combate pero con el rechazo de la violencia ejercida en la retaguardia contra la sociedad civil, es un rasgo característico y ya visto de las reconstrucciones digitales de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego.

² STONE, T. (2009). «Interview: Johan Andersson On *Hearts Of Iron 3*». *Rock Paper Shotgun*. 31 de mayo de 2009. <https://www.rockpapershotgun.com/2009/05/31/interview-johan-andersson-on-hearts-of-iron-3/>.



Ilustración 39: Captura de pantalla de *Hearts of Iron III* donde podemos observar el frente oriental y la representación de Alemania plasmada en la bandera utilizada durante los reinados de Guillermo I, Federico III y Guillermo II.

Men of War: Red Tide es una expansión que puede disfrutarse en solitario de la saga *Men of War*. El videojuego base de esta licencia, *Men of War*, se lanzó también durante el año 2009, y fue desarrollado en Ucrania por el estudio Best Way y distribuido por la empresa estadounidense Aspyr Media. En el primer título, *Men of War*, el jugador podía controlar desde un punto de vista isométrico a diferentes protagonistas del conflicto, Estados Unidos, Alemania y Rusia a través de distintos escenarios muy conocidos como el desembarco de la playa de Omaha. La mecánica central, como ocurría en los *FPS* y como adaptó *Company of Heroes* a la estrategia, es el disparo y todo lo que rodea al jugador se debe a esta decisión.

Ucrania ocupó un papel protagonista en el frente oriental europeo durante la Segunda Guerra Mundial. Durante los años anteriores a la guerra, el régimen soviético de

Stalin aplicó el *Holodomor* o *Golodomor*³ al país dentro del contexto de la colectivización agraria llevada a cabo desde Moscú para acabar con los pequeños propietarios de tierras o *kulaks*, y nacionalizar las propiedades agrícolas dividiéndolas en *koljoz* o *sovjós*. Ante esta expropiación del terreno se levantó la resistencia del pequeño campesinado, una tenacidad que fue barrida mediante el citado *Holodomor* en Ucrania. Esta práctica consistió en dejar morir de hambre mediante el bloqueo comercial a una población de entre 1,5 y 10 millones de agricultores durante los años 1932 y 1933, aunque las cifras de muertos siguen siendo objeto de diferentes debates e incluso negadas. Este hecho histórico provocaría un fuerte rechazo al gobierno de Moscú y una situación excepcional dentro del país durante los años del conflicto como consecuencia de la aparición del Ejército Insurgente Ucraniano el 14 de octubre de 1942, rama militar de la Organización de Nacionalistas Ucranianos. Este ejército de guerrilleros luchó contra la ocupación alemana y a la vez contra las tropas soviéticas con el fin de aspirar a la independencia de su país.

Una vez iniciada la guerra y la invasión alemana de la URSS el 22 de junio 1941, Ucrania fue ocupada por completo por Alemania⁴. La liberación del país corrió a cargo de las fuerzas soviéticas. En los primeros compases de la invasión, Stalin mandó crear el Frente del Suroeste compuesto por más de 600.000 unidades. Adolf Hitler, quien dirigió personalmente la Operación *Barbarroja*, ordenó derrotar a este ejército tras sus victorias en Bielorrusia y el rápido avance de la Wehrmacht. Esta situación provocó la batalla de Kiev, entre el 7 de agosto y el 26 de septiembre de 1941, enfrentamiento que fue considerado como el cerco más grande de la historia de la guerra. La victoria recayó en el bando alemán.

Con estos datos históricos queremos dejar de manifiesto la existencia de momentos y discursos propiamente ucranianos. Sin embargo, ninguno de estos aparece representados en los videojuegos desarrollados por este país, los cuales, como *Men of War*, se dejan llevar por discursos ajenos terminando por reproducir el pasado oficial

³ Término ucraniano (Голодомор) que significa literalmente «matar de hambre». También conocido como *Genocidio ucraniano*. Véase al respecto APPLEBAUM, A (2019): *Red Famine: Stalin's War on Ukraine*. Londres, Doubleday.

⁴ Sobre la ocupación alemana de Ucrania véase: BERKHOF, K. C. (2004). *Harvest of Despair: Life and Death in Ukraine Under Nazi Rule*. Cambridge, Belknap Press, y APPLEBAUM, A. (2019). *Op. cit.*

estadounidense o ruso⁵. Este videojuego se compone de tres campañas principales. En cada una de ellas el jugador debe controlar a un bando diferente, soviético, alemán o estadounidense. El primero, fiel a la historiografía soviética, da inicio con la invasión alemana del país ocultando, o al menos eliminando, cualquier referencia al Pacto Germano-Soviético firmado entre Ribbentrop y Molotov el 23 de agosto de 1939. El primer acontecimiento de la campaña es la batalla de Rostov (17 de noviembre de 1941 al 2 de diciembre de 1941), el primer contrataque exitoso del Ejército Rojo, y termina en la Batalla de las Colinas de Seelow (del 16 al 18 de abril de 1945), primera fase de la toma de Berlín por la URSS. Todos ellos son momentos de victoria del ejército soviético.

La campaña alemana se desarrolla íntegramente en el norte de África. El protagonista de la misma, Gunther Borg, es un miembro del *Afrika Korps* comandada por el popular comandante Erwin Rommel. General que ha sido representado en la cultura de masas como un líder apolítico y una víctima más del Tercer Reich, un mito político creado por intereses diplomáticos una vez terminada la guerra⁶. En conclusión, encontramos la visión banal del régimen nazi y la eliminación de los aspectos raciales del conflicto, tal y como realizaban los productos estadounidenses.

La última campaña, la protagonizada por los «Aliados», se ambienta también en el norte de África, y es una novedad temática en cuanto a las representaciones, pues no aparece el Desembarco de Normandía. Sin embargo, el protagonismo de la campaña recae sobre el ejército estadounidense en contraposición al británico. Este dato es interesante dado que la campaña dio inicio el 10 de junio de 1940 y no concluyó hasta el 16 de mayo de 1943. El ejército de Estados Unidos no desembarcó en el Magreb africano hasta

⁵ Este aspecto, la existencia de un discurso unificador y hegemónico irradiado desde Rusia a los países de Europa del Este, lo hemos dejado voluntariamente fuera de nuestro estudio debido a la necesidad de un estudio exhaustivo necesario para tratarlo en toda su complejidad y totalidad.

⁶ El mito de Rommel tiene su origen en el libro *The Rommel Papers* publicado en el año 1953 y editado por B. H. Liddel Hart, en la biografía laudatoria publicada en 1950: *Rommel: The Desert Fox* por el brigadier Desmond Young y en la película homónima estrenada en 1951. Todas estas obras, de gran popularidad en los países occidentales, presentaba a Rommel como «el buen alemán» y compartían tres características: la ambivalencia de Rommel frente a la ideología nazi, su genio militar y el respeto por las «reglas de la guerra» en la campaña de África. Sin embargo, este mito está siendo reevaluado por historiadores como Rick Atkinson en su trilogía histórica sobre la participación estadounidense en la guerra: *Un ejército al amanecer, El día de la batalla y Los cañones del atardecer*. No obstante, aún existen obras de reconocida popular que siguen ahondado en este mito como, por ejemplo, *Monty y Rommel: vidas paralelas*, del historiador británico Peter Caddick-Adams (Ático de los Libros, 2011) y FRASER, D. (2017). *Rommel. El Zorro del Desierto*. La Esfera de los Libros, Madrid.

mediados de 1942 en la Operación *Torch*. El esfuerzo bélico recayó en las tropas británicas y sus colonias y, sin embargo, estas no aparecen y los británicos están claramente infrarrepresentados. Este es un rasgo de representación ya contemplado con anterioridad.

En cuanto a la reconstrucción *Men of War* recoge una gran cantidad de características de la serie *Company of Brothers*, la espectacularidad de los escenarios y las batallas, la rapidez en entrar en combate, el disparo como principal interacción entre los personajes jugadores y el resto de los componentes de la partida, la eliminación de la muerte, el ocultamiento de la sociedad civil, la limitación de los escenarios a un espacio concreto, etc. Todos ellos son elementos de *gameplay* heredados de la tradición estadounidense ya contemplados con anterioridad.

La expansión *Red Tide* siguió el mismo camino: reproducir lo ya visto en *Company of Heroes* y *Men of War*, aunque cambió el contenido. Desarrollado y distribuido por una empresa rusa, 1C Company, especialista en juegos de estrategia, reconstruyó batallas que para el jugador occidental *a priori* pueden parecer desconocidas, como los enfrentamientos de Odesa, Sebastopol, del Estrecho de Kerch, Eltingen, Nikolayev o Crimea. Todos estos episodios no aparecen en las reconstrucciones occidentales del conflicto, pero son capitales dentro de la memoria soviética del conflicto debido a que fueron hitos en el avance soviético frente al invasor alemán y que supusieron el impulso definitivo tras la victoria en Stalingrado. Hechos como la contraofensiva de Jarkov, al no haber sido utilizados para la construcción de la memoria del conflicto apenas tienen representación en el medio. Mientras que otros títulos de Europa oriental reproducían tanto las narrativas como las mecánicas de los títulos estadounidenses *Men of War: Red Tide* presentaba, por primera vez, una visión oriental del conflicto donde las tropas estadounidenses, británicas o francesas eran eliminadas en favor de otras como las rusas y las alemanas, las verdaderas protagonistas del conflicto, aunque a la vez también ocultaban a otros participantes como húngaros, polacos, ucranianos o armenios.

Frente a *Men of War: Red Tide* se encuentra la, también, expansión para *Company of Heroes, Tales of Valor*. Este título mantenía lo ya visto en el título básico y añadía nuevos elementos como la posibilidad de controlar el bando alemán por primera vez contra las tropas británicas en la batalla de la ciudad de Villers-Bocage, ocurrida inmediatamente después del Desembarco de Normandía. A esta campaña se añadían dos

más íntimamente relacionadas con la primera y el Día-D, la labor de las divisiones aerotransportadas para facilitar el desembarco y el suceso de la «bolsa de Falaise», la victoria definitiva de las tropas aliadas en agosto de 1944 en la región de Normandía. Cómo podemos observar, las grandes producciones estadounidenses seguían afincadas en sus reconstrucciones del momento histórico en un pequeño hito de la conflagración mundial, el verano de 1944.

La estrategia del año 2009 seguía los mismos cauces que los años anteriores, el acercamiento del género a las características de los *FPS*, rapidez, disparos y espacios convertidos en galerías de tiro y la adaptación a un nuevo público de la estrategia más compleja con *Hearts of Iron III* como líder de este grupo. Sin embargo, ambas tendencias seguían arrastrando los mismos problemas de reconstrucción de la memoria histórica del momento, problemas condicionados por la propia percepción social y cultural del videojuego del momento, como un objeto cultural ingenuo y poco dado al tratamiento de temas y realidades complejas y las propias mecánicas de estos.

Los títulos de disparo siguieron la misma senda que el año anterior: la reducción del número de lanzamientos y la repetición de mecánicas y narrativas ya probadas con éxito en años anteriores. De entre todos ellos, *Wolfenstein* (Raven Software, 2009), *Battlefield Heroes* (EA Digital Illusions, 2009), *Battlefield 1943* (EA Digital Illusions, 2009), *Battlestrike: Shadow of Stalingrad* (CI Games, 2009) y *Battlestrike: Western and Eastern Front* (CI Games, 2009), destacan *Wolfenstein*, *Battlefield 1943* y los dos últimos títulos mencionados.

Wolfenstein fue la secuela del último título de la saga, *Return to Castle Wolfenstein*. La obra de Raven Software ahondó aún más en la dimensión esotérica de la Alemania nazi proponiendo e inventado un sistema de magia y hechicería. Esta seña de identidad marcaría el comienzo de una fructífera relación entre la fantasía y la ciencia ficción y la Segunda Guerra Mundial, y que tendría su máximo y mejor resultado en la recuperación de la saga durante la segunda década de los dos mil. El juego no obtuvo buenas críticas y tampoco cosechó buenas ventas, causas que tuvieron como consecuencia el cierre de la licencia, recuperada años más tarde por otra empresa: Bethesda y MachineGames. A estos problemas se sumaron otros como su prohibición en Alemania por representar esvásticas en el juego. El aspecto interesante de esta prohibición recae en la situación de la esvástica. Durante la partida el jugador no podrá ver ninguna. Todas las

esvásticas se han suprimido y cambiado por otro símbolo, una W. Sin embargo, el estudio, Raven Software, la incluyó como elemento para su editor de niveles. Cualquier jugador que utilizara el editor de niveles para crear sus propios escenarios podía incluir una esvástica en ellos. Fue esta la razón de su prohibición y retirada del mercado alemán, país donde existen estrictas leyes de memoria histórica contra cualquier representación del NSDAP.

Electronic Arts siguió la estela de sus competidores, Infinity Ward y *Call of Duty* y siguió lanzando títulos muy similares a los anteriores con vistas a mantener o conservar el éxito de los días dorados de los videojuegos de disparos en primera persona. *Battlefield 1943* apostó por el multijugador y eliminó por completo la campaña para un solo jugador. También apostó por el teatro del Pacífico en lugar del desgastado frente europeo. El *gameplay* del título presentaba dos bandos claramente diferenciados: el cuerpo de marines de los Estados Unidos y la armada imperial japonesa, permitiendo el combate de 24 contrincantes en distintos mapas del conflicto como Isla Wake, Guadalcanal e Iwo Jima. Estos tres lugares, especialmente los dos últimos, son bien conocidos por los estadounidenses debido a las victorias militares convertidas en hitos históricos del conflicto. Sin embargo, y como ocurre en el frente europeo, oscurecen y eliminan los momentos más escabrosos del conflicto. El lanzamiento de dos bombas atómicas por parte de Estados Unidos a Japón es un hecho histórico nunca representado explícitamente en un videojuego. Esta realidad no sería de ninguna importancia si los propios desarrolladores del juego no insistieran en mostrar sus productos como verdaderas reconstrucciones históricas del conflicto y venderlas como «experiencias» del pasado. Por ejemplo, en el primer vídeo que mostraron del juego este comenzaba imitando un documental de la época con imágenes y sonidos extraídos del mismo año, 1943. También existe un manifiesto interés y esfuerzo por reproducir hasta el más mínimo detalle las armas y toda la cultura material bélica del momento, sin embargo, frente a esta búsqueda de verosimilitud se contraponen la eliminación de otros momentos, como la propia muerte. *Battlefield 1943* apostó por entero por el apartado multijugador y consolidó una senda que sería seguida por otros títulos, especialmente la licencia *Call of Duty*. El problema que originó este camino fue la adaptación de este modelo al frente europeo donde, si unos personificaban a los aliados, otros, por fuerza, debían interpretar a los soldados nazis. En este momento comenzó un proceso de limpieza y reconversión de la figura del soldado alemán incorporando todos los elementos negativos a los soldados de las Waffen-SS.

Los dos últimos títulos *FPS* destacados del año 2009 fueron dos juegos polacos, *Battlestrike: Shadow of Stalingrad* y *Battlestrike: Western and Eastern Front*. Ambos presentan un *gameplay* muy similar a *Call of Duty* y ninguno de los dos supuso un gran éxito. Dada su escasa popularidad no existe información sobre ninguno de los dos salvo que priman por encima de cualquier aspecto la labor de la Resistencia en el frente oriental, un tema interesante y novedoso en la tradición del medio.

Los *FPS* del año 2009 mantuvieron la decadencia iniciada durante los años anteriores. Ninguna de las publicaciones consiguió un éxito reconocido y tan solo aspiraron a mantenerse en la sombra de los grandes lanzamientos de años pasados. Sin embargo, sí podemos apreciar dos tendencias que se convertirían en hegemónicas durante los siguientes años: la incorporación de elementos fantásticos a las tramas históricas y la clara hegemonía del apartado multijugador. Ambas decisiones condicionarían los contenidos de todos los videojuegos que llegarían años después.

Los simuladores de vuelo mantuvieron el camino ya empedrado por sus antecesores. Durante el año 2009 se lanzaron al mercado cuatro títulos diferentes, *Air Conflicts: Aces of World War II* (Cowboy Rodeo, 2009), *Heroes over Europe* (Transmission Games, 2009), *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey* (Gaijin Entertainment, 2009) y *Battlestations: Pacific* (Eidos Hungary, 2009). Todos ellos hacían especial hincapié en la representación más fidedigna de los aviones y el funcionamiento de cada uno de ellos. Como todos los anteriores, el disparo es la principal mecánica de cada una de las partidas. La nacionalidad de los estudios está dividida —dos estadounidenses, uno ruso y otro húngaro, aunque encargado por una empresa estadounidense—. Ninguno de ellos muestra contenidos o narrativas alejadas de las ya vistas con anterioridad. 2009 fue un paso más, igual que los anteriores, para los videojuegos de simulación aérea.

Fuera de los tres grandes géneros de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, la estrategia, los simuladores y los *FPS*, nacieron dos propuestas interesantes en 2009: el alemán *Velvet Assassin* (Replay Studio, 2009) y el estadounidense *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009). El primero de ellos situaba al jugador en la piel de un miembro de la SOA, Violette Summers, inspirada libremente en la vida de Violette Szabo. La agente Szabo colaboró con la Resistencia francesa en la preparación del Desembarco de Normandía siendo capturada durante estas mismas operaciones y ejecutada 5 de febrero de 1945 en el campo de concentración de

Ravensbrück. El *gameplay* del juego es muy similar al de la saga *Thief* donde el sigilo es la mecánica predominante, y el uso de las sombras y las luces es capital para el buen desarrollo de la misión. Cada de una de estas misiones se desarrollaba en los sueños de la protagonista quien se recuperaba de las heridas en un hospital. Esta situación permitió a los desarrolladores crear unos escenarios que, aunque realistas, contenían elementos de diseño fantásticos y únicos. Pese a lo inesperado de la propuesta, una mujer protagonista en un juego de sigilo ambientado en la Francia ocupada por los nazis, la recepción fue muy pobre, tanto de crítica como de público. Esta serie de tropiezos de videojuegos que intentaban salirse de lo habitual aseguraba aún más la repetición de patrones que habían contado con el éxito de la crítica y el público, es decir, disparos, hombres y acción.

The Saboteur es la propuesta más original de la época en cuanto a videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial se refiere. Durante todas estas décadas hemos contemplado tres caminos: los simuladores de vuelo, que se han mantenido inalterables desde su origen, la estrategia, que se ha bifurcado en dos caminos, alta estrategia por turnos y estrategia en tiempo de real con un alto componente de acción, y los *FPS*. Fuera de estas tres tendencias han existido muy pocas alternativas y ninguna de ellas ha sido de especial relevancia. *The Saboteur* es, quizás, la excepción dentro de esta clasificación. La primera característica que rompió este videojuego fue su protagonista. En un gran número de ocasiones el personaje principal siempre es varón y militar; en este caso el juego mantiene una seña de identidad común, el varón, pero elimina la segunda. El protagonista de *The Saboteur* es un mecánico irlandés de nombre Sean Devlin que vive en París. El espacio de juego es otro de los lugares comunes que rompe. Para la mayoría de los *FPS* o *TPS* (*third-person shooter*) el espacio es un escenario desde el que disparar y utilizar como cobertura debido a que la mecánica principal es el disparo. En cambio, en *The Saboteur*, el espacio de juego es la ciudad de París tras la ocupación nazi, una ciudad repleta de vida. Otro de los tópicos que rompe este juego es el diseño, aunque mantiene una vista en tercera persona el espacio no es lineal, sino abierto. Antes de él no existe ningún título que apueste por el *sandbox*⁷ como espacio de juego en una obra ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Esta decisión permite al jugador explorar la ciudad de

⁷ Del inglés *sand box* (caja de arena). Género donde el jugador cuenta con cierta libertad para moverse por un escenario con varias rutas y afrontar las distintas misiones principales o secundarias en el momento y orden que él decida. A menudo también se le da cierta libertad para completar cada misión de diferentes maneras. En este entorno, que generalmente trata de recrear la actividad real de una ciudad u otra población, también se suelen poder realizar todo tipo de actividades e interacciones con el mismo.

París, sea en coche o a pie. Otro de los hábitos que rompe es la hegemonía de la violencia en las misiones. Aunque es cierto que la mayoría de los encargos de la Resistencia Francesa al personaje protagonista es de carácter violento, existen otra serie de misiones dedicadas a la exploración y el contrabando, enseñando, de paso, unos hechos nunca reconstruidos en un videojuego. El uso de la luz y el color dentro del videojuego también fueron importantes. Las zonas ocupadas por los nazis se encuentran en la penumbra y coloreadas en blanco y negro, sin embargo, las zonas donde el personaje protagonista ha llevado a cabo todas las misiones y la Resistencia controla el lugar se vuelven de color y comienzan a ser iluminadas.

The Saboteur supo mirar alrededor y recoger de otras licencias una serie de influencias que introdujo en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial, destacando por encima de todas *Assassin's Creed* y *Grand Theft Auto*. Sin embargo, la recepción no fue muy calurosa y tanto el público como la crítica no lo acogieron con optimismo. Un caso excepcional que debió correr mejor suerte ya que, al hacerlo, hubiera abierto nuevas sendas, temas y caminos de los ya vistos en las reconstrucciones digitales de la Segunda Guerra Mundial.

2009 fue un año de transición donde ninguno de los títulos que se lanzaron perduraron en la memoria de los jugadores. Los tres caminos siguieron su curso sin sobresaltos y manteniendo las tendencias adoptadas: *FPS* apostando por el apartado multijugador, simuladores esforzándose por representar de la manera más realista posible las máquinas de la época y juegos de estrategia ahondando en la complejidad bélica del momento y adaptando los mecanismos de acción de los mencionados *FPS*. Sobre estas líneas maestras aparecieron algunos puntos discordantes que corrieron una suerte desigual. Mientras que *Velvet Assassins* presentó una premisa interesante que no pudo convertirla en un buen juego a nivel mecánico, en cambio, *The Saboteur*, que sí supo adaptar su propuesta rompedora a un buen juego a nivel mecánico, no alcanzó el éxito que le correspondía cerrando la puerta a todos aquellos que deberían haber llegado después mostrando otras facetas de la guerra nunca antes vistas.

Uncharted 2: El reino de los ladrones (Naughty Dog, 2009), aunque es un título de aventuras ambientado en un presente indeterminado, representa una temática popularizada por la cultura de masas: el esoterismo nazi, y reproduce temas ya vistos en obras de gran popularidad como la saga *Indiana Jones* (1981-2008), dirigidas por Steven

Spielberg y creadas por George Lucas. El fenómeno paranormal por la cultura de masas al Partido Nazi aparece y cobra un especial protagonismo en la primera y segunda parte de la saga de Naughty Dogs, aunque existe una clara diferencia. Mientras la búsqueda El Dorado en la primera parte por la Ahnenerbe nunca existió, la de Shambala representada en el segundo sí. Durante el mandato de Adolf Hitler, el gobierno alemán se vio inmerso en una búsqueda de reliquias arqueológicas con la finalidad de justificar y legitimar sus acciones en la política interior y exterior y sus teorías raciales, antropológicas e históricas. La principal preocupación de Hitler y su aparato de propaganda era la búsqueda de restos materiales para sustentar su teoría racial: la hegemonía de los arios sobre el resto de los pueblos del mundo. Para llevar a cabo esta tarea fundaron la *Ahnenerbe* (Sociedad para la Investigación y Enseñanza sobre la Herencia Ancestral Alemana). Se constituyó allá por el año 1935 y estuvo muy ligada durante toda su existencia a las conocidas SS, organización a la que pertenece Ernst Schafer, personaje que aparece en *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (Naughty Dog, 2009) bajo el nombre Karl Schafer. Su carácter semicientífico no le salvó de acabar siendo juzgada en Núremberg y considerada una organización criminal en el año 1946. No obstante, sus aportaciones al mundo del ocultismo siguen estando presentes en las representaciones de los nazis en la cultura de masas, como es el caso de *Wolfenstein: The Old Blood* (2015)⁸.

La primera ocupación de la *Ahnenerbe* era encontrar evidencias necesarias para convertir al pueblo germano, primero, en un ente con una historia ancestral y, segundo, en una civilización superior al resto que, a través de sucesivas oleadas migratorias, había llevado la luz al resto del mundo. Por esto mismo la institución nazi llevó a cabo distintas campañas en Brasil, el resto de Sudamérica e incluso el Himalaya, como nos muestran de manera muy ilustrativa las dos primeras entregas de *Uncharted*. Estos dos factores, la superioridad de la civilización germana y su ancestral preponderancia del territorio continental europeo y a través de las oleadas migratorias, mundial, otorgaban a Hitler un *casus belli* válido para comenzar su carrera expansionista. El *Lebensraum* tenía ahí sus bases legitimadoras⁹.

⁸ VENEGAS RAMOS, A. (2018c). *Op. cit.*, pp. 112-117.

⁹ Véase al respecto: SMITH, W. (1986). *The Ideological Origins of Nazi Imperialism*. Oxford University Press, Oxford., o MAZOWER, M. (2008). *El imperio de Hitler*. Crítica, Barcelona.

Estas tareas arqueológicas conllevaron una serie de malas prácticas por parte de los arqueólogos como falsear materiales para adaptarlos a sus teorías. Esta manipulación de la Historia dio lugar a una suerte de misticismo nazi que ha movido y sigue moviendo la imaginación y el interés del público y que también plasmó Heather Pringle en su libro *El plan maestro: Arqueología fantástica al servicio del régimen nazi* (2007). El primer presidente de la *Ahnenerbe*, Herman Wirth, proclamaba haber descubierto dentro de una cueva sueca el sistema de escritura más antiguo de la humanidad, un sistema creado por una raza atlántica ya perdida que había perdurado en el tiempo a través de su paso por Islandia, las Canarias y las Azores. El grupo humano al que se refería Wirth eran los atlantes. La teoría atlante no tuvo muchos seguidores dentro del aparato nazi al ser los atlantes fruto de la tradición griega en lugar de germana. Debido a ello, el mando de la *Ahnenerbe* pasó a manos de Walter Wust. Este dejó de lado la teoría atlante y se lanzó a la búsqueda de restos materiales en la zona de la India e Irán, lugares bien representados en *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2009) y con una especial importancia para las tradiciones arias, no en vano los antiguos iraníes, los persas y sus líderes, se autoproclamaban «luz de los arios». Durante el desarrollo de todas estas teorías y expediciones comenzó la guerra y fue entonces cuando el gabinete científico–arqueológico se sumó al aparato logístico bélico para convertirse en un recurso más de la estrategia militar de Hitler.

Antes de iniciarse la guerra los arqueólogos y antropólogos alemanes al servicio del régimen nazi comenzaron a dar forma a toda una suerte de teorías raciales. La influencia de la «Sociedad Thule» fue decisiva en la formación de tales teorías; el propio símbolo de la institución así lo demuestra (una esvástica), además de la importación de sus principales rasgos, como el antisemitismo, el anticomunismo, el anticristianismo y el racismo al propio Partido Nazi. Esta cuestión es de especial relevancia si consideramos que personajes tan importantes para el régimen como Rudolf Hess, Alfred Rosenberg o el propio Adolf Hitler eran miembros visitantes de esta organización. De hecho, el propio Hitler, una vez en el poder, acabó con todas las sociedades esotéricas de Alemania a excepción de la «Sociedad Thule».

El Partido Nazi, a través de la «Sociedad Thule» y la *Ahnenerbe*, creó una serie de creencias centrales dando forma a una religión muy *sui generis* en competencia directa con el cristianismo. La nueva religión abogaba por la supremacía y superioridad del

régimen nazi y la demostración práctica y teórica de la hegemonía aria. Por tanto, lugares tan míticos como la Atlántida, Thule, Hiperbórea o Agharta tuvieron un lugar muy especial dentro de estas creencias, no en vano eran los lugares donde, de acuerdo a estas teorías, habitaron los arios.

En *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2009) cobra especial importancia el Tíbet¹⁰. Altos mandatarios del partido tenían un especial interés en la cordillera del Himalaya, especialmente Heinrich Himmler, líder de las SS. Su afán era descubrir el origen de la raza aria, ya fuera en la mítica Shambala o en su correspondiente subterráneo, Agartha. Para conseguirlo organizó diferentes expediciones, la más importante fue la liderada por Ernst Schäfer¹¹, referencia directa para la creación del personaje Karl Schäfer. La misión tuvo lugar entre los años 1938 y 1939. Schäfer ya había visitado la región en viajes anteriores, también bajo patrocinio nazi y bajo las órdenes de Himmler. Al naturalista le acompañaron Karl Wienert, Bruno Beger, Ernst Krause y Edmund Geer además de una escolta militar cedida por las SS. En 1939 alcanzaron la capital independiente del Tíbet, Lhasa. Las tareas llevadas a cabo fueron de carácter naturalista, tomar notas de la flora y fauna del lugar, y diplomáticas, lidiar entre las tensiones ejercidas por China, el Imperio Británico y el Imperio Japonés. Sin embargo, durante las misiones naturalistas y diplomáticas, el antropólogo Bruno Beger, miembro de la RuSHA, una de las secciones de las SS dedicadas a la salvaguarda de la pureza racial aria, comenzó sus trabajos de carácter esotérico y místico. El comienzo de la guerra les impidió continuar su trabajo y les obligó a regresar a Alemania. Beger regresó con más de 400 datos de medidas antropométricas y algunos volúmenes antiguos de obras tibetanas, como el *Kangyur*, y algunos mándalas que aparecieran en el búnker del Reichstag tras la guerra.

Este regresó prematuro les impidió llevar a cabo otra serie de encargos del líder de las SS, Himmler. Uno de ellos, en contra de Schäfer, quien puso reparos en llevarla a cabo, era investigar la teoría de Hanns Hörbiger, la Cosmogonía Glacial, desarrollada a través de una visión que aseguró tener el ingeniero austriaco durante el año 1894. Según él, el hielo era la sustancia básica de todos los procesos cósmicos, lunas heladas, los planetas helados o el éter, elemento determinante para el desarrollo de todo el universo.

¹⁰ SALA ROSE, R. (2016). *Op. cit.*, pp. 376-381.

¹¹ CUMMINS, J. (2006). *History's Great Untold Stories: Obscure Events of Lasting Importance*. Londres, Murdoch Books.

Otros encargos fueron el estudio de la región en busca de poblaciones arias que pudieran probar la ascendencia racial del partido. Sin embargo, la expedición de Schäfer fue naturalista y científica y no llevaron a cabo ningún tipo de trabajo ligado a cuestiones esotéricas o místicas a excepción del expolio histórico de Beger. Esta libertad científica dentro del gobierno de Adolf Hitler les costó caro, al alistarse como miembros de las SS y sufrir las consecuencias de su membresía una vez terminada la guerra.

Hubo otras expediciones al Himalaya¹² y, aunque la de Schäfer fue la más importante, destacaron otras como la del alpinista Heinrich Harrer, cuyo viaje quedó inmortalizado en su obra *Siete años en el Tíbet* (1952) y en la adaptación cinematográfica posterior. El afán de los grupos esotéricos y místicos nazis no descansaba en la persecución de Shambala o Agartha como resultado final sino en la búsqueda de la cuna de los arios.

El caso de América Latina y las expediciones alemanas es quizás el más complicado de rastrear. En el primer capítulo de la saga *Uncharted*, Nathan Drake encuentra en mitad de una selva panameña un submarino alemán y en una isla situada en mitad del Pacífico unas instalaciones científicas para buscar y analizar *El Dorado*. El ensayo de Heather Pringle *El plan maestro: arqueología fantástica al servicio del régimen nazi* es una de las más rigurosas y completas sobre el tema y en ninguna de sus páginas menciona la búsqueda de *El Dorado*, aunque sí una expedición frustrada a América del Sur. Edmund Kiss, un pseudo-arqueólogo alemán, afirmaba haber encontrado en Tiahuanaco, Bolivia, un poblado nórdico de una antigüedad de 17.000 años. Heinrich Himmler decidió creer en la información de Kiss y organizó una expedición al lugar. Kiss regresó a Bolivia patrocinado por el régimen nazi con una sola misión, encontrar restos de poblaciones arias en la zona que demostraran la validez de la teoría racial alemana. Sin embargo, el comienzo de la guerra impidió la continuación de la expedición, y los fondos asignados a Kiss fueron reasignados a otros menesteres de carácter bélico. No obstante, en 2008, la publicación del libro *Das Guayana-Projekt: ein deutsches abentour am Amazonas* del periodista alemán Jens Glüsing, sorprendió a propios y extraños con la historia de una expedición nazi al Amazonas bajo el nombre de *Proyecto Guayana*. La expedición estuvo formada por tres hombres: Gerd Khale, Gerald

¹² PETER, M. (2006). *Nationalsozialistische Expeditionspolitik. Deutsche Asien-Expeditionen 1933–1945*, Múnich.

Krause y Otto Schultz-Kampfhenkel. Su misión consistía en explorar y documentar la cuenca del río Jari y no estuvo relacionada de ninguna manera con la *Ahnenerbe* o Himmler, y estuvo financiada por diferentes instituciones y líderes militares. El Mariscal Hermann Goering fue uno de ellos. De hecho, una de las principales metas de la expedición era probar una nueva técnica de recolección de información: la fotografía aérea. Y otro objetivo era reconocer el terreno para crear las bases de un asentamiento de alemanes que sirviera como punta de lanza para una futura invasión de los territorios franceses de la Guayana. Además, debido a problemas legales, la expedición no tuvo un rango oficial, y fue voluntaria y privada.

El interés místico de los nazis por Sudamérica era nulo debido a la inexistencia de referencias mitológicas a los arios. La persecución de la cuna de esta raza era el verdadero combustible de las expediciones patrocinadas por Himmler y la *Ahnenerbe*, y la causa de su presencia en el Tíbet, pero también en Irán, Siria, Grecia o la región del Cáucaso. En *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2009) la intención de Karl Schäfer guardaba otro objetivo, que era encontrar Shambala y la piedra Chintamani para entregársela a Hitler y dotarle de un poder desmesurado como antes que él disfrutaron otros líderes de la talla de Tamerlán o Gengis Kan. Era una visión heredada de las cintas protagonizadas por Indiana Jones, donde la búsqueda de reliquias como El Arca de la Alianza o El Santo Grial guardaban un fin superior: servir de arma al régimen nazi. Bajo esta premisa, encontrarlas antes que el enemigo y/o destruirlas se convertía en un fin elevado en sí mismo. Para dar sentido a esta trama se recurre a la reducción de toda una cultura, una civilización o una idea a un objeto con una función ofensiva.

El esoterismo del Tercer Reich es un elemento que no solo veremos en la saga *Uncharted*, sino también en otros muchos títulos como el ya mencionado *Wolfenstein 3D: The Spear of Destiny* (1992) o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1992). Y es que, como consecuencia de la popularidad de cintas como *Indiana Jones y el Arca de la Alianza* (Steven Spielberg, 1981) el esoterismo nazi aparecerá de manera recurrente tanto en el cine como en el medio del videojuego.

2010

Durante el año 2010 salieron a la venta once videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, un número menor que en años anteriores como consecuencia

del descenso de popularidad del conflicto mundial en la cultura de masas. Durante el final de la primera década del siglo XXI fueron otros temas los que coparon las listas de éxito, como el contraterrorismo de *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch) o *Medal of Honor* (Electronic Arts) o la ciencia ficción de *BioShock 2* (2K Marin), *Halo: Reach* (Bungie Studios) o *Metro 2033* (4A Games). En el ámbito de la literatura o el cine tampoco se gestaron durante este año, o el anterior, producciones que contaran con una extensa popularidad y, por lo tanto, el interés del público decayó en consecuencia.

De estos once lanzamientos, seis pertenecen a la estrategia: la expansión *Hearts of Iron III: Semper Fi* (Paradox Development Studio), *Making History II: The War of the World* (Muzzy Lane), *Decisive Campaigns: The Blitzkrieg from Warsaw to Paris* (VR Designs), *Sudden Strike: The Last Stand* (Fireglow Games), *R.U.S.E.*, (Eugen Systems) y *Strategic Command WWII Global Conflict* (Fury Software). Cuatro simuladores *Silent Hunter V: Battle of the Atlantic* (Ubisoft Bucharest), *Wings of Prey* (Gaijin Entertainment), *Pearl Harbor Trilogy – 1941: Red Sun Rising* (Legendo Entertainment) y el éxito bielorruso *World of Tanks* (Wargaming). También se publicó un *shoot-em up*, *Air Conflicts: Aces of World War II* (3D People s.r.o.) y un único *FPS*, *Brother in Arms 2: Global Front* (Gameloft).

Ninguno de estos títulos fue decisivo para el medio ni abrieron caminos inexplorados en las reconstrucciones del conflicto. La única novedad es la incorporación de países como Bielorrusia en la producción de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial con el título *World of Tanks*. Esta obra tiene a día de hoy el hito de contar de manera simultánea con más de 800.000 jugadores. Aunque la hemos etiquetado como simulación, en este caso de tanques, el género al que más se asemeja es al arcade y la acción en una perspectiva *third-person shooter*. El *gameplay* es básico: controlar un tanque y acabar con los demás dentro de un escenario concreto y limitado. El tipo de carro de combate depende de la elección nacional del jugador, quien puede escoger entre la Unión Soviética, Alemania, Estados Unidos, Francia, Reino Unido, China, Japón, Checoslovaquia, Suecia y Polonia. Esta decisión amplía la elección nacional con respecto a la mayoría de videojuegos examinados hasta ahora. Dentro de cada elección, el juego permite seleccionar cinco tipos de vehículos diferentes de acuerdo a los hábitos y preferencias de cada jugador: tanques pesados, medios, ligeros, cazacarros o anticarros y artillería autopropulsada. Al aumentar el número de vehículos con respecto a la realidad

histórica el estudio empleó tanques inventados y otros históricos fielmente reconstruidos como el *Tiger*, el *Maus*, el T-34, el KV-1, el *Sherman* o el M3 *Lee*. Más allá de su popularidad, *World of Tanks* no amplió el imaginario digital de la guerra y se limitó a emplear el conflicto como un mero escenario o recipiente donde situar a jugadores al volante de tanques enfrentados entre sí. Emplearon el pasado con una finalidad estética, un rasgo compartido con muchos de los videojuegos examinados. Este título podría estar ambientado en cualquier parte de la historia.

2010 fue un año que, aunque presentó obras de gran calado como *World of Tanks*, no transgredió las normas ya establecida en la representación de la Segunda Guerra Mundial. Las obras publicadas se adscribieron a los géneros y las formas más populares de reconstrucción de la época. Es cierto que los lanzamientos ocurridos durante el año cosecharon un gran número de jugadores y ayudaron a popularizar, aún más, la temática llevándola con éxito a géneros como el *MMO*. Sin embargo, todos ellos confirmaron los patrones ya alcanzados con anterioridad y se limitaron a ahondar en ellos.

2011

El año 2011 continuó la tradición de las corrientes mayoritarias previas, aunque añadió a los tres tipos (estrategia, FPS y simuladores) algunas nuevas ramificaciones. Durante los doce meses del año salieron al mercado 11 videojuegos con guion fundamentado en el conflicto mundial, 7 pertenecientes a la estrategia, 2 *FPS* y 2 simuladores de vuelo.

Los videojuegos de estrategia siguieron su curso habitual y continuaron diferenciándose por el ritmo de juego, turnos o tiempo real y todas las mecánicas asociadas a cada una de estas dos decisiones. Los títulos regulados por turnos permitían una mayor complejidad y detallismo en cuanto a las reconstrucciones militares del conflicto, especialmente sobre la táctica y la estrategia militar. La estrategia en tiempo real intentaba seguir el ejemplo de *Company of Heroes* adaptando las mecánicas de los *FPS* al campo de la estrategia, rapidez, espectacularidad y acción. Las empresas que lanzaban al mercado una mayor cantidad de títulos de este tipo seguían siendo las mismas, Matrix Games y Slitherin Games juntas o por separado. Videojuegos como *Panzer Corps: Wehrmacht* (Flashback Game Studio y The Lordz Game Studio) y todas sus expansiones *Panzer Corps: Grand Campaign '39* (The Lordz Game Studio), *Panzer Corps: Grand*

Campaign '40 (The Lordz Game Studio) y *Panzer Corps: Grand Campaign '41* (The Lordz Game Studio) y *Unity of Command: Stalingrad Campaign* (2x2 Games) son grandes ejemplos de su género. El primero de ellos fue una reconversión completa del clásico *Panzer General*. Esta adaptación permitió al jugador disfrutar de las campañas en una mejor resolución gráfica, pero eliminó gran parte de la complejidad de la saga al borrar escenarios como el norte de África y simplificar las reglas de juego. El resto permaneció inalterable. El objetivo de la partida era vencer en la guerra controlando al bando alemán. Al igual que el videojuego en el que se basa las opciones jugables estaban limitadas al aspecto militar del ejército alemán, decisiones en torno a la sociedad, la política o la exterminación étnica estaban vetadas, así como los símbolos más característicos del ejército nazi, como por ejemplo la esvástica. El título del juego es un indicio de un proceso cultural al que vamos a asistir durante todos estos años, el blanqueamiento del ejército regular alemán, la Wehrmacht, presentándolo como un ejército igual que el británico o el estadounidense y asociando todas las ideas negativas del régimen nazi a un único grupo, las SS. Este hecho va a estar potenciado en los títulos con apartado multijugador, como este, donde el jugador tiene la opción de encarnar al ejército alemán.

En el año 2015 la editorial Routledge publicó un volumen editado y coordinado por Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth y Ashley ML Brown titulado *The Dark Side of Play*. Dentro de este libro aparece un capítulo titulado «Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representation of Nazism in Games»¹³ escrito por Adam Chapman y Jonas Linderoth. En él los autores reflexionan sobre otras razones y causas por las que el soldado alemán ha sido desterrado de la Segunda Guerra Mundial digital y ha sido remplazado por un personaje genérico. Una de las razones que esgrimen ambos autores es que los videojuegos han sido identificados como un producto capaz de provocar emociones más fuertes de identificación con el *avatar* que una película o un libro y, por lo tanto, al controlar a un soldado alemán, el jugador puede verse abocado a identificarse con él. Como todas las películas y videojuegos citados antes, la construcción del conflicto y la trama dentro de cada una de las obras ambientadas en este conflicto es muy sencilla. El héroe, un soldado ciudadano que es la personificación del bien, debe vencer al mal, un

¹³ CHAPMAN, A., y LINDEROTH, J. (2015). *Op. cit.*, pp. 137-153.

soldado alemán revestido de símbolos nazis. El nazismo, dentro de nuestra memoria colectiva y la cultura popular resultante, es el enemigo número y la encarnación del mal.

Por lo tanto ¿qué desarrollador querría que su juego estuviera protagonizado por el mal en persona? Las pocas ocasiones en las que este ha cobrado protagonismo de una manera individual, los modos multijugador de algunos de los títulos mencionados o, adelantándonos a nuestra narración cronológica, alguna producción independiente como *Luftrausers* (Vlambeer, 2014), aparece despojado de cualquier símbolo que lo identifique no como alemán, sino como nazi.



Ilustración 40: Imagen promocional de *Luftrausers*.

Sirva de ejemplo este último título. El personaje protagonista evoca la presencia de un aviador nazi. Su uniforme y algunos de los símbolos modificados nos recuerdan claramente a la figura del combatiente alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, los creadores del título niegan que este pertenezca, en su mundo ludoficcional, a la ideología citada. «*We do not cast our player as a Nazi pilot*»¹⁴ contestaba Rami Ismail

¹⁴ HILLIER, B. (2017). «*Luftrausers* does not cast the player as a Nazi pilot, says Vlambeer». *VG24/7*. Consultado el 24 de diciembre de 2017, desde <https://www.vg247.com/2014/04/07/luftrausers-does-not-cast-the-player-as-a-nazi-pilot-says-vlambeer/>.

en una entrevista en 2014 cuando le preguntaron por esta representación. Es evidente; situar a un soldado nazi como protagonista de un videojuego conlleva un potencial descenso de las ventas y la posibilidad de la censura en países como Alemania, donde cualquier tipo de símbolo nazi está prohibido y penado con la cárcel. Otro riesgo que conlleva es enfurecer a todas las víctimas del nazismo directas o indirectas. Para evitar esto se suele «limpiar» la imagen del nazismo eliminando cualquier símbolo que pueda hacer referencia a él, como ya hemos podido observar que sucedió con *Call of Duty: WWII* (2017). En este videojuego el jugador no podrá ver ninguna esvástica. El estudio justifica esta decisión de la siguiente manera:

There are, of course, cultural boundaries that we felt we needed to respect, (...) and we also wanted to be authentic in our approach to game design. It's a fine balance of not glorifying the symbolism, while also not ignoring or shying away from this dark moment in human history. There's certainly a line that we are very conscious not to cross, while still honoring the sacrifice of those who fought to push back the world from the brink of tyranny. In short, it's not something we take lightly.¹⁵

Resulta cuanto menos interesante que el estudio de desarrollo busque la máxima autenticidad a la hora de representar el conflicto, pero borre cualquier imaginaria nazi del mismo. De nuevo, los límites del juego nos llevan a pensar que la conversión a «videojuego» de un momento histórico conlleva su trivialización, banalización y reducción del tiempo pasado a un momento blanco y limpio donde nada ocurrió. En definitiva, la negación del soldado alemán durante la Segunda Guerra Mundial se debe a razones de diseño. Colocar un arma en manos alemanas significa que la disparará contra los «abuelos» de los potenciales compradores del producto, a razones de tradición. Continuar los mismos referentes que otras producciones exitosas para que resuenen en la cámara de resonancia del usuario, son razones del propio medio. La facilidad en la identificación con el personaje del jugador que puede llevar a simpatizar con un soldado nazi, a razones culturales, como el relato histórico basado en la dicotomía bien y mal representada por cada uno de los bandos, y por razones comerciales, es más complicado vender un juego con un nazi en la portada ya que se arriesga el desarrollador a las iras de las víctimas del conflicto y la censura en países como Alemania. Esta situación nos conduce al debate de los historiadores alemán nacido en los años 80 y a la discusión sobre la responsabilidad colectiva alemana sobre lo sucedido, es decir, al mito de la Wehrmacht

¹⁵ KAIN, E. (2017). *Op. cit.*

limpia, el cual estalló tras la publicación de la polémica obra *Los verdugos voluntarios de Hitler* de Daniel Goldhagen, pero que tuvo otras manifestaciones, de acuerdo con Traverso, como

La exposición sobre los crímenes de la Wehrmacht, organizada por el Institut für Sozialforschung de Hamburgo e inaugurada en 1995, [la cual] tiene una larga y tormentosa historia cuya conclusión podríamos fijar en 2002. Resultado de un importante trabajo de investigación, esta exposición quebró un lugar común anclado en la opinión pública alemana, según la cual el ejército no habría estado implicado en los crímenes del nazismo, y para la cual la responsabilidad recaería de manera casi exclusiva sobre los SS y la Gestapo. Apoyándose sobre un vasto material ilustrado de imágenes y documentos de la época, la exposición de Hamburgo mostraba, por el contrario, que el ejército había perpetrado numerosas masacres de poblaciones civiles en la Unión Soviética – especialmente en Ucrania y Bielorrusia- y en Serbia, y que había participado de la exterminación de los judíos. Había estado en el centro de una guerra de conquista y de exterminación contra el comunismo, los pueblos eslavos, los judíos y los gitanos, guerra que se había radicalizado frente a la resistencia y que había rápidamente tomado los rasgos de una guerra colonial y de una cruzada antisemita. Los millones de jóvenes soldados que habían prestado servicio bajo el uniforme de la Wehrmacht representaban al conjunto de la sociedad alemana, con la que mantiene contactos e intercambian informaciones. Mostrar la implicación de la Wehrmacht en el genocidio de los judíos significaba entonces demoler el mito según el cual los alemanes «no sabían».¹⁶

Este fenómeno dio en la cultura de masas durante la inmediata posguerra, como tendremos ocasión de comprobar más adelante, y se mantiene a día de hoy en videojuegos como *Call of Duty: WWII* como reflejo involuntario de una larga diatriba social, cultural, historiográfica y política acerca de la responsabilidad alemana del nazismo y sus crímenes.

Men of War: Assault Squad (Digitalmindsoft) continúa la saga iniciada en Ucrania y ampliada en Rusia con un nuevo lanzamiento desarrollado en Alemania. El estudio Digitalmindsoft realiza una labor de base en el título sin aportar nuevas temáticas o decisiones mecánicas. El juego está enfocado al apartado multijugador y permite al jugador controlar cinco países diferentes: Estados Unidos, Gran Bretaña, Alemania, Rusia o Japón. El *gameplay* de la obra sigue siendo muy parecido al de *Company of Heroes*. El objetivo de cada uno de los jugadores es capturar la mayor cantidad de lugares estratégicos posibles para conseguir más puntos que el contrario y arrebatarse la victoria. Como los anteriores ejemplos este título también apostó por eliminar cualquier

¹⁶ TRAVERSO, E (2011). *Op. cit.*, p. 92.

simbología asociada directamente al régimen nazi y apartar del escenario cualquier atisbo de vida civil que pudiera existir. Los campos de batalla serán escenarios vacíos dispuestos para el combate de las diferentes unidades.

Por último, y dentro de la estrategia, examinaremos el título *Unity of Command: Stalingrad Campaign* (2x2 Games) del estudio serbio 2x2 Games, aunque publicado por las empresas estadounidenses y británicas respectivamente, Matrix Games y Slitherine Games. Realizado con el mismo motor que los títulos de estrategia más emblemáticos de las empresas estadounidenses y británicas que lo publicaron, *Unity of Command* permite reconstruir en detalle el contexto bélico y militar desde el punto de vista táctico y estratégico de la decisiva batalla de Stalingrado. Como todos los títulos lanzados ambientados en este enfrentamiento, el jugador tan solo podrá controlar a soldados alemanes y rusos eliminando cualquier posibilidad de controlar a tropas de otros países como la propia Croacia, que apoyó a las tropas alemanas en la batalla junto a otras rumanas, italianas o húngaras. De nuevo asistimos a un hecho diferencial dentro de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y desarrollados fuera de las fronteras de potencias en el consumo de videojuegos como Estados Unidos, Japón, la Unión Europea y Rusia: el olvido de su propia historia a favor del recuerdo de los grandes discursos sobre el conflicto.

Esta lógica comercial es fruto de la concepción cultural del capitalismo: la reducción del conflicto a blanco y negro, el disparo como elemento central y esencial de la guerra, la eliminación de la sociedad civil y la muerte. Todas estas decisiones de *gameplay* son una forma de estetización de la Segunda Guerra Mundial que busca convertirla en un producto videolúdico de vocación popular, dos rasgos relacionados con los dos fenómenos que el sociólogo francés Lipovetsky señala como características de nuestra cultura contemporánea, la ligereza y la estetización.¹⁷

Ya hemos establecido la existencia de este fenómeno en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial. Tanto *Call of Duty* como *Medal of Honor* o *Company of Heroes* beben del cine y este de la literatura y las interpretaciones populares del conflicto. Según Adam Chapman y Tom Apperley, la literalidad y la pretensión de ser historia en base al

¹⁷ LIPOVETSKY, G. (2015). *Op. cit.*, p. 220.

detallismo o fetichismo tecnológico y el fotorrealismo del espacio y el escenario se debe a la búsqueda de «resonancia histórica».¹⁸

Nosotros consideramos que esta concepción del recuerdo mediático es limitada y apostamos por la memoria estética, ya explicada con anterioridad. Existen casos aislados que emplean fuentes testimoniales en lugar de mediáticas para construir sus relatos y narraciones históricas, como por ejemplo *Never Alone* (E-Line Media, 2014), pero aún son casos excepcionales. Chapman es consciente de este proceso, «*historical resonance, is the establishment of a link between a game's historical representation and the larger historical discourse, as the player understands it*»¹⁹. La memoria de la guerra se estetiza hasta convertirla en algo reconocible por el espectador como pasado acudiendo a otras populares que el usuario, dada su inmersión en la cultura de su tiempo, ha consumido.

El otro fenómeno, aligerar el conflicto, guarda relación con determinadas características del videojuego de acción estadounidense ambientado en la Segunda Guerra Mundial como la presentación de la guerra como un binomio entre buenos y malos, la eliminación de la muerte y los casos más violentos del conflicto, la irracionalidad alemana, la separación entre «buenos alemanes» y «malos alemanes» o la inclusión de un único pueblo como objeto del genocidio nazi. De acuerdo a Lipovetsky: «*En estas obras ligeras es primordial el contenido estético*»²⁰, aquello que agrade al espectador, jugador y consumidor y, por lo tanto, despeje el terreno de todo aquello que pueda ser desagradable para él es un asunto primordial. Esta eliminación de los momentos y hechos más problemáticos del conflicto como el y el genocidio perpetrado por los alemanes contra determinadas etnias, religiones y usos políticos o sexuales.

The concern seems to be that the theme might become trivialised if the player treats the representation as only a game element, attending only to the abilities it grants or the challenges it presents and therefore treating the theme less respectfully than it is perceived to demand. Second, concerns also seem to surround the issue of playable positions, i.e. if a game “casts at least some of the players in the role of the generally perceived historical antagonist and thus allows the players to re-enact historical episodes of exploitation, cruelty and abuse through their in-game actions.”²¹

¹⁸ CHAPMAN, A. (2016). *Op. cit.*, p. 36.

¹⁹ *Ibidem*, p. 36.

²⁰ LIPOVETSKY, G.: *Op. Cit.*, 2016, p. 204.

²¹ CHAPMAN, A., Y LINDEROTH, J. (2015). *Op. cit.*, p. 140.

Los títulos que se alejan de la ligereza suelen generar controversia y episodios de censura, como ya hemos establecido con anterioridad. Y suplen esta ligereza con el barroquismo de sus presentaciones audiovisuales²².

Ya hemos señalado cómo los casos de estudio seleccionados han apostado por el fetichismo tecnológico de representar de la manera más fidedigna la cultura material bélica del momento mientras que desatienden otros elementos de mayor importancia como la sociedad civil. «*The battle becomes everything*»²³, tal y como señalan Keeton y Scheckner en su libro *American War Cinema and Media since Vietnam* sobre el cine bélico y Jerome de Groot sobre los videojuegos:

The game's visuals 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.²⁴

Todos estos elementos que se suman y complementan unos a otros. El jugador que inicie una partida en cualquier videojuego comercial ambientado en la Segunda Guerra Mundial conocerá de segunda mano todos los accidentes que se le irán presentando. Habrá visitado ya Normandía en un sinnúmero de videojuegos y películas. Habrá recorrido Stalingrado en otras tantas, pero nada sabrá de la liberación de Ucrania, de la resistencia de Yugoslavia, de la participación de México o Brasil o del desarrollo de la guerra en China, país que sufrió el mayor número de bajas civiles del conflicto y que, sin embargo, se encuentra muy infrarrepresentado en las representaciones populares del conflicto. En todos ellos aparecerán los mismos elementos narrativos e históricos; la única diferencia será la espectacularidad de la imagen, que se irá haciendo cada vez mayor y más dominante mientras más avancemos en el tiempo.

2011 fue testigo de dos títulos, una continuación y una licencia original, que desafiaron los patrones establecidos y las narraciones hegemónicas: los estadounidenses *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* (Tripwire Interactive, LLC) y *Dino D-Day* (800 North LLC, Digital Ranch Productions). El primero, aunque desarrollado en Estados Unidos, fue distribuido por una compañía rusa, 1C Company. Este nuevo

²² LIPOVETSKY, G. (2016). *Op. cit.*, pp. 224-225.

²³ KEETON, P. y SCHECKNER, P. (2013). *American War Cinema and Media since Vietnam*. Nueva York, Springer, p. 105.

²⁴ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 134.

lanzamiento dejó de lado el apartado para un solo jugador y se centró en exclusiva en el modo multijugador. Su título dejó de tener sentido al abandonar el escenario de la Orquesta Roja, Alemania y Europa Occidental y desplazarse hasta los campos de batalla de la ciudad de Stalingrado durante 1942 y 1943. Sin embargo, siguió mostrando una serie de características únicas dentro de las reconstrucciones digitales del conflicto como un acercamiento más realista al conflicto. En un gran número de *FPS* eran necesarias más de dos y tres balas para acabar con la vida del jugador, en cambio, en *Red Orchestra 2* un único disparo podía acabar con la vida de cualquier personaje. También recrearon con mayor autenticidad las armas, la estabilidad de disparo de las armas automáticas, muy difíciles de mantener fijadas en un punto concreto durante un largo periodo de tiempo y eliminaron el punto de mira, la cantidad de munición restante y la identificación visual del enemigo de la HUD del jugador. Sin embargo, y pese a estos esfuerzos por añadir verosimilitud histórica al juego, el título volvía a caer en las mismas trampas que el resto de títulos que intentaban venderse como «experiencias realistas del conflicto» y que pueden resumirse en una sola frase: el uso estético del pasado para construir experiencias lúdicas contemporáneas.

En esta línea se encuentra el siguiente *FPS* del año 2011, *Dino D-Day*. El videojuego de 800 North y Digital Ranch se centra en exclusiva en el apartado multijugador y parte de la disparatada premisa de la existencia de dinosaurios empleados como armas durante el Desembarco de Normandía por el ejército de los Estados Unidos. Esta decisión es importante por una simple razón, eleva a máxima potencia el uso recreativo y estético del pasado para construir una experiencia lúdica. A los desarrolladores poco le importó la verosimilitud o autenticidad histórica. Renunciaron a ella en el mismo momento en el que introdujeron dinosaurios. Sin embargo, y pese a ello, se esforzaron por reconstruir la cultura material bélica de la época de la manera más fidedigna posible. Esta contradicción es interesante. Por ejemplo, en uno de los dinosaurios, un *styracosaurus* perfectamente reconstruido, podemos encontrar la torreta de un tanque Panzer IV recreada con todo lujo de detalles ¿qué necesidad existía para intentar reproducir elementos históricos detallados en un videojuego que mezcla dinosaurios con nazis y marines estadounidenses? La única respuesta posible es tratar de estimular la imaginación relacionando este título con otros ya reconocidos para aumentar la inmersión. *Dino D-Day* fue recibido de manera tibia por la prensa y la crítica. Sin embargo, de acuerdo a la página de estadísticas de la plataforma Steam, SteamSpy el

juego cuenta con 1.646.112 usuarios²⁵ y una serie de productos derivados como cómics y *DLC*²⁶.

Los simuladores de vuelo publicados en 2011, el estadounidense *Air Conflicts: Secret Wars* (Games Farm s.r.o, 2011) y el ruso *IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover* (1C: Maddox Games, 2011) aunque publicado por la empresa francesa Ubisoft, siguieron el mismo camino que sus predecesores, atención al fetichismo tecnológico en las recreaciones materiales de los vehículos aéreos protagonistas del conflicto y el objetivo de presentar de la manera más realista posible las condiciones de vuelo de los pilotos de la época.

2011 fue un año que presentó varias novedades en cuanto a los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial: la introducción de un mayor realismo en los *FPS* multijugador, la presentación de escenarios por complete inverosímiles y la expansión, en cuanto a número, de los videojuegos de estrategia por turnos publicados por dos de las empresas de mayor recorrido del sector, Matrix Games y Slitherine Games. También fue un año protagonizado por el lanzamiento de «*mods*» de especial calado como *Darkest Hour: A Hearts of Iron Game*. Desarrollado sobre el videojuego *Hearts of Iron II: Armageddon* ampliaba la horquilla temporal de juego desde 1914 hasta 1964 y mejoraba considerablemente las opciones tácticas y estratégicas, así como la geografía del propio escenario añadiendo nuevos espacios a los ya contemplados por el juego base.

2012

Durante el año 2012 salieron al mercado títulos como *Mass Effect 3* (Bioware), *The Walking Dead* (Telltale Games), *Halo 4* (343 Industries), *Dishonored* (Arkane Studios), *Spec Ops: The Line* (Yager Development) y *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch), todos ellos, excepto el penúltimo, de un gran éxito de crítica y/o de público, y estaban ambientados en mundos de ficción, ciencia ficción o apocalípticos. La tendencia

²⁵ Esta cifra se refiere a la cantidad de usuarios de la plataforma digital Steam que tienen este videojuego en su biblioteca personal, sea a través de la compra del mismo o la adquisición de este durante el último fin de semana de mayo, fecha en la que fue posible adquirirlo de manera gratuita. Datos consultados el 24 de diciembre de 2017 desde <http://steamspy.com/app/70000>.

²⁶ Acrónimo del término inglés *Downloadable Content* (contenido descargable): contenido extra para un videojuego que es distribuido a través de Internet por la editora del juego y por tanto descargable. Puede tratarse de cualquier tipo de contenido añadido, desde un simple traje u objeto para el juego hasta una expansión completa con su propia historia, nuevos escenarios, modos de juego, etc.

a abandonar el escenario de la Segunda Guerra Mundial era una evidencia durante los primeros años de la segunda década del tercer milenio. Tan solo *Assassin's Creed III* (Ubisoft) presentó, dentro de una gran superproducción, un escenario pretérito como geografía de juego.

La otra gran corriente de este año 2012 fue la escena independiente. Durante ese año salieron al mercado videojuegos tan influyentes como *Journey* (Thatgamecompany), *Hotline Miami* (Dennaton Games, Abstraction Games), *Fez* (Polytron Corporation) o *Dear Esther* (Thechineseroom). Es interesante comprobar como el escenario «indie» y los diseñadores que lo componen postergaron los escenarios históricos y lugares comunes tan populares en la cultura popular como la Segunda Guerra Mundial en sus propuestas.

Otra muestra más del desinterés del medio del videojuego por la Segunda Guerra Mundial durante estos primeros años de la tercera época que hemos marcado (2008-2018) es el número de lanzamientos ambientados en la guerra: diez. Seis videojuegos de estrategia, *Hearts of Iron III: Their Finest Hour* (Paradox Development Studios), una expansión, *Close Combat: Panthers in the Fog* (Black Hand Studios), una secuela, *Battle of the Bulge* (Shenandoah Studio), la propuesta más interesante de este año dentro de la estrategia, *Conflict of Heroes: Awakening the Bear* (Western Civilization Software), *History Legends of War: Patton* (Maximum Games) y *Men of War: Condemned Heroes* (1C Company). El primero de ellos suponía la incorporación de nuevo contenido al título base centrada en dos nuevos escenarios detallados, la guerra entre Finlandia y la Unión Soviética, la Guerra de Invierno (1939-1940) y la Guerra Civil Española (1936-1939), conflictos previos a la conflagración mundial.

El segundo título, *Close Combat: Panthers in the Fog*, desarrollado por el estudio interno de Matrix Games, proponía al jugador la enésima oportunidad de controlar al bando estadounidense o al bando alemán por el control de Normandía una vez llevado a cabo el Desembarco. *Battle of the Bulge* fue uno de los primeros títulos desarrollado desde un comienzo para iPad. Tal y como menciona el título la acción de la partida se centrará en el escenario de las Ardenas durante el último año de guerra. Los bandos están divididos entre «Aliados» y «Eje» sin definir países concretos y basa su premisa en la estrategia pura y dura ambientada en este escenario tal y como podría estar ambientado en cualquier otro. Sin embargo, presenta una novedad: estar desarrollado para un dispositivo portátil escapando al dominio de los sobremesas, tanto ordenadores como videoconsolas, que

contaban y cuentan con la hegemonía en el medio. *Conflict of Heroes: Awakening the Bear* es una adaptación a entorno digital del juego de mesa homónimo. El inicio de cada partida se sitúa en 1941, durante la invasión alemana de Rusia. El jugador podrá escoger cualquiera de los dos bandos, Alemania o Rusia, eliminando cualquier posibilidad de escoger cualquier otro país participante en este conflicto. Como es costumbre, la partida no mostrará ninguna de las brutalidades y violencias del frente oriental y se limitará a desplegar frente al jugador una serie de reglas tácticas y estratégicas basadas en el batallón como unidad básica de juego.

El aspecto interesante de este título es la recuperación de una forma de hacer videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial olvidada por la industria y dejada por el camino durante los años 90 que intentó volver en 2012 gracias a la única compañía que podría hacerlo posible, la heredera de Avalon Hill y Strategic Simulations, Slitherine Games. *History Legends of War: Patton* es un videojuego apadrinado por el canal de televisión «History». La partida del título pondrá al jugador en el papel del general Patton, alto mando del Tercer Ejército de Estados Unidos, Decimoquinto Ejército de Estados Unidos y Séptimo Ejército de Estados Unidos y líder de las fuerzas aliadas durante la Segunda Guerra Mundial donde, gracias a su participación, se ganó el sobrenombre de «Sangre y Agallas».

Patton ha pasado a la cultura popular como un brillante y genial militar cuya genialidad le costó fuertes controversias con sus superiores²⁷, una imagen consolidada gracias al éxito de películas como *Patton* (Franklin J. Schaffner, 1970) con guion e historia de Francis Ford Coppola basado en el libro *Patton: Ordeal and Triumph* de Ladislav Farago y *A Soldier's Story* de Omar N. Bradley, considerada en 2003 por la Biblioteca del Congreso estadounidense *culturalmente importante*. Sobre esta imagen de genio excéntrico militar se levantó la partida del videojuego *History Legends of War: Patton*, cuyo título deja de manifiesto la intención de la obra.

El último de los juegos de estrategia publicados en 2012 fue el título ruso *Men of War: Condemned Heroes*. Esta obra presenta un punto de vista inédito dentro de todos los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial hasta ahora, la posibilidad

²⁷ Recientemente se ha publicado en español el libro que recogía los apuntes del controvertido general (*La guerra como la conocí*, con prólogo de Rick Atkinson, Ediciones Salamina, Málaga, 2016), que apareció en 1947, a los dos años escasos de su trágico accidente mortal.

de encarnar a un batallón de soldados convictos formado por criminales que intentan redimir sus delitos mediante la participación heroica en la guerra. Este punto de vista se trasladará al videojuego en la forma de objetivos. Los puntos a superar con éxito en cada misión serán de un cariz suicida donde todos ellos tendrán el objetivo final de facilitar el paso del resto de las tropas por ese lugar en concreto. El sacrificio de unos pocos para la supervivencia de muchos. Sin embargo, mientras la narrativa se presenta diferente, el *gameplay* se mantiene intacto con respecto a otros títulos de la saga.

Los *FPS* del año 2012 corrían por caminos paralelos a la Segunda Guerra Mundial. La saga *Call of Duty* se había acomodado en las historias contemporáneas de terroristas y contraterroristas gracias al éxito de la saga derivada *Black Ops*. Una temática a la que se sumó *Medal of Honor* con su secuela titulada *Warfighter* (EA Los Angeles), secuela directa del *Medal Honor* (2010) ambientado en Afganistán y la lucha contra los talibanes. El resto acampaba en en la ciencia ficción. Esta situación de desinterés por el segundo conflicto mundial se tradujo en la publicación de tan solo dos títulos *FPS* ambientados en la Segunda Guerra Mundial: *Sniper Elite V2* (Rebellion Developments) e *Iron Front: Liberation 1944* (X1 Software). El primero es un *remake* de la anterior entrega que actualiza la imagen y el sonido de la obra. Ambos videojuegos comparten el mismo protagonista, el estadounidense Karl Fairburne. La participación británica en la Segunda Guerra Mundial tuvo un carácter protagonista y personajes como Winston Churchill o Bernard Law Montgomery que han pasado a ocupar un papel importante dentro de las representaciones culturales más importantes del conflicto. Sin embargo, en el medio de los videojuegos su presencia ha sido eclipsada. *Sniper Elite V2* es un videojuego británico al que podríamos calificar como un híbrido entre *FPS* y *stealth-based game* en tercera persona. Este hecho, su origen, podría condicionar de alguna manera la partida para mostrarnos una visión de la guerra no experimentada hasta el momento, pero no es así. Como pudimos observar en la primera entrega, aunque británico, el título nos hace partícipe de una típica historia estadounidense que adelanta la Guerra Fría, hecho que no fue una realidad hasta el año 1948 y la crisis de Berlín. El discurso de Churchill en Fulton, Missouri, donde pregonaba la existencia de un «Telón de Acero» fue pronunciado el 5 de marzo de 1946 y el nacimiento de la O.T.A.N. no fue hasta 1949. Todas estas fechas que podrían ser consideradas iniciáticas para el fenómeno de la Guerra Fría.

Sniper Elite, aunque presenta novedades en cuanto al *gameplay* del título basa todas sus representaciones y reconstrucciones de la Segunda Guerra Mundial en obras estadounidenses anteriores y elimina cualquier posibilidad de controlar e incluso ver a soldados británicos. Además, la fecha de inicio del videojuego es definitiva, el año 1945, meses después del Desembarco de Normandía y seis años después del inicio de la guerra para Gran Bretaña, el 3 de septiembre de 1939, fecha en la que Inglaterra declaró la guerra a Alemania como respuesta por la invasión de Polonia el 1 de septiembre del mismo año. Una de las novedades que presentaba la segunda entrega de *Sniper Elite V2* es la inclusión de una secuencia a cámara muy lenta que seguía el recorrido de la bala disparada hasta alcanzar su objetivo. Esta decisión del estudio aspira a elevar el nivel de espectacularidad y velocidad de las imágenes que se suceden ante la mirada del jugador, algo que en muchos títulos como este cuenta con un contrapunto, la cámara súper lenta, una muestra más de la *imagen-velocidad* e *imagen-espectáculo*²⁸ que podemos encontrar en numerosos videojuegos ambientados en el pasado como *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), *Tomb Raider: Legend* (Crystal Dynamics, 2006), *Call of Juarez* (Techland, 2005), *Vendetta: Curse of Raven's Cry* (Octane Games, 2015), *Sniper Elite III* (Rebellion, 2014), *Enemy Front* (CI Games, 2014) o *Ryse: Son of Rome* (Crytek, 2013) por mencionar algunos ejemplos de títulos de acción ambientados en el pasado que cuentan con cámara súper lenta, *slow motion* o *bullet time*. En todos estos títulos esta secuencia guarda relación con una decisión: facilitar, aumentando la espectacularidad del momento, la eliminación de enemigos en un escenario concreto por parte del jugador. Una decisión que guarda estrecha relación con la última acepción de la imagen contenida en los videojuegos de acción ambientados en el ayer más populares, la *imagen-profusión*, definida por Lipovetsky y Serroy como:

El «nunca hay bastante» de la velocidad tiene su corolario en el «nunca hay demasiado» de la profusión. Cada vez más colores, cada vez más sonidos y más imágenes (...) Las películas [los videojuegos] de acción, de aventuras, de terror, en particular, tratan de ofrecer cada vez más, tratan, literalmente, de «llenar el ojo»: los efectos especiales se convierten aquí en fuegos de artificio; las persecuciones, las explosiones, las cabriolas, los enfrentamientos no sólo se multiplican, sino que son cada vez más rápidos, más atrevidos, más violentos.²⁹

²⁸ LIPOVEYSKY, S., y SERROY, J. (2009). *Op. cit.*, p. 80.

²⁹ *Ibidem*, pp. 81-82.

El otro FPS lanzado durante el año 2012, *Iron Front: Liberation 1944*, es un videojuego alemán que adaptaba el modelo creado por *ArmA II: Operation Arrowhead* (Bohemia Interactive Studio, 2010) a la Segunda Guerra Mundial. La mayor novedad que presentaba este título era la intención realista de su planteamiento. La muerte del personaje protagonista era una constante y cada bala podía llegar a ser mortal si acertaba en un punto clave del cuerpo. La partida daba comienzo en Polonia durante el año 1944, tiempo en el que la URSS avanzaba hacia Berlín. El jugador puede escoger cualquiera de estos bandos y cada uno dispone de diferentes habilidades. El juego está basado en el apartado multijugador y no dispone de una campaña en solitario al uso. Además, al ser un título desarrollado en Alemania, no existe ninguna referencia iconográfica al nazismo. El conflicto es tan solo un escenario, un decorado, donde dar rienda suelta a un juego de policías y ladrones disparándose entre ellos.

Los simuladores aéreos mantuvieron el mismo camino descrito hasta la fecha, fidelidad a la cultura material e intento de representar con exactitud la «experiencia» de pilotar un avión de la época. Durante el año 2012 se publicaron dos títulos, el ruso *Birds of Steel* (Gaijin Entertainment Corporation) y el australiano *Damage Inc. Pacific Squadron WWII* (Trickstar Games Pty).

2012 tampoco fue un año próspero para los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. La ambientación histórica se encontraba en decadencia oscurecida por la ciencia ficción, las tramas postapocalípticas y los videojuegos de terroristas y contraterroristas. Sin embargo, y a pesar de estas limitaciones siguieron probando suerte con diferentes propuestas siendo la secuela de *Sniper Elite* la que corrió más y con más suerte.

2013

2013 confirmó la tendencia del medio hacia la ciencia ficción y la temática apocalíptica como consecuencia del lanzamiento y posterior éxito de *BioShock Infinite* (Irrational Games) y *The Last of Us* (Naughty Dog). Dos grandes estrenos unidos a otros como *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games), *Tomb Raider* (Crystal Dynamics) o *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft).

Los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial siguieron la senda marcada. Las distribuidoras redujeron el número de lanzamientos y mantuvieron las sagas clásicas como únicos estandartes viables frente a las tempestades de la moda. Tan solo seis títulos vieron la luz durante 2013, dos juegos de estrategia, un *FPS* y tres simuladores aéreos.

La estrategia de 2013 se caracterizó por la preferencia histórica. Durante este año aparecieron en las pantallas de los usuarios *Total War: Rome II* (The Creative Assembly), *XCOM: Enemy Within* (Firaxis Games), *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studios), *March of the Eagles* (Paradox Development Studios) o *Expeditions: Conquistador* (Logic Artists) comercializado en España por FX Interactive bajo el nombre *Conquistadores del Nuevo Mundo*, título pionero en cuanto a representación del descubrimiento europeo de América, junto a otros del calado de *DOTA 2* (Valve Corporation) o *Starcraft 2: Heart of the Swarm* (Blizzard Entertainment). Sagas a las que se sumó *Company of Heroes 2* (Relic Entertainment), el lanzamiento más destacado del año 2013 entre todos los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

Company of Heroes 2 seguía la misma estela que su antecesor con el que comparte elementos básicos de *gameplay* y diseño de escenarios. Las principales diferencias guardan relación con la apariencia audiovisual del título, más cuidada en este último, y en el contexto histórico tratado, el frente oriental durante la invasión alemana de Rusia y el posterior contraataque de la URSS que acabaría en la toma de Berlín durante mayo de 1945. La selección de este escenario histórico se debe, según Quinn Duffy, director del juego, a la inexistencia de títulos ambientados en el frente oriental³⁰, hecho que es falso, como hemos podido comprobar. Existe una enorme cantidad de títulos de estrategia ambientados en dicho frente.

³⁰ «There are a bunch of reasons. The story itself, the setting, the epic nature of it. The mystery of it as well, especially the Western perspective on that, which has been really skewed. We don't really understand. So the exploration of that has been an important part of the process. We've kept in contact with our fans through the forums. There are still hundreds of thousands of people playing the game every month. But from day one, from when *Company of Heroes* shipped, people have been saying "you have to do the Eastern Front next". As time has gone on, that's never gone away. People want the Eastern Front». Quinn Duffy en SMITH, A. (2018). «Eastern Promises: Company Of Heroes 2 Interview». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 6 de febrero de 2018, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2012/06/04/eastern-promises-company-of-heroes-2-interview/>.

La trama de la partida es narrada por el sargento soviético Lev Abramovich Isakovich desde la celda de un gulag en Siberia durante 1952 como consecuencia de su deseo de hacer partícipe al mundo del genocidio nazi en Polonia y la negativa soviética para que lo llevara a cabo. Un recurso narrativo clásico que sitúa, de nuevo, al bando soviético como enemigo en lugar de aliado rodeado de una serie de connotaciones negativas que lo sitúa al mismo nivel que la Alemania nazi. Esta serie de hechos demuestran dos principios básicos del desarrollo de videojuegos histórico: la ausencia de una investigación histórica documental previa al desarrollo y la existencia de dos niveles de producción, uno alto compuesto por títulos de grandes presupuestos que juegan en una relación endogámica y uno bajo compuesto por todos aquellos videojuegos fuera de los circuitos comerciales hegemónicos y carentes de grandes presupuestos. Las primeras noticias acerca de los campos de concentración en Polonia se deben a Jan Karski y su libro *Historia de un estado clandestino* publicado en Londres durante diciembre de 1944. Karski, trabajador de los servicios de inteligencia polaca, logró entrar en el gueto de Varsovia y visitar campos de exterminio narrando al mundo la barbarie nazi, un hecho que también fue documentado en la URSS por Vasili Grossman e Ilya Ehrenburg en su libro *El libro negro* publicado en Rusia de manera clandestina en 1946. El propio Grossman publicó en el diario oficial Estrella Roja un amplio reportaje sobre el campo de exterminio de Treblinka durante 1944. Por lo tanto, no existió una censura tajante en cuanto a los hechos inhumanos perpetrados por los alemanes en el suelo polaco durante la Segunda Guerra Mundial³¹.

Otro hecho importante dentro de la representación del conflicto llevada a cabo por Relic Entertainment es la importancia del individuo frente al colectivo. El primer título de la bilogía presentó una forma de estrategia basada en el género *FPS* donde el individuo y las acciones llevadas a cabo por este predominaban con respecto a lo llevado a cabo por el ejército o el cuerpo militar en su conjunto, con la salvedad de que el individuo formaba parte de un pelotón, tal y como ya presentó *Call of Duty* o *Brother in Arms*. Esta importancia del individuo es una decisión voluntaria del estudio que le sirvió en este título para saltar por encima del tratamiento de las ideologías mostrando el heroísmo individual como resultado de la defensa y protección de sus «compañeros de armas» en lugar de la defensa y protección de su país, tal y como comentaba Quinn Duffy en la entrevista

³¹ Véase al respecto SNYDER, T. (2015). *Op. cit.*

mencionada con anterioridad³². El sistema o el estado soviético aparecen en el juego representado de la peor manera, concentrado en la puesta en práctica de la Orden 227. Esta polémica orden nació el 28 de julio de 1942 y fue emitida por Stalin. Popularmente se conoció como «¡Ni un paso atrás!», frase que adoptó el movimiento partisano y la prensa soviética durante la ocupación alemana de la URSS³³. La orden fue elaborada por el general Aleksandr Vasilevsky y obligaba a todos los ejércitos a crear grupos de bloqueo, encargados de disparar a todos aquellos que se retiraran. Para llevar a cabo esta tarea se reforzaron los ejércitos con treinta mil prisioneros del Gulag. La orden se desarrolló durante el relanzamiento de la operación *Barbarroja* entre mayo y agosto de 1942, justo en el momento en el que el comandante Paulus había recibido la orden de conquistar Stalingrado con el VI Ejército alemán.

La orden fue recibida con escándalo y escepticismo por los soldados del frente³⁴. Estuvo vigente durante tres meses, momento en el que se eliminó la obligación de mantener a esos batallones de bloqueo y fue finalmente anulada el 20 de noviembre de 1944. El saldo de la orden ascendió a 140.755 detenciones de las cuales 3.980 fueron arrestados, 1.189 ejecutados, 2.961 fueron enviados a batallones penales y 131.094 fueron reingresados en sus respectivos cuerpos³⁵. Como podemos apreciar, la impronta de esta orden ha traspasado la historia hasta convertirse en un referente ineludible para representar desde Estados Unidos la participación soviética en el conflicto y forma ya parte integrante de la cultura de masas como *retrolugar* representativo del momento, ya que es un tema recurrente en las visiones estadounidenses del conflicto, tal es el caso de *Company of Heroes 2* o la película *Enemigo a las puertas*. De hecho, los desarrolladores del videojuego afirman que su fuente de información para representar el ejército soviético fue el cine y, en concreto, la serie de televisión rusa *Shtrafbat*³⁶. Los responsables de

³² «I remember reading something about a famous female sniper, I forget her name. She would never get off the front line and she died doing her duty, saving other soldiers, constantly exposing herself to the enemy. There are countless examples like that on the Eastern Front and every other war as well. There are always these heroic figures who become larger than life. They fight for the people next to them, not necessarily for their country. They might fight with a red star on their uniform but that's really not necessarily what they are fighting for». Quinn Duffy en SMITH, A. (2012). *Op. cit.*

³³ ROBERTS, G. (2008). *Stalin's Wars: From World War to Cold War, 1939–1953*. Yale, Yale University Press, p. 131.

³⁴ BEEVOR, A. (2017). *Op. cit.*, p. 473.

³⁵ ROBERTS, G. (2008). *Op. cit.*, p. 132.

³⁶ SMITH, A. (2012). *Op. cit.*

Company of Heroes 2 afirman³⁷ que la ejecución de soldados era una norma constante en el ejército soviético defendiendo, a su vez, que ni los británicos ni los canadienses apostaron por estas decisiones cuando una simple búsqueda podría haberles demostrado la existencia del trabajo de Charles Glass, *Desertores. Una historia silenciada de la Segunda Guerra Mundial* (2014) o la práctica del ejército británico del «disparo al amanecer» (*shot at dawn*) durante la Primera Guerra Mundial que acabó con la vida de 306 ingleses muertos³⁸ a manos de sus compatriotas³⁹. Con estas palabras queremos quedar de manifiesto la inutilidad del proceso de encumbrar a un bando ensuciando al otro. Autores de la talla de James Bacque⁴⁰, Giles MacDonogh⁴¹ o Tony Judt⁴² nos han hablado en sus respectivos trabajos del trato violento dado por los aliados a los habitantes de Alemania tras el final de la guerra.

Frente a la exhibición de las decisiones más brutales del ejército soviético como aspectos rutinarios *Company of Heroes 2* decide eliminar por completo aquellos aspectos mucho más brutales perpetrados por los alemanes en suelo ruso. Mediante una decisión voluntaria⁴³ eliminaron cualquier referencia al Tercer Reich sustituyendo la esvástica por la cruz de hierro en la pantalla, escondiendo cualquier referencia a las SS o las SD y los campos de exterminio levantados en suelo ruso o polaco. Estas prácticas acabaron con la vida de más de 14 millones de personas⁴⁴ y que, sin embargo, se ocultan durante la partida, motivos que chocan frontalmente con una de las intenciones de los responsables del

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ SWEENEY, J. (1999). «Lest we forget: the 306 'cowards' we executed in the first world war». *The Guardian*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/world/1999/nov/14/firstworldwar.uk>

³⁹ CORRIGAN, G. (2012). *Mud, Blood And Poppycock: Britain and the First World War*. Londres, Weidenfeld & Nicolson.

⁴⁰ BACQUE, J. (2012). *Crimen y perdón. El trágico destino de la población alemana bajo la ocupación aliada (1949-1959)*. Madrid, Antonio Machado Libros.

⁴¹ MACDONOGH, G. (2010). *Después del Reich. Crimen y castigo en la posguerra alemana*. Madrid, Galaxia Gutenberg. Madrid.

⁴² JUDT, T. (2016). *Op. cit.*

⁴³ Alex Peters, *general manager* de Relic Entertainment y James McDermott, *studio marketing manager*: «It's not that they don't acknowledge it. They do, they just don't want to give that ideology a vehicle to manifest itself in modern form. We're really sensitive to that. None of that exists in the game. We represent the German army as the Third Reich and the Iron Cross and more those kinds of terms rather than get too into the darker side of the ideology. More on the military and the battles and less about the "other" things that happens». En TIMMINS, D. (2012). «Company of Heroes 2 Interview», *The Average Gamer*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde <http://www.theaveragegamer.com/2012/07/18/company-of-heroes-2-interview/>.

⁴⁴ SNYDER, T. (2015). *Op. cit.*

videojuego, educar a sus jugadores: «*Everyone knows the beach at Normandy but nobody really knows truly what happened in these other battles at Stalingrad. It's exciting to be able to bring that forward and educate people as well.*»⁴⁵

La recepción de *Company of Heroes 2* fue positiva. En mayo de 2014 había alcanzado la cifra de 680.000 copias vendidas en la Unión Europea y Estados Unidos⁴⁶. En Rusia, sin embargo, su lanzamiento se vio envuelto en una fuerte polémica por la representación negativa de las fuerzas soviéticas durante la guerra llegando al punto de prohibir su venta en el año 2013⁴⁷. La razón expuesta por la empresa encargada de su distribución en Rusia, 1C Soft-Club, fue la extrema crueldad con la que presentaba al Ejército Rojo y la asiduidad con la que acudían a tópicos y clichés extendidos por la cultura de masas estadounidense, aun siendo el juego canadiense⁴⁸. Relic Entertainment aprendió la lección y la siguiente expansión del título la emplazó en la batalla de las Ardenas, dentro del frente occidental. Sin embargo, como videojuego, *Company of Heroes 2* volvió a marcar un referente en la estrategia rápida y directa pegada a los cánones del *FPS* que a día de hoy (05/06/2020) poseen más de 10 millones de personas en su ludoteca digital de Steam⁴⁹.

El otro título de estrategia lanzado en 2013 fue el título alemán *Panzer General Online*, distribuido por la empresa francesa Ubisoft. De menor relevancia que *Company of Heroes 2* podía ser disfrutado a través del navegador en cualquier sistema operativo. Basado en el sistema *free-to-play*⁵⁰. El título combinaba la estrategia clásica de la saga con un juego de cartas que potenciaba o restringía las habilidades y los movimientos de

⁴⁵ TIMMINS, D. (2012). *Op. cit.*

⁴⁶ YIN-POOLE, W. (2014). «How are Sega's video games selling?». *Eurogamer*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde <http://www.eurogamer.net/articles/2014-05-09-how-are-segas-video-games-selling>

⁴⁷ PULYA, V. (2013). «*Company of Heroes 2* war game offends Russians". *Russia Beyond*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde https://www.rbth.com/opinion/2013/08/13/company_of_heroes_2_war_game_offends_russians_28887.html.

⁴⁸ CAMPBELL, C. (2013). «Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians». *Polygon*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>.

⁴⁹ Datos extraídos de la página SteamSpy y consultados el 6 de junio de 2020 desde la siguiente dirección: <https://steamspy.com/app/231430>.

⁵⁰ *Del inglés Free to Play (Jugarlo es gratis)*. Modelo de negocio en videojuegos que consiste en ofrecer el juego de manera gratuita a los jugadores, y obtener los beneficios mediante publicidad insertada en el propio juego o bien mediante el cobro de ciertos contenidos o características extra, que por lo general no son imprescindibles para avanzar en el juego, denominados microtransacciones.

las unidades en pantalla. Permitía tanto el juego individual como el cooperativo. Su popularidad no alcanzó un grado muy alto y pronto fue olvidado.

El FPS ambientado en la Segunda Guerra Mundial publicado durante 2013 fue *Rising Storm* (Tripwire Interactive, 2013). Este videojuego era una adaptación y conversión total del título anterior *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*, una obra basada por completo en el multijugador que empleaba el asedio y batalla por la ciudad rusa en un escenario donde jugar a ladrones y policías con armas de fuego. En este caso se empleaba el escenario bélico del Pacífico para desatar a los jugadores en batallas campales para obtener la mayor puntuación posible. El usuario podía elegir entre el bando estadounidense, cuya ventaja era la posesión de mejores armas automáticas, o el bando japonés, cuya ventaja era poder realizar ataques suicidas y convertir granadas en minas.

Los tres simuladores de vuelo siguieron la misma senda ya andada por todos los lanzamientos anteriores, tanto *Air Conflicts: Pacific Carriers* (Games Farm) como *War Thunder* (Gaijin Entertainment Corporation) o *World of Warplanes* (Wargaming.net). El aspecto interesante del lanzamiento de estos tres títulos es la aparente hegemonía de los estudios de desarrollo de Europa oriental dentro de este género. El primer título de los tres es eslovaco, el segundo ruso y el tercero bielorruso. Las cifras de venta son modestas en comparación con otros títulos más populares y la representación que realizan de la guerra es la clásica del género, centrarse en la «experiencia» de manejar un avión fielmente recreado y disparar a todo aquel que se interponga en nuestro camino.

2013 fue el año que menos lanzamientos de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial contempló durante la tercera etapa que nos hemos marcado, de 2009 a 2018. Las tendencias del sector se encontraban ligadas a otros escenarios, especialmente la ciencia ficción y tardarían en volver al pasado. Sin embargo, y a pesar de este horizonte, títulos como *Company of Heroes 2* mantuvieron el fuerte y demostraron la rentabilidad del escenario, aun cuando tuviera que lidiar con la polémica generada en los países de Europa oriental por el retrato inhumano que realizaba de las tropas soviéticas que participaron en la guerra.

2014

Durante el año anterior, 2013, la saga *Call of Duty* alcanzó nuevos techos para romper dentro de la industria gracias a *Call of Duty: Ghost* (Infinity Ward, 2013). Un título que explotó la crisis del Próximo Oriente y la temática terrorista contraterrorista a su favor potenciando, por encima de todo, su apartado multijugador, una fórmula que le reportó a Activision, distribuidora del título, una cantidad de un billón americano de dólares⁵¹ en las veinticuatro horas siguientes al lanzamiento del videojuego⁵², unas cifras algo menores que las conseguidas con el anterior lanzamiento, *Black Ops II*⁵³, pero positivas, al fin y al cabo. Todos estos sucesivos éxitos se vieron revalidados en 2014 con el lanzamiento de *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games). Este nuevo título, ahora ambientado en un mundo de ciencia ficción, contó con la participación de actores de la talla de Kevin Spacey o Troy Baker. Aunque recaudó un 27% menos que su antecesor directo, *Ghost*, fue el videojuego más vendido del año 2014⁵⁴. Todas estas cifras y datos nos confirman la tendencia de la industria durante la primera mitad de la segunda década del siglo XXI hacia la ciencia ficción y la acción en primera persona con especial hincapié en el apartado multijugador y la temática terrorista-contraterrorista. Lanzamientos como *Destiny* (Bungie) por la misma distribuidora que *Call of Duty*, Activision, y su consiguiente éxito comercial es una prueba más, al igual que la publicación de otros como *Titanfall* (Respawn Entertainment) o, en el contexto que nos interesa, *Wolfenstein: The New Order* (Machine Games).

En el apartado de videojuegos históricos o cercanos a la historia aparecieron obras tan interesantes como *Valiants Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier), un original acercamiento a la Primera Guerra Mundial nunca antes visto en el mundo del videojuego que supuso una pequeña revolución; *The Banner Saga* (Stoic), una vuelta de tuerca a los

⁵¹ Billón en español es un millón de millones (un uno seguido de 12 ceros: 1 000 000 000 000). «Billion» en el inglés americano tiene el sentido de mil millones (un uno seguido de 9 ceros: 1 000 000 000).

⁵² BETZ, B. (2014). «Why Did Activision Blizzard End Up on Top?». *The Motley Fool*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.fool.com/investing/general/2014/02/16/why-did-activision-blizzard-end-up-on-top.aspx>.

⁵³ HOUGHTON, D. (2014). «CoD: Ghosts' (short-term) next-gen upgrade offers detailed». *Gamesradar*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://www.gamesradar.com/cod-ghosts-short-term-next-gen-upgrade-offers-detailed/>.

⁵⁴ MATULEF, J. (2015). «NPD reveals top 10 selling US retail games for 2014. Featuring Call of Duty and more Call of Duty». *Eurogamer*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://www.eurogamer.net/articles/2015-01-16-npd-reveals-top-10-selling-us-retail-games-for-2014>.

géneros de estrategia táctica, rol, gestión y aventura conversacional en un mundo inspirado en las sagas nórdicas; *This War of Mine* (11 bit studios), un videojuego bélico único y revolucionario que situaba al jugador en el papel de aquellos que nunca aparecen, los civiles, dentro de un conflicto libremente inspirado en la finisecular Guerra de los Balcanes y el asedio de Sarajevo de 1994; y la secuela anual de la saga *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft) ambientada en la Revolución Francesa. Todos estos títulos nos confirman nuestras sospechas, y es la caída en picado de la popularidad de la Segunda Guerra Mundial durante los primeros años de la segunda década del siglo XXI. Será una sospecha confirmada por el número de videojuegos destacados ambientados en la Segunda Guerra Mundial durante 2014, ocho, cuatro títulos de estrategia, tres *FPS* y un simulador de vuelo.

Entre los *FPS* se encuentran los dos lanzamientos más potentes del año, el mentado *Wolfenstein: The New Order* y *Sniper Elite III* (Rebellion Developments, 2014), *Sniper Elite III* (Rebellion Developments, 2014), junto al polaco *Enemy Front* (CI Games S.A., City Interactive Rzeszów, 2014). Todos estos tres títulos han nacido en estudios de desarrollo europeos, Suecia, Gran Bretaña y Polonia respectivamente, países que han sufrido en su propio suelo el terror provocado por el régimen nazi en los dos últimos casos. Sin embargo, en ninguno de ellos recae el protagonismo sobre personajes oriundos de estos países ni se reproducen recuerdos nacidos de la experiencia de la Segunda Guerra Mundial en Gran Bretaña o Polonia. En cambio, reproducen discursos y temáticas típicamente estadounidenses, especialmente los dos últimos, *Sniper Elite III* y *Enemy Front*. Por supuesto esta situación no es extraña y no nació en 2014, En 2006, ya examinamos el videojuego *Faces of War*, desarrollado por el estudio ucraniano Best Way. Este título fue distribuido por dos empresas diferentes, la francesa Ubisoft para el mercado occidental y la rusa 1C Company para el mercado de Europa Oriental. Cada una de las dos versiones de *Faces of War* presentó cubiertas diferentes. La dirigida al público ruso adaptaba a la cubierta del videojuego la icónica foto del soldado del Ejército Rojo ondeando la bandera de la URSS en la cima del Reichstag. La dirigida al público occidental cambiaba la bandera de la URSS por la de EE.UU. Ninguna de ellas hacía mención a Ucrania, país del que es originaria la empresa responsable del videojuego, como tampoco a Francia, estado que distribuyó el título en el mercado occidental. Olvidaron y relegaron sus propias memorias nacionales a favor de otras ajenas a su identidad nacional.

La saga *Company of Heroes* desarrollada en Canadá tampoco hace mención al ejército canadiense, aun cuando estuvieron presentes en acontecimientos tan representados en la cultura popular como el Desembarco de Normandía al ser los encargados de tomar la playa Juno⁵⁵. Por supuesto no son estos los únicos, ya hemos visitado otros muchos títulos que relegan su pasado a favor de otros ajenos. Ante esta situación cabe preguntarse sobre su porqué. Ya atribuimos esta práctica comercial a la concepción cultural del nuevo capitalismo: la reducción del conflicto a blanco y negro, el disparo como elemento central y esencial de la guerra, la eliminación de la sociedad civil y la muerte. Todas estas características guardan relación con el género escogido por los diseñadores (*FPS* y estrategia orientada a la acción), pero también es una forma de «estetización» y banalización de la Segunda Guerra Mundial hasta lograr convertirla en un producto videolúdico de vocación popular, dos rasgos relacionados con los fenómenos que el sociólogo francés Lipovetsky señala como características de nuestra cultura contemporánea⁵⁶.

Wolfenstein: The New Order supuso una reconversión total de la clásica saga. Fue publicado por Bethesda Softworks el 20 de mayo de 2014 para los sistemas PlayStation 3, PlayStation 4, Windows, Xbox 360, Xbox One. La historia sigue las andanzas del ya famoso William «B.J.» Blazkowicz en unos ucrónicos años 60 donde la Alemania nazi había logrado imponerse en la Segunda Guerra Mundial, una trama similar a la novela *El hombre en el castillo* (1962) de Philip K. Dick con una ambientación que comparte tono con la película *Malditos Bastardos* (Quentin Tarantino, 2009). De esta forma Machine Games aunó ciencia ficción, historia, velocidad y brutalidad logrando sumarse a la tendencia del medio y el género, los *FPS* de ciencia ficción.

Este título presenta grandes diferencias con respecto a las anteriores iteraciones de la saga. La primera de ellas es evidente, el contexto histórico; sin embargo, la más importante de todas ellas es la inclusión de diferentes niveles de lectura gracias a esa descontextualización que les permite incluir una serie de reflexiones morales sin apuntar

⁵⁵ COPP, T. (2003). *Fields of Fire: The Canadians in Normandy*. University of Toronto Press, Toronto. En este libro Copp desarrolla toda la actividad canadiense en torno a la Operación *Overlord*. La presencia canadiense fue importante en el frente del Pacífico, Italia y Europa Occidental. Otros libros como el clásico de STACEY C. P. (1970). *Arms, Men and Governments: The War Policies of Canada 1939–1945*, The Queen's Printer for Canada, Toronto, ofrecen más información acerca de la participación canadiense en el conflicto mundial.

⁵⁶ LIPOVETSKY, G. (2015). *Op. cit.*, p. 220.

a nadie en particular y al desarrollo de los personajes como agentes vivos en lugar de simples brazos que soportan el peso de diferentes armas. El desarrollo del videojuego comenzó en 2010, cuando MachineGames compró los derechos de explotación de la licencia *Wolfenstein* a id Software.

La trama del título da inicio tras los acontecimientos de *Wolfenstein* (2009) y el fracasado intento de los protagonistas por detener el triunfo nazi. Un intento que acaba con el héroe del juego en estado vegetativo durante 14 años, hasta 1960, cuando despierta e inicia de nuevo su actividad destructora para terminar con el Reich de los Mil Años. Cuando despierta encuentra un mundo cambiado. Estados Unidos se ha rendido al poder de la nueva Alemania en 1948, primer elemento subversivo de la trama y nunca antes visto en un videojuego de disparos en primera persona.

Esta opción, la derrota de las potencias occidentales por Hitler, había estado presente en los juegos de estrategia como *Panzer General 2* o la saga *Hearts of Iron* y en algún título de acción como *Turning Point: Fall of Liberty*. Otro de los elementos más importantes de este nuevo título es la inclusión de campos de concentración dentro de la partida y la referencia velada a la existencia de campos de exterminio por primera vez en un título comercial con audiencias masivas⁵⁷. El personaje jugador tendrá que adentrarse en uno de estos campos para rescatar al científico Set Roth. Sin embargo, no podemos perder de vista que esta primera incursión del jugador en un campo de concentración nazi se realiza en un videojuego de ciencia ficción ambientado en unos ucrónicos años sesenta dentro de una obra claramente exagerada, satírica y cercana a la psicodelia más violenta y brutal.

⁵⁷ Antes había aparecido en títulos *amateurs* como *Sonderkommando Revolt* (2010), en el que el jugador tomaba parte de la revuelta llevada a cabo por el grupo homónimo en Auschwitz durante octubre de 1944, y *Darkest of Days* (2010) durante el mismo año. Este videojuego, ligado a la ciencia ficción y los viajes en el tiempo, proponía un capítulo en el que el jugador debía visitar un campo de concentración. Sin embargo, su escaso éxito, el primero no llegó nunca a publicarse de forma oficial y el segundo no fue reseñado por ningún medio, nos impide citarlos como pioneros en la representación videolúdica de la Shoah.



Ilustración 41: Captura de pantalla de *Wolfenstein: The New Order* donde podemos observar la representación más popular de los campos de concentración sin muestra alguna de lo ocurrido en su interior.

Esta decisión fue tomada voluntariamente por el propio estudio, que aprovechó el escenario fantástico para incluir elementos que, en un contexto más real, pudieran resultar ofensivos o, al menos, polémica⁵⁸. Pete Hines, en una entrevista ofrecida al periódico *The Times of Israel* afirmaba, ante una pregunta que cuestionaba la indecencia de incluir campos de concentración en un videojuego, que:

You're talking about a game with robot dogs and giant mechs that roam the cities, where it is the 1960s where the Nazis have taken over the world, they got to the moon first and all of these other things. It's pretty clear what you are doing in the game doesn't have much basis in reality. Although, to your point, it does touch on a subject that does have some connective tissue to things that happened in the past.⁵⁹

Este tono voluntariamente exagerado permitió su lanzamiento en Alemania, la primera vez que un título de esta saga era publicado en el país. Antes de su publicación hubo un periodo de adaptación del título a las leyes del país. Se eliminó cualquier símbolo o referencia al Tercer Reich.

⁵⁸ BAUMAN, A. (2013). *Op. cit.*

⁵⁹ HOFFMAN, J. (2014). *Op. cit.*

Incluir, u ocultar, elementos polémicos para las sensibilidades contemporáneas en videojuegos de ciencia ficción referentes al pasado es un arma de doble filo. Por un lado, los estudios logran incluir discursos, hechos e ideas que en otros videojuegos «más realistas» sería imposible por la polémica que podrían llegar a generar, pero, por otro lado, «blanquean» el recuerdo del pasado y convierten hechos tan dramáticos como el Holocausto o el genocidio de eslavos, romaníes, discapacitados físicos o mentales en hechos invisibles, un tema ya tratado en apartados anteriores. Y, sin embargo y a pesar de todo esto, *Wolfenstein: The New Order*, fue el primer videojuego de gran presupuesto en primera persona que permitía al jugador recorrer un campo de concentración.

Sniper Elite III fue el otro gran lanzamiento de 2014 en cuanto a *FPS* se refiere. Al igual que los dos títulos anteriores el jugador encarna a Karl Fairburne, soldado estadounidense perteneciente a la Oficina de Servicios Estratégicos —OSS—, el embrión de la CIA actual. La acción se sitúa al norte de África, una novedad narrativa, visual y contextual en cuanto a *FPS* se refiere que no era tratada en una superproducción desde *Call of Duty: Finest Hour* (2004) a través de la historia del PPA Comando británico Edward Carlyle y *Call of Duty 2* (2005) y las vivencias del sargento británico John Davis. El objetivo del personaje protagonista era acabar con el desarrollo de una nueva arma secreta nazi que podría dar la victoria al Tercer Reich. La partida da comienzo en junio de 1942 con la llegada de Estados Unidos al continente, dos años después del inicio de la confrontación bélica de Gran Bretaña y Alemania en la zona (10 de junio de 1940), otra muestra más de la adaptación de discursos foráneos en títulos europeos. La recepción del título fue tibia y no cosechó grandes calificaciones ni cifras de recaudación.

El último *FPS* de 2014 fue *Enemy Front*. La trama giraba en torno a la experiencia bélica del corresponsal de guerra estadounidense Robert Hawkins. Durante su oficio de corresponsal tomaba parte y se unía a las acciones de diferentes grupos de resistencia europea frente a la ocupación alemana. A lo largo de la partida se sucedían episodios donde el protagonista ayudaba a comandos noruegos, agentes alemanes miembros de la SOE⁶⁰, un miembro femenino de la Resistencia francesa y aliados polacos. Aunque

⁶⁰ La Dirección de Operaciones Especiales (Special Operations Executive, SOE) fue una organización creada durante la Segunda Guerra Mundial por Winston Churchill y Hugh Dalton para llevar a cabo espionaje, sabotaje y reconocimiento militar y especial contra las Potencias del Eje en la Europa ocupada por la Alemania nazi. Sobre este tema véase: CROWDY, T., y NOON, S. (2008). *SOE agent: Churchill's secret warriors*. Osprey, Londres; MURPHY, J. C. (2006). *Security and Special Operations: SOE and MI5*

Enemy Front fue muy mal recibido por la crítica y el público⁶¹, mostraba escenarios que no podemos pasar por alto, como el Alzamiento de Varsovia, la mayor rebelión civil contra la Alemania nazi durante la Segunda Guerra Mundial.

El propósito del levantamiento era liberar Polonia del yugo alemán sin la ayuda del Ejército Rojo para intentar levantar un país independiente tras el final de la guerra⁶², más aún tras los acontecimientos de Katyn y el descubrimiento de la verdad de lo sucedido⁶³ y la declaración del Ejército Nacional de Polonia como «bandidos» por parte de Stalin y su asociación a las fuerzas guerrilleras ucranianas de la «UPA», responsables del asesinato⁶⁴ de altos mandos soviéticos. Durante el levantamiento y la posterior y brutal represión la ciudad quedó devastada y las bajas humanas alcanzaron la escalofriante cifra de 200.000 muertos⁶⁵, consecuencia directa de la orden de Himmler de destruir por completo la ciudad y a toda su población. Este, cuando tuvo que informar a Hitler de lo sucedido, de acuerdo con la monumental biografía de Kershaw sobre el dictador, dijo que «es una bendición que los polacos se estén sublevando. Eso haría posible que Alemania llevase el «problema polaco» a un final contundente⁶⁶. Es un hecho histórico relevante para la historia de la Segunda Guerra Mundial que nunca antes había sido representado en un videojuego y que va a convertirse en un hecho capital para los títulos polacos que desean representar este momento a partir de este año, dada su relevancia en la formación de la memoria nacional polaca⁶⁷ ya presente en otros medios como el cine⁶⁸ o el cómic⁶⁹. Un hecho que fue el segundo levantamiento de la ciudad. El año anterior, durante 1943,

during the Second World War. Palgrave MacMillan UK, Londres; y FOOT, M. R. D. (2004). *SOE in France: An Account of the Work of the British Special Operations Executive in France 1940-1944 (Government Official History Series)*. Routledge, Londres.

⁶¹ Páginas especializadas en recoger y realizar la media de todas las puntuaciones recibida por un juego, Metacritic, arroja una calificación de 52 (sobre 100) (Visto el 10 de febrero desde <http://www.metacritic.com/game/pc/enemy-front> y otras, como Eurogamer, calificaron a *Enemy Front* con un 2 sobre 10, en WHITEHEAD, D. (2014). «Enemy Front review. Fall back». *Eurogamer*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-18-enemy-front-review>

⁶² BEEVOR, A. (2017). *Op. cit.*, p. 853.

⁶³ CZAPSKI, J. (2008). *Op. cit.*, pp. 476-489.

⁶⁴ BEEVOR, A. (2017). *Op. cit.*, p. 853.

⁶⁵ RICHARD E. J. (2017). *El Tercer Reich en guerra*. Península, Barcelona, p. 783.

⁶⁶ KERSHAW, I. (2002). *Hitler. Vol. II*. Península, Barcelona, p. 725.

⁶⁷ WAŚKIEWICZ, A. (2010). «The Polish home army and the politics of memory». *East European Politics and Societies*, 24 (1), pp. 44-58.

⁶⁸ HALTOF, M. (2012). *Polish film and the Holocaust: politics and memory*. Berghahn Books, Nueva York.

⁶⁹ DE BRUYN, D. (2010). «Patriotism of Tomorrow? The Commemoration and Popularization of the Warsaw Rising Through Comics». *Slovo*, 22 (2), pp. 46-65.

se llevó a cabo el levantamiento del *guetto* de Varsovia con aún más funestas consecuencias⁷⁰, tema que nunca ha sido retratado en un escenario digital. Sin embargo, la inclusión de temas como este dentro de un videojuego muestra la importancia de incluir episodios locales o nacionales en títulos que logren enriquecer, progresivamente, la visión de los jugadores sobre el representado, aunque sea empleando protagonistas estadounidenses para narrar los hechos.



Ilustración 42: Captura de pantalla de *Enemy Front* donde podemos observar la interacción entre las fuerzas de ocupación alemanas y la población civil.

Los títulos de estrategia de 2014 fueron obras menores, aunque interesantes, el canadiense *Supreme Ruler 1936* (Battleboat Studios), los británicos *Close Combat: Gateway to Caen* (Slitherine) y *Advanced Tactics Gold* (Slitherine) y el alemán *Men of War: Assault Squad 2* (Digitalmindsoft). El primero, *Supreme Ruler 1936*, es una clara continuación del esquema de juego de la saga *Hearts of Iron* donde el jugador pasará a controlar un país durante el tiempo que duró el conflicto manejando todos los resortes de este. El título se centra en cuatro campañas protagonizadas por Alemania, Japón, Italia y Gran Bretaña. El segundo, *Close Combat: Gateway to Caen* es un título de estrategia táctica que sigue los mismos parámetros de toda la saga *Close Combat* basada en la táctica y la estrategia, ambientado, en este caso, en las batallas posteriores al Desembarco de Normandía. *Advanced Tactics Gold* fue una adaptación técnica del título homónimo

⁷⁰ KARSKI, J. (2011): *Op. cit.*, pp. 429-450.

Advanced Tactics: World War II (2007) al entorno digital de 2014. El último, *Men of War: Assault Squad 2*, seguía la estela de *Company of Heroes* centrándose en el apartado multijugador presentando el conflicto como un decorado donde desarrollar diferentes batallas y enfrentamientos entre jugadores sin añadir ningún contexto, trama, hechos o acontecimientos. Fue el mismo camino que siguió el único simulador del año, la iteración anual de la incombustible saga rusa *IL-2 Sturmovik*, *IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad* (1C Game Studios).

2014 fue un año que recuperó la Segunda Guerra Mundial para el medio del videojuego. *Wolfenstein: The New Order* fue el segundo mayor lanzamiento en Gran Bretaña⁷¹ y en números totales el veintidosavo videojuego más vendido en el país⁷². En Estados Unidos fue el cuarto y el séptimo videojuego más vendido durante mayo y junio de 2014 respectivamente⁷³. El título de MachineGames también recibió una gran cantidad de nominaciones y premios que afianzaron aún más su éxito. Gracias a todas estas cifras, premios y nominaciones el relanzamiento de la saga se convirtió en una licencia recurrente que ofrecería al público dos títulos más en los próximos tres años. Un éxito complementado por el lanzamiento de otros títulos complementarios que ahondaban en las ideologías totalitarias en un futuro ucrónico como *Metro: Last Light* (4A Games, 2013) el año anterior y *Metro Redux* (4A Games, 2014), una adaptación de la biología *Metro* a PlayStation 4 y Xbox One.

2015

El nuevo lanzamiento de la saga *Call of Duty* copó las listas de videojuegos más vendidos durante 2015. *Call of Duty: Black Ops III* (Treyarch) recaudó más que las entregas de *Ghost* y *Advanced Warfare*, consiguiendo 550 millones de dólares durante

⁷¹ MAKUCK, E. (2014). «Wolfenstein: The New Order is the UK's second-biggest release of 2014, behind Titanfall». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/wolfenstein-the-new-order-is-the-uk-s-second-biggest-release-of-2014-behind-titanfall/1100-6419896/>.

⁷² REDACCIÓN DE METRO (2015). «100 best-selling video games of 2014 revealed». *Metro*. Consultado el 10 de febrero de 2018 desde <http://metro.co.uk/2015/01/15/100-best-selling-video-games-of-2014-revealed-5023605/>

⁷³ PEREIRA, C. (2014). «May's Best-Selling PSN Games Announced». *GameSpot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/may-s-best-selling-psn-games-announced-was-watch-dogs-on-top/1100-6420166/>.

sus tres primeros días a la venta⁷⁴ y alcanzando la posición de título más vendido durante el año 2015⁷⁵. La trama del título seguía ambientada en el futuro, concretamente en el año 2065, durante una hipotética Tercera Guerra Fría, aunque la baza más importante de la obra seguía siendo el apartado multijugador. Otros grandes lanzamientos del año 2015 mantenían la ciencia ficción y la fantasía como abanderados, es el caso de *Fallout 4* (Bethesda Game Studios), *The Witcher III: The Wild Hunt* (CD Projekt RED), *Bloodborne* (From Software), *Star Wars: Battlefront* (EA Digital Illusions CE) o *Halo 5: Guardians* (343 Industries). Por lo tanto, la tendencia a la ciencia ficción y la fantasía dentro de las grandes superproducciones del videojuego seguía siendo una realidad.

Las excepciones a la norma fueron los nuevos lanzamientos de sagas consolidadas como *Metal Gear* y *Assassin's Creed* que regresaron al escenario histórico con los títulos *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions) y *Assassin's Creed: Syndicate* (Ubisoft), los dos títulos históricos más populares del año. La Segunda Guerra Mundial quedaba huérfana de grandes lanzamientos durante este año debido a la tendencia del medio. Tan solo se lanzaron once videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial de consideración, ocho pertenecientes a la estrategia, dos ligados a la acción y un simulador masivo en línea.

Entre todos los lanzamientos de 2015 ligados al conflicto mundial destacan dos, el primer acercamiento del escenario «indie» contemporáneo, *The Falling Sun* (LonePlanetStudios, 2015) y *Wolfenstein: The Old Blood* (MachineGames, 2015) junto a expansiones como *Company of Heroes 2: The British Forces* (Relic Entertainment, 2015).

The Falling Sun es el primer título, exceptuando *Luftrausers*, que podríamos encajarlo dentro de la corriente *indie* contemporánea debido a una serie de razones. La primera de ellas es la inclusión de escenarios y temas poco desarrollados en los todos los títulos anteriores como es la Campaña de Birmania que enfrentó a tropas de Reino Unido, Australia, Nueva Zelanda, Canadá, la India Británica, la Birmania británica, China,

⁷⁴ SARKAR, S. (2015). «*Call of Duty: Black Ops 3* selling significantly better than *Advanced Warfare* and *Ghosts*». *Polygon*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2015/11/11/9715060/call-of-duty-black-ops-3-sales-advanced-warfare-ghosts>

⁷⁵ KNIGH, S. (2015). «*Call of Duty: Black Ops III* was the best-selling game of 2015». *Techspot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.techspot.com/news/63496-call-duty-black-ops-iii-best-selling-game.html>

Estados Unidos, Nepal, el Congo Belga y Tailandia (1944-1945) contra tropas del Imperio del Japón, nacionalistas indias y birmanas nacionalistas y que duró desde enero de 1942 hasta julio de 1945. Aunque el título ofrece al jugador un escenario inmediatamente posterior a la caída del régimen de Rangún, cuando 77.000 soldados japoneses se encontraron aislados en el país y continuaron con la guerra hasta finales de año, momento en el que tan solo 740 soldados seguían conservando la vida como prisioneros de las fuerzas aliadas. El título tuvo una distribución irregular que, junto a una apariencia audiovisual desfasada con respecto a lanzamientos contemporáneos, provocó que pasara desapercibido por la crítica y el público.

El siguiente título destacado, *Wolfenstein: The Old Blood*, es una precuela del anterior lanzamiento, *The New Order*. Ambientado en un 1946 alternativo propone un mundo ficticio creado por el estudio sueco donde el jugador deberá guiar los pasos de William «B.J.» Blazkowicz en su intento por encontrar la localización del segundo alto mando de las SS, el SS-Oberst-Gruppenführer. Durante los esfuerzos por acabar con la vida de este personaje el personaje protagonista acaba en una antigua villa alemana donde descubren, horrorizados, la conversión de los soldados alemanes en bestias por culpa del descubrimiento de una serie de secretos escondidos por Otón I (912-973), emperador del Sacro Imperio Romano Germánico. Este título se convierte, por su *gameplay* y por su trama, en un homenaje a la primera expansión de *Wolfenstein 3D*, *Wolfenstein 3D Spear of Destiny* (1992), al mezclar los elementos esotéricos del Tercer Reich, ya examinados, con las mecánicas de la saga basadas en la velocidad y la brutalidad. Un aspecto que fue duramente criticado por los medios especializados quienes lo consideraron un paso atrás dentro de la evolución de la trama hacia aspectos más reflexivos y personales.

La recepción de *Wolfenstein: The Old Blood* demostró que los *FPS* ambientados en temáticas históricas como la Segunda Guerra Mundial y el Tercer Reich debían ofrecer «algo más» al público que sangre y balas. Fue un punto de inflexión, una demostración de barcos quemados que impedían el regreso a un tiempo quizás más simple pero menos reflexivo. La crítica del título de Justin McElroy publicada en Polygon el 6 de mayo de 2015 comenzaba con el siguiente párrafo:

New Order had genuine pathos, real emotion and enough great character moments underscoring the real evil of the Third Reich to do the unthinkable: Make killing Nazis feel fresh again. A skeptical player who skipped straight to *The Old Blood*, a new stand-alone expansion to *New*

Order, would likely find that their doubts were well-founded: There's plenty of great action, but not enough heart to make it feel as vital and fresh as its predecessor.⁷⁶

Sin embargo, uno de los aspectos cruciales que dejó de manifiesto el trabajo de MachineGames fue la posibilidad de emplear la ultraviolencia en pantalla al ser esta dirigida hacia la figura de un zombi y un nazi.

El resto de los títulos que aparecieron en 2015 pertenecen a la estrategia y, en su mayor parte están enfocados a un público reducido y concreto, los aficionados a la estrategia más exigente y similar al juego de tablero o *wargames*. Títulos como *Heroes of Normandie* (Cat Rabbit), *Close Combat - Panthers in the Fog* (Matrix Games), *Order of Battle: World War II* (The Aristocrats), *Decisive Campaigns: The Blitzkrieg from Warsaw to Paris* (VR Designs) o *Gary Grigsby's War in the East* (2by3 Games) fueron publicados por Slitherine, la heredera de SSI y Avalon Hill. Todos estos títulos comparten una serie de características comunes: la distribución digital, la estrategia táctica y un *gameplay* basado en la disposición de iconos en un tablero digital que representan los ejércitos de cada jugador. Todos ellos son lanzamientos modestos que apuntan a un público concreto, el aficionado exigente a la estrategia que demandaba obras profundas y complejas. Esta larga lista de videojuegos continuaba la herencia de Matrix Games y SSI y reafirmaba la forma de entender la Segunda Guerra Mundial desde parámetros exclusivamente militares sin hacer referencia a la sociedad civil o a las ideologías que movían a los líderes de los diferentes ejércitos. Un rasgo definitorio de los videojuegos de estrategia.

⁷⁶ MCELROY, J. (2015). «*Wolfenstein: The Old Blood* review: madder red». *Polygon*. Consultado 10 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2015/5/6/8561545/wolfenstein-the-old-blood-review-ps4-PC-xbox-one>.

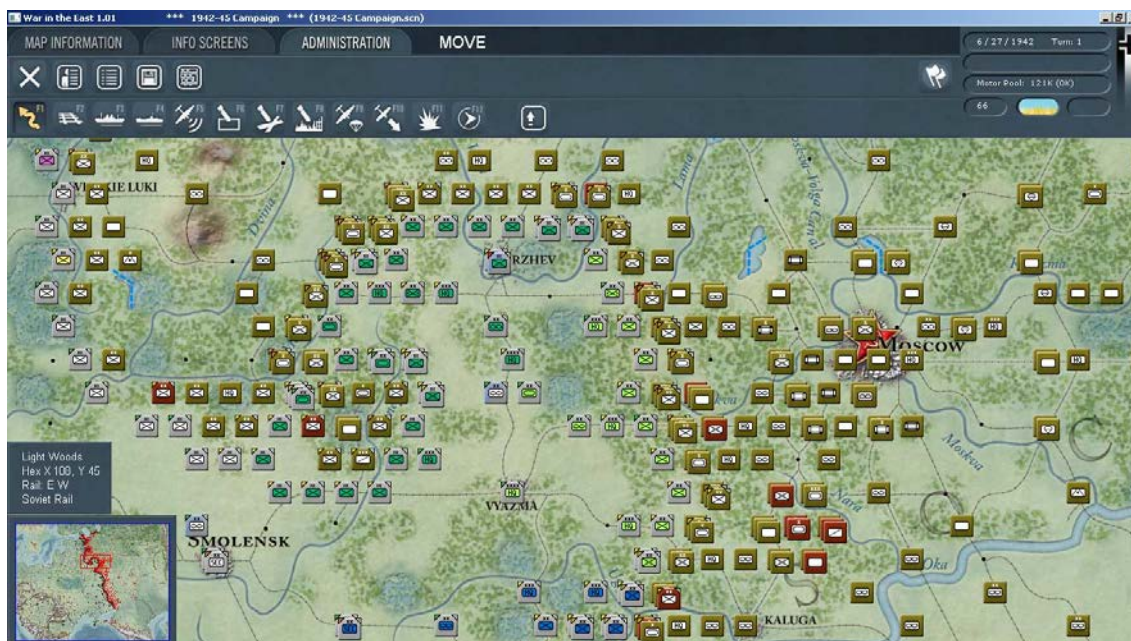


Ilustración 43: Captura de pantalla de Gary Grisby: War in the East.

Fuera de la compañía de distribución Slitherine y dentro de la estrategia se encuentran tres títulos, el primero es una expansión para *Company of Heroes 2* enfocada en el ejército británico y el apartado multijugador y una modificación para *Company of Heroes* titulada *Europe at War*. Esta modificación realizada por usuarios sin afán de lucro añade una gran cantidad de novedades al título, desde la campaña de Italia, olvidada por las grandes producciones, como el avance por Holanda o África del norte. También incluye un sistema de balística más realista y una gran cantidad de nuevas tropas, una muestra de la importancia que entraña la comunidad de usuarios de un videojuego, capaces de crear un nuevo título desde los cimientos del ya existente y una forma de apropiación y reconstrucción del pasado realizada por el jugador. El último lanzamiento fue el surcoreano *Navy Field 2: Conqueror of the Ocean* (SD Enternet, 2015). Este título basado en exclusiva en el multijugador en línea apostó por un modelo *free-to-play* que presentaba el conflicto como decorado sin incidir en ningún aspecto histórico y potenciando el enfrentamiento entre los usuarios.

2015 fue un año sin grandes lanzamientos que supuso el pico más bajo de popularidad del contexto histórico de la Segunda Guerra Mundial durante esta tercera etapa, 2009-2018. El siguiente año se produciría el lanzamiento de un título que recuperaría la popularidad de la Segunda Guerra Mundial, *Battlefield 1* (EA Digital Illusions CE, 2016). Ambientado en la Primera Guerra Mundial demostró ser una decisión

rentable para el estudio que pasó a ser remedada por Treyarch y su videojuego *Call of Duty: WWII* lanzado durante el siguiente año, 2017.

2016

Entre los títulos más vendidos de 2016 destacan dos: *Battlefield 1* (DICE) y *Call of Duty: Infinite Warfare* (Infinity Ward, 2016)⁷⁷. El segundo superó al primero en número de unidades vendidas, sin embargo, el primero ascendió desde posiciones muy relegadas y el segundo supuso un rotundo fracaso en comparación con las iteraciones anteriores de la saga. Este hecho demostró un punto: la ambientación histórica seguía siendo atractiva para el gran público. Una hipótesis confirmada por el éxito abrumador del lanzamiento de *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (Naughty Dog, 2016)⁷⁸.

Durante 2016 también aparecieron otros títulos que cambiaron el curso del medio como *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016), *Firewatch* (Camposanto, 2016), *The Witness* (Thekla, Inc., 2016), *The Last Guardian* (SIE Japan Studio, 2016) o *Inside* (Playdead, 2016) confirmando la buena salud de las temáticas fantástica y ligadas a la ciencia ficción.

Civilization VI (Firaxis Games, 2016), exceptuando *Battlefield 1*, fue el lanzamiento más destacado dentro de los videojuegos históricos del año. Obra a la que podrían sumarse otras como *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016), *Far Cry Primal* (Ubisoft, 2016) o los diez títulos de consideración ambientados en la Segunda Guerra Mundial, *Honor and Duty: Arcade Edition* (Strange Game Studios, 2016), *Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studios, 2016) y su expansión *Together for Victory, Assault on Arnhem* (HexWar Games, Ltd., 2016), *Assault Squad 2: Men of War Origins* (Digitalmindsoft, 2016), *Decisive Campaigns: Barbarossa* (VR Designs, 2016), *Decisive Campaigns: Case Blue* (VR Designs, 2016), *Drive on Moscow* (Shenandoah Studio, 2016), *Heroes & Generals* (RETO MOTO, 2016) y *Unaided: 1939* (Drix Studios, 2016).

⁷⁷ PEREIRA, C. (2017). «2016's Best-Selling Games in the US Revealed. *Call of Duty: Infinite Warfare* comes on top in December and 2016 overall». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/2016s-best-selling-games-in-the-us-revealed/1100-6447090/>.

⁷⁸ *Uncharted 4: El desenlace de un ladrón* consiguió unas cifras de venta de 8.7 millones de unidades durante el año 2016, visto en TASSI, P. (2017). «*Uncharted 4: A Thief's End* sold an incredible 8.7 million copies In 2016». *Forbes*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/05/uncharted-4-a-thiefs-end-sold-an-unbelievable-amount-of-copies-in-2016/#7dc352136850>.

Sin embargo, y a pesar de todos estos lanzamientos, el videojuego histórico del año fue, sin duda alguna, *Battlefield 1*.

Battlefield 1 popularizó la Primera Guerra Mundial, un escenario muy poco recorrido en los videojuegos⁷⁹ salvo por algunos títulos ya citados como *Valiants Hearts* o *Verdun* (M2H, BlackMill Games, 2014), un título multijugador ambientado en la batalla homónima, estilo también de *Tannenberg* (M2H, 2019), *Making History: The Great War* (Muzzy Lane Software, 2015), *11-11. Memories Retold* (Aardman Animations, 2018)..., y algunos simuladores de vuelo (*Rise of Flight* —777 Studios—, *Red Baron* —1990 y el segundo de la saga comercializado siete años después—, o el reciente DLC de *IL-2 Sturmovik* centrado en aviones del primer conflicto mundial, y que lleva por título *Flying Circus* —1C Games Studios-777 Studios—), entre otros. En este punto radica la importancia del éxito de *Battlefield 1*: la revaloración de un acontecimiento histórico dentro de un sector que lo ha relegado sistemáticamente. De acuerdo con Lars Gustavsson, *desing director* del título, la razón del regreso al pasado de la saga se debe a la búsqueda de nuevos escenarios⁸⁰ aunque Patrick Soderlund, líder de EA Studios, no duda en afirmar que ambientar el título en la Primera Guerra Mundial se debió a un esfuerzo voluntario por diferenciarse de la competencia⁸¹. Una de las preocupaciones que desafiaban la consolidación del proyecto era cómo lograr que «jugar» a la Primera Guerra Mundial fuera divertido. Convertir la guerra de trincheras en un elemento dinámico y visualmente espectacular era un reto para el estudio, así como la representación de armas que no respondían a la velocidad y la violencia de las acostumbradas a ver en los títulos de disparos más relevantes. La solución a esta preocupación fue fácil, la eliminaron. Las armas de *Battlefield 1* son prácticamente automáticas y no se diferencian en lo esencial a

⁷⁹ Sobre las representaciones y reconstrucciones de la Primera Guerra Mundial en los videojuegos, véase KEMPSHALL, C. (2015). *The First World War in Computer Games*, Palgrave MacMillan, Londres.

⁸⁰ «*I think in general we all get inspired by the world around us. This game has been in the making for quite some time, so for us we had been in the modern era since Battlefield 2 released in 2005. And then Bad Company 1 and 2, Battlefield 3, Battlefield 4... So for us, it was about finding new fun gameplay, and also creating a new kind of energy and challenge for the team – especially for many of us who've been around for a long time*». En JENKINS, D. (2016). «*Battlefield 1* interview». *Metro*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://metro.co.uk/2016/05/26/battlefield-1-interview-before-we-start-looking-at-making-things-up-lets-look-at-what-history-provides-us-5905319/>.

⁸¹ «*[World War 1] wasn't the most obvious choice, (...) If you look at what other partners in the industry are doing, they're going into sci-fi; we've had a lot of success in the modern military space. But we felt like there was a need for a change*». En MACKUCH, E. (2016). «EA Boss Originally Rejected Battlefield WW1 Pitch». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/ea-boss-originally-rejected-battlefield-ww1-pitch/1100-6439891/>.

todas las mostradas en otros videojuegos⁸². Estas licencias tomadas en *Battlefield 1* es un hecho recurrente en todos los *FPS* ambientados en la Segunda Guerra Mundial y se debe a la propia concepción de la imagen que impera en el videojuego de acción contemporáneo.

El otro gran lanzamiento del año fue el sueco *Hearts of Iron IV*. En esta entrega vamos a detenernos más que en las anteriores de la misma saga. La razón es su popularidad. Cerca de un millón de usuarios poseen este juego en su ludoteca digital de Steam de los cuales, a comienzos de 2018, cerca de 300.000 habían disfrutado de él empleando una media de 132 horas por usuario⁸³. Eran unas cifras difíciles de alcanzar por cualquier otro videojuego. *Hearts of Iron IV* es un videojuego de estrategia donde el jugador puede controlar todos los resortes de un país desde 1936 a 1948. Aclamado por la crítica⁸⁴ y por el público, el título de Paradox Interactive fue, según Fredrik Wester, CEO de Paradox, y Andras Valjok, CFO de Paradox, el título de estrategia histórica más vendido del estudio hasta la fecha⁸⁵, alcanzado las 200.000 copias vendidas en las primeras dos semanas a la venta. Este éxito puede deberse a diferentes cuestiones entre las que habría que resaltar una, la unión de complejidad y accesibilidad. El estudio detrás de *Hearts of Iron IV* aplicó con éxito la fórmula «fácil de jugar, difícil de dominar» y la llevó a cabo simplificando la información de la interfaz⁸⁶ y delegando en líderes

⁸² FENLON, W. (2016). *Op. cit.*

⁸³ Todos los datos han sido extraídos y consultados en la página Steam Spy. Consultado el 11 de febrero de 2018 desde la siguiente dirección: <https://steamspy.com/app/394360>.

⁸⁴ «*There are other great strategic-level wargames out there. But I have never played anything like Hearts of Iron 4*» en ZACNY, R. (2016). «Hearts of Iron IV review». *PC Gamer*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <http://www.pcgamer.com/hearts-of-iron-4-review/>; «*Hearts of Iron 4 is the single most challenging game I've played in the last decade*». HALL, C. (2016). «Hearts of Iron IV review». *Polygon*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2016/7/19/12215976/hearts-of-iron-4-review/>; «*Hearts of Iron 4 wields complexity like a swift armor division during the blitzkrieg, allowing it to serve the idea of layered, cerebral, strategic warfare instead of letting it needlessly bog down the experience*» en JAFER, T. (2016). «Hearts of Iron IV review». *IGN*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <http://www.ign.com/articles/2016/06/06/1558481>.

⁸⁵ «*Hearts of Iron IV, Paradox's recently released World War II-themed grand strategy game, has sold over 200,000 copies worldwide in less than two weeks after its release, making it the publisher's fastest-selling historical strategy game to date*» en VALKOK, P., y WESTER, F. (2016). «Paradox Interactive Announces Grand Successes for Grand Strategy Titles». *Paradox Interactive*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.paradoxinteractive.com/en/paradox-interactive-announces-grand-successes-for-grand-strategy-titles/>.

⁸⁶ Johan Anderson, *EVP creative director* de Paradox afirmaba en una entrevista realizada a Polygon lo siguiente: «*Expect to see clear tool tips, (...) There's not as many clicks to do stuff. UI wise, I think people will recognize it and feel comfortable after a while*». En HALL, C. (2016b). "*Hearts of Iron IV and the hard*

controlados por la inteligencia artificial diferentes acciones referentes a la creación y formación de frentes de guerra. De esta manera ocupaban al jugador en las grandes elecciones en lugar de perderlo entre decenas y decenas de menús para hacerse cargo de la microgestión de todos los aspectos de la partida. Otra de las grandes bazas de *Hearts of Iron IV* es su alcance. El juego pone a disposición del jugador cualquier país que este quiera controlar, desde los más pequeños a los más grandes, aunque unos más desarrollados que otros dependiendo de su involucración en la guerra, una decisión tomada voluntariamente por el estudio para atraer a una mayor audiencia⁸⁷ y diferenciarse de la competencia⁸⁸. A través de las diferentes expansiones lanzadas para el título se ha ido profundizando en la representación de los diferentes países. *Together for Victory*, el primer paquete de expansión del título base, incidía en Canadá, Australia, Nueva Zelanda, el Raj Británico y Sudáfrica. *Death for Dishonor* (2017) ampliaba la representación de Hungría, Rumanía, Checoslovaquia y Yugoslavia. *Waking the Tiger* (2018), se centra en China y la guerra civil entre comunistas y nacionalistas. Y la última, *La Resistance* (2020), se centra especialmente en las labores de espionaje, contraespionaje e inteligencia en el frente europeo. Ampliar el foco al país oriental se debe a una decisión comercial. Durante el año 2016 la empresa china Tencent Holding compró un cinco por ciento de las acciones de Paradox⁸⁹, una compra a la que siguieron los anuncios de las expansiones *Jade Dragon* (2016) para *Crusader Kings 2* (2012) y *Mandate of Heaven* (2017) para *Europa Universalis IV* (2013) centradas en exclusiva en el país asiático. Es una muestra de cómo el mercado condiciona la memoria en el medio del videojuego.

Y, por último, la gran diferencia del título con respecto a todos los anteriores es su «rejugabilidad», la cantidad de caminos que el jugador puede tomar, dando pie a la

work of History". *Polygon*. 25 de enero de 2016. <https://www.polygon.com/features/2016/1/25/10806780/hearts-of-iron-4-and-the-hard-work-of-history>.

⁸⁷ Johan Anderson, *EVP creative director* de Paradox afirmaba en una entrevista realizada a Polygon lo siguiente: «*We let the Romanians play Romania, (...) and we let the people with Prussian heritage play Prussia. We have these weird countries that you've never heard about before the game starts, but then you realize that's where your grandmother's sister's cousin's roommate's friend is from*». En HALL, C.: "Hearts of Iron IV and the hard work...", *Op. cit.*, 2016.

⁸⁸ Johan Anderson, *EVP creative director* de Paradox afirmaba en una entrevista realizada a Polygon lo siguiente: «*There's no other game, on the grand strategy level like this, that's been done, (...) There's been a few hardcore wargames, like [Gary Grigsby's] War in the Pacific and War in The West and so on, but they focus on specific theaters. They didn't cover the entire world*», en *ibidem*.

⁸⁹ HALL, C. (2016c). «China's Tencent just bought a piece of Paradox». *Polygon*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2016/5/27/11797712/chinas-tencent-just-bought-a-piece-of-paradox>.

creación de nuevas historias de la Segunda Guerra Mundial a través de una elaboración contrafactual de acontecimientos. Johan Anderson, *EVP creative director* de Paradox ensalzaba este elemento como uno de los más definitorios del título y de la saga asociándolo, además, a un valor educativo con respecto al conocimiento del pasado:

I've seen a Berlin/Moscow Axis where everyone else fights against those two, [...] I've seen the United States join the Axis. I've seen Britain and Japan ally. There's all of this weird stuff that happens. And that makes the game — I'm not going to say unpredictable, but when a human starts doing it it's extremely challenging and extremely fun [...] It teaches people to learn that there are no isolated answers, that everything is connected. Production is connected to resources, to units. Battles are connected to logistics. Politics is connected to diplomacy, and diplomacy is connected to war. Everything is connected in life, that's probably the biggest thing that people can learn from the game.⁹⁰

Hearts of Iron IV repite los mismos patrones de representación que el resto de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial en cuanto a los hechos más atroces se refiere. Sin embargo, presenta otros elementos poco vistos en otros títulos de estrategia y nunca antes vistos en grandes producciones, bombardeo de ciudades, empleo de armas atómicas, líneas de suministros, soldados fuera del frente de combate, etc., así como acontecimientos muy poco tratados por otros títulos, como el pacto de no agresión entre la Alemania nazi y la Rusia estalinista de Molotov-Ribbentrop firmado durante agosto de 1939, semanas antes de la invasión alemana de Polonia. Este hecho se encuentra omitido en todos los títulos desarrollados en Europa oriental o Rusia y en todos los videojuegos que asientan su acción en el frente oriental. Las campañas en el frente oriental suelen dar inicio con la invasión alemana de Rusia y, si el jugador controla al bando soviético, estas dan comienzo tras la batalla de Stalingrado y la batalla de carros de Kursk, hitos de la guerra que provocaron el cambio de tendencia en el frente. Otro de los hechos históricos que se encuentra oculto en la gran mayoría de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial es el lanzamiento de las dos bombas nucleares sobre las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki por los Estados Unidos, así como la destrucción de Dresde por parte de los aliados como advertencia para el resto de ciudades alemanas. *Hearts of Iron IV* nos ofrece la posibilidad de realizar todas estas acciones, aunque el jugador no verá las consecuencias de sus decisiones. Como hemos mencionado con anterioridad, los hechos más horribles del conflicto, como las consecuencias humanas

⁹⁰ *Ibidem*.

de todos estos bombardeos, no aparecerán durante la partida. Dan Lind, *project lead* del juego, explicaba esta decisión de ocultar los hechos más traumáticos acudiendo a la palabra juego, «*nosotros hacemos juegos no libros de historia y podemos tomarnos ciertas libertades*»⁹¹. Sin embargo, y a pesar de presentar bombardeos como decisiones puramente militares sin consecuencias civiles, el juego fue presa de la polémica en países como Alemania donde desdibujó el rostro de Adolf Hitler impidiendo ver su cara, aunque sí su nombre escrito debajo del retrato además de eliminar la esvástica y cualquier símbolo ligado al imaginario nacional-socialista así como al genocidio perpetrado por el Tercer Reich⁹². A pesar de todos estos detalles, *Hearts of Iron IV*, junto a todas sus expansiones, es una de las mejores recreaciones digitales de la Segunda Guerra Mundial hasta el momento.

La preponderancia del texto sobre la imagen en el trabajo de Paradox ofrece al jugador no solo la acción sino también el contexto de dicha acción, una decisión que mejora la calidad de la información histórica transmitida. Giovanni Sartori en su libro *Homo Videns; La sociedad teledirigida* (1997) afirmaba que:

...en la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen. Y, como consecuencia, el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico. Para él las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabras⁹³.

Este párrafo puede extrapolarse al medio del videojuego histórico y, en concreto, a todos los *FPS* ambientados en la Segunda Guerra Mundial. En este género el jugador ve la partida mediante una perspectiva en primera persona (ve aquello que el avatar se supone que ve). Esta perspectiva condiciona y limita el horizonte tanto en el aspecto visual (lo que vemos) como narrativo (lo que sabemos). La imagen se convierte en todo y al convertirse en el todo se busca apasionadamente la mejor forma de plasmarla, una

⁹¹ «*When it comes down to it, we make games and not history books so we can take some liberties. We don't really model the horrors of war at all and there is no civilian population to terrorize. We want the player to enjoy the strategic challenges and not force them to relive war crimes*». En D'ALESSANDRO, A. (2014). «*Hearts of Iron IV: Recreating The Second World War with Dan Lind*». *PlayerTheory*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <http://playertheory.com/article/hearts-of-iron-iv-strolling-through-normandy-with-dan-lind>.

⁹² Existen *mods* creados por la comunidad de usuarios que sí hacen mención a este tipo de eventos, por ejemplo *Units of the Waffen-SS* que incluye este tipo de unidad, no incluida dentro del videojuego base.

⁹³ SARTORI, G. (2017). *La sociedad teledirigida*. Taurus, Barcelona, p. 30.

forma que en el videojuego de acción contemporáneo se traduce como fotorrealismo. Un claro ejemplo de esta sentencia es la progresión tecnológica en busca de la representación fotorrealista de los escenarios, objetos y personajes que aparecen en los videojuegos y que hemos podido comprobar en este trabajo. El género *FPS* limita la imagen a un espacio concreto reconstruido e intenta que este sea el más realista posible con el objetivo de mejorar la inmersión del jugador en la partida liberando a esta de cualquier elemento simbólico o textual. En definitiva, el uso de la imagen en el videojuego contemporáneo más popular elimina el contexto y limita la acción a únicamente las imágenes captadas por el «ojo» del personaje protagonista.

Esta situación es general y se encuentra en todos los formatos de transmisión de información existentes hoy en día donde la imagen es la protagonista. En una gran cantidad de obras ambientadas en la Segunda Guerra Mundial el jugador comenzará la partida una vez la guerra se encuentre en marcha sin hacer referencia a causas, contexto o motivaciones y esta se presentará en términos de bien contra mal. *Hearts of Iron IV*, en cambio, da inicio en 1936, meses antes del estallido de la Guerra Civil de España y sumerge al jugador en una horquilla temporal de 12 años, hasta 1948. Todos los títulos de la saga *Call of Duty* dedicados a la Segunda Guerra Mundial darán comienzo una vez la guerra haya comenzado, y así lo harán también las sagas *Medal of Honor*, *Brothers in Arms*, *Company of Heroes* o *Battlefield*. Todos ellos escogerán una «noticia caliente» para dar inicio a sus historias: el Desembarco de Normandía. Antes de este evento que tuvo lugar en el verano de 1944, cinco años después del inicio de la guerra en Europa, para todos estos títulos, los más disfrutados por el público, no habrá ocurrido nada. Además, la historia que desplegarán ante los ojos del usuario será tan limitada y simple que impedirá comprender el conflicto en toda su amplitud. El historiador Jerome de Groot ofrecía una posible respuesta a esta cuestión en su libro *Consuming History...* donde afirmaba que todos estos títulos están interesados en vender una visión del pasado basada en el individuo y donde un solo hombre es capaz de marcar la diferencia⁹⁴ citando como ejemplo el título *Medal of Honor: Allied Assault*, cuyo eslogan era la siguiente frase: «*Can one man truly make a difference?*» Esta apuesta por el individuo está acompañada obligatoriamente de una postergación del contexto. La información que poseemos es, teóricamente, la que posee el personaje protagonista. Sartori, en su libro citado con

⁹⁴ DE GROOT, J. (2009). *Op. cit.*, p. 134.

anterioridad, ya era consciente de este hecho en el uso de las imágenes con motivo informativo y citaba el siguiente ejemplo para ilustrarlo:

En general, y genéricamente, la visión en la pantalla es siempre un poco falsa, en el sentido de que descontextualiza, pues se basa en primeros planos fuera de contexto. Quien recuerda la primera guerra que vivimos (y perdimos) en televisión, la guerra de Vietnam recordará la imagen de un coronel survietnamita disparando a la sien de un prisionero del Vietcong. El mundo civil se quedó horrorizado. Sin embargo, esa imagen no mostraba a todos los muertos que había alrededor, que eran cuerpos horrendamente mutilados, no sólo de soldados americanos, sino también de mujeres y niños. Por consiguiente, la imagen de la ejecución por un disparo en la sien era verdadera, pero el mensaje que contenía era engañoso⁹⁵.

Este mismo esquema es el que siguen hasta el mínimo detalle los videojuegos de acción ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Presentan al jugador disparando contra enemigos móviles los cuales, cuando son alcanzados, caen al suelo y al cabo del tiempo desaparecen físicamente. Los caídos no permanecen heridos o muertos en el suelo, desaparecen. Tampoco se encuentran alrededor de ellos ningún testimonio de violencia contra la sociedad civil. El disparo entre los dos soldados beligerantes es cierto, sucedió, hubo una guerra entre distintos países. Sin embargo, la imagen que el videojuego, cualquier videojuego comercial *FPS* ambientado en la Segunda Guerra Mundial, es engañosa porque no nos muestra el resto de los hechos que sucedieron alrededor de ese disparo como tampoco las consecuencias de esa acción. Es decir, oculta el contexto.

Esta relegación del pasado a una función estética servida a través de la sucesión de imágenes espectaculares, repletas, veloces y descontextualizadas nos permite cuestionar la validez del videojuego histórico de acción para comunicar y transmitir información.

La recuperación del pasado en la cultura digital se mantiene como un escenario donde desplegar diferentes situaciones, personajes y acciones que copan la hegemonía de la obra. Esta decisión envía al contexto, en todos los videojuegos de acción a lugares secundarios como diarios, cartas, etc. Todos estos lugares donde se esconde el ayer dentro de la cultura videolúdica más popular comparten una característica: no son imágenes. Títulos que emplean el pasado como recurso narrativo y contextual como *BioShock* (Irrational Games, 2007) y su secuela *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013) utilizan

⁹⁵ SARTORI, G. (2017). *Op. cit.*, pp. 104-105.

diarios escritos y grabaciones de sonido para narrar el contexto de la trama. Otros, como *Age of Empires II: Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) o la saga *Civilization* (MicroProse, Activision y Firafix Games, 1991-2016), cuentan con un apartado aparte y fuera de la partida que puede consultarse en forma de enciclopedia. Sagas como *Europa Universalis* (Paradox Development Studios, 2000-2013), *Crusader Kings* (Paradox Development Studios, 2004-2012) o el título que nos ocupa, *Hearts of Iron*, cuentan con profusos y detallados menús escritos que contextualizan las imágenes que el jugador ve en la pantalla.

La saga *Call of Duty*, en cambio, descarga el contexto histórico en el inicio de cada una de las misiones donde el usuario puede leer los objetivos de cada misión y la integración de estos en los esfuerzos bélicos generales. Esta práctica está generalizada en todos los títulos más populares de acción bélica. El contexto se refugia en la cultura escrita.

Sin embargo, son los videojuegos históricos más populares, aquellos que cuentan con perspectivas en primera o tercera persona y basan sus premisas mecánicas en la acción de disparar son los que más se separan del contexto y el pasado a través del uso de imágenes espectaculares, instantáneas y ligeras. Todos estos títulos intentan narrar el pasado exclusivamente a través de este tipo de imágenes. Esta decisión puede tener serias consecuencias. Recuperando el libro de Sartori

...lo que nosotros vemos o percibimos concretamente no produce «ideas», pero se insiere en ideas (o conceptos) que lo encuadran y lo «significan». Y éste es el proceso que se atrofia cuando el *homo sapiens* es suplantado por el *homo videns*. En este último, el lenguaje conceptual (abstracto) es sustituido por el lenguaje perceptivo (concreto) que es infinitamente más pobre: más pobre no solo en cuanto a palabra (al número de palabras), sino sobre todo en cuanto a la riqueza de significado, es decir, de capacidad connotativa⁹⁶.

Este empobrecimiento es muy fácil de comprobar. Aunque existe una gran cantidad de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial los más populares, basándonos en la cantidad de unidades vendidas (*Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Company of Heroes*, *Brothers in Arms* y *Battlefield*), repiten siempre los mismos patrones narrativos y mecánicos dando lugar a un manifiesto empobrecimiento de las representaciones

⁹⁶ SARTORI, G. (2017). *Op. cit.*, pp. 51-52.

digitales del conflicto y de la percepción de este por aquellos que disfrutaban de ellos, consecuencia del uso de la imagen espectacular como forma de expresión predominante y su vocación de masas. Por lo tanto, cabría reflexionar sobre la validez de la imagen como medio de transmisión histórica en la cultura digital, así como sobre la búsqueda de nuevas alternativas que permitan la combinación de la imagen con la información histórica sin recurrir obligatoriamente a la cultura escrita, como es el caso de *Hearts of Iron IV*, basado por entero en el texto. Sin embargo, la preponderancia del texto y las mecánicas puras, como es el caso del título sueco, pueden conducir a situaciones cuanto menos interesantes ya exploradas en este trabajo⁹⁷. Este es el escenario que nos plantea *Hearts of Iron IV*. En el título sueco no aparecen muertes ni escenas macabras.

Otros lanzamientos destacados del año 2016 fueron los realizados por la empresa de distribución Slitherine: *Decisive Campaigns: Case Blue*, *Decisive Campaigns: Barbarossa* y *Drive on Moscow* que seguían la tradición del género de la estrategia táctica iniciada por SSI y Avalon Hill. Ninguno de ellos destacó dentro del medio como consecuencia de su vocación de nicho, como tampoco lo encontró *Assault on Arnhem* que, aunque no fue distribuido por Slitherine, compartía características con todos los anteriores citados o *Assault Squad 2: Men of War Origins* (Digitalmindsoft, 2016), adaptación contemporánea del título lanzado en 2009, *Men of War*. Esta buena salud en cuanto a lanzamientos de títulos de estrategia demuestra la amplitud de la oferta en cuanto a videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial se refiere. Un escenario que abarca desde estas pequeñas producciones lanzadas tan solo a través de mercados digitales sin campañas de publicidad a los gigantescos lanzamientos de las grandes licencias. Pequeños lanzamientos que, en algunas ocasiones y con motivo de su propio planteamiento llegan a ser un éxito de mercado, aunque no de crítica, como es el caso de *Heroes & Generals*, un MMOFPS *free-to-play* que se encuentra instalado en la ludoteca digital de más de 16,8 millones de usuarios, de los cuales 317.000 lo habían ejecutado durante las primeras dos semanas de febrero de 2018⁹⁸. Son unas cifras altas si lo comparamos con cualquier otro título *FPS*, aunque no hay que olvidar que en este caso el título base puede disfrutarse de manera gratuita. El estudio detrás de este juego es un equipo veterano, responsable de la creación de *Hitman* (IO Interactive, 2000) y la decisión

⁹⁷ ZIZEK, S. (2011). *Op. cit.*, p. 64.

⁹⁸ Datos consultados el 11 de febrero de 2018 en la página SteamSpy desde la siguiente dirección: <https://steamspy.com/app/227940>.

de contextualizar su nuevo juego en la Segunda Guerra Mundial se debió a razones de mercado, como Jacob Andersen, *game director* del estudio, afirmaba en una entrevista⁹⁹. La Segunda Guerra Mundial es un lugar conocido por el usuario, no es necesario introducir al jugador en el contexto. Este ya lo conoce a través de otras de ficción popular y permite centrarse en aspectos ligados a la imagen y el *gameplay*. Una muestra más de la presentación del escenario bélico europeo y atlántico durante los años 1939 y 1945 en los títulos multijugador como un decorado donde situar a jugadores disparándose los unos a los otros sin que el contexto importe lo más mínimo. Jacob Andersen en otra entrevista recalca este aspecto negando cualquier implicación del contexto histórico en el *gameplay* de la obra¹⁰⁰.

El último título destacado de 2016 es *Unaided: 1939*, un *shooter* en perspectiva isométrica que cuenta con una mujer como protagonista. Desde el año 2000 con *Medal of Honor: Underground* no contaba el medio con un videojuego que tuviera una protagonista femenina absoluta y manifiesta. El título no tuvo una buena acogida por la prensa y el público, de hecho, no fue reseñado por ninguna página especializada en videojuegos y toda la información que disponemos sobre él procede de su página en la tienda digital Steam donde las valoraciones recibidas son mediocres. Sin embargo, nos sirve para reflexionar sobre el escaso, o nulo, peso que han tenido las mujeres dentro de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Hasta ahora hemos mencionado más de 500 títulos diferentes y tan solo dos cuentan con personajes femeninos protagonistas, un dato desalentador y desolador si nos paramos a medir esta cifra con la representación femenina en las novelas, ensayos y crónicas que dibujan la época, comenzando por las obras de la premio Nobel Svetlana Aleksievich *El fin del «Homo sovieticus»* y *La guerra no tiene rostro de mujer*, monumentales historias orales de la participación de la mujer soviética en la guerra, sea esta participación como víctima,

⁹⁹ “*The WW2 scenario is very well known so it doesn’t need a lot of explanation which means that we can focus on the gameplay instead of telling stories*”, en WALKER, J. (2011). «Interview: Reto-Moto On Heroes & Generals». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2011/10/11/interview-retomoto-on-heroes-generals/>.

¹⁰⁰ Jacob Anderson contestaba a la pregunta «*Heroes & Generals is set during WWII but you didn’t go for a full realistic approach. What kind of concessions did you make to benefit gameplay and flow of the matches?*» con la siguiente respuesta «*We are very focused on the accessibility of the game. It should be fairly easy to get your ‘daily 5-minute action fix’ . At the same time we want to have the weapons and vehicles behave as realistically as we can without losing first-timers. You can say it’s easy to learn, hard to master*». Visto en MMOBOMB (2012): «*Heroes & Generals exclusive interview*». MMOBOMB. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.mmobomb.com/interview/heroes-and-generals>.

verdugo o en ambos papeles, las obras de la historiadora rusa Lyuba Vinogradova *Ángeles vengadores* y *Las brujas de la noche* donde indaga y expone con brillantez la participación voluntaria de amplios grupos mujeres que se ofrecieron para luchar contra la invasión nazi convertidas en francotiradoras y la formación de escuadrones de aviación íntegramente formados por miembros femeninos, dos libros que pueden ser apoyados por la obra de Roger D. Markwick y Euridice Charon Cardona, *Soviet Women on the Frontline in the Second World War* sobre la participación femenina en el frente oriental. Las crónicas de Marie «Missie» Vassiltchikov *Los diarios de Berlín (1940-1945)* donde narra en primera persona su vida en la capital alemana y su participación en el intento de asesinato de Adolf Hitler perpetrado por el Coronel del Estado Mayor Claus von Stauffenberg el 20 de julio de 1944, los libros *Women and Yugoslav Partisans: A History of World War II Resistance*, *The Women Who Lived for Danger: The Agents of the Special Operations Executive*, *Sisterhood of Spies: The Women of the OSS* de Jelena Batinić, Marcus Binney y Elizabeth P. McIntosh respectivamente sobre el papel de la mujer en los cuerpo de operaciones secretas y resistencia al invasor. Libros como *Double Victory: How African American Women Broke Race and Gender Barriers to Help Win World War II* de Cheryl Mullenbach nos alejan de la línea del frente y nos acercan otras historias protagonizadas por mujeres como ésta, en la que las mujeres negras accedieron a trabajos y posiciones de respeto y estatus social a través de su ayuda durante el conflicto, o *The Girls of Atomic City: The Untold Story of the Women Who Helped Win World War II* de Denise Kiernan, un trabajo que ayuda a revalorizar la labor de todas aquellas mujeres que vivieron bajo la Operación Manhattan. Obras concretas que pueden contextualizarse gracias al trabajo de carácter general y enciclopédico de Virginia Nicholson, *Millions like us: women's lives in the Second World War*, mas otras obras que exploran los hechos más traumáticos del conflicto, como *El humo de Birkenau*, una serie de relatos autobiográficos escritos por Liana Millu o *Diario* de Hélène Ver, sobre el horror de los campos de concentración y exterminio nazis. Obras que pueden insertarse en otras de carácter general y que nos demuestran el papel protagonista de la mujer durante estos años y su presencia destacado en los hechos más horribles del conflicto, como *Women in the Holocaust: a feminist history* de Zoë Vania Waxman, *Sexual Violence against Jewish Women during the Holocaust* de Sonja M. Hedgepeth y Rochelle G. Saidel o el brutal ensayo de Toshiyuki Tanaka, *Japan's comfort women: sexual slavery and prostitution during World War II and the US occupation*. Todas estas obras nos hablan de la

participación e implicación de la mujer en el conflicto. Un papel que ha sido negado por el medio del videojuego y que, salvo contadas excepciones, sigue negando.

2017

2017 es un año referencial como consecuencia de la publicación del título *Call of Duty WWII*. Su regreso supuso la vuelta de las grandes superproducciones al escenario de la Segunda Guerra Mundial, un retorno facilitado por el éxito de *Battlefield 1*. Durante 2017 se lanzaron al mercado veinte títulos de consideración, una cifra comparativamente alta con respecto a los años anteriores y que nos permite fijar en este punto el inicio de una nueva etapa y el final de otra caracterizada por el abandono del conflicto mundial en pos de otros escenarios, especialmente ligados a la ciencia ficción y la fantasía, con la consiguiente reducción de publicaciones dignas de consideración. Durante este “desierto” entre grandes producciones el escenario de la Segunda Guerra Mundial tampoco fue ocupado por el escenario independiente, el cual va a iniciar durante este año y el siguiente un profundo interés por el conflicto. El recuerdo de la guerra en el videojuego se mantuvo vivo gracias a las licencias clásicas de estrategia (*Company of Heroes* y *Hearts of Iron*) y los desarrollos más exigentes (toda la obra distribuida por Slitherine) junto a lanzamientos esporádicos que explotaban la temática nazi dentro de un contexto de historia contrafactual como *Wolfenstein: The New Order*. El año 2017 va a cambiar este hecho como consecuencia del éxito de *Call of Duty: WWII*. Este nuevo título distribuido por Activision va a suponer para la empresa unos beneficios de más de un billón norteamericano de dólares a finales de año, en tan solo mes y medio después de su salida¹⁰¹ hasta alcanzar la posición de videojuego más vendido del año, junto a *Destiny 2* (Bungie Studios, 2017)¹⁰². Todas estas cifras van a asegurar la pervivencia de la saga en

¹⁰¹ MINOTTI, M. (2017). «*Call of Duty: WWII* has already made \$1 billion in sales». *VentureBeat*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://venturebeat.com/2017/12/20/call-of-duty-wwii-has-already-made-1-billion-in-sales/>.

¹⁰² GOOD, S. O. (2017). «*Call of Duty: WWII* and *Destiny 2* were 2017's best-sellers». *Polygon*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2017/12/20/16801308/call-of-duty-ww2-sales-activision-destiny-2>.

la época y provocar el anuncio del regreso de otras ya enterradas como *Brothers in Arms*¹⁰³ o el regreso de *Battlefield* y *Medal of Honor* a la Segunda Guerra Mundial

Durante 2017 aparecieron títulos que siguieron ahondado en la temática fantástica y de ciencia ficción con un éxito abrumador como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD, 2017), *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), *Assassin's Creed: Origins* (Activision, 2017), *Nier: Automata* (Square Enix, 2017) o el menos apreciado por el público, pero sí por la crítica *Prey* (Arkane Studios, 2017). Todos ellos junto a otros lanzamientos independientes de gran calado como *Night in the Woods* (Infinte Fall, 2017), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) o *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) que abrieron nuevos caminos para la industria y la cultura del videojuego. Aunque la tendencia definitiva del año y los títulos que más marcaron el año 2017 fueron, probablemente, *PlayerUnknown's Battlegrounds* (Bluehole Studio y PUBG Corporation, 2017) y *Fortnite* (Epic Games y People Can Fly, 2017), dos obras que vinieron a sumarse a la lista de los deportes electrónicos y sumaron audiencias multimillonarias tanto activas como pasivas. El primero cuenta con más de 30.000.000 de jugadores en la plataforma digital Steam de los cuales 2.300.000 lo ejecutaron en sus ordenadores contando con una media de juego de 123 horas por usuario a comienzos de 2018¹⁰⁴, cifras que se corresponde con su versión para ordenador y a las que habría que sumarles las unidades distribuidas en otros sistemas como Xbox One. Este éxito abrumador va a intentar ser reproducido en un buen número de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Ya hemos visto la introducción de modos multijugador persistentes en algunos títulos ambientados en el conflicto y ahora vamos a contemplar cómo se introduce gradualmente el aspecto que hace destacar a PUGB, su esencia *battle royale*¹⁰⁵.

¹⁰³ WHITAKER, R. (2017). «Gearbox Confirms a New Brothers in Arms is In Development». *The Escapist*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <http://www.escapistmagazine.com/news/view/170555-Gearbox-Confirms-New-Brothers-in-Arms-Title>.

¹⁰⁴ Datos extraídos y consultados en la página SteamSpy. Consultado el 12 de febrero de 2018 desde la siguiente dirección: <https://steamspy.com/app/578080>.

¹⁰⁵ Un juego *battle royale* es un género de videojuego que combina los elementos de supervivencia, exploración y recolección característicos de un juego de supervivencia, con la temática de el último jugador en pie. Los *Battle royale* desafían a un gran número de jugadores, para buscar armas y eliminar a otros oponentes, evitando quedar atrapados fuera de un *área segura* (el campo de juego se hace más pequeño), siendo el ganador el último jugador en pie. El nombre del género está tomado de la película japonesa del año 2000 *Battle Royale*.

Entre los videojuegos de contenido histórico de este año contamos con cuatro grandes superproducciones, *Assassin's Creed: Origins*, *Horizon: Zero Dawn*, *Wolfenstein 2: The New Colossus*, *Uncharted: El legado perdido* (Naughty Dog, 2017) y *Call of Duty: WWII*. Cuatro títulos que apuestan por la acción y las aventuras como *gameplay* y que nos permite señalar este año como un hito para los videojuegos de contenido histórico dada la popularidad de todos estos lanzamientos, aunque de entre todos ellos el más destacado es el último.

Call of Duty WWII es la decimocuarta entrega de la serie principal. Fue publicado por Activision el 3 de noviembre de 2017 para los sistemas Microsoft Windows, PlayStation 4 y Xbox One. La ambientación de la partida es la Segunda Guerra Mundial, y más concretamente el frente de Europa Occidental a partir de 1944, comenzado durante el Desembarco de Normandía. La trama gira en torno a las vivencias de un escuadrón de la 1ª División de Infantería, conocida popularmente como *The Big Red One* durante la preparación y desarrollo de la Operación *Overlord*. Este escuadrón ya protagonizó el videojuego *Call of Duty 2: Big Red One*. El término fue popularizado por la película *The Big Red One* dirigida por Samuel Fuller y estrenado en cines durante 1980.

La decisión de regresar al conflicto tras abandonarlo en 2008 con el lanzamiento de *Call of Duty: World at War* se debió a una interesante decisión pública, contar de nuevo aquello que ya habían contado en *Call of Duty* (2003) y *Medal of Honor* (1999) actualizándolo al presente tecnológico para que el mensaje llegara a las generaciones que no habían nacido todavía¹⁰⁶. Condrey, co-fundador del estudio detrás del videojuego, afirma que comenzaron a trabajar en el título tres años antes de su lanzamiento, es decir, en 2014, cuando aún no habían llegado a las pantallas de cine grandes superproducciones como *Dunkirk* (Christopher Nolan, 2017), *Allied* (Robert Zemeckis, 2016), *El instante más oscuro* (Joe Wright, 2017), *Churchill* (Johathan Teplizky, 2017), o *Hasta el último hombre* (Mel Gibson, 2016), cinco superproducciones cinematográficas que trajeron de

¹⁰⁶ «You know, I remember there was this one time, we were in Berlin, and we were standing where the Berlin Wall once was talking to the military advisors about the German view of World War II. And we talked about how there are generations of German children who don't even remember the Wall, let alone the War. To stop and think about that, you realize how powerful that is. It made me realize we re-tell these seemingly familiar stories to remind the world so that it never happens again. We do it for each new generation». Michael Condry, co-fundador del estudio Sledgehammer Games, en PLANTE, C. (2017). «Sledgehammer Games Co-Founder Reveals Why 'Call of Duty' Returned to WWII». *Inverse*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://www.inverse.com/article/39237-call-of-duty-wwii-cwl-dallas-sledgehammer-games-michael-condry-interview>.

vuelta la Segunda Guerra Mundial a las pantallas de medio mundo. Sin embargo, si se había estrenado ya la cinta *Fury* (David Ayer, 2014) protagonizada por Brad Pitt, *The Monuments Men* (George Clooney, 2014) protagonizada por el propio director, Clooney, Matt Damon, Bill Murray, John Goodman y Cate Blanchet, o *Unbroken* (Angeline Jolie, 2014). Una serie de películas de gran presupuesto protagonizadas y dirigidas por grandes figuras de Hollywood que contestaron a la gran superproducción rusa *Stalingrado* (Fedor Bondarchuk, 2013), una cinta épica que narra los hechos acaecidos en la actual ciudad de Volgogrado desde el punto de vista soviético, una visión cargada de heroísmo, compañerismo y valentía tal y como han realizado los estadounidenses en sus grandes superproducciones. La película, que tuvo un coste superior a los 30 millones de dólares¹⁰⁷, está considerada una de las producciones más caras realizadas en el país y se unía a otros grandes intentos del país por volver a recordar la Segunda Guerra Mundial desde un punto de vista contemporáneo. Otras cintas como *La batalla por Sebastopol* (Sergey Mokritskiy, 2015) que narraba, de una forma épica y espectacular, la vida en el frente de la francotiradora Lyudmila Pavlichenko, *Panfilov's Twenty Eight Men* (Druzhinin y Shalopa, 2016), cinta que narra, desde una visión épica, la labor del General Ivan Panfilov, *Belyy Tigr* (Shakhnazarov, K, 2012) sobre un tanque fantasma que recorre el frente oriental durante 1940, *Kray* (Uchitel, A., 2010), *Brestskaya krepost* (Kott, A., 2010), *Utomlennye solntsem 2* (Mikhailov, N., 2010), etc., son todas películas que tratan de recordar el pasado desde un prisma espectacular y épico. Todas ellas muy alejadas de las visiones generadas por los novelistas y reporteros contemporáneos del conflicto, especialmente y en este caso Vasili Grossman y su novela *Vida y destino* (1952, 1980).

Un camino que también siguió China durante esta década con el lanzamiento de súper producciones como *Back to 1942* (Feng Xiaogang, 2012), *Ciudad de vida o muerte* (Lu Chuan, 2009) o *Las flores de la guerra* (Zhang Yimou, 2011) que contó con un reparto internacional (gracias a la participación del actor estadounidense Christian Bale) y un presupuesto de 94 millones de dólares estadounidenses. Todas ellas narraban el conflicto desde el punto de vista chino haciendo hincapié en la barbarie perpetrada por los japoneses durante su ocupación. Antes de continuar consideramos interesante detenernos por un momento a examinar las representaciones chinas del conflicto.

¹⁰⁷ ROMMEY, J. (2014). «Stalingrad review». *The Guardian*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/film/2014/feb/23/stalingrad-fedor-bondarchuk-review>.

La representación videolúdica de la Segunda Guerra Mundial en China

Enzo Traverso en su libro *El pasado, instrucciones de uso: historia, memoria y política* (2011) distinguía entre memorias «fuertes» y memorias «débiles»¹⁰⁸. Las primeras, las memorias fuertes lo son por estar soportadas y sostenidas por Estados poderosos en lo militar, político o económico y por las instituciones oficiales de dichos gobiernos. Las memorias débiles, en cambio, son las mantenidas por Estados débiles o por grupos que carecen de él. Sin embargo, una memoria débil puede convertirse en fuerte si el grupo que la representa cambia su estatus. Una situación que, de acuerdo con Traverso, personifica China:

La memoria de las víctimas de la masacre de Nankin, la capital de la China nacionalista, perpetrada por el ejército imperial japonés durante la ocupación de la ciudad en diciembre de 1937, o la de las «mujeres de consuelo» a quienes las autoridades japonesas forzaron a prostituirse durante la Segunda Guerra Mundial quedaron, durante mucho tiempo, circunscriptas a sus descendientes, sin encontrar expresión en el espacio público. La emergencia de China y Corea del Sur como grandes potencias económicas transformó esa memoria en un elemento de las relaciones diplomáticas entre esos dos países y Japón, obligando a este último a un reconocimiento de sus crímenes y a la presentación de excusas oficiales¹⁰⁹.

China logró, gracias a su crecimiento militar, político y económico de los últimos cincuenta años, cambiar la situación de su memoria y convertir su recuerdo de la Segunda Guerra Mundial en fuerte y en competición con el de otros como Japón.

El videojuego, como medio cultural y de expresión, puede servir de herramienta para debilitar o fortalecer los distintos relatos memorísticos, ya que cuenta con una importancia creciente dentro de la difusión de mensajes e imágenes. Su crecimiento exponencial en cuanto a audiencias y tiempo de uso entre los usuarios lo convierten en una clave fundamental de los procesos de comunicación.

El videojuego chino *Glorious Mission* (Giant Interactive, 2011) es buen ejemplo, desarrollado por la empresa Giant Interactive Group la intención detrás de este videojuego

¹⁰⁸ TRAVERSO, E. (2011). *Op. cit.*, p. 53.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 61.

es entrenar a la población en aspectos militares y tecnomilitares¹¹⁰. De este título se lanzaron dos versiones, una versión privada para el ejército y otra versión comercial para el público. Ambas compartían la gran mayoría de los elementos y un objetivo principal: incrementar el reclutamiento entre la ciudadanía¹¹¹. Los objetivos de las ocho misiones que contiene el título son marcadamente militares y están relacionados con los intereses geopolíticos chinos.

Gu Kai, vicepresidente de Giant Network Technology, no dudó en afirmar durante una entrevista ofrecida a BBC citada con anterioridad, lo siguiente: «*La mayoría de los jóvenes, desde el fondo de sus corazones, quieren ser soldados. Les gusta pelear, les gusta ganar, y si este videojuego puede hacer realidad ese sueño, no me sorprendería*». Gu Kai deja de manifiesto una realidad escondida en los videojuegos bélicos occidentales, su verdadera intencionalidad, aumentar el reclutamiento militar y glorificar la guerra hasta blanquear sus consecuencias para elevar su prestigio, tal y como él mismo manifiesta en la misma entrevista: «*es posible, (...). La mayoría de los jugadores son jóvenes. Un videojuego militar podría hacer que se sientan familiarizado con el cuerpo militar y desarrollar una afinidad por el ejército*». Distintos estudios, entre los que destaca el ya citado en varias ocasiones y coordinado por Huntemann y Payne *Joystick Soldiers...*, han confirmado la existencia de la relación entre los videojuegos bélicos y la mejora de la reputación militar entre sus jugadores, quedando de manifiesto que el videojuego es una herramienta útil para transmitir mensajes favorables a los intereses geopolíticos, especialmente militares, de los distintos países. Los videojuegos bélicos dirigidos por los intereses de Estado tratan de educar al jugador en sus afectos. Según la investigadora Cristina Peñarín:

En la educación de nuestros afectos juegan un papel importante tanto la indiferencia hacia todo aquello que no cuenta en las informaciones relevantes para formar nuestro mundo, como el sentimiento de pertenecer a ese mundo, aquel que nos es cognitivamente familiar y cercano afectivamente. Tales afectos de indiferencia y vinculación forman el armazón de la comunidad política. Pero a menudo el sentimiento básico de pertenecer, sin el cual lo colectivo sólo suscita indiferencia, se trata de reforzar, por medio de la confrontación con un enemigo, real o imaginario, lo suficientemente temible como para que todos se vean impelidos al odio, al temor y,

¹¹⁰ SUDWORTH, J. (2012). «Why China's military has turned to gaming.» *BBC News*. Consultado el 17 de marzo de 2019, desde <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-21999036>

¹¹¹ *Ibidem*.

correlativamente, a la cohesión con los nuestros, los conjuntamente amenazados. Y es aquí donde se extrema la violencia de las representaciones ¹¹².

El gobierno chino ha publicado dos videojuegos: *Anti-Japan War Online* (2008) y *Shoots the Devils* (2014), financiados por el Partido Comunista Chino. Ambos portan un mensaje estereotipado donde las fuerzas chinas acaban con la presencia japonesa en el continente asiático sin hacer mención a la guerra civil china o la figura de Chiang Kai-shek. Una tendencia ya existente en el cine gracias al lanzamiento de las súper producciones mencionadas antes: *Back to 1942* (Feng Xiaogang, 2012), *Ciudad de vida o muerte* (Lu Chuan, 2009) o *Las flores de la guerra* (Zhang Yimou, 2011) que contó con un reparto internacional, gracias al actor Christian Bale, y un presupuesto de 94 millones de dólares estadounidenses. Todas ellas narran el conflicto desde el punto de vista chino haciendo hincapié en la barbarie perpetrada por los japoneses durante su ocupación y representado, progresivamente, un papel cada vez más activo de las fuerzas militares chinas en la confrontación con Japón, como es el caso del primer videojuego citado en este párrafo, en el que los jugadores tomarán el papel de soldados chinos cuyo objetivo es eliminar la presencia japonesa en el continente asiático, y el segundo videojuego, donde los jugadores pueden disparar a generales japoneses.

Los videojuegos bélicos chinos han encontrado en Japón un enemigo tanto histórico como presente. En el caso de sus representaciones históricas China ha detenido las obras donde se representan como víctimas para comenzar a representarse como liberadores. Estas obras han sido tituladas como «juegos rojos» caracterizados, de acuerdo con el analista Yu Yi como:

Es característico que un juego rojo tenga lugar desde la Segunda Guerra Mundial hasta la Guerra de Corea. Son muy pocos los que se basan en la era moderna. El jugador usualmente toma el control de un escuadrón del ejército chino. Los personajes chinos nunca se verán sangrando o muriendo. De hecho, en los juegos rojos el personaje nunca puede perder, especialmente contra

¹¹² PEÑAMARÍN, C. (2006). «La violencia de las representaciones». En GARCÍA SELGAS, F.J., Y ROMERO BACHILLER, C (eds.) (2006). *Al filo de la navaja. Violencia y representación*. Editorial Trotta, Madrid, p. 139.

las fuerzas estadounidenses y japonesas. Los japoneses a menudo son pintados como villanos, especialmente los que tienen que ver con la Segunda Guerra Mundial¹¹³ (Jou, 2012).

Esta preocupación por representar el pasado, y concretamente el periodo anterior a 1949, también se encuentra en la televisión china, tal y como el investigador Liu Kang demostraba en su artículo «Searching for a New Cultural Identity: China's soft power and media culture today» (2012) donde afirmaba que en la parrilla televisiva del país asiático predominaban los dramas históricos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y la Revolución. La Historia, afirma Kang, ha sido liberada de los libros de Historia y adoptada por los medios de comunicación de masas¹¹⁴. A través de su repetición han convertido una memoria débil en una memoria fuerte.

Títulos como *Resistance War Online* (Kangzhan Online, 2007) son un buen ejemplo de la afirmación de Kang. Esta obra reunió a más de 100.000 jugadores chinos en menos de un día¹¹⁵. Este videojuego permitía al usuario tomar las armas contra la ocupación japonesa y lograr expulsar al invasor sin la ayuda de ningún otro país. Una prueba más del claro uso propagandístico del videojuego histórico por el estado chino. La académica Hongping Annie Nie ha rastreado el origen de esta tendencia y la ha ubicado en la década de 1990, cuando «*el nacionalismo popular chino contemporáneo surgió, en gran parte como una respuesta a una serie de eventos que marcaron la relación desigual entre China y otros países, especialmente Japón, en la década de 1990*»¹¹⁶ entre ellos las visitas de integrantes de la derecha japonesa a las islas Diaoyu en junio de 1996 o la cancelación de la ayuda humanitaria japonesa a China como consecuencia de los experimentos nucleares llevados a cabo por el gobierno asiático, aunque otros estudiosos afirman que el nacionalismo digital chino es la respuesta al japonés¹¹⁷. Sea como fuere, durante la primera década del siglo XXI nació una clara tendencia nacionalista enfrentada a Japón en el videojuego de historia con ejemplos como: *Resistance War I: Bloody Fight*

¹¹³ JOU, E. (2012). «Red Games Are Patriotic Communist Games That Always Have China Winning». *Kotaku*. Consultado el 17 de junio de 2019, desde <https://kotaku.com/red-games-are-patriotic-communist-games-that-always-hav-453100962>.

¹¹⁴ KANG, L. (2012). «Searching for a New Cultural Identity: China's soft power and media culture today». *Journal of Contemporary China*. 21 (78), pp. 915-931, p. 930.

¹¹⁵ NIE, H. A. (2013). «Gaming, nationalism, and ideological work in contemporary China: Online games based on the war of resistance against Japan». *Journal of Contemporary China*, 22 (81), pp. 499-517, p. 499.

¹¹⁶ NIE, H. A. (2013). *Op. cit.*, p. 501.

¹¹⁷ *Ibidem*, p. 511.

on the Shanghai Bund (2003), *Resistance War II: Bloody Battle in Burma* (2003) y *Resistance War III: Bloody Battle on Diaoyu Islands* (2004).

En su trabajo, Annie Nie confirma esta tendencia y sitúa el apoyo estatal explícito a estos videojuegos en 2003, cuando el Estado creó la Asociación China de Distribuidores de Juegos¹¹⁸. Momento en el que comenzó a ofrecer cobertura y financiación directa a los distintos títulos que promovían una visión nacionalista de su pasado y patrocinaban ideales considerados beneficiosos para la marcha del país. El nacionalismo popular y oficial se unió para generar productos culturales que auparan los valores considerados positivos por China, la unidad y el sacrificio por el país. De esta asociación nacerían los primeros videojuegos históricos en línea, como *Chinese Heroes* (2005), cuyo lanzamiento coincidió con los aniversarios de la victoria de China sobre Japón en la guerra. A partir de este momento, el videojuego se entendió como una herramienta más para promocionar imágenes y discursos favorables además de una gran fuente de inversión que acabaría ofreciendo a sus responsables grandes cantidades de dinero. Todos estos títulos, de acuerdo con Annie Nie, siguen la línea marcada por la historiografía oficial del país¹¹⁹.

Los juegos patrióticos durante este período, finales de 1990 y primera década del siglo XXI, en su mayoría juegos de PC y videojuegos, fueron diseñados por desarrolladores nacionalistas que reaccionaron ante el creciente militarismo de Japón o fueron producidos por desarrolladores con mentalidad empresarial que intentaron beneficiarse del sentimiento anti-japonés de ese momento. Esta explicación confirma el argumento que explica el nacionalismo chino contemporáneo no como un fenómeno de arriba hacia abajo, sino como un fenómeno que incluye también al pueblo chino y sus emociones y tiene en cuenta su importante participación en su construcción¹²⁰.

Esta «invención» del pasado se enmarca dentro de una corriente mucho mayor que busca conformar una nueva manera de recordar la guerra contra Japón donde, de acuerdo a Parks M. Coble el gobierno «chino ha enfatizado el nacionalismo, la nueva memoria de la guerra ha enfatizado una narrativa nacionalista patriótica de resistencia heroica» y «al mismo tiempo, un segundo tema importante ha sido el énfasis en las

¹¹⁸ *Ibidem*, p. 508.

¹¹⁹ *Ibidem*, p. 511.

¹²⁰ *Ibidem*, p. 516.

*atrocidades japonesas, virtualmente un "juego de números" en la narración histórica*¹²¹ del suceso. Un pasado que está siendo utilizado en el presente con un objetivo claro según Coble: «*La imagen representada es la de una nación china asediada [en la que] un gobierno fuerte y autoritario se antoja una necesidad absoluta para mantener la fortaleza del país*»¹²². El recuerdo del pasado, el recuerdo de las víctimas y de las atrocidades japonesas alimentan este nacionalismo tanto oficial como popular chino y advierte sobre los peligros de la desunión y de la rivalidad en el interior justificando las operaciones del Estado para mantener alejada dicha desunión y rivalidad. Un mensaje que sirve tanto para el interior como para el exterior.

Este mensaje ha ocupado un lugar cada vez mayor en las labores de gobierno chino. Desde mediados de la década de 1990 y durante la primer década el siglo XXI se ha llevado a cabo una nueva labor de educación cuyo objetivo, de acuerdo al investigador Naftali es: «*fomentar el espíritu dual de "amor por la nación" y "amor por el ejército" entre el público chino y, en particular, entre los jóvenes*» mediante acciones como «*viajes escolares a "bases educativas patrióticas", incluidos los monumentos de guerra, museos militares y sitios de batallas importantes para la Revolución, donde los estudiantes pueden imbuirse de "valores de defensa nacional" y "conciencia de seguridad nacional"*»¹²³.

Pasado y presente para servir a los propósitos chinos mediante la educación de los afectos de sus ciudadanos más jóvenes a través de la educación, pero también a través de los medios de comunicación de masas. Buena prueba de esta tendencia es el videojuego *Glorious Mission*, ya citado. Creado en primer lugar para uso privado del Ejército Popular de Liberación en 2013 llegó a todo el público. Nada había cambiado desde el original salvo cambios estéticos superficiales y la incorporación de escenarios con objetivos concretos, como defender las islas Daiyou de la invasión japonesa. La inclusión de eventos reales en los videojuegos no es una decisión baladí, de acuerdo a Manuel Castells la inclusión de la realidad en la ficción guarda una intención muy concreta: «*cuanto más*

¹²¹ COBLE, P. M. (2007). «China's "new remembering" of the Anti-Japanese War of Resistance, 1937–1945». *The China Quarterly*, 190, pp. 394-410, p. 394.

¹²² COBLE, P. M. (2010). «The Legacy of China's Wartime Reporting, 1937-1945: Can the Past Serve the Present?» *Modern China*, 36 (4), pp. 435-460, p. 456.

¹²³ NAFTALI, O. (2014). «Marketing war and the military to children and youth in China: Little Red Soldiers in the digital age». *China Information*, 28 (1), pp. 3-25, p. 6.

se refleje el curso real de los acontecimientos en los medios, más se ampliará la influencia de los medios, puesto que la gente se reconoce en lo que lee o ve»¹²⁴. Mientras más jugadores disfruten de este título y recorran las islas Daiyou (Senkaku en Japón) bajo la soberanía de China más proclives serán a creer que esto realmente es así. Tal y como nos advierte Castells no podemos dejar de lado la importancia fundamental de las imágenes en la política actual dado que ésta es, desarrolla el filósofo: «el proceso de asignación de poder en las instituciones de estado. Como sostengo y documento en este libro, las relaciones de poder se basan en gran medida en la capacidad para moldear las mentes construyendo significados a través de la creación de imágenes»¹²⁵.

Toda la retórica histórica examinada antes, donde el concepto de resistir a la ocupación japonesa cobró un brillo especial en las imágenes ofrecidas por los videojuegos de comienzos de siglo, se puso a disposición del presente cambiando los espacios geográficos y los tiempos cronológicos para justificar la soberanía de dichas islas, una disputa existente, real y actual.

China trata de imponer su relato, su memoria, sobre la de Japón a través del videojuego y exportarla al exterior gracias al éxito de sus videojuegos. De acuerdo con los investigadores Vicky Ho y Anthony Fung los títulos chinos han crecido exponencialmente su venta al exterior, pasando de 64 en 2009 a 177 en 2012¹²⁶. Una cifra que, en la actualidad, es mucho mayor y llega a los 619,5 millones de jugadores alcanzado la posición de principal mercado de videojuegos del mundo.

Ante este resurgimiento del cine y el videojuego patriótico ambientado en la Segunda Guerra Mundial en países no estadounidenses no es de extrañar la recuperación de la temática junto a otras razones como la competencia con su rival, EA y *Battlefield 1*. El diseño del videojuego sigue el mismo camino que el resto de los lanzamientos de la saga. El jugador controlará a un personaje determinado de acuerdo con las mecánicas básicas del *FPS* donde tan solo podremos ver el arma que empuña el soldado.

¹²⁴ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 270.

¹²⁵ *Ibidem*, p. 261.

¹²⁶ HO, V., y FUNG, A. (2016). «Cultural policy, Chinese national identity and globalisation». En *Global media and national policies* (pp. 106-121). Palgrave Macmillan, Londres, p. 111.

La temática se ajusta a la tradición de los videojuegos de acción estadounidenses ambientados en la Segunda Guerra Mundial y recurre a las mismas decisiones para aportar verosimilitud a la obra como por ejemplo la participación de veteranos de guerra en el desarrollo bajo el papel de consejeros¹²⁷. Durante el Día de los Veteranos de 2017 la empresa a cargo de *Call of Duty*, Activision, celebró un acto homenaje para todos los participantes vivos de la Segunda Guerra Mundial donde publicó un comunicado que decía lo siguiente:

Activision is committed to supporting our veterans and we invite fans to join our cause to help them find high-quality jobs through the Call of Duty Endowment. In addition, we encourage you to visit and support The Greatest Generations Foundation, whose partnership and collaboration was vital to the making of this series. We'd like to thank them for their work to ensure the memories of our bravest heroes are recorded and retold in perpetuity to future generations¹²⁸

Activision es, de hecho, patrocinador de la *The Greatest Generations Foundation*, una institución cuyo objetivo es preservar la memoria de los combatientes y defender tres valores supremos, el deber (*duty*), el honor (*honor*) y el sacrificio (*sacrifice*), tres principios que se encuentran muy presentes en los videojuegos de acción más populares ambientados en la Segunda Guerra Mundial. En resumidas cuentas, la temática de *Call of Duty WWII* se pliega a la versión más conservadora y oficial del conflicto popularizada por las grandes obras de ficción destacando por encima de todas ellas *Salvar al Soldado Ryan*. En ninguna entrevista ningún desarrollador menciona otras obras que no sean éstas y toda la serie de producciones que le siguieron a lo largo de los primeros años dos mil. Ninguno menciona libros como *La comedia humana* (1943), escrito por el autor estadounidense y premio Pulitzer en 1940 William Saroyan y publicado por primera vez durante la guerra, o su novela ambientada en el frente europeo *Las aventuras de Wesley Jackson*, publicada en 1946 por primera vez cuya elaboración fue un encargo del ejército de los Estados Unidos al autor. Dos libros que muestran el lado más absurdo de la guerra y confirman la visión del soldado que acude al frente sin saber muy bien por qué y sobrevive sin saber tampoco muy bien por qué, un tema que desarrolla el conocido

¹²⁷ Durante el Día de los Veteranos el canal de YouTube propiedad de Activision *Call of Duty* lanzó una serie de vídeos homenajes donde podíamos observar el trabajo de los veteranos y el reconocimiento que el estudio les brindaba por su valor. Consultado en YouTube el 12 de febrero de 2018 desde la siguiente dirección: <https://www.youtube.com/watch?v=6HCodLmRuq8>.

¹²⁸ JOSLIN, C. (2017). «Game News: 'Call Of Duty: WWII' Real Veterans Interview Series». *Electric Bento*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <http://electricbento.com/games/game-news/game-news-call-duty-wwii-real-veterans-interview-series>.

escritor Norman Mailer en su novela *Los desnudos y los muertos* (1948) ambientada en el frente del Pacífico. Esta visión también podemos verla en películas de la época como *Los mejores años de nuestra vida* (William Wyler, 1946). En resumidas cuentas, dentro de la ficción norteamericana, existen otros referentes tanto literarios como cinematográficos que nos enseñan otra guerra a la acostumbrada, una guerra que presenta a la sociedad civil como la principal damnificada por el conflicto y la labor de los soldados no como épica sino como corriente. Los videojuegos como *Call of Duty WWII* no nos enseñan nunca que ocurre con la vida de los soldados cuando no están disparando. Obras documentales como *Let there be light* rodadas por John Huston en 1946 fueron censuradas por el ejército estadounidense hasta 1980 por mostrar los estragos psicológicos que dejó la guerra en muchos soldados. Por lo tanto, cuando desarrolladores de videojuegos como Michael Condrey afirma que *Call of Duty WWII* cuenta una historia «auténtica»¹²⁹ podemos afirmar rotundamente que no es así dado que el trabajo realizado en Sledgehammer para la reconstrucción y representación de la Segunda Guerra Mundial se basa en unas películas de ficción muy populares, muy concretas y relativamente recientes relegando cualquier otra obra de ficción ambientada en el conflicto a un lugar muy secundario.

La trama del juego da comienzo en 1944, cuando el personaje protagonista, Ronald «Red» Daniels, toma parte en el Desembarco de Normandía. Esta característica es esencial dentro de la reconstrucción de la memoria del conflicto en los videojuegos estadounidenses y proviene de los años que duró la propia guerra. En su libro, *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El Holocausto en la vida americana*, Peter Novick analiza la repercusión del frente europeo en la opinión estadounidense durante la guerra y concluye que hasta 1944 esta no se centró en Europa:

Para la mayoría de los estadounidenses, el conflicto del Pacífico era una cuestión mucho más preocupante que la guerra en Europa. Trabajando catorce horas al día en el astillero de la Armada en Brooklyn, el futuro dramaturgo Arthur Miller observó «la ausencia prácticamente total entre los hombres con los que trabajaba... de cualquier comprensión de lo que significaba el nazismo:

¹²⁹ HURLEY, L. (2017). «The *Call of Duty* WW2 interview: Sledgehammer's Michael Condrey answers all your questions». *Gamesradar*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde. <http://www.gamesradar.com/the-call-of-duty-ww2-interview-sledgehammers-michael-condrey-tells-us-everything/>.

luchábamos contra Alemania fundamentalmente porque se había aliado con Japón, que nos había atacado en Pearl Harbor»¹³⁰.

Aparte de este dato, las obras contemporáneas más populares referentes al conflicto y producidas en Estados Unidos comienzan también en esta fecha, *Salvar al Soldado Ryan* o *Hermanos de Sangre*, por citar los dos ejemplos más reconocidos y empleados tanto por el estudio como referente para la creación de su título como para la elaboración de este trabajo.

La otra cuestión que nos interesa en este apartado es la inclusión de campos de concentración por primera vez en la saga *Call of Duty*. En el medio existe un acuerdo tácito para no mostrar la existencia de dichos campos y no han aparecido en ningún título salvo casos excepcionales, como *Wolfenstein: The New Order* dentro de un escenario de historia contrafactual. A partir de estas líneas podemos avanzar dos preguntas ¿por qué no aparece en los videojuegos en general y por qué aparece en *Call of Duty WWII*? Respecto a la segunda pregunta la respuesta está ligada a una de nuestras hipótesis centrales, son las demandas del mercado y las formas de consumo los dos aspectos que más condicionan los rasgos característicos de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y los aspectos que configuran la forma en la que la representación de la memoria se levanta. De acuerdo con los responsables del título es la demanda de este tipo de contenidos la causa principal de la aparición de campos de concentración en el videojuego¹³¹. Una razón que encaja a la perfección dentro de la tesis propuesta por Norman G. Finkelstein¹³² en su trabajo *La industria del Holocausto*. Finkelstein argumenta que el Holocausto se ha explotado como un negocio, la cita que abre el libro es ya una declaración de intenciones: «*Me da la impresión de que, en lugar de dar clases sobre el Holocausto, lo que se hace es venderlo*». Una cita expresada por el rabino Arnold Jacob Wolf, director de la Fundación Académica Hillel de la Universidad de Yale. El Holocausto apareció en la vida estadounidense tras la guerra árabe-israelí de junio de 1967¹³³ bajo la apariencia de dos principios:

¹³⁰ NOVICK, P. (2007). *Op. cit.*, pp. 38-39.

¹³¹ ROSENBERG, A. (2017). *Op. cit.*

¹³² Hijo de madre y padre superviviente del gueto de Varsovia y de los campos de concentración nazis.

¹³³ FINKELSTEIN, N. G. (2014). *Op. cit.*, p. 27.

Dos son los dogmas fundamentales que sustentan la estructura del Holocausto: (1) el Holocausto constituye un acontecimiento histórico categóricamente singular; (2) el Holocausto marca el clímax del eterno e irracional odio gentil a los judíos¹³⁴

Así es como aparece en *Call of Duty WWII*, como un hecho singular, la prueba palpable de este hecho es la inexistencia en esta obra de ficción o en cualquier otro videojuego que represente y reconstruya este período de cualquier otro genocidio como el romaní, el eslavo o el chino. Las únicas menciones son siempre al judío. Estos principios no existían antes de 1967 y tampoco aparecen mencionados en los estudios serios sobre el holocausto nazi¹³⁵. El Holocausto que aparece en el videojuego de Sledgehammer no sucedió. Reconstruir un campo de concentración y exterminio nazi desierto mientras varios soldados estadounidenses lo recorren asombrados ante el terror y la violencia irracional del Tercer Reich es una apuesta empresarial. Mostrar, sin molestar a nadie, algo que ningún videojuego había mostrado jamás. Una idea expresada por Condrey durante una entrevista al medio especializado Polygon: «*I think we were all very fearful that if we weren't able to handle it with the delicacy it required, it would come off wrong*»¹³⁶. Fueron con tanto miedo y delicadeza que al final, no mostraron nada. Una decisión que Condrey achaca a seguir el mismo camino que las grandes producciones cinematográficas¹³⁷ y que les valió para introducir esta representación del Holocausto como un gran logro del título incluyéndolo en un buen número de entrevistas y campañas de publicidad que han tenido resultados. El periódico *The Guardian* publicaba un amplio reportaje sobre el videojuego titulado: «*Call of Duty: WWII could be the most important game of all time for historians*»¹³⁸ aunque más tarde, cuando probaron el título, enmendaron este titular con otro reportaje titulado «*Call of Duty WWII is about killing for fun. Why pretend otherwise?*»¹³⁹. Fue otro título, en apariencia más inofensivo, quien

¹³⁴ *Ibidem*, p. 45.

¹³⁵ FINKELSTEIN, N. G. y BETTINA B. R. (2014). *A Nation on Trial: The Goldhagen Thesis and Historical Truth*. Metropolitan Books, Nueva York, pp. 122-133.

¹³⁶ KUCHERA, B. (2017). *Op. cit.*

¹³⁷ «*The scene is presented as the worst the Nazis could muster, when the truth is, of course, far darker,*» *we said of the game's portrayal of the Holocaust in our in-progress review. "The game clearly has no problem showing the all-out slaughter of hundreds of soldiers, some in incredibly gruesome ways, but when it comes to the intimate and targeted horror of concentration camps, Call of Duty: WWII opts for a more antiseptic presentation. The game aspires to be like the great WWII films, but is unwilling to go to the lengths those films to do present the truth, as grim and monstrous as it is*». Michael Condrey en KUCHERA, B. (2017). *Op. cit.*

¹³⁸ NIELSEN, H. (2017). *Op. cit.*

¹³⁹ STUART, K. (2017). *Op. cit.*

reavivó e incluso incendió el debate sobre el Holocausto y la memoria de la Segunda Guerra Mundial, *Wolfenstein 2: The New Colossus* (2017).

La representación que realiza *Call of Duty WWII* es anacrónica y artificial. Los responsables del título aludían en numerosas entrevistas a su intención de crear una historia «auténtica» y «verdadera» acudiendo no a ensayos e investigaciones sobre el tema, sino a obras populares de ficción como la serie *Hermanos de Sangre*¹⁴⁰. Al igual que esta eligen representar campos de concentración alemanes situados en el sur, pero a diferencia de la serie de la HBO, el título de Activision presenta el campo vacío y abandonado por sus antiguos ocupantes. Hay dos aspectos que llaman la atención de este apartado del videojuego, el primero es la sorpresa que muestran los soldados del escuadrón cuando entran por primera vez en el campo (el aspecto anacrónico) y el segundo la inexistencia de presos dentro del campo (el aspecto artificial). Si volvemos de nuevo al libro de Peter Novick podemos encontrar que la victimización y posterior genocidio del pueblo judío era conocido en Estados Unidos con total seguridad a partir de 1933:

...desde comienzos de 1933 hasta finales de 1942 –más de tres cuartas partes de los doce años que compusieron el Imperio de los Mil Años hitleriano– se consideró, con bastante razón, que los judíos se encontraban entre las víctimas del régimen nazi¹⁴¹.

No fue hasta acabada la guerra cuando comenzó a surgir la verdadera preocupación por el destino judío durante el conflicto, especialmente durante la década de 1990¹⁴². Sin embargo, y de nuevo, asistimos a la eliminación de todas las demás víctimas del régimen nazi que perecieron en estos campos de exterminio, como polacos o rusos y los campos de concentración aliados para la población alemana y sus aliados documentados por libros como *Después del Reich. Crimen y castigo en la posguerra alemana* de Giles MacDonogh o *Crimen y perdón. El trágico destino de la población alemana bajo la ocupación aliada (1944-1959)* de James Bacque. Una decisión que

¹⁴⁰ «In designing the campaign's concentration camp visit, the team looked at how other media set during World War II handled depictions of the Holocaust's horrors. "When we were talking to the military advisor for *Band of Brothers*, they said they went to a chemotherapy hospital and that's where they got the actors to shoot the scene for *Band of Brothers*," he continued. "And when you see that scene, it's incredibly impactful — at least, it was for me. It was one of the hardest episodes for me to watch». Michael Condry en KUCHERA, B. (2017). *Op. cit.*

¹⁴¹ NOVICK, P. (2007). *Op. cit.*, p. 33.

¹⁴² *Ibidem*, p. 14.

encaja, como hemos mencionado, con los principios de representación del Holocausto expuestos por Finkelstein. Y es que esta decisión no puede entenderse sin tomar en cuenta las causas citadas con anterioridad, plegarse a las demandas de los consumidores y representar las características generales de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial estadounidense sin molestar a nadie.

Otra de las razones que explican el formato escogido por *Wolfenstein: The New Order* y *Call of Duty WWII* para representar el genocidio judío se encuentran en la memoria estética del mismo. Existen, en la cultura mediática de masas occidentales, dos mediaciones maestras acerca de este hecho que son ineludibles para representar el Holocausto en la pantalla: la serie de televisión *Holocausto* (Gerald Green, 1978) y *La lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993). Tal y como explica Sánchez-Biosca para el primer caso:

Aun cuando el proceso es muy complejo, lo cierto es que el docudrama televisivo *Holocausto* (1978) dio forma narrativa, plástica y argumentativa a una tendencia que se había puesto probablemente en marcha en los Estados Unidos con el filme *El diario de Anna Frank* (1959) y que logró asentar un modelo de larga duración en la memoria del Holocausto, justo el mismo año en que Jimmy Carter creaba una comisión encabezada por Ellie Wiesel destinada a preparar un memoria que acabaría siendo el United States Holocaust Museum de Washington.¹⁴³

El modelo erigido por la serie de televisión fue recogido, y actualizado, por Spielberg en su película, la cual ha sido vista en más de 675 millones de hogares. Un dato que la ha convertido en la producción estadounidense con mayor audiencia para un programa no deportivo (a fecha de 2006)¹⁴⁴. De acuerdo con Shlomo Sand la televisión, la imagen mediática en general, se ha convertido en la principal fuente de conocimiento del ciudadano medio sobre el Holocausto y los horrores perpetrados por el régimen nazi.¹⁴⁵ Esta situación ha provocado el nacimiento de una memoria estética acerca del

¹⁴³ SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2006). *Op. cit.*, p. 155.

¹⁴⁴ *Ibidem*, p. 151.

¹⁴⁵ *La lista de Schindler*, de Steven Spielberg, que se estrenó en 1993, marca la cima del proceso iniciado en 1978 con la proyección de la serie televisiva *Holocausto*. El Holocausto se erige en el acontecimiento que más fuerza dramática puede dar a unos relatos humanos que, de otro modo, serían muchos menos atractivos. El interés del público televisivo por las películas sobre el Holocausto ha provocado, como ya hemos visto, un crecimiento de las producciones de este tipo, cuyo éxito estaba asegurado de entrada, a la vista del asimismo coste relativamente bajo de las mismas. La televisión ha servido para que el espectador medio norteamericano adquiera el grueso de sus conocimientos sobre el Holocausto, SAND, S. (2003). *Op. cit.*, p. 352.

acontecimiento que debe ser reproducida literalmente para asegurar la semejanza con lo ocurrido. Según Sand, esta reproducción se amplía con un ritmo de dos películas u obras mediáticas al año¹⁴⁶, una producción abultada que no ha logrado profundizar ni mejorar el conocimiento que se tiene sobre el suceso, sino que tan solo ha logrado perpetuarlo estéticamente en los medios de comunicación de masas¹⁴⁷, un hecho al que viene a sumarse *Call of Duty WWII* al reproducir, de nuevo, todos los retrolugares contenidos en la mediación maestra de *La lista de Schindler*:

La representación de los judíos como polvo de seres humanos, no sólo en el exterminio sino también en la operación de salvamento, parece corresponderse con la nueva concepción que el realizador-productor todopoderoso de Hollywood tiene del martirio judío. La condición evidente para este modo de representación era que todos los perseguidos fueran exclusivamente judíos (en la película no aparecen otras víctimas) y que todos fueran buenos y justos (incluidos los policías del gueto, que se comportan como monaguillos)¹⁴⁸.

En el videojuego los judíos están tan representados como polvo que estos no llegan ni tan siquiera a verse; sin embargo, aparecen como los únicos perseguidos, el objetivo principal del nazismo. Otro de los retrolugares impuestos por la serie de televisión *Holocausto*. Según Sand el programa televisivo consiguió cambiar la percepción acerca del nazismo y representarlo como exclusivamente antijudío¹⁴⁹. En el videojuego este retrolugar se antoja transparente como el cristal. No existe, en ningún título de todos los aquí tratados, cerca de 600, ninguna mención al exterminio de otras comunidades que no sean la judía.

Esta tímida representación del genocidio en *Call of Duty WWII* guarda entonces relación con las características referidas a la memoria, a la memoria estética y a los retrolugares como principales culpables de la reproducción de mitos en los medios de comunicación de masas con un doble objetivo: asemejarse a mediaciones maestras anteriores que logren reforzar la pretensión de literalidad histórica del producto y perpetuar una memoria útil, una *americanización del Holocausto*, como bien mencionaba Sánchez-Biosca, que sirva para enseñar los valores tradicionales estadounidenses¹⁵⁰.

¹⁴⁶ SAND, S. (2003). *Op. cit.*, p. 339.

¹⁴⁷ *Ibidem*, p. 347.

¹⁴⁸ *Ibidem*, p. 354.

¹⁴⁹ *Ibidem*, p. 335.

¹⁵⁰ SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2006). *Op. cit.*, p. 139.

La campaña multijugador de *Call of Duty WWII* permite controlar a cualquiera de los dos bandos descritos por el juego, aliados o «eje», aunque las opciones quedan restringidas a estadounidenses, británicos, soviéticos y miembros de la resistencia francesa para los aliados y soldados de la Wehrmacht alemana para el «eje», despojados de la esvástica como símbolo descriptivo y sustituida por la Cruz de Hierro. Esta decisión elimina una gran cantidad de países participantes en el conflicto de tanto calado como Japón, Italia, Polonia, Canadá, Hungría, Yugoslavia, etc, etc. Además, como ya hemos mencionado en apartados anteriores, también oculta a otras tropas alemanas como las Waffen-SS de una manera voluntaria en este caso concreto para evitar, de acuerdo a las palabras de los responsables del título, glorificar a este grupo cuando historiadores ya citados como Wolfram Wette, Sönke Neitzel y Harald Welzer o Christian Ingrao han demostrado que tanto la Wehrmacht como las Waffen-SS fueron responsables conjuntos de algunas de las atrocidades bélicas del conflicto. Otra polémica que vino a sumarse a la desaparición de la esvástica como forma de representación del ejército nazi, justificado por Michael Condrey, co-fundador de Sledgehammer, con el mismo argumento que el utilizado para explicar la eliminación de las Waffen-SS, esquivar la glorificación alemana y evitar recordar el genocidio perpetrado contra el pueblo judío¹⁵¹. Sin embargo, la esvástica sí aparecía en otros títulos de la saga y en otros muchos videojuegos ambientados en el conflicto. Y no solo aparece en otros juegos, sino que en este en concreto hacen aparición otra serie de símbolos ligados al nazismo desde sus raíces, como el águila. De acuerdo con Rosa Sala Rose, el águila:

...solía ser asociada al Sol, el fuego y la luz, así como al principio fecundador y masculino. En opinión de Carl Gustav Jung, el sentido último de este símbolo es la idea de altura. Todos estos significados, de por sí perfectamente coherentes con los ideales de la cosmovisión nazi, fueron incorporados por ésta al viejo simbolismo imperial...¹⁵².

Para concluir este apartado, mientras que eliminan un símbolo como la esvástica mantienen otros como el águila o la Cruz de Hierro. De nuevo se contraponen las palabras del estudio, «*WW2's campaign is about telling an authentic World War 2 story*»¹⁵³ con la

¹⁵¹ YIN-POOLE, W. (2017). *Op. cit.*

¹⁵² SALA ROSE, R. (2003). *Op. cit.*, p. 39.

¹⁵³ YIN-POOLE, W. (2017). *Op. cit.*

deformación voluntaria de la memoria del conflicto para adecuarlo a la visión dominante en la actualidad y las demandas del mercado.



Ilustración 44: Captura de pantalla de *Call of Duty: WWII* donde podemos apreciar la sustitución de la esvástica por otro símbolo que recuerda a la Cruz de Hierro.

Call of Duty WWII aunque fue el principal lanzamiento de 2017 ambientado en la Segunda Guerra Mundial no fue el único. La saga *Wolfenstein* regresó gracias a la publicación de *Wolfenstein II: The New Colossus*, un título que generó una fortísima controversia en torno a varias cuestiones entre las que destacó una nunca antes cuestionada en un videojuego ambientado en este conflicto, la moralidad inherente al acto de acabar con la vida de alguien durante un *FPS*, sea este o no un miembro activo del Tercer Reich.

The New Colossus fue anunciado por primera vez durante la feria Electronic Entertainment Expo, popularmente conocida como E3, del año 2016 y oficialmente presentado en junio de 2017. Desde su presentación el título ha estado envuelto en la polémica como consecuencia de la idea sobre la que gira la partida, Estados Unidos se encuentra ocupado y controlado por un Tercer Reich victorioso. Un control que va más allá de la mera ocupación militar y se presenta en la forma de adaptación cultural estadounidense al germanismo nazi presentado en una especie de amalgama compuesta por los principios ideológicos, políticos y culturales de ambos países. Una decisión

tomada por el estudio de manera deliberada, como afirmaba Jens Matthies, *creative director* de MachineGames en una entrevista ofrecida a PCGames¹⁵⁴.



Ilustración 45: Imagen promocional de *Wolfenstein II: The New Colossus* donde podemos apreciar una amalgama de símbolos nazis y estadounidenses en una escena que recuerda a las ilustraciones de Norman Rockwell.

Una decisión que generó una marea de respuestas tras mostrar el primer vídeo del juego donde podíamos ver una versión satírica de la película *Lassie Come Home* (1943)¹⁵⁵ en el que el papel de la mascota lo interpretaba una bestia mecánica con simbología nazi al que le seguían otros vídeos donde la cultura estadounidense se mezclaba con la del Tercer Reich reimaginados por el estudio sueco además de otras piezas donde incluso podíamos leer «*Make America Nazi-free again*»¹⁵⁶, una cita que fue inmediatamente relacionada con el eslogan de campaña del presidente Donald Trump mediante la cual se

¹⁵⁴ «We love that kind of fusion between things that are decidedly not real and things that are incredibly real. We think that breaking point between those values is extremely interesting to explore. We don't censor ourselves in that process, but that doesn't mean we're casual about it». Jens Matthies, en MCKEAND, K.: (2017). «What «unfiltered creative expression» means for Wolfenstein 2's depiction of Nazism». *PCGames*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.pcgamesn.com/wolfenstein-2-the-new-colossus/wolfenstein-2-political-themes>.

¹⁵⁵ Visto en YouTube. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde la siguiente dirección: <https://www.youtube.com/watch?v=xHht8480cEo>.

¹⁵⁶ WOOTSON, JR. C. R. (2017). «Even a video game's 'Make America Nazi-free Again' slogan ticked some people off». *Washington Post*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2017/10/07/even-a-video-games-make-america-nazi-free-again-slogan-ticked-some-people-off/?utm_term=.e527c8cc07b5.

realizaba una comparación entre los votantes del presidente estadounidense y los miembros del Partido Nazi¹⁵⁷. Peter Hines, director de marketing de Bethesda, tuvo que dar explicaciones sobre el asunto dado la popularidad de los grupos *Alt-Right* en los medios estadounidenses durante la campaña de Trump. Hines, en una entrevista ofrecida al portal Games Industry negaba tajantemente esta comparación y afirmaba la postura anti-Nazi tanto de la saga como de la compañía¹⁵⁸ concluyendo que:

At the time none of us expected that the game would be seen as a comment on current issues, but here we are," Hines says. "Bethesda doesn't develop games to make specific statements or incite political discussions. We make games that we think are fun, meaningful, and immersive for a mature audience¹⁵⁹

Un comentario que deja de manifiesto la artificialidad de los videojuegos a la hora de tratar asuntos complejos como el nazismo. Sin embargo, el rechazo de los movimientos reaccionarios y de ultraderecha tanto estadounidenses como globales hacia la obra¹⁶⁰ nos habla de un clima social e ideológico actual muy diferente. Era una idea de la que se hizo eco el diario *The Guardian* en un artículo titulado «*Nazis as the bad guys in videogames? How is that controversial?*» escrito por Tauriq Moosa¹⁶¹ al que le acompañaron otros en grandes medios como *GQ*¹⁶², *The Verge*¹⁶³, *The Washington Post*¹⁶⁴ o *Vice*¹⁶⁵, por citar

¹⁵⁷ WOOTSON, JR. C. R. (2017). *Op. cit.*

¹⁵⁸ «*Wolfenstein has been a decidedly anti-Nazi series since the first release more than 20 years ago. We aren't going to shy away from what the game is about. We don't feel it's a reach for us to say Nazis are bad and un-American, and we're not worried about being on the right side of history here*». Peter Hines en BATCHELOR, J. (2017). «It's disturbing that Wolfenstein can be considered a controversial political statement». *Games Industry*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-06-bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi>

¹⁵⁹ BATCHELOR, J. (2017). *Op. cit.*

¹⁶⁰ KESTENBAUM, S. (2017). «Neo-Nazis Decry 'Multicultural' Anti-Nazi Video Game». *The Forward*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://forward.com/fast-forward/374795/neo-nazis-decry-multicultural-anti-nazi-video-game/>.

¹⁶¹ MOOSA, T. (2017). «Nazis as the bad guys in videogames? How is that controversial?». *The Guardian*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/global/commentisfree/2017/oct/27/nazis-videogames-white-grievance-wolfenstein>.

¹⁶² RIVERA, J. (2017). «What Happens When *Wolfenstein* Comes Back at the Same Time Nazis Do?». *GQ*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.gq.com/story/wolfenstein-the-new-colossus>.

¹⁶³ ROBERTSON, A. (2017). «*Wolfenstein II* turns killing Nazis into uplifting political commentary». *The Verge*. Consultado el 13 de febrero de 2018. <https://www.theverge.com/2017/11/2/16594166/wolfenstein-2-the-new-colossus-nazi-white-supremacist-political-commentary>.

¹⁶⁴ WOOTSON, JR. C. R. (2018). *Op. cit.*

¹⁶⁵ MAIBERG, E. (2017). «*Wolfenstein II* Shows Us That Nazis Were an American Problem All Along». *Motherboard*. *Vice*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde https://motherboard.vice.com/en_us/article/vb3dnm/wolfenstein-ii-review-nazis.

algunos ejemplos donde se ponía de manifiesto un aspecto cultural interesante, el cambio de percepción hacia el Tercer Reich por denominados grupos sociales en los países occidentales, más aún tras los sucesos acaecidos en la ciudad de Charlottesville, Virginia, durante agosto de 2017. Ciudad en la que se concentraron miembros de la *Alt-Right* estadounidense mostrando simbología nazi. Ante esta situación contramanifestante comenzaron a replicar a este grupo. Hecho que ocasionó el asesinato de Heather D. Heyer, de 32 años, atropellada por un manifestante que condujo su coche contra sus opositores¹⁶⁶. Esta violencia desatada por grupos reaccionarios y ultraderechistas violentos se unió a la campaña publicitaria del videojuego y provocó el estallido de todas las polémicas mencionadas provocando la reflexión sobre el clima político estadounidense durante el mandato de Donald Trump.

Más allá de estas polémicas, *The New Colossus* presentaba un *gameplay* muy similar a las anteriores entregas de la saga basado en la espectacularidad de muchas de las imágenes mostradas, la ultraviolencia desatada contra las fuerzas de ocupación del Tercer Reich en Estados Unidos y la inclusión de elementos contrafactuales como las ruinas de Manhattan, provocadas por una explosión nuclear o un Adolf Hitler anciano y senil que ha pasado de dictador a productor de cine. Todos ellos, elementos que nos hablan de la visión satírica del estudio y su intención de no ir «más allá» como explicaba en la entrevista mencionada con anterioridad Peter Hines y reafirmaba en otras¹⁶⁷ donde anteponía el juego antes que el comentario que realizaba e incluía este comentario social como parte de la campaña publicitaria¹⁶⁸ del título durante los meses previos a su salida. Una serie de afirmaciones que nos permite denominar a este videojuego como hiperhistórico, es decir, una obra que representa el pasado condicionado por la seducción, la diversión y la rentabilidad cuyo objetivo principal es proporcionar placer y satisfacción

¹⁶⁶ CARON, M. (2017). «Para entender la violencia en Charlottesville». *New York Times*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.nytimes.com/es/2017/08/14/violencia-charlottesville-virginia-recuento/>.

¹⁶⁷ «We weren't going to hide from the fact our game is about killing Nazis and freeing the US from their rule, and if we can reference current events as part of talking about the game, so be it. Nazis are evil. We aren't afraid to remind people of that» en CRECENTE, B (2017). «Why 'Wolfenstein II' Marketing Has More Social Commentary Than the Game». *Rolling Stone*. Consultado el 15 de febrero de 2018, desde <https://www.rollingstone.com/glixel/features/social-commentary-in-wolfenstein-ii-marketing-not-game-w509207>.

¹⁶⁸ «That said, we did use references to recent events in our social media to highlight parallels between what's taking place in the game and what's happening in our country. But ultimately the marketing and the game are about the same, simple message: Nazis are bad, and in Wolf II you get to kick their asses and it's fun» en CRECENTE, B (2017). *Op. cit.*

inmediata al consumidor. Las críticas del título aparecidas en los medios especializados siguieron este mismo camino y apuntaron, especialmente, a las mecánicas de disparo y la lograda reconstrucción audiovisual como los aspectos más positivos de la obra de MachineGames.¹⁶⁹

Durante este mismo año apareció en el mercado un título que pasó desapercibido por muchos como consecuencia del escaso alcance de difusión del centro de creación, la Academia de las Ciencias de la República Checa y la Universidad Carlos, pero que supuso una pequeña revolución dentro de la historia de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. *Attentat 1942* (Charles University, 2017) es un videojuego que recoge elementos de muchos géneros (diálogos en cascadas, imágenes reales, viñetas interactivas, etc.) y tiene un objetivo preciso: recordar la ocupación Nazi de la República Checa. Su eslogan es claro al respecto: «*A World War II game through the eyes of survivors*».

La trama gira en torno a una casualidad, el personaje jugador descubría que su abuelo había sido arrestado por la Gestapo justo después del asesinato de Reinhard Heydrich¹⁷⁰. Tras descubrir este hecho el protagonista se embarca, guiado por el jugador, en una búsqueda de la memoria de su abuelo ¿qué papel jugó en el asesinato de uno de los principales líderes de las SS? ¿Por qué no le contó nada de lo sucedido a su familia? ¿Participó en la resistencia contra la ocupación nazi o fue un colaboracionista? Las conversaciones con otros supervivientes a la ocupación harán que el usuario viva esos recuerdos y, a través de ellos, reconstruya la vida en la República Checa durante la

¹⁶⁹ «*I'm still won over by Wolfenstein 2's variety and gunplay, though, and even if it doesn't feel as fresh to me as The New Order did in 2014, I love the escalating firefights that play out in its various mini sandboxes. I appreciate that you can find singleplayer games like this in 2017, where there's so much attention paid to details like characterisation, sound design and facial animation, on top of how wonderful the guns feel. The New Colossus is fun and funny—a decent successor that's not just more of the same*» en ROBERTS, S. (2017). «*Wolfenstein 2: The New Colossus* review. Pcgamer». *PC Gamer*. Consultado el 15 de febrero de 2018, desde <https://www.pcgamer.com/wolfenstein-2-the-new-colossus-review/>; y «*Wolfenstein II: The New Colossus is certainly recommended. It has a great cast, wicked visuals, breathless combat, and unforgettable story moments*» en MOISES, C. (2017). «*Review: Wolfenstein II: The New Colossus*». *Destructoid*. Consultado el 15 de febrero de 2018, desde <https://www.destructoid.com/review-wolfenstein-ii-the-new-colossus-469807.html>.

¹⁷⁰ Durante la Segunda Guerra Mundial, la Operación Antropoide consistió en el atentado contra el más poderoso y temido de los jefes nazis, el Obergruppenführer (Teniente General) Reinhard Heydrich, jefe de la RSHA (departamento gubernamental de la Alemania nazi que existió durante la Segunda Guerra Mundial, encargado de la seguridad del estado), Protector de Bohemia y Moravia y uno de los artífices de la Solución Final en la ciudad de Praga durante el 27 de mayo de 1942.

ocupación del Tercer Reich. Gracias al trabajo de historiadores y profesionales del pasado la partida ofrece un amplio contexto histórico sobre lo sucedido que añade un marco más complejo del acostumbrado al juego. Cómo podemos apreciar, este título subvierte todos los principios fundamentales de las representaciones videolúdicas de la Segunda Guerra Mundial, el disparo es eliminado del *gameplay*, la sociedad civil es la protagonista y el ejército aparece como telón de fondo de la partida y no en un primerísimo plano ocupando toda la imagen en pantalla, como solía suceder. Además, al girar la trama en torno al asesinato de Heydrich, no solo aparecen en el tapiz los crímenes nazis contra la humanidad sino muchos aspectos negados en otros videojuegos como, por ejemplo, el Holocausto. La cronología es anterior a 1944 aun estando ambientado en Europa. El país elegido es un pequeño territorio ignorado por todos los desarrollos más populares y que aparece, tan solo, en los grandes juegos de estrategia. Todos estos elementos, selección de un *gameplay* diferente, un contexto diferente, un tiempo y un espacio diferente nos permiten hablar de *Attentat 1942* como un título completamente diferente del resto y un pequeño hito dentro de la historia aquí relatada, que tendrá su continuación con el título *Sbovda 1945* (Charles Games, 2020) dedicado a la posguerra.

El último título destacado dentro de 2017 de acuerdo a nuestra selección es *Steel Division: Normandy 44* (Eugen Systems, 2017) y lo es por aunar todos los aspectos principales de los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial dentro de una misma partida, la autenticidad táctica de los títulos de estrategia más exigentes, el despliegue audiovisual de los grandes *FPS* y la fiel reconstrucción de los escenarios de guerra unido a todos los rasgos temáticos típicos, ausencia de la sociedad civil, el disparo como principal mecánica, hegemonía de la actividad militar en el frente y olvido de las historias nacionales a favor del discurso estadounidense.

El estudio francés a cargo de *Steel Division: Normandy 44* ha reconstruido escenarios reales de las luchas en Normandía a través de las fotografías aéreas realizadas durante la Segunda Guerra Mundial para reconocer el terreno y los mapas que representaban el paisaje, una muestra más de la importancia de acceder a las fuentes documentales originales para ofrecer contenidos que puedan aspirar a ser considerados «auténticos» en lugar de reproducir otras obras populares anteriores. Esta atención al detalle es la causa del foco principal del título, pequeñas batallas en escenarios

limitados¹⁷¹. La inclusión de Normandía, en cambio, si viene auspiciada por el deseo de reproducir un elemento ya famoso dentro de la mitología de la guerra, como los propios responsables no duda en afirmar. Al ser el primer título de lo que esperan convertir en una franquicia era necesario apostar por un evento muy conocido y popular¹⁷². Una decisión respaldada por la inclusión del ejército estadounidense como principal protagonista de la campaña para un solo jugador tras tomar la playa Utah. Una segunda campaña que da inicio una vez Estados Unidos ha tomado las playas y Alemania, a la que controlaremos, comienza su contrataque. Y una tercera campaña protagonizado por el ejército británico y el intento de la toma de Caen. La narrativa estadounidense del conflicto se impone a todas las demás.

Otro de los títulos publicados durante 2017 que comparte esta misma característica, la reproducción de discursos estadounidenses en juegos no estadounidenses, fue el británico *Sniper Elite 4* (Rebellion Developments, 2017). Este título reproduce las características vistas en las anteriores entregas de la saga, vista en tercera persona junto a elementos de sigilo y táctica. El personaje protagonista del título sigue siendo Karl Fairburne, un miembro de las SOE estadounidense, quien debe acabar con la amenaza de una nueva arma antes de que esta llegue a convertirse en una amenaza para el ejército aliado. La idea de ataque preventivo se encuentra muy presente dentro de los videojuegos anglosajones ambientados en la Segunda Guerra Mundial y guarda una estrecha relación con los eventos políticos nacidos al calor de los ataques terroristas del 11 de septiembre cuando hubo una fortísima campaña realizada por el gobierno de George W. Bush para identificar dos hechos, el bombardeo de Pearl Harbor y el 11 de septiembre y las respuestas que a estos eventos se dieron, la invasión de Japón y la declaración de guerra a Alemania y la invasión de Afganistán y la posterior invasión de Irak, miembro del «Eje del Mal».

¹⁷¹ «What we're doing with Steel Division is using the World War II setting and a great amount of history to build up a new experience. We have, I would say, a personal point of view on this conflict, especially Normandy. That's what we want to show you, on a skirmish map», Alexis Le Dressay, creative director de Eugen Systems en WILSON, J. (2017). *Op. cit.*

¹⁷² «When you try to create a franchise, you have to raise expectations. The first game you do is maybe the most difficult one, because you have to project yourself. 'This is how the game is going to work.' In the beginning you have more intuition than concrete know-how. That's why I chose Normandy. It's also interesting because you have a lot of very interesting, very famous divisions there – U.S., English, Polish, French» Alexis Le Dressay, creative director de Eugen Systems en WILSON, J. (2017). *Op. cit.*

Snipre Elite 4 no solo comparte esta característica con todos los títulos que le preceden sino también la forma en la que lo muestra, mediante la denominada *imagen-velocidad*. La *imagen-velocidad* es otra de las características fundamentales de los videojuegos históricos de acción ya citada. Este es el caso de *Sniper Elite 4* donde las innovaciones técnicas del título permiten al jugador observar a cámara lenta como la bala sale disparada del rifle y atraviesa el aire hasta acertar en el cuerpo del enemigo. Una vez en la diana, la cámara mostrará como el proyectil atraviesa las partes del cuerpo, los huesos y hasta los órganos internos.

Sniper Elite 4 ofrece un interesante horizonte de posibilidades para estudiar las representaciones históricas del periodo, desde la adaptación de discursos estadounidenses por países no estadounidenses y participantes en el conflicto, como es el caso de Gran Bretaña, hasta la relación existente entre los títulos ambientados en el Gran Próximo Oriente y en la Europa de 1939 a 1945 junto a otros elementos tales como la *imagen-velocidad* que viene a sumarse a otras ya vistas como la *imagen-espectáculo* o *imagen-exceso*, la *imagen-instantánea* y la *imagen-ligera* que completan el mosaico de las formas icónicas en las que el pasado es representado.

Durante 2017 aparecieron en el mercado siete títulos *FPS* de carácter multijugador masivo, *Battalion 1944* (Bulkhead Interactive, 2017) publicado por la empresa nipona Square Enix, *Front Defense* (Fantahorn Studio, 2017), *Day of Infamy* (New World Interactive LLC, 2017), *Days of War* (DrivenArts Games, 2017), *Fog of War* (MonkeyLab, 2017), *RAID: World War II* (Lion Game Lion, 2017) y *WWII Online* (Cornered Rat Software, 2017). De entre todos ellos tan solo *Day of Infamy*, *Fog of War* y *WWII Online* resultan interesantes debido al número de usuarios que cuenta cada uno de ellos, aunque hay que aclarar que, o bien han tenido periodos gratuitos o, son completamente gratuitos. Sin embargo, interesan por dos razones, la primera de ellas es la utilización completamente estética de la Segunda Guerra Mundial y la segunda es la revitalización de un género gracias a la popularidad de este en otros campos, como es el caso de los MMO en primera persona.

WWII Online se presenta al mercado como la mayor recreación hecha hasta la fecha del conflicto en un entorno digital. Los propios desarrolladores describen su videojuego como:

Make history come to life or change it completely as WWII Online demonstrates the scale of combined arms warfare in a breathtaking and brutally realistic gaming experience. All combat is in first person alongside live players in the same game world where every vehicle or weapon is controlled by a real person. The game world is a single zone-less map set at half scale of the Western European Theater between 1939-1944. From this map, the game provides winnable campaigns that are completely player-controlled and non-scripted. Play as a soldier, pilot, ship captain, paratrooper, truck driver, mission leader, high command officer, squad leader and much more!¹⁷³

Una arriesgada declaración que nos permite examinar el título a través de ellas y comprender como la Segunda Guerra Mundial se ha vaciado de sentido y significado por completo para dotarla de espectacularidad. En la descripción del título ni aparece que el jugador pueda ser médico, abogado, político o sindicalista, tan solo se le permite controlar a personajes relacionados con las operaciones bélicas directas. De nuevo se elimina a la sociedad civil de la ecuación. Tampoco aparecerán las consecuencias nefastas de la colonización alemana de Europa del Este. Y, si acudimos a observar los uniformes de los soldados encontraremos que la esvástica no existe y ha sido sustituida por la Cruz de Hierro, la misma decisión que tomaron los responsables de *Call of Duty WWII*. Una Segunda Guerra Mundial digital mutilada y cercenada de las partes vitales que hicieron de este hecho histórico uno de los momentos capitales del siglo XX y presentada como un juego de *policías y ladrones* donde unos visten de una determinada manera y otros de otra mientras se reparten balas. Este hecho no sería preocupante si este videojuego en cuestión no tuviera más de 200.000 jugadores activos a día de hoy (1 de abril de 2018)¹⁷⁴ y fuera propiedad de más de 600.000 usuarios de la plataforma Steam.

Este vaciado de significado ocurre debido a la imitación de este, y los demás títulos del mismo género, de grandes éxitos comerciales como *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016) que han presentado el conflicto violento descontextualizado de cualquier significado y reducido a una persecución y eliminación de enemigos en espacios cerrados o escenarios creados *ex professo* para estos lances. Esta adaptación del éxito de

¹⁷³ Consultado el 1 de abril de 2018 desde la siguiente dirección: <https://www.wwiionline.com/> donde podemos leer la siguiente afirmación: «*Realism is taken to a new level - This isn't another arcade-style WWII shooter! Our weapons and vehicles are modeled utilizing historical data after hundreds of hours of research. The game's designers came to WWII Online from award-winning MMO combat flight simulation titles and have carried over a dedication to realism and simulation style game play whenever possible*». Otra demostración la profundización en las diferencias entre productos homogéneos.

¹⁷⁴ Datos consultados el 1 de abril de 2018 desde la siguiente dirección: <https://steampy.com/app/251950>.

Overwatch a la Segunda Guerra Mundial es la causa de la existencia de siete títulos muy similares cuando no homogéneos durante el siguiente año de su lanzamiento, un claro intento por recoger parte del éxito del videojuego de Blizzard.

La estrategia ligada a las tendencias más tradicionales siguió dando sus frutos durante el año 2017 y uno de esos frutos, *Gary Grigsby's War in the West* (2by3 Games, 2017), publicado por Slitherine, alcanzó una gran altura dentro de las representaciones digitales de la Segunda Guerra Mundial. *Gary Grigsby's War in the West* fue anunciado por sus creadores, Gary Grisby, Keith Brors y Joel Billings como «*the most ambitious and detailed computer wargame on the Western Front of World War II ever made*». Para dotar de significado a esta sentencia el título presenta un *tablero* de treinta y seis mil casillas¹⁷⁵ que comprenden toda Europa occidental y el norte de África desde el verano del año 1942 hasta el término del conflicto en mayo de 1945. Este título es la cúspide de todos los videojuegos nacidos en las casas de SSI y Avalon Hill ya que los propios creadores fueron miembros y/o fundadores de estas dos compañías.

El título contrasta con todos los videojuegos más populares ambientados en dicho periodo ya que basa todo su potencial en la información escrita y no en la imagen. Un hecho y una decisión que vuelve a enfrentarnos al dilema entre cultura visual y cultura escrita como medio idóneo para la transmisión de información histórica.

Todos los títulos de estrategia basados en el texto en lugar de la imagen guardan una serie de importantes ventajas en cuanto a la transmisión de información histórica, sin embargo, también presentan una serie de problemas ya tratados.

Esta misma línea continua el título *Strategic Command WWII: War in Europe* (Fury Software, 2017), *Command Ops* (Panther Games Pty Ltd, 2017), *Army General* (Phobetor, 2017) y *Making History: The Second World War* (Factus Games, 2017). Todos ellos sacrifican la apariencia hiperrealista de los títulos más populares para un acercamiento profundo basado en información escrita en base a tablas, datos y estadísticas. En un lugar intermedio se encuentran dos lanzamientos durante 2017:

¹⁷⁵ Nos referimos a tablero porque *Gary Grigsby's War in the West*, al igual que su antecesor publicado en 2010, *Gary Grigsby's War in the West*, es un título de estrategia basado por completo en el modelo *wargame* de tablero. En él no existen representaciones en movimiento de figuras o escenarios, tan solo números, tablas e información escrita.

Sudden Strike 4 (Kite Games, 2017) y *Blitzkrieg 3* (Nival Inc, 2017). Ambos siguen el modelo popularizado por *Company of Heroes* donde se entremezcla la estrategia táctica con la espectacularidad de la imagen brillando, esta última, en *Sudden Strike 4*. El aspecto más interesante de ambos títulos es la procedencia de estos, la primera Hungría y el segundo Rusia. Mientras que el segundo apuesta por incluir la memoria nacional rusa del conflicto en la partida la primero obvia por completo la historia húngara para centrarse en los conflictos más emblemáticos de la guerra protagonizados por tres bandos, soviéticos, aliados y alemanes, un hecho que también repite *Blitzkrieg 3*. Esta decisión de separar en tres los bandos del conflicto es un hecho evidente dentro de las representaciones de la conflagración y que guarda relación con la percepción popular, y posterior, del conflicto donde, por motivos políticos posteriores, se divide en dos el bando aliado, occidental por un lado y soviético por otro anticipando la Guerra Fría. Eliminar al país donde se desarrolla el videojuego de la campaña es un hecho común dentro de los títulos nacidos fuera de los grandes mercados del videojuego y que apuestan por lograr hacerse un hueco en países como Estados Unidos o Rusia apostando por narrativas, espacios y modelos ya probados con éxito en estas naciones.

Durante 2017 volvió al mercado el género del simulador aéreo gracias a la aparición de *Flying Tigers: Shadows Over China* (ACE MADDOX, 2017) y *Aces High III* (HiTech Creations, 2017). Ambos apostaron por un modelo multijugador gratuito con pagos internos que, en lo material, continuaba con la tradición del género, pretensión realista en la cultura material y uso estético del conflicto como un escenario donde disparar.

2017 recuperó la temática de la Segunda Guerra Mundial para el videojuego con motivo del éxito de *Call of Duty WWII* y el nacimiento de diferentes propuestas independientes que recogían el testigo de la tradición de la estrategia táctica más pura. Sin embargo, en lo referente al contenido y el uso del pasado no se evidenció avance alguno salvo en pequeños títulos como *Attentat 1942*. El conflicto armado representado en el disparo y la unidad de infantería siguió copando las mecánicas y el protagonista de los videojuegos obviando, por completo, la vida del soldado fuera del frente. Los títulos que apostaron por la imagen como medio hegemónico de transmisión de información histórica siguieron realizando hincapié en la espectacularidad y la velocidad de sus propuestas mientras que los que apostaron por el texto mantuvieron la deshumanización

de los títulos al seguir postergando a un segundo plano las consecuencias civiles de la guerra. El enemigo se siguió presentando de las dos maneras habituales, como el mal irracional encarnado en una élite nacionalsocialista que actuaba sin razón aparente salvo causar el desorden o como el ejército despolitizado que se presentaba en igualdad de condiciones que el resto de cuerpos militares borrando cualquier atrocidad, símbolo o crueldad. El pasado, salvo en contadas ocasiones, guardaba una intención estética y era empleado como un escenario donde situar a diferentes personajes y tramas que debían superar un conflicto mediante el uso de la violencia.

2018

2018 continuó las líneas maestras del año anterior con lanzamientos como *Hearts of Iron IV: Waking the Tiger* (Paradox Development Studios, 2018), una expansión que ampliaba el título base al espacio geográfico de China, *Fog of War* (Monkeys Lab, 2018), *Hell Let Loose* (Black Matter, 2015), título que promete un acercamiento hiperrealista al conflicto y *Battlefield V* (EA Digital Illusions CE, 2018), otra gran superproducción a cargo de los responsables de la saga *Medal of Honor* y *Battlefield* y evidente respuesta comercial a la propuesta de Activision.

Durante 2018 se publicaron 32 videojuegos ambientados o relacionados con la Segunda Guerra Mundial. El crecimiento en el número de títulos publicados guarda relación con el crecimiento exponencial de lanzamientos de obras en la plataforma digital Steam¹⁷⁶ y el éxito recuperado de la ambientación gracias al éxito de *Call of Duty WWII*¹⁷⁷ y el anuncio de *Battlefield V* (EA Digital Illusions CE). La vuelta de las dos grandes franquicias a la temática bélica del conflicto mundial y la expectación que ambos han levantado durante su proceso de creación y posterior publicación ha servido para impulsar el desarrollo de otros títulos semejantes. Esta situación unida al aumento significativo de

¹⁷⁶ A lo largo de 2017 se lanzaron, de media, 21,26 videojuegos al día en la plataforma digital Steam, en MÁRQUEZ, R. (2018). «El número de lanzamientos en Steam en 2017 es casi el doble de lo lanzado en 2016 (y es insostenible)», *Vida Extra*. Consultado el 25 de septiembre de 2018, desde <https://www.vidaextra.com/pc/el-numero-de-lanzamientos-en-steam-en-2017-es-casi-el-doble-de-lo-lanzado-en-2016-y-es-insostenible>. Esta cifra supuso una cifra total de 7.762 videojuegos publicados en Steam durante el año 2017, números a los que habría sumar los lanzados en otras plataformas como itch.io o Gamejolt en entornos Windows y ordenadores de sobremesa o portátiles junto a los títulos exclusivos para videoconsolas.

¹⁷⁷ A día de 20 de diciembre de 2017 *Call of Duty: WWII* había conseguido unas cifras de mil millones de dólares de recaudación, en MINOTTI, M. (2018). *Op. cit.*

jugadores en videojuegos en línea de carácter gratuito como *World of Tanks*¹⁷⁸ ha auspiciado un aumento significativo en cuanto a lanzamiento de productos de entretenimiento digitales ambientados o relacionados con la Segunda Guerra Mundial. Una tendencia a la que hay que sumar un nuevo interés entre el escenario independiente por el conflicto mundial que permitió la creación de títulos tan interesantes como *My Child Lebensborn* (Sarepta studio AS, Teknopilot, 2018), *My Memory of Us* (Juggler Games, 2018) y el anuncio de títulos para 2019 como *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020), *Warsaw* (Pixelated Milk, 2019) o *Svoboda 1945* (Charles Games, 2020) llamados a renovar la representación y el recuerdo de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego.

Entre los 32 títulos publicados durante 2018 encontramos cinco pertenecientes al género arcade, una aventura, nueve títulos de estrategia, siete títulos de disparos en primera persona centrados en el apartado multijugador en línea del producto, una novela visual y seis simuladores, tanto de vehículos aéreos como terrestres, siendo dos de ellos, *Air Raid Over Britain* (Bad Rhino Games LLC, 2018) y *Tank VR* (Freshfield Studios, 2018), desarrollados exclusivamente para sistemas de realidad virtual.

El primer aspecto que atrae nuestra atención sobre el reparto de géneros entre los títulos publicados es su diversidad. Una diversidad que podemos explicar en base a la multiplicación de lanzamientos, a la democratización de los motores de desarrollo y la universalización del acceso a internet en los países desarrollados¹⁷⁹. Sin embargo, existe un claro dominio de los géneros tradicionales asociados a las representaciones digitales del conflicto, la estrategia, los videojuegos de disparos en primera persona y los simuladores de vehículos aéreos, terrestres o submarinos.

El lanzamiento más destacado por su presencia en los medios y la cantidad de usuarios presente en su mundo virtual es *Battlefield V*. Por sus planteamientos originales destacan *Post Scriptum* (Periscope Games, 2018), *Gates of Hell* (Barbed Wire Studios, 2018) y *Hell Let Loose* (Black Matter, 2018) junto a los títulos desarrollados para su uso

¹⁷⁸ *World of Tanks* reúne, a día de hoy, 3 de septiembre de 2020, a más de 160 millones de usuarios, consultado el 3 de septiembre de 2020 en la siguiente dirección: https://worldoftanks.eu/en/community/accounts/#wot&at_search=.

¹⁷⁹ VENEGAS RAMOS, A. (2014). «El auge del “indie”: una perspectiva sociológica y cultural sobre el crecimiento del desarrollo independiente de videojuegos», *Bits y aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, 4.

en ambientes virtuales como los ya citados *Air Raid Over Britain* y *Tanks VR. Battlefield V* no solo destaca por sus cifras también lo hace por la polémica generada a tenor de la posibilidad de interpretar y controlar a una mujer como protagonista del videojuego, una decisión que despertó una fuerte polémica que quedó patente la importancia del pasado en las políticas del presente. Tanto *Post Scriptum* como *Hell Let Loose* son dos intentos de ofrecer al jugador la experiencia más cercana al conflicto real realizada hasta la fecha de acuerdo con la opinión de sus propios desarrolladores¹⁸⁰. En cambio, *Gates of Hell* destaca por continuar la tradición de licencias como *Men of War* o *Company of Heroes*. Y, por último, destaca *National Machine* (Eric Sun) un título recibido con tibieza por la crítica y el público¹⁸¹ pero que presenta al público una temática inexplorada en los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial, la fabricación y venta de armamento. *National Machine* bebe de clásicos como *Sim City* (Maxis, 1989) o *Theme Hospital* (Bullfrog Productions, 1997) para presentar una obra de gestión de recursos donde el jugador debe controlar a un fabricante y vendedor de armas durante la época de entreguerras y la Segunda Guerra Mundial, una novedad dentro de la tradición de la ambientación.

Tal y como hemos mencionado en párrafos anteriores el lanzamiento más destacado de 2018 es *Battlefield V*, un título que ya examinamos al comienzo de este trabajo para examinar el impacto y la percepción del conflicto en base a las reacciones provocadas por la introducción de una mujer como protagonista. En un capítulo anterior ya hemos tratado la presencia de la mujer en la guerra recomendando una bibliografía selecta para comprender este fenómeno. Todas estas obras nos conducen a un mismo panorama general. La mujer, en el frente oriental, sí participó en actividades armadas como demuestran los trabajos de recuperación de la memoria oral realizados por Lyuba Vinogradova y Svetlana Aleksíevich. Su presencia fue minoritaria. Hasta octubre de 1941 estuvo prohibida la presencia de mujeres en el frente armado siguiendo los dictados de

¹⁸⁰ En la página web del estudio de desarrollo responsable de *Hell Let Loose* podemos leer lo siguiente, a día de hoy, 25 de septiembre de 2018: «You've never played World War 2 the way it was meant to be played...» (en <https://www.helletloose.com/presskit>). Y en la página web de *Post Scriptum* podemos leer también lo siguiente: «Post Scriptum is a WW2 simulation game, focusing on historical accuracy», (en <http://postscriptumgame.com/>) Sin embargo, en ninguna de las páginas dedicadas al equipo de ambos juegos podemos encontrar la figura de un historiador.

¹⁸¹ En el agregador de notas Metacritic no cuenta con ninguna reseña de ningún portal de videojuegos relevante (en <https://www.metacritic.com/game/pc/national-machine>) y en su página de la plataforma Steam cuenta, tan solo, con 36 reseñas de usuarios con una valoración media de suficiente (en https://store.steampowered.com/app/856010/National_Machine/).

Stalin. Tras esta fecha, octubre de 1941 y la publicación secreta de la orden 0099 se formaron tres batallones formados exclusivamente por mujeres. De acuerdo con los historiadores Markwick y Charon Cardona en su obra *Soviet Women on the Frontline in the Second World War* (2012) este cambio se debió a la presión ejercida por la Heroína de la Unión Soviética Marina Raskova¹⁸². Stalin, finalmente, cedió debido a la situación general y firmó la citada orden que daba el permiso necesario para fundar tres regimientos compuestos exclusivamente por mujeres. El primero de ellos fue el conocido 588º Regimiento de Bombardeo Nocturno denominado popularmente «Las brujas de la noche». Los otros tres también formaron parte de la aviación soviética, el 586º Regimiento de caza y el 587º Regimiento de bombardeo pesado.

Junto a ellas también participaron otras mujeres bajo la forma de partisanas¹⁸³ actuando en la retaguardia y los territorios ocupados por Alemania, dentro del Ejército Rojo¹⁸⁴ ocupando distintas posiciones como operando defensas antiaéreas, miembros de la Marina e incluso como oficiales y como francotiradoras, tanto de manera voluntaria como a través de la formación militar¹⁸⁵. Estas últimas llegaron a alcanzar, dentro de la URSS, una posición de celebridad posterior a la guerra que se materializó, especialmente, en la figura de Lyudmila Pavlichenko.

Sin embargo, no ocurrió lo mismo en el frente occidental europeo. Dentro de este conflicto la mujer tuvo una participación mucho más minoritaria que en el oriental. En este escenario es donde se encuentra ambientado el videojuego en cuestión. En él la mujer tuvo un papel de apoyo y soporte que destacó en apartados de vital importancia para el desarrollo del conflicto como las fotografías aéreas y su interpretación¹⁸⁶. Algunas de ellas tuvieron una breve instrucción y participación como pilotos¹⁸⁷ y algunas de ellas participaron en actividades de resistencia, espionaje, sabotaje y rescate¹⁸⁸. No obstante,

¹⁸² MARKWICK, R., y CARDONA, E. C. (2012). *Soviet women on the frontline in the Second World War*. Springer, Londres, p. 84.

¹⁸³ MARKWICK, R., y CARDONA, E. C. (2012). *Op. cit.*, pp. 117-148.

¹⁸⁴ *Ibidem*, pp. 149-180.

¹⁸⁵ *Ibidem*, pp. 203-229.

¹⁸⁶ HALSALL, C. (2012). *Op. cit.*

¹⁸⁷ SCHRADER, H. (2006). *Sisters in Arms: British & American Women Pilots During World War II*. Casemate Publishers, Filadelfia; COLE, W. (1992). *Women Pilots of World War II*. University of Utah Press, Salt Lake City.

¹⁸⁸ ATWOOD, K. J. (2011). *Op. cit.*

no participaron en actividades de infantería ni en conflictos relacionados directamente con el frente, momento que describe y enseña el videojuego.

Por lo tanto, aunque sí participaron mujeres en el frente armado, no fue en el escenario donde muestra el videojuego. Las críticas hacia el rigor histórico son comprensibles, aunque todas las examinadas para este trabajo han apuntado a la presencia de la mujer en exclusiva, en lugar de observar otras irregularidades igual de flagrantes. Sin embargo, la conclusión a todo el debate la aporta la propia compañía de distribución y el estudio de desarrollo del videojuego, propiedad del primero, Electronic Arts y EA Digital Illusions CE.

La compañía ofrece diferentes respuestas. Si nos detenemos durante un momento a examinar cada una de ellas podremos entender mejor la forma en la que el pasado se representa en el ecosistema mediático actual. Lars Gustavsson, diseñador jefe de *Battlefield V* no dudó en afirmar que la introducción de mujeres en el videojuego se debía a la petición expresa de los usuarios¹⁸⁹. Por tanto, la primera forma en la que se deforma el pasado en la cultura digital se basa en la intención de satisfacer al potencial consumidor. En otra entrevista Patrick Soderlund, *EA chief creative officer*, afirmaba que la elección de la mujer se debe a razones éticas y a adecuar *Battlefield V* no al periodo histórico representado sino a las sensibilidades del presente¹⁹⁰ y a las formas y posibilidades de otros productos similares. Por lo tanto, y, en definitiva, la decisión de incluir mujeres protagonistas en un videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial no responde

¹⁸⁹ FAROKHMANESH, M. (2018). «EA on the backlash against women in *Battlefield V*: "Accept it or don't buy the game"». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>. En esta entrevista Gustavsson afirma lo siguiente: «*If I got a dollar for every interview I've been in through the years, where people challenged us about not having female soldiers, I would be a rich man (...) So to finally be involved with this decision, it's actually quite mindblowing.*»

¹⁹⁰ GRAFT, K. (2018). «This is not okay»: EA minces no words on backlash against women in *Battlefield*». *Gamasutra*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde https://www.gamasutra.com/view/news/319787/This_is_not_okay_EA_minces_no_words_on_backlash_against_women_in_Battlefield.php. En ella, este responsable del título afirma lo siguiente: «*We felt like in today's world—I have a 13-year-old daughter that when the trailer came out and she saw all the flak, she asked me, "Dad, why's this happening?" (...) She plays Fortnite, and says, "I can be a girl in Fortnite. Why are people so upset about this?" She looked at me and she couldn't understand it. And I'm like, ok, as a parent, how the hell am I gonna respond to this, and I just said, "You know what? You're right. This is not okay." (...) These are people who are uneducated—they don't understand that this is a plausible scenario, and listen: this is a game (...) And today gaming is gender-diverse, like it hasn't been before. There are a lot of female people who want to play, and male players who want to play as a badass [woman].*»

a cuestiones históricas sino publicitarias, es decir, equiparar el título con la competencia y tratar de contentar al mayor público posible.

Esta decisión se encuentra acorde con las realizadas por otros estudios. Los videojuegos buscan ser neutros, apelan a un sentido de la ética vacío. Una característica propia de la cultura contemporánea, donde «reside la excepcionalidad novedad de nuestra cultura ética, ya que, de acuerdo con Lipovetsky...

...por primera vez, ésta es una sociedad que, lejos de exaltar los órdenes superiores, los eufemiza y los descredibiliza, una sociedad que desvaloriza el ideal de abnegación estimulando sistemáticamente los deseos inmediatos, la pasión del ego, la felicidad intimista y materialista¹⁹¹.

La ética sin deber de los contenidos del videojuego de masas tiene como objetivo alcanzar al mayor público posible. El carácter masivo del medio y la pretendida universalidad de sus productos no permite la acotación de los potenciales consumidores. Recientemente hemos podido leer declaraciones de grandes estudios defendiendo sus creaciones como «solo» videojuegos, tal y como realiza Soderlund para defender la presencia de mujeres en su videojuego ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Peter Hines, vicepresidente de relaciones públicas de Bethesda, afirmó en una entrevista ofrecida al portal Gamesindustry que *Wolfenstein II: The New Colossus* no contenía ninguna declaración política¹⁹². Terry Spier, uno de los responsables de *The Division 2* (FPA) afirmaba también, durante una entrevista llevada a cabo por Charlie Hall en Polygon que su videojuego no contenía ninguna declaración política y era tan solo eso, un videojuego¹⁹³. Siguiendo el mismo camino encontramos también a Yves Guillemot, quien en una entrevista ofrecida durante el E3 afirmaba que los videojuegos de Ubisoft no contenían declaraciones políticas sino contextos creados expresamente para que el jugador extrajera sus propias conclusiones, en referencia a *Far Cry 5* (2017)¹⁹⁴. Alf

¹⁹¹ LIPOVETSKY, G. (2006). *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Barcelona, Anagrama, p. 12.

¹⁹² BATCHELOR, J. (2017). *Op. cit.*

¹⁹³ HALL, C. (2018). «Tom Clancy's *The Division 2* is not making any political statements». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements>.

¹⁹⁴ STUART, K. (2018). «Ubisoft games are political, says CEO - just not the way you think». *The Guardian*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/25/ubisoft-tom-clancy-division-2-politics-criticism>.

Condelius, CCO de Ubisoft, llegó incluso a afirmar que aportar una perspectiva política, desbancarse de la neutralidad, puede llegar a ser perjudicial para el negocio¹⁹⁵

La razón que existe detrás de esta huida política de los responsables del medio es obvia, el deseo de blanquear los contenidos políticos de sus videojuegos para que estos puedan ser disfrutados por la mayor audiencia posible. Los videojuegos más consumidos de manera global cumplen a la perfección con esta serie de características. En 2017 *League of Legends* (2009) era el videojuego más disfrutado en China¹⁹⁶. Durante 2018 este mismo título era uno de los cinco juegos más ejecutados en Estados Unidos¹⁹⁷. *League of Legends* ha pasado por encima de singularidades culturales, cuestiones de género o identidad nacional y se ha convertido en un título que puede entretener con la misma eficacia a un ciudadano chino, estadounidense o ruso. La razón de esta victoria, uno de los grandes logros del videojuego, su universalidad, reside precisamente en las características iconográficas del mismo. Unas señas que tratan de adoptar otros títulos como *Battlefield V*. Riot Games no ha cerrado ninguna puerta y las ha abierto todas mediante una apariencia audiovisual limitada y abierta a cualquier sistema, un mundo inventado que ha nacido de una larga tradición iconográfica del medio, facilitar el acceso, ofrecer una experiencia neutra en relación con cuestiones religiosas y políticas y esquivar imágenes explícitamente violentas o sexuales. Todo ello le ha llevado al éxito financiero.

El videojuego de masas ansía alcanzar esa imagen universal que le permita ser consumido en cualquier parte del mundo. Los estudios de desarrollo tratan de saltar por encima de singularidades políticas, religiosas o identitarias y alcanzar una cuota de mercado universal. Existen ejemplos de obras que ya lo han conseguido, *League of Legends* es una de ellas, *Fornite* (2017), *PUGB* (2017) u *Overwatch* (2016) también aspiran a conseguirlo, especialmente esta última. La búsqueda voluntaria¹⁹⁸ de diversidad

¹⁹⁵ TAYLOR, H. (2018). «Ubisoft Massive COO: "We don't want to take a stance in current politics"». *Gameindustry.biz*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-17-ubisoft-massive-coo-we-dont-want-to-take-a-stance-in-current-politics>.

¹⁹⁶ Consultado el 28 de octubre de 2018 desde la siguiente dirección: <http://www.theworldofchinese.com/2017/06/top-7-video-games-in-china/>.

¹⁹⁷ Consultado el 28 de octubre de 2018 desde la siguiente dirección: <https://eu.usatoday.com/story/tech/gaming/2018/06/02/most-popular-pc-games-in-the-us/35184897/>.

¹⁹⁸ CAMPBELL, C. (2017). «*Overwatch's* search for diversity». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde. <https://www.polygon.com/features/2017/3/20/14960924/overwatch-diversity-jeff-kaplan-interview-blizzard>.

dentro de los escenarios del último juego de Blizzard busca, expresamente, aumentar la comunidad de jugadores mediante la representación. De acuerdo con Jeff Kaplan, director de *Overwatch*, el referente a la hora de crear los personajes¹⁹⁹ y los escenarios del juego fue el globo terrestre con ejemplos como México, Italia, Grecia, Hollywood o una visión positiva de Irak. Esta misma decisión ha tomado en *Battlefield V*. De acuerdo a Oskar Gabrielson, productor ejecutivo de DICE, afirmaba en su cuenta de la red social Twitter lo siguiente:

First, let me be clear about one thing. Player choice and female playable characters are here to stay, (...) We want *Battlefield V* to represent all those who were a part of the greatest drama in human history, and [to] give players [the] choice to choose and customize the characters they play with²⁰⁰.

El deseo expreso de la compañía es incluir al mayor público (jugador y consumidor) dentro de las representaciones del videojuego para después, permitir al jugador diseñar su propio personaje y lograr una mayor inmersión y empatía entre el personaje y el jugador.

La decisión tomada por Blizzard resultó en un éxito financiero a escala global y en uno de los títulos más rentables del mercado. Esta política de representación fue puesta en práctica por otras empresas como Riot Games. Greg Street, el director de diseño de *League of Legends*, afirmó durante la GDC del año 2017 que su intención era introducir un personaje LGTB+ en el juego²⁰¹. Sin embargo, las leyes de algunos países donde Riot Games tenía ya una base de usuarios sólida no le permitía tomar esta decisión y, antes de ofender al país e incluso incumplir sus leyes, decidieron postergar la inclusión de dicho personaje. Una práctica de la que hemos sido testigo en Alemania con la inclusión de la esvástica. El símbolo por antonomasia del Tercer Reich ha estado prohibido en los

¹⁹⁹ CAMPBELL, C. (2017b). «*Overwatch's* defining characteristic is its location». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/2017/2/22/14704256/overwatch-diversity-location>.

²⁰⁰ KANE, A. (2018). «EA DICE Exec Fires Back About Women in *Battlefield V*». *Variety*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://web.archive.org/web/20180607153827/https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/>.

²⁰¹ KOLLAR, P. (2017). «*League of Legends* director: LGBT characters will appear in the game at some point». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/2017/3/16/14953540/league-of-legends-lgbt-characters-greg-street-interview>.

videojuegos hasta 2018²⁰², cuando se ha levantado la prohibición para equiparar al videojuego con el cine. Hasta entonces, todos los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial debían modificar su representación iconográfica del momento histórico si deseaban ser publicados en el país europeo.

El videojuego de masas, al tratar de alcanzar una audiencia masiva, total y universal trata de agrandar al jugador medio de cualquier manera. Esta práctica, tan extendida, guarda relación con el espíritu comercial del medio y la obligatoria necesidad de recuperar la inversión realizada. En la misma línea podemos comprender las respuestas de los responsables de *Battlefield V* ante la cuestión de la presencia femenina en el videojuego. Una respuesta que podemos resumir en la declaración Aleksander Grondal recogida por la revista IGN: «*we'll always put fun over authentic*»²⁰³. Todo ello limita la expresión del medio y la reduce a una ortodoxia que la tradición y el mercado han señalado como exitosa y rentable, algo que ocurre también con la representación del pasado.

Siguiendo la estela de *Battlefield V* durante 2018 aparecieron en el mercado *Post Scriptum* (Periscope Games, 2018), *Fog of War* (Monkey Lab, 2018), *BattleRush* (Thunders Devs, 2018), *M4 Tank Brigade* (iEntertainment Network, 2018), *Hell Let Loose* (Black Matter, 2018) y *Soldiers: Arena* (2018). Todos ellos pertenecen al género *first person shooter*, comparten un precio gratuito de acceso y están basados en partidas multijugador donde no hay una trama o relato tan solo un escenario donde una serie de personajes, controlados por jugadores, luchan entre ellos. Esta característica, el abandono de la historia, es un hecho común dentro del género de disparos. El uso del pasado, por lo tanto, se reduce a una superficie estirada sobre un esqueleto común que bien podría estar ambientado en cualquier otro conflicto. Esta reducción al adorno del pasado sigue el camino de la banalización de la Historia que estudió Samuel Barthes en su obra *Teatros de la memoria: Pasado y presente en la cultura contemporánea* (1994, 2009) acuñando el concepto, ya citado, de *retrochic*.

²⁰² THE HOLLYWOOD REPORTER. (2018). «Germany Lifts Ban on Nazi Symbols in Video Games». *The Hollywood Reporter*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/germany-lifts-ban-nazi-symbols-video-games-1133927>

²⁰³ ARIF, S. (2018). *Op. cit.*



Ilustración 46: Captura de pantalla de la página web de *Hell Let Loose*²⁰⁴.

Cómo podemos apreciar en la figura anterior el pasado es un elemento más dentro de las características del videojuego, aun cuando éste esté ambientado por completo en la Segunda Guerra Mundial. Tal y como ocurría en *Battlefield V* el pasado se emplea para aportar entretenimiento y, en este caso, un añadido realista al producto final. Además, como ya examinamos en capítulos anteriores, la atención por el ayer se encuentra tan solo enfocada en la cultura material bélica. No hay mención en todo el título a los elementos invisibles que ya hemos resaltado como la sociedad civil o las consecuencias de la violencia, etc. Una decisión que hemos ligado al interés del videojuego por conseguir la mayor audiencia posible.

²⁰⁴ Consultado el 29 de octubre de 2018 desde la siguiente dirección: <https://www.hellletloose.com/>.

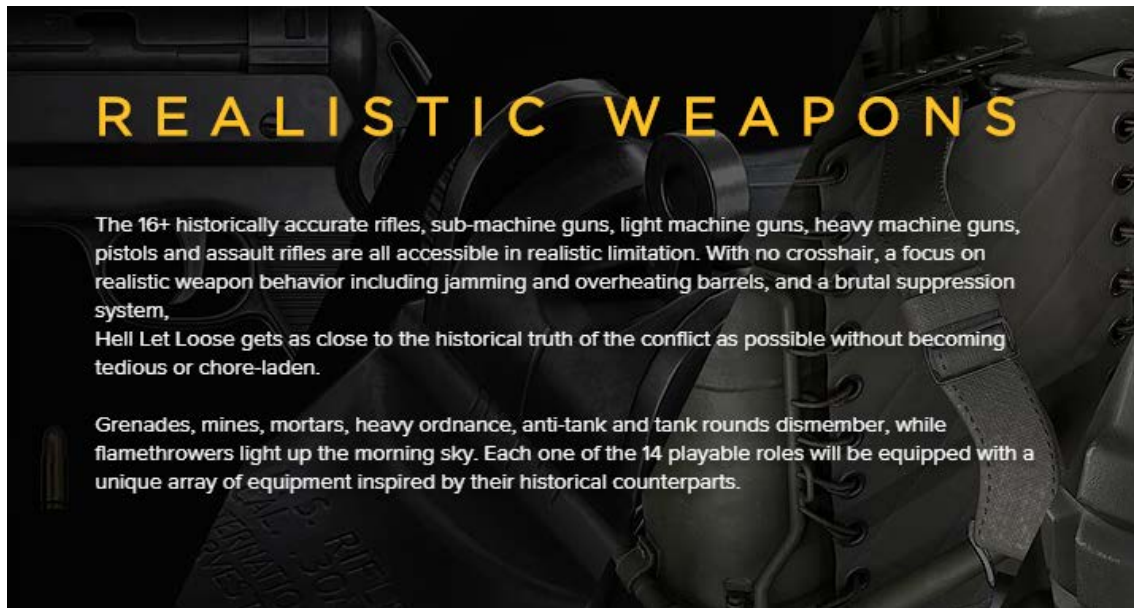


Ilustración 47: Captura de pantalla de la página web de *Hell Let Loose*²⁰⁵.

Si continuamos observando la página web de *Hell Let Loose* podemos encontrar de nuevo la idea y conclusión que cerraba el debate en torno a *Battlefield V*: la diversión se antepone a la documentación. En la descripción de las armas del videojuego *Hell Let Loose* podemos encontrar la siguiente afirmación: «*Hell Let Loose gest as colse to the historical truth of the conflict as posible without becoming tedious or chore-laden*». El acercamiento del título al pasado se realiza de la manera más cercana posible sin que esta llegue a ser tediosa.

Este hecho no debería ser un problema en un primer momento dada la esencia lúdica del videojuego, sin embargo su campaña de publicidad realizaba especial hincapié en el realismo que aportaba el videojuego en su aproximación al pasado. La descripción de su página de recaudación por micro mecenazgo, lo define como: «*Hell Let Loose is a platoon-based realistic multiplayer first-person shooting game for PC set during the Second World War*», una página donde más 5.284 personas han aportado capital para su realización.²⁰⁶

²⁰⁵ Consultado el 29 de octubre de 2018 desde la siguiente dirección: <https://www.hellletloose.com/>.

²⁰⁶ Consultado el 29 de octubre de 2018 desde la siguiente dirección: <https://www.kickstarter.com/projects/blackmatter/hell-let-loose?lang=es>.

Post Scriptum mantiene la misma línea de acción y presentación. En su página web podemos observar la siguiente descripción:



IMMENSE · RUTHLESS · AUTHENTIC

Post Scriptum is a WW2 simulation game, focusing on historical accuracy, large scale battles, a difficult learning curve and an intense need for cohesion, communication and teamwork.

[LEARN MORE](#)

Ilustración 48: Captura de pantalla de la página web de *Post Scriptum*.

Autenticidad, videojuego de simulación, realismo histórico... Todas estas son frases que aparecen en la descripción del título. Sin embargo, la obra comparte las mismas características que todos los videojuegos de acción anteriores ambientados en el conflicto, reducción de la guerra al disparo, sobrerrepresentación del soldado-ciudadano, violencia sin consecuencias, etc. Ese uso del pasado como elemento de márketing sigue la senda de lo defendido en el clásico de Lowenthal, *El pasado es un país extraño*, donde el historiador defendía el uso de la Historia como elemento sumatorio a distintas celebraciones y actos.

De nuevo, este hecho no es un problema en sí mismo. Se convierte en un problema para la percepción y la valoración del pasado cuando el videojuego es el único medio mediante el cual el usuario se relaciona con su pasado. Tal y como afirmaba Hobsbawm:

La historia no es una memoria atávica ni una tradición colectiva. Es lo que la gente aprendió de los curas, los maestros, los autores de libros de historia y los editores de artículos de revista y programas de televisión²⁰⁷.

Dentro de esta categoría se encuentran también los videojuegos, las series de televisión o las películas. Es evidente que existe un aprendizaje del conocimiento

²⁰⁷ HOBSBAM, E. (2014). *Op. cit.*, p. 20.

histórico ajeno al oficio de este que se reproduce en la cultura popular sin que el historiador tome parte en su formación. Ya hemos examinado la obra de Nina B. Huntemann y Matthew Thomas Payne, *Joystick Soldiers...* donde los dos estudiosos lograban encontrar una relación entre la apreciación de la actividad militar estadounidense y el disfrute de videojuegos bélicos a través de encuestas a jugadores²⁰⁸.

Reflexiones finales sobre la tercera parte

La tercera etapa de nuestro trabajo se caracteriza por la basculación entre la crisis y la recuperación, la combinación del conflicto con elementos nacidos en otras temáticas como la ciencia ficción y por el nacimiento del escenario independiente que abre la industria a otras industrias nacionales del videojuego como la de Europa del Este. Lejos va a quedar la popularidad del escenario tan característica de los años anteriores; de hecho, el número de trabajos publicados es significativamente menor aun cuando la horquilla temporal es mayor que la del anterior periodo, 1999-2008.

La crisis de los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial tiene como causa su desgaste entre el público y la aparición de otras obras más con más éxito que modificaron la tendencia hacia la ciencia ficción dentro de los videojuegos en primera persona. La estrategia, en cambio, se mantuvo inalterada y fue convirtiéndose, cada vez más, en un género de especialista salvo por excepciones como las sagas *Hearts of Iron* y *Company of Heroes*. Estas sagas abanderadas del conflicto en el espacio digital fueron abandonando la Segunda Guerra Mundial en busca de campos económicamente más favorables como el Gran Próximo Oriente y una potencial nueva Guerra Fría en el futuro. Esta situación dejó huérfano de popularidad entre las grandes licencias de la industria y provocó el descenso de nuevas entregas y videojuegos considerados baldíos por los grandes estudios. Una situación paralela puede ser observada también en el cine de masas.

²⁰⁸ HUNTEMANN, N. B., y THOMAS PAYNE, M. (2009). *Op. cit.* Especialmente los capítulos: "Producing pedagogical war" y los capítulos «Mobilizing Affect: The Politics of Performative Realism in Military New Media», "A Battle in Every Classroom: Gaming and the U.S Army Command & General Staff College", "A Battle for Hearts and Minds: The Design Politics of ELECT BiLAT" e "Interview with Colonel Casey Wardynski".

La recuperación del escenario bélico se produjo a partir de 2014 con la aparición de títulos que trataron de reinterpretar el conflicto a imagen de la película *Malditos Bastardos* (2009) como *Wolfenstein: The New Order* (2014) cuyo éxito moderado probó las aguas del conflicto y propició la llegada de nuevas iteraciones y finalmente el regreso de las grandes sagas, *Call of Duty: WWII* (2017) y *Battlefield V* (2018). Claro que no fue únicamente el éxito de la cinta de Tarantino la que recuperó el éxito del conflicto, nuevas cintas fueron impactando cada vez más en las carteleras estadounidenses y globales allanando el regreso de las grandes producciones a la Segunda Guerra Mundial.

A partir de 2008 y, especialmente, 2009 nació en la industria el fenómeno *indie* gracias al éxito de *Braid* (Number None, Inc., 2008). La etiqueta *indie* se concibió, en un primer momento, como videojuegos nacidos de estudios que no dependían de inversores extranjeros y hacían uso de la distribución digital para difundir sus trabajos. Sin embargo, poco a poco esta etiqueta fue dando lugar a una identidad estética relacionada con la perspectiva en dos dimensiones, la alteridad en los modos de juego y su contraste con los considerados tradicionales y un estilo artístico no dependiente del fotorrealismo. Dentro de este escenario, y por los motivos citados con anterioridad, la Segunda Guerra Mundial no fecundó el escenario independiente y muy escasos trabajos la tuvieron en cuenta como escenario. Sin embargo, los pocos títulos nacidos bajo esta etiqueta son, sin duda, algunos de los más interesantes al permitirse romper con la tradición.

Por último, la progresiva difusión de los medios de producción informáticos y tecnológicos permitió la entrada en el mercado de estudios afincados en países con escasa tradición dentro del medio del videojuego. A lo largo de estos años hemos podido asistir al nacimiento de estudios húngaros, ucranianos y polacos que han aportado una perspectiva propia del conflicto, aunque muchos han optado por reproducir las ya consolidadas en el mercado anglosajón. En el campo de la estrategia el cierre definitivo de los grandes responsables de los títulos nacidos en las etapas anteriores permitió el ascenso de la empresa británica Slitherine y la sueca Paradox como principales responsables de la estrategia para especialistas relacionada con la Segunda Guerra Mundial. Por lo tanto, y aunque el foco se abre a países europeos y asiáticos, la imagen capturada sigue siendo la misma.

Esta tercera etapa se caracteriza por el fin de la popularidad de la Segunda Guerra Mundial como escenario para videojuegos y su posterior recuperación a mediados de la

segunda década del siglo XXI. También por el nacimiento de la etiqueta *indie* y la aparición de un marco propio para el nacimiento de obras heterodoxas, así como por la aparición de estudios afincados fuera de Estados Unidos que han perpetuado el discurso del país americano en sus trabajos.

CUARTA PARTE (2019-2020)

Antes de dar por terminado esta tesis, deseamos dejar de manifiesto una serie de títulos nacidos entre 2018 y 2020 que han desafiado los planteamientos canónicos tanto de los *FPS* como de la estrategia y la simulación examinadas hasta aquí.

Durante estos años se han lanzado varios títulos que han abierto otras perspectivas de acercamiento a la guerra: *My Child Lebensborn*¹ y *My Memory of Us*. La primera obra es un videojuego noruego creado por el estudio Sarepta Studio AS y la segunda es de origen polaco, del estudio Juggler Games. Ambos comparten una serie de similitudes evidentes en su producción y en sus contenidos, aunque difieren en cuanto al objetivo. En los dos títulos los protagonistas son niños. En el primero el personaje principal es un progenitor soltero que debe lidiar con la educación y el crecimiento de su hijo, nacido durante la guerra con una pareja miembro de la ocupación alemana. Esta simple descripción ya se opone a todo lo estudiado en este trabajo: hegemonía de lo militar, ausencia de niños o jóvenes, ocultamiento de la sociedad civil, etc. El reto, dentro de la partida, parte del momento en el que niño, o niña, acude al colegio y comienza a comprender su origen. Será en este momento cuando, como padre del joven, el jugador deberá guiarlo construyendo un relato emocional que le ayude a superar los momentos de conflicto surgidos durante las horas de colegio.

Este hecho, el nacimiento de hijos durante la guerra en territorio ocupado, fue un problema que se extendió por todos los países participantes del conflicto, tanto Alemania como el resto de países ocupados por otros Estados como la URSS. Tal y como estudió Miriam Gebhardt en su libro *Crimes Unspoken: The Rape of German Women at the End of the Second World War* el nacimiento de hijos ilegítimos como consecuencia de la violación de mujeres supuso un grave problema para muchos países, especialmente

¹ El título del videojuego hace referencia al programa hitleriano del *Lebensborn* llevado a cabo por el dirigente de las SS Heinrich Himmler cuyo objetivo era expandir la raza aria. La organización proveía de cuidados y soportes a las mujeres de los integrantes de las SS y a mujeres solteras que cumplieran unas características raciales determinadas. Los hijos nacidos dentro de este programa recibían un tratamiento especial durante su infancia y crecían rodeados de privilegios, como narran en primera persona las memorias de uno de estos niños, Ingrid von Oelhafen: *Hitler's forgotten children: my life inside the Lebensborn*.

durante la época de posguerra en la que muchas mujeres fueron acusadas injustamente de confraternizar con el enemigo. Un problema igual o más grave que el ocurrido en el Pacífico, donde muchas mujeres fueron obligadas a prostituirse y convertirse en esclavas sexuales de los oficiales japoneses, como describen George L. Hicks e Iris Chang en sus obras respectivas *The comfort women: Japan's brutal regime of enforced prostitution in the Second World War* y *La violación de Nanking: el holocausto olvidado de la Segunda Guerra Mundial*. Por lo tanto, nos encontramos ante un problema bien documentado que ha pasado desapercibido hasta este momento por las grandes producciones y representaciones de la época. Las violaciones y más aún, la educación y formación de los hijos nacidos como producto de esas violaciones, no han pasado a formar parte de la memoria estética del momento histórico y, por lo tanto, no han sido tomadas nunca en cuenta para crear obras con pretensión de literalidad histórica. Además de este problema existe un claro obstáculo de diseño para crear una obra que represente este pasado concreto bajo los auspicios de la diversión, la seducción y la rentabilidad. *My Child Lebensborn* es, en definitiva, un raro ejemplo de memoria ejemplar que trata de advertir al jugador sobre el pasado complejo y complicado de un territorio con la intención de no olvidar lo sucedido para evitar que vuelva a suceder.

My Memory of Us es un título similar, aunque difiere en aspectos esenciales, el primero de ellos es en su apariencia ligada a la ciencia ficción y la fábula. El planteamiento del juego es sencillo, una niña debe rescatar a otro niño que recuerda a los representados como judíos en las producciones mediáticas sobre el hecho. Para hacerlo sorteará a los enemigos y resolverá distintos puzzles que alejen a la pequeña pareja del peligro. Este planteamiento guarda una profunda relación con el actual estado de la memoria de la Segunda Guerra Mundial en Polonia. En la escena polaca ha aparecido junto con *My memory of us* (Juggler Games, 2018) el título *Warsaw* (Pixelated Milk, 2019) y ambos representan la facilidad con la que la memoria colectiva puede transformarse. El segundo título representa a la ciudad de Varsovia como un núcleo de guerrilleros que luchan por expulsar a los alemanes de la ciudad. Ambos títulos representan la negación absoluta del antisemitismo polaco y su postura activa ante la ocupación alemana. Estas dos nuevas formas de representación del pasado han surgido recientemente de acuerdo con las nuevas leyes aprobadas por el gobierno polaco en los últimos años, una legislación que prohíbe terminantemente mencionar la responsabilidad

o corresponsabilidad polaca en los crímenes alemanes contra los judíos² y que ha tenido un nuevo cambio en la percepción histórica del comportamiento polaco bajo la ocupación, dirigido hacia su representación como héroes o mártires contra el fascismo³.

La prueba visual de esta afirmación se encuentra en dos lugares que ejemplifican a la perfección este cambio en la percepción del momento histórico. Una de las imágenes más reconocidas por el público de la película *La lista de Schindler*, ambientada en Polonia, es la de una niña con vestido rojo que se encuentra sumergida entre la multitud de prisioneros alemanes.



Ilustración 49: Escena de la película *La lista de Schindler*.

La película de Spielberg, como ya hemos examinado, se erigió en mediación maestra para el resto de producciones artísticas de masas posteriores y configuró la memoria estética del momento. *My Memory of Us* logra cambiar en su propuesta esta memoria estética y presenta a la misma niña vestida de rojo como agente activo de la liberación de judíos:

² RAE, G. (2018). «Polonia: cuando el revisionismo histórico se quiere hacer pasar por memoria». *Sinpermiso*. Consultado el 2 de septiembre de 2019, desde <http://www.sinpermiso.info/textos/polonia-cuando-el-revisionismo-historico-se-quiere-hacer-pasar-por-memoria>.

³ TONINI, C. (2019). «El legado del comunismo en Polonia: memorias, nostalgia e indiferencia». *Trabajos y comunicaciones*, 49, e078.



Ilustración 50: Captura de pantalla de *My Memory of Us*.

En la imagen podemos apreciar como la niña vestida con el mismo abrigo de rojo, representado a la población polaca, ayuda a escapar de la amenaza alemana a un niño caracterizado como judío. Existe, por tanto, en el contraste entre estas dos imágenes, dos formas de recordar lo sucedido en Polonia, una forma pasiva en la que la población espera su rescate y otra forma activa en la que es la propia población la que rescata.

Este cambio en la memoria colectiva del país se presencia de una forma mucho más cristalina en el videojuego *Warsaw*. En él aparecen personajes representados con los trajes grises a rayas representativos de los campos de trabajo los que, en 1944, cogen las armas para liberar Varsovia de la ocupación alemana acompañando al resto de la población polaca. La intención de este título es similar a la de otros anteriores como *Enemy Front*, ya tratado con anterioridad, y que Piotr Sterczewski define en su trabajo «*This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games*» como «*examples of games that aim both at reinforcing national identity through propagating a certain vision of history and achieving success as commercial products of interactive entertainment*»⁴

⁴ STERCZEWSKI, P. (2016). «This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games». *Game Studies*, 16, 2. Consultado el 26 de octubre de 2019, desde <http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>.



Ilustración 51: Imagen promocional del videojuego Warsaw.

Sea como fuere *Warsaw* consigue derribar muchos de los retrolugares consolidados en la memoria estética del conflicto dando a la sociedad civil el protagonismo absoluto, aunque sea para tomar las armas y enfrentarse a los soldados de ocupación alemanes. También ofrece diferentes novedades como la inclusión de información y contexto acerca del evento, ya que una de las intenciones de sus responsables fue dar a conocer el evento histórico fuera de sus fronteras⁵. Es un título que, junto al anterior, nos ofrece diferentes formas de representar y recordar un evento histórico de tal magnitud como lo fue la Segunda Guerra Mundial.

Por último, deseamos terminar nuestro trabajo con una obra que confronta todas las características generales tratadas hasta ahora para el videojuego de contenido histórico ambientado o relacionado con la Segunda Guerra Mundial: *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2019). Este título alemán se encaja dentro del género de la estrategia y la aventura en un formato condicionado por las conversaciones entre los diferentes personajes. Con esta decisión escapa de los géneros tradicionales: estrategia, simulación y disparos. También huye de la horquilla temporal hiperrepresentada y situada entre los años 1944 y 1945 y encuadra su propuesta en los años de preguerra comenzando la partida

⁵ MCCARTER, R. (2019). «How *Warsaw* Captures the Brutality—and Complexity—of the Historical Uprising that Inspired It». *EGM*. Consultado el 26 de octubre de 2019, desde 2019. <https://egmnow.com/how-warsaw-captures-the-brutality-and-complexity-of-the-historical-uprising-that-inspired-it/>.

en Berlín durante 1933 y la elección de Adolf Hitler como canciller, otra de sus grandes novedades. Aunque el hecho más significativo de *Through the Darkest of Times* es la nacionalidad de sus desarrolladores y su lugar de origen, Alemania. El trabajo de Paintbucket Games es el primero de todos los reseñados en esta tesis que reflexiona, recuerda y representa el pasado alemán desde el propio país, característica ya valiosa por sí misma.

La intención del estudio, de acuerdo con sus responsables, encaja con esta necesidad de reflexión sobre el pasado a través del medio del videojuego. Según los integrantes del estudio su intención era ir más allá y confrontar su propuesta con la del resto de trabajos que, de acuerdo a ellos mismos, “estetizaban” el nazismo y blanqueaban el pasado:

Often, video game narratives with white male heroes use a very similar method: the lonesome soldier who has to make tough decisions and solve all problems using violence. And even Wolfenstein which does a lot of things right, by telling about the Nazis' anti-semitism and holocaust, celebrates aesthetics of fascism as invented by [Nazi-sympathising artists]... Part of what dominates mainstream video games aesthetics inherits the authoritarian and fascist idea of the Übermensch⁶.

A lo largo de estas páginas hemos podido comprobar como la figura del soldado-héroe ha copado las imágenes de los videojuegos más populares hasta el momento y como la solución a todos los problemas del fenómeno histórico representado ha sido la violencia. Además, la negación a representar el Holocausto ha podido aportar, de manera involuntaria, argumentos para limpiar lo sucedido. Una situación que se ha visto multiplicada por la decisión de recordar, exclusivamente, al nazismo dentro de la Segunda Guerra Mundial sin acudir al periodo de formación del nazismo y la toma del poder en el país europeo. Mostrar el hecho sin el contexto. Una situación duramente criticada por los responsables de *Through the Darkest of Times*: "*In many games Nazism is reduced to World War II, [...] In most games, the Third Reich begins with D-Day, and the landing of Allied troops in Normandy in 1944, and it ends one year later with the invasion of Berlin, which is rather short*⁷. Crítica compartida por nosotros, tal y como hemos expresado en capítulos anteriores, donde hemos señalado la insistencia por hechos

⁶ TAYLOR, H. (2019). *Op. cit.*

⁷ *Ibidem. Op. cit.*

significativos para la memoria oficial estadounidense como el Desembarco de Normandía y el olvido sistemático de otros escenarios e imágenes del pasado. Una serie de decisiones que acaban por convertir al soldado nazi en un zombi, en una diana que pasea por una galería de tiros esperando el disparo del personaje protagonista y lo convertía en un soldado más, en una pieza similar al soldado de cualquier otro ejército. Una situación que podíamos comprobar en el título *Call of Duty: WWII*, en el que se permitía el control de un soldado de la Wehrmacht pero no de las Waffen-SS, tal y como Sebastian Schulz y Jörg Friedrich, fundadores del estudio, critican: "*So to justify the option of letting people play as the Germans in World War II, some games bring back the myth of the clean Wehrmacht and the Wehrmacht as just another Army*"⁸.

Con el objetivo de enfrentar todas las características generales que hemos descrito para los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, Sebastian Schulz y Jörg Friedrich proponen al jugador controlar a un grupo de opositores al nazismo desde 1933. El objetivo de este grupo compuesto inicialmente por cinco miembros es el ganar los corazones y las mentes de los alemanes para alejarlos del nazismo. Otra característica que presenta una novedad radical: la simpatía de una parte de la ciudadanía alemana en la formación y consolidación política del nazismo, tal y como estudió Peter Fritzsche en su libro *De alemanes a nazis, 1914-1933*. En este contexto podremos ser testigos del inicio de las persecuciones políticas y étnicas a las que se ven sometidos los contrarios al régimen, otro escenario inédito en el videojuego histórico o de contenido histórico. Además, al ser recientemente considerados los videojuegos por el gobierno alemán una forma de arte, los símbolos pertenecientes al Tercer Reich estarán presentes a lo largo de toda la partida, al contrario que en situaciones anteriores:

⁸ *Ibidem*.



Ilustración 52: Captura de pantalla de *Through the Darkest of Times*.

La estética de la obra también se erige en novedad al apartarse decididamente del fotorrealismo de los videojuegos más populares y acercarse a otras formas de recordar la guerra como las representadas por George Grosz y Otto Dix. *Through the Darkest of Times* no participa de la memoria estética del momento y tampoco reproduce los retrolugares más reconocidos por el público. En lugar de ello propone una obra basada en fuentes primarias con una doble intención: criticar al resto de videojuegos ambientados en dicho momento y advertir recordando el ascenso del nazismo en Alemania, tal y como queda de manifiesto en la entrevista citada con anterioridad:

Not only are games not telling the full story, by doing so they also allow neo-Nazi groups to recruit and grow around gaming communities, [...] World War II is the event which traumatised generations, that fundamentally broke the taboos of civilisation... While games are certainly not only responsible for these numbers, they currently do too little to help them either [...] We should not avoid controversy and at the same time whitewash World War II and war crimes [...] Games can and should be an important part of commemoration⁹.

Los videojuegos pueden ser una parte importante del recuerdo y la memoria. Esta sentencia resume a la perfección la intención de nuestro trabajo: mostrar cómo ha recordado el videojuego la Segunda Guerra Mundial y criticar la forma en la que lo ha hecho, basándose por completo en la memoria estética reproducida en los medios de

⁹ TAYLOR, H. (2019). *Op. cit.*

comunicación de masas y condicionados por la seducción, la rentabilidad y la diversión. Sin embargo, como afirman Sebastian Schulz y Jörg Friedrich, los videojuegos pueden y deben servir para más hasta lograr convertirse en una pieza clave del recuerdo y la memoria. *Through the Darkest of Times* es una buena prueba de ello.

CONCLUSIONES

Esta tesis está dedicada al videojuego y su intrincada conexión con la disciplina histórica, y ha tenido como objetivo principal responder a cinco preguntas: ¿cómo se ha representado y recordado la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego? ¿Por qué se ha representado y recordado así la Segunda Guerra Mundial en el medio del videojuego? ¿Cuándo se han representado y recordado determinados momentos y por qué? Y, por último, ¿dónde se han representado y recordado esos determinados momentos y por qué? Estas cinco cuestiones nos han permitido crear un mosaico que contiene muchos y muy diferentes teselas en su interior.

La primera pregunta —¿cómo?— debe entenderse a través de la conjunción de tres nodos diferentes: el histórico, el visual y el lúdico. Con respecto al primer referente, el histórico, hemos podido señalar y relatar las políticas de la memoria con respecto a la Segunda Guerra Mundial, definir qué momentos han pasado a conformar la memoria estética del momento, qué eventos se han omitido en ella y a qué se le ha prestado atención y a qué no. Podríamos afirmar, sin miedo a equivocarnos, que con respecto al punto de vista histórico ha dominado la narrativa y la memoria estadounidense elaborada en los ensayos de Stephen Ambrose traducidos cinematográficamente por Steven Spielberg y adaptados al videojuego por el propio director. Esta adaptación ha tenido en *Medal of Honor* y *Call of Duty* sus mediaciones maestras basadas en los grandes acontecimientos militares, la labor del soldado (héroe-ciudadano ahora convertido en héroe-ciudadano-jugador) y su eterna labor de combate en el frente contra un enemigo irracional y malvado.

Desde el punto del videojuego ha predominado, en cuanto a popularidad se refiere, una forma que guarda relación con el punto anterior, el género *first person shooter*. Este formato ha permitido situar en un primerísimo plano al soldado de infantería y al disparo como elementos esenciales y omnipresentes del conflicto. Esta mecánica ha logrado convertirse en hegemónica y sobre ella ha girado la entera construcción del producto. La construcción de espacios históricos virtuales ha servido para construir galerías de tiro y parques de atracciones que han permitido entretener al jugador a través de la conversión de la memoria oficial en espectáculo. El conflicto armado también se ha hecho espectáculo y convertido en un acto banal y ligero apto para el consumo de masas. Todas

estas decisiones han llevado a deshumanizar al contrario y convertirlo en una diana al que disparar realzando su afiliación nazi y relegando su nacionalidad a la oscuridad. La otra gran forma que ha adoptado el videojuego de la Segunda Guerra Mundial en el videojuego ha sido la estrategia, superior en cuanto a número de lanzamientos, pero inferior en cuanto a número de usuarios. La fórmula estratégica para adaptar la Segunda Guerra Mundial ha “convertido” a la población en números, cifras y tablas, y ha permitido un blanqueamiento del conflicto tras esconder la población civil y el sufrimiento ocasionado por el conflicto percibiendo, como la fórmula anterior, la Segunda Guerra Mundial como un hecho que afectó estrictamente a militares. Las dos fórmulas, en definitiva, han tratado de convertir la Segunda Guerra Mundial en un divertimento para todos adoptando una serie de características icónicas que permiten su consumo universal.

La preferencia por la historia estrictamente militar y su conversión en espectáculo ligero ha cobrado forma en las pantallas bajo los signos de imágenes espectaculares, ligeras e instantáneas. Las primeras han premiado momentos históricos sobre los que construir imágenes repletas de acción desenfrenada donde el arma, el disparo y el enemigo completan el marco de la pantalla hasta no permitir observar nada más. Las segundas han reducido el contexto hasta el mínimo común denominador para representar un conflicto reducido a un binomio simple y fácil de comprender. Las imágenes representadas en los *first person shooter* más populares se han visto aligeradas de significado y contexto hasta quedar reducidas en puro espectáculo instantáneo. Las imágenes instantáneas han servido para dos propósitos: conectar la ligereza y espectáculo del producto con otros productos históricos dirigidos a la cultura de masas, con el fin de conseguir una pretensión de literalidad histórica a través de la comparación y la referencia constante a mediaciones maestras anteriores, así como atrapar al jugador de una forma instantánea, provocado una fortísima cadena de eventos ligeros y espectaculares que lo mantengan interesado por el producto.

A la segunda pregunta —¿por qué así?— hemos tratado de responder a partir de tres puntos. El primero está relacionado con las políticas de la memoria; el segundo por la propia tradición del medio del videojuego, y el tercero a través de las características inherentes a la cultura de masas contemporánea. Sobre los usos políticos de la memoria es importante señalar, previamente, que una pasmosa mayoría de las producciones videolúdicas referentes a la guerra guardan un origen estadounidense y, por lo tanto,

presentar unas características propias a las políticas de la memoria estadounidense. Por lo tanto, las políticas de la memoria estadounidense brillarán con luz propia sobre todas las demás como demuestra la sobrerrepresentación del Desembarco de Normandía, el total olvido de la guerra antes de la entrada de Estados Unidos (1939-1942), la absoluta ausencia de los años de posguerra en los títulos más representativos, la exaltación del soldado de infantería estadounidense, protagonista absoluto del videojuego histórico de la Segunda Guerra Mundial, y la percepción del conflicto como una «Cruzada»¹. El sabor local del videojuego estadounidense, impregnado de las políticas de la memoria de ese país, ha logrado convertirse en global como consecuencia de su éxito.

Un sabor local adaptado al videojuego bajo las fórmulas de la estrategia y los disparos en primera persona, dos géneros conformados por una serie de decisiones de forma y representación audiovisual difíciles de modificar y que no han cambiado desde su conformación definitiva. Las diferencias entre *Wolfenstein 3D* (1992), *Medal of Honor* (1999), *Call of Duty* (2003) y *Call of Duty: WWII* (2017) o *Battlefield V* (2019) son más profundas en el apartado audiovisual que en el formal aun habiendo transcurridos casi treinta años desde el lanzamiento del primero. Esta situación se repite en la estrategia donde las dos licencias más populares, popularidad medida en número de unidades vendidas, tienen ambas más diez años de trayectoria y las sagas más conservadoras apenas han cambiado su apariencia audiovisual y sus mecánicas desde entonces. La inmutabilidad de los géneros videolúdicos, especialmente en sus obras abanderadas, guarda una profunda relación con el tercer polo de esta pregunta, las características de la cultura de masas contemporánea.

De acuerdo con los sociólogos más citados en esta tesis, Gilles Lipovetsky y Richard Sennett, la cultura de masas contemporánea se basa en la repetición de éxitos ya probados con anterioridad. Existe una cultura de aversión al riesgo que explica el reciclaje, la adaptación y la reproducción de obras avaladas por la audiencia en nuevos recipientes presentados de nuevo con diferencias marginales. El claro predominio de licencias con iteraciones anuales, e incluso semestrales, es buena prueba de ello, así como el escaso riesgo formal de las obras. Es un elemento que se suma al pasado, cuya representación tan solo se hará si ese momento concreto ha sido reproducido con

¹ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. (2011). «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Revista de Historia Medieval, Anales de la Universidad de Alicante*, 17, pp. 363-410.

anterioridad, como ilustra la ya citada en este apartado sobrerrepresentación del Desembarco de Normandía.

La tercera cuestión —¿cuándo?— hemos tratado de darle solución a través de dos planteamientos diferentes, aunque íntimamente relacionados. A lo largo de nuestra horquilla temporal autoimpuesta, de 1977 hasta hoy día, la popularidad de la Segunda Guerra Mundial se ha visto modificada. De un total abandono en la década de los años 80 con motivo de una cultura de masas centrada en la Guerra Fría y su discurso, se pasó a una recuperación a finales de la década de los años 90, y una posterior explosión en la primera década del siglo XXI debido a su relación con la denominada Guerra contra el Terror que encontró en la Segunda Guerra Mundial el discurso perfecto para legitimarse. Esta preferencia y olvido de temas guarda especial relación con el contexto histórico del país productor predominante, Estados Unidos. Para tratar de demostrar este planteamiento hemos acudido a diferentes indicadores, los momentos y las formas escogidas, el número de títulos publicados, abrumadoramente más elevado a partir de 1999, o los países representados en la partida. Todos ellos nos han indicado esta situación de popularidad ascendente y descendente.

El segundo planteamiento guarda una profunda relación con lo citado en los párrafos anteriores. El éxito de la temática bélica relacionada con la Segunda Guerra Mundial en el cine a finales de los 90 del siglo pasado y primeros años de esta centuria provocó un estallido de obras paralelas en otros medios de masas como la televisión, el cómic o el videojuego. Esta memoria compartida entre distintos medios de comunicación de masas apoya nuestro esfuerzo conceptual y demuestra la repetición de escenas ya conocidas por el consumidor a través del consumo de otros productos, que tratan de activar la memoria estética del receptor y elevar la pretensión de literalidad histórica del producto en cuestión. Por lo tanto, si un producto histórico-cultural consigue destacar económicamente, este será reproducido, con escasas diferencias, en otros medios para tratar de replicar su éxito, en un fenómeno que podríamos calificar de *crossmedia* más que de *transmedia*.

El cuarto interrogante que hemos tratado de desentrañar —¿dónde?— nos ha llevado a combinar tres puntos de vista. El primero de ellos es la infraestructura tecnológica y financiera disponible para crear —y consumir— videojuegos; el segundo tiene relación con el nivel de recaudación del mercado en cuestión y sus características

propias, y el tercero es quizás el más relevante en este trabajo: la creación de obras locales que aspiran a ser consumidas en un mercado dominado, claramente, por el ámbito anglosajón.

Los títulos más relevantes examinados en este trabajo han necesitado de grandes capitales, grandes inversiones, grandes equipos de trabajadores especializados y grandes infraestructuras tecnológicas para poder llevarlos a cabo. Este requisito monopoliza la producción de videojuegos de gran presupuesto con alcance global por un escaso número de países donde destaca, por encima de todos, Estados Unidos. La disponibilidad de todos estos elementos básicos para la creación y promoción de videojuegos fundamenta la propagación única de discursos nacidos en un marco local dirigidos a un marco global, aunque desde hace unos años otros países como Rusia, Polonia o China han incorporado variantes a este proceso.

El segundo punto de vista empleado es la fortaleza del mercado anglosajón y sus características propias. Los dos géneros más examinados en esta tesis, la estrategia y los *FPS*, son, casi por completo, monopolio del mercado de videojuegos occidental. En el mercado asiático se premia otro tipo de géneros más acordes a las preferencias culturales de sus consumidores. Esta situación genera un escenario donde si un desarrollador desea obtener ganancias con la producción y venta de un videojuego de estrategia o de disparos deberá adaptar su propuesta a los gustos de los consumidores occidentales. Esta situación nos lleva al tercer punto de vista, si acaso el más relevante.

Muchos desarrolladores no occidentales, o europeos han desarrollado videojuegos adoptando el discurso estadounidense relegando su propia memoria histórica a otro tipo de productos. Esta situación nos permite encontrar títulos húngaros, polacos o ucranianos donde no podremos controlar, o conocer, a ningún personaje húngaro, polaco o ucraniano y donde el hecho más relevante del conflicto es el Desembarco de Normandía. Los productores no estadounidenses sacrifican y relegan su propio pasado en el ara de los potenciales beneficios económicos que puedan obtener en el mercado anglosajón. Esta situación propicia la asunción de un pasado global y homogeneizado, pero que, en definitiva, es la propagación de las políticas del pasado estadounidenses a través de la producción y el consumo de la cultura de masas.

Hemos expuesto e intentado responder a las principales cuestiones surgidas al amparo del fenómeno del videojuego histórico ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Nuestra descripción y análisis podría llevarse más allá y abarcar el resto de las producciones culturales de masas relacionadas con el conflicto. Sin embargo, consideramos que nuestra muestra es representativa de un hecho último que hemos tratado de demostrar tangencialmente: la conversión del tiempo histórico en escenarios utilizados sin contexto en productos culturales destinados al enfrentamiento de un público masivo caracterizados por su espectacularidad, ligereza e instantaneidad, un hecho que pone de manifiesto la mercantilización del pasado y el verdadero objetivo del discurso histórico.

Ante esta situación faltaría por responder una cuestión fundamental que hemos tratado de mantener “invisible” durante gran parte de nuestro trabajo: ¿qué consecuencias, para la percepción del pasado, para la memoria, para la historia y para los profesionales de la misma pueden tener las respuestas a todas las preguntas anteriores?

Esta situación descrita en los párrafos anteriores genera, o puede llegar a generar, una serie de consecuencias vitales para la percepción del ayer. La primera es la deformación deliberada de un momento histórico. La segunda es la potencial homogeneización de la percepción del pasado. La tercera es la posible imposición cultural de una única memoria, y la cuarta es la conformación de una percepción del presente concreta y dispuesta por estos medios de comunicación de masas.

Las cuatro consecuencias dispuestas en torno a las conclusiones de esta tesis son complicadas de discernir o comprobar. No obstante, la primera es más sencillo de definir. El pasado se ha deformado de acuerdo con todas las cuestiones descritas con anterioridad: el género, la forma, la perspectiva, la imagen, la producción, la venta y el consumo del videojuego, el contexto histórico, las sensibilidades del presente aplicadas al pasado, la lógica comercial de la cultura de masas, la nacionalidad del producto, el mercado de destino, etc. El pretérito se deforma para conseguir adaptarse a todas las cuestiones anteriores y convertirse en un producto de masas dirigido al entretenimiento ligero con carácter global. A este fenómeno lo hemos denominado *hiperhistoria*, es decir, la representación del pasado condicionada por la seducción, la diversión y la rentabilidad cuyo único objetivo es satisfacer de manera inmediata al jugador apostando por un formato espectacular, ligero e instantáneo.

Esta deformación del pasado influye en el conocimiento de la Segunda Guerra por parte del público, como bien han demostrado encuestas ya citadas sobre la percepción de la guerra por parte de los jugadores. La pretendida literalidad histórica del videojuego, la activación de la memoria estética y el empeño de la industria en empujar al sector hacia el fotorrealismo pueden llegar a generar la sensación de estar aprendiendo. Sin embargo, como consideramos haber demostrado, ese aprendizaje se construye sobre contenidos que no tienen un objetivo crítico o didáctico y que han sido deformados hasta adoptar una forma muy concreta. Es importante recalcar esta situación debido a que el videojuego histórico, como el cine o el cómic históricos, no puede entenderse como un discurso histórico para conocer el pasado; si acaso como un producto cultural para conocer el presente y su relación con el pasado.

Es evidente que existe un aprendizaje del conocimiento histórico ajeno al oficio de este que se reproduce en la cultura popular sin que el historiador tome parte en su formación. Ya hemos citado en numerosas ocasiones la obra de Nina B. Huntemann y Matthew Thomas Payne, *Joystick Soldiers...* donde los dos estudiosos lograban encontrar una relación entre la apreciación de la actividad militar estadounidense y el disfrute de videojuegos bélicos a través de encuestas a jugadores.

Un hecho importante que apoya la segunda consecuencia, la homogenización de la percepción del pasado, es la ya citada producción de obras no occidentales siguiendo los patrones occidentales y el desarrollo de obras históricas contenedoras de un relato ajeno a los estudios de desarrollo, como los títulos citados de Europa del Este que narran la Segunda Guerra Mundial desde el punto de vista estadounidense. Sin embargo, entendemos que estas consecuencias son ciertas dadas las características de la comunicación de masas citadas por Manuel Castells en su libro, ya clásico, *Comunicación y poder*. El autor sitúa al videojuego dentro de los productos definidos como comunicación de masas y emplaza a esta como la creadora de significado en la sociedad red. 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 poder².

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 restringida por la capacidad tecnológica, la demanda de los consumidores y las limitaciones políticas. Esta es una idea compartida por Román Gubern, teórico del cine y los medios de comunicación de masas³.

El poder expresado en la cultura de masas, por tanto, trata de convertirse en global y traspasar las fronteras de lo nacional. Para conseguirlo lima las asperezas culturales y procura conformar un producto basado en un mínimo común denominador cultural que trate de agradar al mayor público posible mediante la neutralización del sabor local, como hemos podido comprobar en los casos examinados. El objetivo último de esta decisión es exportar globalmente valores e intereses. 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 es la imposición 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 personas⁴

² CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 43.

³ «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» En GUBERN, R. (2007). *Op. cit.*, p. 7.

⁴ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 55.

El videojuego de historia, en este escenario, juega un papel esencial debido a su expansión global como producto hegemónico de entretenimiento. Es, por lo tanto, un producto elaborado en un lugar concreto que dota a la obra de un sabor nacional, pero que es consumido internacionalmente⁵, 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.

La tercera consecuencia descrita es la posible imposición cultural de una única forma de memoria. Para tratar de determinar si, efectivamente, existe este etnocentrismo histórico en el videojuego hemos empleado la obra clásica de Roy Preiswerk y Dominique Perrot publicada en 1975, *Etnocentrismo e historia: América indígena, África y Asia en la visión distorsionada de la cultura occidental*⁶. En ella, tal y como cita Le Goff en su libro *Pensar la Historia: modernidad, presente y progreso*⁷, los autores establecen diez formas de colonización del pasado⁸ que se cumplen en muchos de los títulos examinados, especialmente en aquellos perteneciente a la estrategia. De la Historia contenida en los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial se ha desterrado a la sociedad civil en su conjunto, a las poblaciones de Europa del Este y el Norte de África, a la población china, etc. Se ha narrado el conflicto desde el mismo punto de vista y estructurado bajo los mismos parámetros de avance y progreso protagonizados en el despliegue de soldados estadounidenses en Normandía y su ascenso hasta la entrada en Alemania para tratar de delimitar una idea: el esfuerzo bélico estadounidense provocó la caída del Tercer Reich.

⁵ Véase HUNTEMANN, N., y ASLINGER, B. (coords.) (2016). *Gaming globally: Production, play, and place*. Springer, Nueva York.

⁶ PERROT, D., y PREISWERK, R. (1979). *Etnocentrismo e historia*. Nueva Imagen, México.

⁷ LE GOFF, J. (2005). *Op. cit.*, pp. 134-135.

⁸ I) «La ambigüedad de la noción de civilización. ¿Hay una o varias?»; II) el evolucionismo social, esto es, la concepción de una evolución única y lineal de la historia según el modelo occidental (...); III) el alfabetismo como criterio de diferenciación entre el superior y el inferior; IV) la idea de que los contactos con Occidente son el fundamento de la historicidad de las demás culturas; V) la afirmación del rol causal de los valores de la historia, confirmados por la superioridad de los valores occidentales: la unidad, la ley y el orden, el monoteísmo, la democracia, el sedentarismo, la industrialización; VI) la legitimización unilateral de la historia occidental (esclavitud, propagación del cristianismo, necesidad de intervención, etc.); VII) la transferencia intercultural de conceptos occidentales (feudalismo, democracia, revolución, clases, estado, etc.); VIII) el uso de estereotipos, como los bárbaros, el fanatismo musulmán, etc.; IX) la selección autocentrada de los datos y acontecimientos «importantes» de la historia, imponiendo al conjunto de la historia del mundo la periodización elaborada por Occidente; X) la elección de las ilustraciones, las referencias a la raza, la sangre, el color.

La cuarta consecuencia mencionada es la potencial conformación de una percepción del presente concreta y dispuesta por estos medios de comunicación de masas. El videojuego, como cualquier *mass-media*, ofrece al jugador marcos (referencias) y agendas (preferencias) para su percepción del presente. Tal y como afirma Manuel Castells en su trabajo empleado en este apartado de nuestra tesis como referencia:

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 personas⁹

El videojuego histórico y de contenido histórico de disparos en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial forma parte de esta transformación de la mentalidad. En repetidas ocasiones hemos citado la encuesta que demuestra cómo la labor del ejército es percibida como más positiva tras jugar a videojuegos donde el apartado militar es el protagonista. Además, y como hemos podido explicar en esta tesis, ha existido un claro trasvase de discursos entre la Segunda Guerra Mundial y la lucha contra el Eje a la Guerra del Terror y su lucha contra el denominado Eje del Mal en el medio videojuego, una tendencia ya confirmada por Castells en otros medios de comunicación de masas¹⁰, además de por otros autores ya tratados, como Dower.

Los videojuegos ambientados en el conflicto han tratado de despertar distintos sentimientos en los jugadores relacionados con el presente en el que han sido desarrollados. Los más populares, es decir, aquellos que han logrado vender más unidades, se han basado en un ideal de *defensa*. Su premisa se basa en la protección de un *status quo*: el estadounidense frente a la invasión y la amenaza irracional nacionalsocialista. *Medal of Honor* o *Call of Duty* han conjugado en sus premisas la lucha contra el terror alemán abanderando la causa del patriotismo norteamericano, ya tratada; de hecho...

Los dos marcos, *la guerra contra el terror* y *el patriotismo*, fueron especialmente efectivos en el clima psicológico resultante de los ataques del 11-S. Pero son distintos. *La metáfora de la guerra* contra el terror activó el marco del miedo, que como se sabe está asociado a la ansiedad y a la ira.

⁹ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 55.

¹⁰ «Esa es la razón, por ejemplo, por la que el estado norteamericano, a comienzos del siglo XXI, se ha empeñado en definir la seguridad contra el terrorismo como el valor supremo para el mundo entero», CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 56.

La metáfora del patriotismo actuó sobre la emoción del entusiasmo, provocando la movilización en apoyo del país, congregando literalmente a la gente en torno a la imagen de la bandera americana ondeando en las pantallas de televisión, en los camiones de los bomberos y de los ciudadanos de a pie y en las insignias que llevaban los líderes de opinión¹¹.

Las dos sagas mencionadas claramente han hecho apología de la labor del ejército de una manera directa, representada en la pantalla, y de una manera indirecta, financiando y patrocinando causas que defiendan la labor de los soldados en activo o no.

En definitiva, los videojuegos de la Segunda Guerra Mundial más reconocidos contienen en sus propuestas cuatro posibles peligros para la historia y la memoria. La deformación deliberada de los contenidos históricos y la desinformación que puede generar eso en aquellos jugadores que únicamente posean el marco de referencia del videojuego para relacionarse con el pasado. La potencial homogeneización de la percepción del pasado a través de la creación de una memoria histórica contenida en la cultura de masas cuya producción sea local, pero su consumo, y aceptación, sea global. La tercera consecuencia es la posible imposición cultural de una única forma de Historia y progreso histórico que esconda el resto de realidades históricas y pueblos víctimas de la barbarie del conflicto. Y la cuarta es la conformación de una percepción del presente concreta y dispuesta por estos medios de comunicación de masas que abanderen causas concretas y legitimen hechos políticos del presente acudiendo al pasado para justificarlos.

Por todas estas consecuencias, nos parece fundamental la redacción de esta tesis, que ha tratado de arrojar luz sobre una realidad no de futuro, sino de presente, como es el desarrollo y el consumo de videojuegos históricos ambientados o relacionados con la Segunda Guerra Mundial. Cada día que transcurre, más jugadores acceden a estas obras históricas deformadas, homogéneas, colonizadas y politizadas que no cuentan con la labor de un profesional del pasado como asesor fiable, y que son disfrutadas con la base de una pretendida «historicidad» que puede tomarse por cierta si no existe detrás un trabajo de divulgación y crítica cultural que logre situar a este tipo de trabajos en un contexto que añada significado a la representación de una guerra cuyas funestas consecuencias aún pueden sentirse. Una guerra cuyas consecuencias deberían servir como advertencia, y no como espectáculo.

¹¹ CASTELLS, M. (2009). *Op. cit.*, p. 233.

BIBLIOGRAFÍA.

AARSETH, E. (2004). «Quest games as post-narrative discourse. *Narrative across media: The languages of storytelling*» en RYAN, M. L., RUPPERT, J., y BERNET, J. W. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2004, pp. 361-376;

ABT, C. (1970). *Serious games*, Viking Press, New York.

AGUILAR FERNÁNDEZ, P. (2008). *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Alianza Editorial, Madrid.

AHMED R. (2001). *Los talibán: Islam, petróleo y fundamentalismo en el Asia Central*. Península, Barcelona.

AHMED R. (2009) *Descenso al caos: EE.UU. y el fracaso de la construcción nacional en Pakistán, Afganistán y Asia*. Península, Barcelona.

ALCOLEA, A. (2017). «*Call of Duty WWII vs Battlefield 1*, la batalla definitiva». *SomosXbox (HobbyConsolas)*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <http://www.somosxbox.com/call-of-duty-wwii-vs-battlefield-1-la-batalla-definitiva/761658>

ALEXANDER, J. (2018). «*Total War: Rome 2* dev says it won't remove female generals from the game». *Polygon*. Consultado el 19 de julio de 2019, desde <https://www.polygon.com/2018/9/26/17902302/total-war-rome-2-developer-response-female-generals-historical-accuracy>

ALEXIEVICH, S. (2015). *La guerra no tiene rostro de mujer*. Debate. Barcelona.

ALEXIEVICH, S. (2016). *El fin del «Homo Sovieticus»*. Acantilado. Barcelona.

ALEXIEVICH, S. (2016). *Últimos testigos*. Debate, Barcelona.

AMBROSE, S. E. (1997). *Citizen Soldiers: The U. S. Army from the Normandy Beaches to the Bulge to the Surrender of Germany*, Simon & Schuster, Nueva York.

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

ANDERSEN, A. (2018). «Creating *Call of Duty WWII's* Historic Sound - an in-depth interview with Dave Swenson». *A Sound Effect*. Consultado el 31 de mayo de 2019, desde <https://www.asoundeffect.com/call-duty-wwii-sound/>

ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A. y BUCKLEY, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press, Oxford.

ANSOFF, PETER A. (1980). «Computer Bismarck». *BYTE, the small systems journal*, 5-12, p. 284. Consultado el 20 de julio de 2018, desde <https://archive.org/details/byte-magazine-1980-12>

APPLEBAUM, A (2019): *Red Famine: Stalin's War on Ukraine*. Londres, Doubleday.

APPLEBAUM, A. (2014). *El telón de acero: La destrucción de Europa del Este, 1944-1956*, Debate, Barcelona.

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

ARJORANTA, J. (2014). «Game Definitions: A Wittgensteinian Approach». *Game Studies*, 14-1.

ATKINSON, R. (2014). *El día de la batalla: la guerra en Sicilia y en Italia, 1943-1944*. Crítica, Barcelona.

ATWOOD, K. J. (2011). *Women Heroes of World War II: 26 Stories of Espionage, Sabotage, Resistance, and Rescue*. Chicago Review Press, Chicago.

AUSTER, A. A. (2002). «Saving private Ryan and American triumphalism». *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 30, Nº 2, pp. 98-104.

AVEDON, E. M., y SUTTON-SMITH, B. (1971). *The study of games*, John Wiley & Sons, Nueva York.

AXWORTHY, M., SCAFE, C. y CRACIUNOIU, C. (1995). *Third Axis, Fourth Ally: Romanian Armed Forces in the European War, 1941-1945*. Arms and Armour, London.

BACQUE, J. (2012). *Crimen y perdón. El trágico destino de la población alemana bajo la ocupación aliada (1949-1959)*. Madrid, Antonio Machado Libros.

BALLINGER, P. (2002). *History in Exile: Memory and Identity at the Borders of the Balkans*. Princeton, University Press, Princeton.

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.

BATCHELOR, J. (2017). «It's disturbing that Wolfenstein can be considered a controversial political statement». *Games Industry*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-06-bethesda-were-not-afraid-of-being-openly-anti-nazi>

BATINIC, J. (2015). *Women and Yugoslav Partisans: A History of World War II Resistance*. Cambridge University Press, Cambridge.

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

BAUDRILLARD, J. (2000). *Pantalla total*. Anagrama, Barcelona.

BAUMAN, A. (2013). «Fierce Combat and Nasty Villains in *Wolfenstein: The New Order*». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018 desde <https://www.gamespot.com/videos/fierce-combat-and-nasty-villains-in-wolfenstein-th/2300-6408067/>

BAUMAN, Z. (2017). *Retrotopías*. Paidós, Barcelona.

BEEVOR, A. (2009). *El Día D: La batalla de Normandía*, Crítica, Barcelona.

BEEVOR, A. (2012). *La Segunda Guerra Mundial*. Pasado & Presente, Barcelona.

BEEVOR, A. (2015). *Ardenas 1944: la última apuesta de Hitler*. Crítica, Barcelona.

BEEVOR, A. (2018). *La batalla por los puentes: Arnhem 1944: la última victoria alemana en la Segunda Guerra Mundial*. Crítica, Barcelona.

BENJAMIN, W. (2018). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Casimiro, Madrid.

BERGER, J (2018). *Modos de ver*. Gustavo Gili, Madrid.

BERKHOFF, K. C. (2004). *Harvest of Despair: Life and Death in Ukraine Under Nazi Rule*. Cambridge, Belknap Press.

BERRUYER, O. (2015). «The successful 70-year campaign to convince people the USA and not the USSR beat Hitler». *Les Crises*. Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde <https://www.les-crises.fr/the-successful-70-year-campaign-to-convince-people-the-usa-and-not-the-ussr-beat-hitler/>

BERTHOLD, W. (2000). *Hundid el Bismarck*. Inédita Ediciones, Barcelona.

BETZ, B. (2014). «Why Did Activision Blizzard End Up on Top?». *The Motley Fool*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.fool.com/investing/general/2014/02/16/why-did-activision-blizzard-end-up-on-top.aspx>

BISKIND, P. (2006). *Sexo, mentiras y Hollywood: Miramax, Sundance y el cine independiente*. Anagrama, Barcelona.

BOGOST, I. (2017): «Video Games Are Better Without Stories». *The Atlantic*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

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

BORDIEU, P. (2016). *Sobre la televisión*. Anagrama, Barcelona.

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

BROWN, F. (2018). «Kassandra is *Assassin's Creed Odyssey's* main hero, but only in the book». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 19 de julio de 2019, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2018/06/22/assassins-creed-odyssey-main-character/>

BURKE, P. (2011). *Formas de historia cultural*. Alianza, Madrid.

BURLEIGH, M. (2002). *El Tercer Reich: Una nueva historia*, Taurus, Barcelona.

BUTTSWORTH, S. (2010). *Monsters in the Mirror: Representations of Nazism in Post-war Popular Culture*. Praeger, Westport.

CADDICK-ADAMS, P. (2017). *Montecasino: diez ejércitos en el infierno*. Ático de los Libros, Madrid.

CAMPBELL, C. (2013). «Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians». *Polygon*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>

CAMPBELL, C. (2017). «*Overwatch's* search for diversity». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/features/2017/3/20/14960924/overwatch-diversity-jeff-kaplan-interview-blizzard>.

CAMPBELL, C. (2017b). «*Overwatch's* defining characteristic is its location». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/2017/2/22/14704256/overwatch-diversity-location>.

CARDONA, P., y VILLATORO, M.P. (2019), *Lo que nunca te han contado del Día D*, Ed. Principal de los Libros, Barcelona.

CARON, M. (2017). «Para entender la violencia en Charlottesville». *New York Times*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.nytimes.com/es/2017/08/14/violencia-charlottesville-virginia-recuento/>

CARR, N. (2011). *Superficiales*. Taurus, Madrid.

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

CASTELL, M. (2006). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza Editorial, Barcelona.

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

CATALÁN, A. (2017). *La simulación histórica y la historia militar. Los juegos de guerra y su influencia en el desarrollo de la guerra contemporánea*. Trabajo Fin de Máster, Máster en Historia Militar de las Guerras Contemporáneas, Universitat Jaume I.

CATHERWOOD, C. (2003). *The Balkans in World War Two Britain's Balkan Dilemma*. Palgrave MacMillan, Londres.

CAVALLARO, D. (2010) *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson, McFarland & Company Inc., Publishers, Jefferson.

CHALK, A. (2018). «Germany lifts ban on swastikas in videogames». *PC Gamer*. Consultado el 4 de junio de 2020, desde <https://www.pcgamer.com/germany-lifts-ban-on-swastikas-in-videogames/>.

CHAN, S. (2017). «Bury me, my Love stays true to the experiences of Syrian refugees». *VentureBeat*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://venturebeat.com/2017/10/15/bury-me-my-love-stays-true-to-the-experiences-of-syrian-refugees/>.

CHAO, M. (2017). «*Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: qui a les plus beaux graphismes? réponse dans ce comparatif vidéo*». *PureBreakJeux*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <http://www.jeuxactu.com/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-qui-a-les-plus-beaux-graphismes-110760.htm>

CHAPMAN y LINDEROTH, J. (2015). «Exploring the limits of play. A case study of representations of nazism in games», en T. E. MORTENSEN y J. LINDEROTH, J., & A. M. BROWN (eds.). *The dark side of game play: Controversial issues in playful environments*. Routledge. Londres.

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

CLARK, S. (2017). «Call of Duty WW2 vs Battlefield 1: which is the best shooter?». *VG24/7*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.vg247.com/2017/11/20/call-of-duty-ww2-vs-battlefield-1-which-is-the-best-shooter/>

CLOVER, C. (2016). *Black Wind, White Snow: The Rise of Russia's New Nationalism*. Yale University Press, Cambridge.

COBLE, P. M. (2007). «China's "new remembering" of the Anti-Japanese War of Resistance, 1937–1945». *The China Quarterly*, 190, pp. 394-410.

COBLE, P. M. (2010). «The Legacy of China's Wartime Reporting, 1937-1945: Can the Past Serve the Present?» *Modern China*, 36 (4), pp. 435-460.

COLAYCO, B. (2005). «*Call of Duty 2 Review*». *Gamespot*. Consultado el 26 de junio de 2017, desde <http://www.gamespot.com/pc/action/callofduty2/review.html>

CONCHEIRO, L. (2017). *Contra el tiempo: Filosofía práctica del instante*. Anagrama, Barcelona.

COPP, T. (2003). *Fields of Fire: The Canadians in Normandy*. University of Toronto Press, Toronto.

CORDLE, D. (2017). *Late Cold War and Culture: The Nuclear 1980's*. Palgrave MacMillan, Nottingham.

CORNIS-POPE, M. (2001). *Narrative Innovation and Cultural Rewriting in the Cold War Era and after*. Palgrave MacMillan. Nueva York.

CORRIGAN, G. (2012). *Mud, Blood And Poppycock: Britain and the First World War*. Londres, Weidenfeld & Nicolson.

COSTIKYAN, G. (1994). «I Have no Words and I Must Design». *Interactive Fantasy*, 2.

CRECENTE, B (2017). «Why 'Wolfenstein II' Marketing Has More Social Commentary Than the Game». *Rolling Stone*. Consultado el 15 de febrero de 2018, desde <https://www.rollingstone.com/glixel/features/social-commentary-in-wolfenstein-ii-marketing-not-game-w509207>

CROWDY, T., y NOON, S. (2008). *SOE agent: Churchill's secret warriors*. Osprey, Londres.

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

CUMMINS, J. (2006). *History's Great Untold Stories: Obscure Events of Lasting Importance*. Londres, Murdoch Books.

CZAPSKI, J. (2008). *En tierra inhumana*. Acantilado, Barcelona.

D'ALESSANDRO, A. (2014). «Hearts of Iron IV: Recreating The Second World War with Dan Lind». *PlayerTheory*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <http://playertheory.com/article/hearts-of-iron-iv-strolling-through-normandy-with-dan-lind>

D'ESTE, C. (1997). «Put Out More Flags». *The New York Times*. Consultado el 21 de julio de 2018 desde <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/97/12/21/reviews/971221.21destet.html?scp=102&sq=george%2520patton&st=Search>

DAVIS, Z. (2013). «Call of Duty: A Short History». *IGN*. Consultado el 31 de agosto de 2017, desde <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/>

DE BRUYN, D. (2010). «Patriotism of Tomorrow? The Commemoration and Popularization of the Warsaw Rising Through Comics». *Slovo*, 22 (2), pp. 46-65.

DE CHAMPLAIN, H. (1980). *Secret war of Helene De Champlain*. Virgin Books, Londres.

DE GROOT, J. (2009) *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge, Nueva York.

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

DEAN JR. E. T. (1999). «Book review. *Citizen Soldiers: The U.S. Army from the Normandy Beaches to the Bulge to the Surrender of Germany, June 7, 1944-May 7, 1945*». *The Journal of American History*, 86-1, pp. 295-296.

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>.

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

DELETANT, D. (2006). *Hitler's Forgotten Ally: Ion Antonescu and his Regime, Romania 1940-1944*. Palgrave MacMillan, Nueva York.

DEMARIA, R., y WILSON, J. L. (2003). *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games* (2 ed.). McGraw-Hill Osborne Media, Nueva York.

DESCHAMPS-ADAMS, H. (1995). *Spyglass: An autobiograohy*. Henry Colt & Co, París.

DETERDING, S. (2009). «Living Room Wars». En HUNTEMANN, N. B., Y PAYNE, M. T. (Eds.). (2009). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge, Nueva York, pp. 21-38.

DIXON, W. W. (Ed.) (2004). *Film and Television after 9/11*. SIU Press, Nueva York.

DOLSKI, R, M. (2014). *D-Day in History and Memory: The Normandy Landings in international remembrance and commemoration*. University of North Texas Press, Denton.

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

DOMBROWSKI RISSER, N. (2015). *France under fire: German invasión, civilian fight and family survival during World War II*. Cambridge University Press, Cambridge.

DONOVAN, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant Media, Londres.

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

DUNNE, A. (1997). «Interview with Gary Grigsby, developer of SSI's Steel Panthers». *Gamasutra*. 1997. Consultado el 21 de julio de 2018 desde http://www.gamasutra.com/view/feature/131616/interview_with_gary_grigsby_.php.

EBY, D. C. (1998). *Hungary at War: Civilians and Soldiers in World War II*. Penn State University Press, Filadelfia.

EKSTEINS, M. (2000). *Walking Since Daybreak: A Story of Eastern Europe, World War II, and the Heart of Our Century*. Houghton Mifflin, Boston.

ENGELHARDT, T. (2007). *The end of victory culture: Cold war America and the disillusioning of a generation*. Univ of Massachusetts Press.

ESKELINEN, M. (2001). «The gaming situation». *Game studies*, 1(1), p. 68.

FALUDI, S. (2009). *La pesadilla terrorista. Miedo y fantasía en Estados Unidos después del 11-S*. Anagrama, Barcelona.

FAROKHMANESH, M. (2018). «Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530140326/https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>.

FAROKHMANESH, M. (2018b). «EA on the backlash against women in *Battlefield V*: "Accept it or don't buy the game"». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.theverge.com/2018/6/12/17453728/ea-women-in-battlefield-v-backlash-response>.

FARREFLY, S (2016). «*Battlefield 1* vs *Call of Duty: Infinite Warfare*». *RedBull Games*. Consultado el 20 de diciembre de 2017 desde <https://www.redbull.com/au-en/battlefield-1-vs.-call-of-duty-which-game-is-better>

FENLON, W. (2016). «We showed *Battlefield 1* to a World War I historian». *PC Gamer*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.pcgamer.com/we-showed-battlefield-1-to-a-world-war-i-historian/>

FERRO, M. (1995). *Cine e historia contemporánea*. Ariel, Barcelona.

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

FERRO, M. y GREEN, N. (1988). *Cinema and History*. Wayne State University Press, Detroit.

FINKELSTEIN, N. G. (2014). *La industria del Holocausto*. Akal. Barcelona.

FINKELSTEIN, N. G. y BETTINA B. R. (2014). *A Nation on Trial: The Goldhagen Thesis and Historical Truth*. Metropolitan Books, Nueva York.

FLAHERTY, A (2010). «Sales of new *Medal of Honor* video game banned on military bases». *The Washington Post*. Consultado el 27 de marzo de 2018 desde <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/09/08/AR2010090807219.html>.

FOOT, M. R. D. (2004). *SOE in France: An Account of the Work of the British Special Operations Executive in France 1940-1944 (Government Official History Series)*. Routledge, Londres.

FOUSEK, J. (2000). *To lead the Free World. American Nationalism and the Cultural Roots of the Cold War*. The University of North Carolina Press, Chapel Hill, Londres.

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

FRASER, D. (2017). *Rommel. El Zorro del Desierto*. La Esfera de los Libros, Madrid.

FRITZ, G. S. (1998). *Frontsoldaten: the German soldier in World War II*. The University Press of Kentucky. Kentucky.

FRITZ, G. S. (2011). *Endkampf: Soldiers, Civilians, and the Death of the Third Reich*. The University Press of Kentucky. Kentucky.

FRITZ, G. S. (2011). *Ostkrieg: Hitler's War of Extermination in the East*. The University Press of Kentucky. Kentucky.

FRITZSCHE, P. (2006). *De alemanes a nazis: 1914-1933*. Siglo XXI, Madrid.

FRITZSCHE, P. (2009). *Vida y muerte en el Tercer Reich*, Crítica, Barcelona.

FUCHIDA, M., y MASATAKE, O. (2019). *Midway: la batalla que condenó a Japón*. Ediciones Salamina.

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

GALLOWAY, ALEXANDER, R. (2004). «*Social Realism in Gaming*». *Game Studies*, 4 (1).

GAT, A. (2012). *Nations: The long history and deep roots of political ethnicity and nationalism*. Cambridge University Press, Cambridge.

GILDEA, R. (2016). *Combatientes en la sombra: Una nueva perspectiva histórica sobre la resistencia francesa*. Taurus, Barcelona.

GILLEN, K. (2007). «Ken Levine on the making of Bioshock». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/>

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

GLANTZ, D. M., y HOUSE, M. J. (2017). *A las puertas de Stalingrado*. Desperta Ferro. Madrid.

GOOD, S. O. (2017). «*Call of Duty: WWII* and *Destiny 2* were 2017's best-sellers». *Polygon*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2017/12/20/16801308/call-of-duty-ww2-sales-activision-destiny-2>

GRAFT, K. (2018). «This is not okay»: EA minces no words on backlash against women in *Battlefield*». *Gamasutra*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde https://www.gamasutra.com/view/news/319787/This_is_not_okay_EA_minces_no_words_on_backlash_against_women_in_Battlefield.php

GROUX, C. (2017). «How the new *Call of Duty* reinvents old battlegrounds». *Newsweek*. Consultado el 3 de julio de 2019 desde: <https://www.newsweek.com/new-call-duty-ww2-battlegrounds-705567>

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

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

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

HAFEZ, K (Ed.) (2000). *The Islamic World and the West. An introduction to Political Cultures and International Relations*. Brill. Londres.

HALL, C. (2016). «Hearts of Iron IV review». *Polygon*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2016/7/19/12215976/hearts-of-iron-4-review>

HALL, C. (2016b). "*Hearts of Iron IV* and the hard work of History". *Polygon*. 25 de enero de 2016. <https://www.polygon.com/features/2016/1/25/10806780/hearts-of-iron-4-and-the-hard-work-of-history>

HALL, C. (2016c). «China's Tencent just bought a piece of Paradox». *Polygon*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2016/5/27/11797712/chinas-tencent-just-bought-a-piece-of-paradox>

HALL, C. (2017). «*Call of Duty: World War II* multiplayer lets you fight as anyone, history be damned». *Polygon*. Consultado el 27 de marzo de 2018 desde <https://www.polygon.com/e3/2017/6/14/15798864/call-of-duty-world-war-ii-black-female-german-soldier>.

HALL, C. (2018). «*Tom Clancy's The Division 2* is not making any political statements». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17451688/the-division-2-is-not-making-any-political-statements>.

HALSALL, C. (2012). *Women of Intelligence: Winning the Second World War with Air Photos*. Spellmount, Staplehurst.

HALTOF, M. (2012). *Polish film and the Holocaust: politics and memory*. Berghahn Books, Nueva York.

HEATHER, P. (2007). *El plan maestro: Arqueología fantástica al servicio del régimen nazi*. Debate, Barcelona.

HEIN, L. y SELDEN, M. (eds.) (1997). *Living with the bomb: American and Japanese cultural conflicts in the nuclear age*. Armonk.

HESS, A. (2007). «"You Don't Play, You Volunteer": Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*.» *Critical Studies in Media Communication* 24-4, pp. 339-356.

HILLIER, B. (2017). «Luftrausers does not cast the player as a Nazi pilot, says Vlambeer». *VG24/7*. Consultado el 24 de diciembre de 2017, desde <https://www.vg247.com/2014/04/07/luftrausers-does-not-cast-the-player-as-a-nazi-pilot-says-vlambeer/>

HITCHCOCK, W. I. (2009). *The Bitter Road to Freedom: A New History of the Liberation of Europe*. Free Press, Nueva York.

HO, V., y FUNG, A. (2016). «Cultural policy, Chinese national identity and globalisation». En *Global media and national policies* (pp. 106-121). Palgrave Macmillan, Londres.

HOBSBAWM, E. (2005). *Sobre la historia*, Crítica, Barcelona.

HOBSBAWM, E., y KERTZER, J. D (1992). «Ethnicity and nationalism in Europe today». *Anthropology today*, 8 (1), pp. 3-8.

HOBSBWAM, E. (2012). *Un tiempo de rupturas: sociedad y cultura en el siglo XX*. Crítica. Barcelona.

HOBSBWAM, E. (2016). *La invención de la tradición*. Crítica, Barcelona.

HOFFMAN, J. (2014). «Major new game set at Nazi concentration camp is top seller». *The Times of Israel*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde.

<https://www.timesofisrael.com/major-new-game-set-at-nazi-concentration-camp-is-top-seller/>.

HOLLAND, J. (2020). *El auge de Alemania: la Segunda Guerra Mundial en Occidente, 1939-1941*. Ático de los Libros, Madrid.

HOUGHTON, D. (2014). «CoD: Ghosts' (short-term) next-gen upgrade offers detailed». *Gamesradar*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://www.gamesradar.com/cod-ghosts-short-term-next-gen-upgrade-offers-detailed/>.

HUESO, A. L. (1998). *El cine y el siglo XX*. Ariel, Barcelona.

HUIZINGA, J. (2007). *Homo ludens: el juego y la cultura*, Alianza, Madrid.

HUNTEMANN, N. B. y PAYNE M. T. (eds.) (2009). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge. Nueva York.

HUNTEMANN, N., y ASLINGER, B. (coords.) (2016). *Gaming globally: Production, play, and place*. Springer, Nueva York.

HURLEY, L. (2017). «The *Call of Duty WW2* interview: Sledgehammer's Michael Condrey answers all your questions». *Gamesradar*. Consultado el 12 d febrero de 2018, desde <http://www.gamesradar.com/the-call-of-duty-ww2-interview-sledgehammers-michael-condrey-tells-us-everything/>.

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

INGRAO, C. (2016). *Creer y destruir: Los intelectuales en la máquina de guerra de las SS*. Acantilado. Barcelona.

JACKSON, R. (2005). *Writing the War on Terrorism: language, politics and counter-terrorism*, Manchester University Press.

JAFER, T. (2016). «Hearts of Iron IV review». *IGN*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <http://www.ign.com/articles/2016/06/06/1558481>.

JENKINS, D. (2016). «*Battlefield 1* interview». *Metro*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://metro.co.uk/2016/05/26/battlefield-1-interview-before-we-start-looking-at-making-things-up-lets-look-at-what-history-provides-us-5905319/>

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F. (2011). «Cruzadas, cruzados y videojuegos». *Revista de Historia Medieval, Anales de la Universidad de Alicante*, 17, pp. 363-410.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J. F., y ABAD MERINO, M. (2016). «El pasado como producto de consumo en los medios de ocio» en JIMÉNEZ ALCÁZAR J. F, MUGUETA MORENO, I., y RODRÍGUEZ, G (Coords) (2016). *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*. Colección Historia y Videojuegos, Ed. Compobell, Murcia, pp. 9-30.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2009). «Videojuegos y Edad Media». *Imago Temporis*, 3, pp. 551-587.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2011), «El otro pasado posible: simulación de la Edad Media en los videojuegos», *Imago Temporis*, 5, pp. 299-340.

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.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F. (2014). «La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico», en *IX Estudios de Frontera*, Diput. Provincia de Jaén, Jaén, pp. 317-336.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. (2016). *De la edad de los imperios a la guerra total: medievos y videojuegos*, Editum, Murcia, p. 80.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. «"La historia no fue así": reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos», *Clio. History and History Teaching*, 44.

JORGENSEN, K. (2009). «I'm Overburdened! An empirical study of the player, the avatar, and the gameworld» *Proceedings from DiGRA 2009: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*. Consultado el 26 de noviembre de 2018 desde <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.20429.pdf>.

JOSLIN, C. (2017). «Game News: 'Call Of Duty: WWII' Real Veterans Interview Series». *Electric Bento*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <http://electricbento.com/games/game-news/game-news-call-duty-wwii-real-veterans-interview-series>

JOU, E. (2012). «Red Games Are Patriotic Communist Games That Always Have China Winning». *Kotaku*. Consultado el 17 de junio de 2019, desde <https://kotaku.com/red-games-are-patriotic-communist-games-that-always-hav-453100962>.

JUDT, T. (2007). *El pasado imperfecto. Los intelectuales franceses 1944-1956*. Taurus. Barcelona.

JUNG, B. (2010). *Narrating Violence in Post-9/11 Action Cinema: Terrorist Narratives, Cinematic Narration, and Referentiality*. Springer VS, Berlín.

JUUL, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press, Cambridge.

KACKMAN, M. (2005). *Citizen spy: television, espionage and Cold War Culture*. University of Minnesota Press, Mineápolis.

KAIN, E. (2017). «This Is Why There Are Black Nazis And No Swastikas In 'Call Of Duty: World War 2' Multiplayer». *Forbes*. Consultado el 3 de julio de 2019, desde <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/06/21/this-is-why-there-are-black-nazis-and-no-swastikas-in-call-of-duty-world-war-2-multiplayer/#7fcc61601338>.

KAIN, E. (2017b). «Call Of Duty: World War 2 Wasn't A Response To Fan Backlash». *Forbes*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/05/25/call-of-duty-world-war-2-wasnt-a-response-to-fan-backlash/#6c8b43b61d83>.

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

KANE, A. (2018). «EA DICE Exec Fires Back About Women in *Battlefield V*». *Variety*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde

<https://web.archive.org/web/20180607153827/https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/>

KANG, L. (2012). «Searching for a New Cultural Identity: China's soft power and media culture today». *Journal of Contemporary China*. 21 (78), pp. 915-931.

KARIM H. K. (2006). «American media's coverage of Muslims: The historical roots of contemporary portrayals». *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres.

KARSKI, J. (2010). *Historia de un Estado clandestino*. Acantilado, Barcelona.

KAY, J. (2002). «Defying a Taboo, Nazi Protagonists Invade Video Games». *The New York Times*. Consultado el 29 de julio de 2017, desde <http://www.nytimes.com/2002/01/03/technology/defying-a-taboo-nazi-protagonists-invade-video-games.html>.

KEEGAN, J. (2014). *Seis ejércitos en Normandía*. Ariel, Barcelona. 1ª ed. 1982.

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

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 MacMillan, Londres.

KEOGH, B. (2015). «Videogames Without Players». *Brendan Keogh*. Consultado el 7 de marzo de 2017, desde <https://brkeogh.com/2015/11/19/videogames-without-players/>

KERSHAW, I. (2002). *Hitler. Vol. II*. Península, Barcelona.

KERSTEN, A. (2017). *Las confesiones de Himmler: Memorias inéditas de su médico personal*. Pasado & Presente, Barcelona.

KESTENBAUM, S. (2017). «Neo-Nazis Decry 'Multicultural' Anti-Nazi Video Game». *The Forward*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde

<https://forward.com/fast-forward/374795/neo-nazis-decry-multicultural-anti-nazi-video-game/>

KLAPPENBACH, M. (2017). «*Grand Theft Auto* series most controversial moments». *LifeWire*. 2017. Consultado el 3 de diciembre de 2017 desde <https://www.lifewire.com/gta-series-most-controversial-moments-812433>.

KNIGH, S. (2015). «*Call of Duty: Black Ops III* was the best-selling game of 2015». *Techspot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.techspot.com/news/63496-call-duty-black-ops-iii-best-selling-game.html>

KOCHANSKI, H. (2014). *The Eagle Unbowed: Poland and the Poles in the Second World War*, Harvard University Press, Cambridge.

KOCUREK, C. A. (2012). "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race". *Game Studies*. 12 (1). Consultado el 3 de junio de 2020, desde http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek

KOLLAR, P. (2017). «*League of Legends* director: LGBT characters will appear in the game at some point». *Polygon*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.polygon.com/2017/3/16/14953540/league-of-legends-lgbt-characters-greg-street-interview>.

KONZACK, L. (2002). «Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis», *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (ed. Mäyrä, F.). Tampere University Press, Tampere.

KUCHERA, B. (2017). «Why *Call of Duty: WWII* struggled to show the horrors of the Holocaust». *Polygon*. Consultado el 19 de noviembre de 2018 desde: <https://www.polygon.com/2017/11/3/16604330/call-of-duty-wwii-holocaust>.

KÜHN, S., KUGLER, D. T., SCHMALEN, K., WEICHENBERGER, M., WITT, C. y GALLINAT, J. (2019). «Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study». *Molecular psychiatry*, 24, pp. 1220-1234.

KUSHNER, D. (2004). *Masters of Doom: How two guys created an empire and transformed pop culture*. Random House Incorporated, Nueva York.

LE GOFF, J. (1991). *El orden de la memoria*. Paidós, Barcelona.

LENOIR, T. y CALDWELL, L. (2018). *The Military-Entertainment Complex*. Harvard University Press, Cambridge.

LENOIR, T. y LOWOOD, H. (2005). «Theaters of war: The military-entertainment complex». *Collection, laboratory, theater: Scenes of knowledge in the 17th century*, pp. 427-456.

LINNEMAN, J. (2016). «Tech Analysis: *Uncharted 4: A Thief's End*. The technological powerhouse we've been waiting for». *Eurogamer*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2016-uncharted-4-thiefs-end-tech-analysis>.

LIPOVETSKY, G. (1990). *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama, Barcelona.

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

LIPOVETSKY, G. (2004). *Los tiempos hipermodernos*. Anagrama, Barcelona.

LIPOVETSKY, G. (2006). *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Barcelona, Anagrama.

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

LIPOVETSKY, G. y SERROY, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama, Barcelona.

LIPOVETSKY, G., y SERROY, J. (2010). *La cultura-mundo: Respuesta a una sociedad desorientada*. Anagrama, Barcelona.

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

LOPES, P. (2009). *Demanding respect: the evolution of the American Comic Book*. Temple University Press, Filadelfia.

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

LOWENTHAL, D. (2015). *The Past is a Foreign Country - Revisited*. Cambridge University Press, Cambridge.

LOWOOD, H. (2008). «Impotence and agency: Computer games as a post-9/11 battlefield». En ANDREAS J-S y RALF S. (eds.) *Games without frontiers—war without tears: Computer games as a sociocultural phenomenon*. Palgrave Macmillan, Londres, pp.78-86.

MACDONOGH, G. (2010). *Después del Reich. Crimen y castigo en la posguerra alemana*. Madrid, Galaxia Gutenberg. Madrid.

MACKUCH, E. (2016). «EA Boss Originally Rejected Battlefield WW1 Pitch». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/ea-boss-originally-rejected-battlefield-ww1-pitch/1100-6439891/>.

MACNAMARA, T. (2005). «*Call of Duty 2: Welcome back to the hairiest WWII we've ever played*» *PC software*. Consultado el 26 de abril de 2017 desde <http://pc.ign.com/articles/661/661230p1.html>.

MAGILOW, H. D., BRIDGES, E., y VANDER LUGT, T. K. (2011). *Nazisploitation!: The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. Bloomsbury Continuum, Bloomsbury.

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

MAIBERG, E. (2017). «*Wolfenstein II* Shows Us That Nazis Were an American Problem All Along». *Motherboard. Vice*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde https://motherboard.vice.com/en_us/article/vb3dnm/wolfenstein-ii-review-nazis

MANNING, P. (2006). «Australians imagining Islam». *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres.

MARKWICK, R., y CARDONA, E. C. (2012). *Soviet women on the frontline in the Second World War*. Springer, Londres.

MARONEY, K., (2001). «My Entire Waking Life». *The Games Journal*, May.

MÁRQUEZ, R. (2018). «El número de lanzamientos en Steam en 2017 es casi el doble de lo lanzado en 2016 (y es insostenible)», *Vida Extra*. Consultado el 25 de septiembre de 2018, desde <https://www.vidaextra.com/pc/el-numero-de-lanzamientos-en-steam-en-2017-es-casi-el-doble-de-lo-lanzado-en-2016-y-es-insostenible>

MARTIN, M. (2018). «*Battlefield 5* has women in it. If that bothers you, please, piss off». *VG24/7*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.vg247.com/2018/05/24/battlefield-5-women-bothers-please-piss-off/>

MASSANARI, A. (2017). «#Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures», *New Media & Society*. 19 (3), pp. 329-346.

MASTRAPA, G. (2010). «EA pulls controversial taliban team from *Medal of Honor*». *Wired*. 2010. Consultado el 3 de diciembre de 2017 desde <https://www.wired.com/2010/10/medal-of-honor-taliban/>.

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

MATULEF, J. (2015). «NPD reveals top 10 selling US retail games for 2014. Featuring *Call of Duty* and more *Call of Duty*». *Eurogamer*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <http://www.eurogamer.net/articles/2015-01-16-npd-reveals-top-10-selling-us-retail-games-for-2014>.

MAZOWER, M. (2008). *El imperio de Hitler*. Crítica, Barcelona.

MCCARTER, R. (2019). «How *Warsaw* Captures the Brutality—and Complexity—of the Historical Uprising that Inspired It». *EGM*. Consultado el 26 de

octubre de 2019, desde 2019. <https://egmnow.com/how-warsaw-captures-the-brutality-and-complexity-of-the-historical-uprising-that-inspired-it/>.

McCLELLAN, J. (2004). «The Role of Play», *The Guardian*. Consultado el 21 de julio de 2018 desde <http://technology.guardian.co.uk/online/story/0,3605,1214955,00.html>.

MCELROY, J. (2015). «*Wolfenstein: The Old Blood* review: madder red». *Polygon*. Consultado 10 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2015/5/6/8561545/wolfenstein-the-old-blood-review-ps4-PC-xbox-one>.

MCKEAND, K.: (2017). «What «unfiltered creative expression» means for *Wolfenstein 2*'s depiction of Nazism». *PCGames*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.pcgamesn.com/wolfenstein-2-the-new-colossus/wolfenstein-2-political-themes>.

MCNAMARA, T. (2005). «*Call of Duty 2* announced». *IGN*. Consultado el 10 de febrero de 2018 desde <http://www.ign.com/articles/2005/04/07/call-of-duty-2-announced>.

MEAD, C. (2013). *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict* [Versión electrónica]. Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, Nueva York.

MEER, A. (2020): «Let Me Skip». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2015/07/23/let-me-skip/>.

METTLER, S. (2005). *Soldiers to citizens: The GI Bill and the making of the greatest generation*. Oxford University Press.

MILLER, P. (2006). «Propaganda and the terror threat in the UK». *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres.

MINOTTI, M. (2017). «*Call of Duty: WWII* has already made \$1 billion in sales». *VentureBeat*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://venturebeat.com/2017/12/20/call-of-duty-wwii-has-already-made-1-billion-in-sales/>.

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

MIRZOEFF, N. (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Paidós, Barcelona.

MITCHELL, W. J. T. (2003). «The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction». *Modernism/modernity*, 10 (3), pp. 481-500.

MITCHELL, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Editorial Sans Soleil, San Sebastián.

MMOBOMB (2012): «*Heroes & Generals* exclusive interview». *MMOBOMB*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.mmobomb.com/interview/heroes-and-generals>.

MOISES, C. (2017). «Review: *Wolfenstein II: The New Colossus*». *Destructoid*. Consultado el 15 de febrero de 2018, desde <https://www.destructoid.com/review-wolfenstein-ii-the-new-colossus-469807.phtml>.

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

MOOSA, T. (2017). «Nazis as the bad guys in videogames? How is that controversial?». *The Guardian*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/global/commentisfree/2017/oct/27/nazis-videogames-white-grievance-wolfenstein>.

MORTENSEN, T. E. (2016). «Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate». *Games and Culture*. 13 (8), pp. 787-806.

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

MURPHY, J. C. (2006). *Security and Special Operations: SOE and MI5 during the Second World War*. Palgrave MacMillan UK, Londres.

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

MYERS, D., (2009). «In search of a minimalist game». *DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel University, London.

NAFTALI, O. (2014). «Marketing war and the military to children and youth in China: Little Red Soldiers in the digital age». *China Information*, 28 (1), pp. 3-25.

NAVARRO REMESAL, V. (2012). «I am a gun: the avatar and avaterness in the FPS», en WHITLOCK, K (ed.) (2012). *Guns, grenades and grunts: first-person shooter games*. Bloomsbury Publishing, Londres.

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

NAVARRO REMESAL, V. (2019): «Ser todo o nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar». *Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*. 31, pp. 156-173.

NEGRI, A. y HARDT, M. (2000). *Empire*. Harvard University Press, Cambridge.

NEITZEL, B. (2005). «Narrativity in computer games», En RAESSENS, J., y GOLDSTEIN, J. (2005). *Handbook of computer game studies*, The MIT Press, Cambridge, pp. 227-245.

NEITZEL, S. y WELZER, H. (2011). *Soldados del Tercer Reich: testimonios de lucha, muerte y crimen*. Crítica. Barcelona.

NELSON, A. (2009). *The Story of the Berlin Underground and the Circle of Friends Who Resisted Hitler*. Random House, Nueva York.

NIE, H. A. (2013). «Gaming, nationalism, and ideological work in contemporary China: Online games based on the war of resistance against Japan». *Journal of Contemporary China*, 22 (81), pp. 499-517.

NIELSEN, H. (2017). «*Call of Duty: WWII* could be the most important game of all time for historians.» *The Guardian*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/25/call-of-duty-wwii-historians-video-games-activision>

NOVICK, P. (2007) *Judíos, ¿vergüenza o victimismo? El holocausto en la vida americana*. Marcial Pons, Madrid.

O CHESS, S. y SHAW A. (2015). «A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity». *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59 (1), pp. 208-220.

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

PADFIELD, P. (2017). *Himmler: el líder de las SS y la Gestapo*. Esfera de los Libros, Madrid.

PAGET, D., y LIPKIN, S. N. (2009). «Movie-of-the-Week» docudrama, «historical-event» television, and the Steven Spielberg series *Band of Brothers*». *New Review of Film and Television Studies*, 7-1, pp. 93-107.

PARKER, L. (2019). «The Weight Of History: Exploring The Real-Life Inspirations Behind Call of Duty: WW2». *Gamespot*. Consultado el 31 de mayo de 2019, desde <https://www.gamespot.com/articles/the-weight-of-history-exploring-the-real-life-insp/1100-6453656/>.

PATTERON, T. J. (2006). *El gigante inquieto: Estados Unidos de Nixon a G. W. Bush*. Crítica, Barcelona.

PEARSON, J. (2016). «*Battlefield 1* Misses Out On the Stories of Black Soldiers In WWI». *Vice*. Consultado el 22 de julio de 2019, desde

https://www.vice.com/en_us/article/jpgkp3/battlefield-1-misses-out-on-the-stories-of-black-soldiers-in-wwi.

PENNEY, J. (2009). «No better way to experience World War II: authenticity and ideology in the *Call of Duty* and *Medal of Honor* player communities», en HUNTEMANN, N. B., & PAYNE, M. T. (eds.) (2009). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge, Nueva York, pp. 191-205, p. 191.

PENNEY, J. (2009). «No better way to experience World War II», en HUNTEMANN, N. B. y THOMAS PAYNE, M (eds.) (2009). *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. Roudledge. Nueva York.

PEÑAMARÍN, C. (2006). «La violencia de las representaciones». En GARCÍA SELGAS, F.J., Y ROMERO BACHILLER, C (eds.) (2006). *Al filo de la navaja. Violencia y representación*. Editorial Trotta, Madrid.

PEREIRA, C. (2014). «May's Best-Selling PSN Games Announced». *GameSpot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/may-s-best-selling-psn-games-announced-was-watch-dogs-on-top/1100-6420166/>.

PEREIRA, C. (2017). «2016's Best-Selling Games in the US Revealed. Call of Duty: Infinite Warfare comes on top in December and 2016 overall». *Gamespot*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.gamespot.com/articles/2016s-best-selling-games-in-the-us-revealed/1100-6447090/>.

PÉREZ LATORRE, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Laertes, Barcelona.

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

PERROT, D., y PREISWERK, R. (1979). *Etnocentrismo e historia*. Nueva Imagen, México.

PETER, M. (2006). *Nationalsozialistische Expeditionspolitik. Deutsche Asien-Expeditionen 1933–1945*, Múnich.

PHILIPS, M. (2007). «Why WWII videogames are hot». *Newsweek*. Consultado el 1 de septiembre de 2007 desde <http://www.newsweek.com/why-wwii-videogames-are-hot-94465>.

PICKERING, C. (2005). «Call of Duty 2». *PC software*. Consultado el 26 de abril de 2006 desde http://www.pcreview.co.uk/reviews/Gaming/Call_of_Duty_II/ desde http://www.pcreview.co.uk/reviews/Gaming/Call_of_Duty_II/.

PLANTE, C. (2016). «*Uncharted 4* is the best (and possibly last) game of its kind». *The Verge*. Consultado el 29 de diciembre de 2017 desde <https://www.theverge.com/2016/5/10/11639246/uncharted-4-cinematic-game-review-ps4-playstation>.

PLANTE, C. (2017). «Sledgehammer Games Co-Founder Reveals Why 'Call of Duty' Returned to WWII». *Inverse*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://www.inverse.com/article/39237-call-of-duty-wwii-cwl-dallas-sledgehammer-games-michael-condry-interview>.

PLUNKETT, L. (2018). «Oh No, There Are Women In *Battlefield V*». *Kotaku*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://web.archive.org/web/20180530135530/https://kotaku.com/oh-no-there-are-women-in-battlefield-v-1826275455>.

POLLARD, T. (2002). «The Hollywood War Machine». *New Political Science*. 24-1

POOLE, E. y RICHARDSON J. E. (ed.) (2006). *Muslims and the news media*. I. B. Tauris. Londres.

PORTER-ABBOTT, H. (2014). *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge University Press, Cambridge.

PULYA, V. (2013). «*Company of Heroes 2* war game offends Russians". *Russia Beyond*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde https://www.rbth.com/opinion/2013/08/13/company_of_heroes_2_war_game_offends_russians_28887.html.

RACHMAN, G. (2018). «Donald Trump leads a global revival of nationalism». *Financial Times*. Consultado el 22 de julio de 2019, desde <https://www.ft.com/content/59a37a38-7857-11e8-8e67-1e1a0846c475>.

RAE, G. (2018). «Polonia: cuando el revisionismo histórico se quiere hacer pasar por memoria». *Sinpermiso*. Consultado el 2 de septiembre de 2019, desde <http://www.sinpermiso.info/textos/polonia-cuando-el-revisionismo-historico-se-quiere-hacer-pasar-por-memoria>.

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.

RANDALL, N. (1987). «Into The Eagle's Nest». *Compute!*, noviembre, p. 32. Consultado el 17 de julio de 2017 desde https://archive.org/stream/1987-11-compute-magazine/Compute_Issue_090_1987_Nov#page/n33/mode/2up.

REDACCIÓN DE EDGE. (2011). «The making of: *Medal of Honor*». *Edge Magazine*. Consultado el 27 de julio de 2017, desde <https://web.archive.org/web/20120527113621/http://www.edge-online.com/features/making-medal-honor>.

REDACCIÓN DE GAMESPOT. (2005). «*Brothers in Arms: Road to Hill 30* Q&A - Final Thoughts». *GameSpot*. Consultado el 29 de agosto de 2017, desde <https://www.gamespot.com/articles/brothers-in-arms-road-to-hill-30-qanda-final-thoughts/1100-6119621/>.

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

REDACCIÓN DE METRO (2015). «100 best-selling video games of 2014 revealed». *Metro*. Consultado el 10 de febrero de 2018 desde

<http://metro.co.uk/2015/01/15/100-best-selling-video-games-of-2014-revealed-5023605/>.

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

REDACCIÓN DE REUTERS (2019). «Syrian refugee turns his escape into a video game». *Arab News*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.arabnews.com/node/1469866/middle-east>.

REDACCIÓN DE TEHRAN TIMES, (2019), «Iran plans to block websites offering 1979 Revolution». *The Theran Times*. Consultado el 1 de junio de 2019, desde: <https://www.tehrantimes.com/news/300689/Iran-plans-to-block-websites-offering-1979-Revolution>.

REILLY, J. (2009). «Activision confirms Modern Warfare 2 censorship». *IGN*. 2009. Consultado el 3 de diciembre de 2017 desde <http://www.ign.com/articles/2009/11/17/activision-confirms-modern-warfare-2-censorship>

RICH, F. (2002). «Donald Rumsfeld's Dance With the Nazis». *The New York Times*. Consultado el 7 de agosto de 2017, desde <http://www.nytimes.com/2006/09/03/opinion/03rich.html>

RICHARD E. J. (2017). *El Tercer Reich en guerra*. Península, Barcelona.

RIDING, A. (2011). *Y siguió la fiesta: La vida cultural en el París ocupado por los nazis*. Galaxia Gutenberg, Barcelona.

RIVERA, J. (2017). «What Happens When *Wolfenstein* Comes Back at the Same Time Nazis Do?». *GQ*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde <https://www.gq.com/story/wolfenstein-the-new-colossus>.

ROBERTS, G. (2008). *Stalin's Wars: From World War to Cold War, 1939–1953*. Yale, Yale University Press.

ROBERTS, S. (2017). «*Wolfenstein 2: The New Colossus* review. Pcgamer». *PC Gamer*. Consultado el 15 de febrero de 2018, desde <https://www.pcgamer.com/wolfenstein-2-the-new-colossus-review/>.

ROBERTSON, A. (2017). «*Wolfenstein II* turns killing Nazis into uplifting political commentary». *The Verge*. Consultado el 13 de febrero de 2018. <https://www.theverge.com/2017/11/2/16594166/wolfenstein-2-the-new-colossus-nazi-white-supremacist-political-commentary>.

ROBIN, R (2001). *Cold War Enemy. Culture and Politics in the Military-Intellectual Complex*. Princeton University Press. Nueva York.

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

ROMMEY, J. (2014). «Stalingrad review». *The Guardian*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <https://www.theguardian.com/film/2014/feb/23/stalingrad-fedor-bondarchuk-review>.

ROSENBERG, A. (2017). «Call of Duty: WWII won't ignore the Holocaust anymore». *Mashable*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <https://mashable.com/2017/04/26/call-of-duty-wwii-holocaust-interview/#fc3CjjxTAiqV>.

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

ROSENSTONE, R. A. (2006) *History on film/film on history*. Harlow, Nueva York.

RYAN, M. L. (2006). «Semantics, pragmatics, and narrativity: A response to David Rudrum». *Narrative*, 14 (2), pp. 188-196.

SALA ROSE, S. (2003). *Diccionario crítico de mitos y símbolos del nazismo*. Acantilado, Barcelona.

SALEN, K. y ZIMMERMAN, E., (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge.

SALVATI, J Y BULLINGER, M. J. (2013). «Selective Authenticity and the Playable Past», en WILHELM K. M., y ELLIOTT, A. B. R. (eds) (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury, Nueva York.

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

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

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

SAND, S. (2001). *El siglo XX en pantalla: cien años a través del cine*. Crítica, Barcelona.

SARKAR, S. (2015). «*Call of Duty: Black Ops 3* selling significantly better than *Advanced Warfare* and *Ghosts*». *Polygon*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.polygon.com/2015/11/11/9715060/call-of-duty-black-ops-3-sales-advanced-warfare-ghosts>.

SARLO, B. (2005). *Tiempo pasado: Cultura de la memoria y giro subjetivo, una discusión*. Siglo XXI Editores, Buenos Aires.

SARTORI, G. (2017). *La sociedad teledirigida*. Taurus, Barcelona.

SCHOM, M A. (2005). *La guerra del Pacífico: de Pearl Harbour a Guadalcanal (1941-1943)*. Paidós, Barcelona.

SCHRADER, H. (2006). *Sisters in Arms: British & American Women Pilots During World War II*. Casemate Publishers, Filadelfia.

SCHRADER, H. (2006). *Sisters in Arms: British & American Women Pilots During World War II*. Casemate Publishers, Filadelfia; COLE, W. (1992). *Women Pilots of World War II*. University of Utah Press, Salt Lake City.

SCHWARZ, B. (2001). «The Real War». *The Atlantic*. Consultado el 21 de julio de 2018 desde <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2001/06/the-real-war/302246/>.

SCORPIA. (1986). «Designer Profiles: Brian Moriarty» *Computer Gaming World*. 32, noviembre, pp.16-18. Consultado el 29 de julio de 2019, desde http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_32.pdf.

SENNETT, R. (2013). *La nueva cultura del capitalismo*. Anagrama, Barcelona.

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

SICART, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press, Cambridge.

ŠISLER, V. (2013). «Video game development in the Middle East: Iran, the Arab world, and Beyond». En *Gaming Globally* (pp. 251-271). Palgrave Macmillan, New York.

SLOAN, B. (2009). *Después de Pearl Harbour: la primera batalla de la Guerra del Pacífico*. Crítica, Barcelona.

SMITH, A. (2018). «Eastern Promises: Company Of Heroes 2 Interview». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 6 de febrero de 2018, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2012/06/04/eastern-promises-company-of-heroes-2-interview/>.

SMITH, A. D. (1999). *Myths and Memory of the Nation*. Oxford University Press, Oxford.

SMITH, A.D (2009). *Ethno-symbolism and nationalism. A cultural approach*. Abingdon Press, Nashville.

SMITH, A.D. (1991). *National identity*. University of Nevada Press, Reno.

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

SMITH, W. (1986). *The Ideological Origins of Nazi Imperialism*. Oxford University Press, Oxford.

SMITH, A. D. (2013). *Nationalism: Theory, ideology, history*. Polity Press, Nueva York.

SNYDER, T. (2010). *Tierras de sangre: Europa entre Hitler y Stalin*. Galaxia Gutenberg, Barcelona.

SNYDER, T. (2015). *Tierra negra: El Holocausto como historia y advertencia*. Galaxia Gutenberg, Barcelona.

SOBCHACK, V.C. (1996). *The persistence of history: cinema, television, and the modern event*. Routledge, Nueva York.

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

SOTTEK, T. C. (2018). «After 16 years of war, Battlefield V is a turning point». *The Verge*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.theverge.com/2018/6/29/17518286/battlefield-v-grand-operations-pc-ps4-xbox-one>.

STACEY C. P. (1970). *Arms, Men and Governments: The War Policies of Canada 1939–1945*, The Queen's Printer for Canada, Toronto.

STAHL, R. (2009). *Militainment, Inc.: War, media, and popular culture*. Routledge, Nueva York.

STARGARDT, N. (2016). *La guerra alemana: una nación en armas*. Galaxia Gutenberg, Barcelona.

STERCZEWSKI, P. (2016). «This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games». *Game Studies*, 16,

2. Consultado el 26 de octubre de 2019, desde <http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski>

STERLING, J. (2010). «Politician says Canada is angry about *Medal of Honor*». *Destructoid*. Consultado el 27 de marzo de 2018 desde <https://www.destructoid.com/politician-says-canada-is-angry-about-medal-of-honor-183274.phtml>.

STONE, T. (2009). «Interview: Johan Andersson On Hearts Of Iron 3». *Rock Paper Shotgun*. 31 de mayo de 2009. <https://www.rockpapershotgun.com/2009/05/31/interview-johan-andersson-on-hearts-of-iron-3/>.

STONOR SAUNDERS, F. (1999). *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Arts and Letters*. The New Press, Nueva York.

STUART, K. (2010). «Liam Fox calls for *Medal of Honor* ban». *The Guardian*. Consultado el 27 de marzo de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/23/liam-fox-medal-of-honor-ban>.

STUART, K. (2010b). «*Medal of Honor* publisher responds to criticisms by defence secretary Liam Fox». *The Guardian*. Consultado el 27 de marzo de 2018, desde <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/aug/23/ea-responds-to-fox>.

STUART, K. (2017). «Call of Duty WWII is about killing for fun. Why pretend otherwise?». *The Guardian*. Consultado el 13 de febrero de 2018 desde <https://www.theguardian.com/technology/2017/apr/27/call-of-duty-wwii-activision-realism-killing>.

STUART, K. (2018). «Ubisoft games are political, says CEO - just not the way you think». *The Guardian*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/25/ubisoft-tom-clancy-division-2-politics-criticism>

SUDWORTH, J. (2012). «Why China's military has turned to gaming.» *BBC News*. Consultado el 17 de marzo de 2019, desde <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-21999036>.

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

SUITS, B., (1980). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press, Toronto.

SUTHERLAND, C. (2011). *Nationalism in the Twenty-First Century. Challenges and Responses*. Red Globe Press, Nueva York.

SYMONDS, C. L. (2019). *La Segunda Guerra Mundial en el mar: una historia global*. La Esfera de los Libros, Madrid.

TAMIR, Y. (2019). *Why Nationalism*. Princeton University Press, Princeton.

TASSI, P. (2017). «*Uncharted 4: A Thief's End* sold an incredible 8.7 million copies In 2016». *Forbes*. Consultado el 10 de febrero de 2018, desde <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/01/05/uncharted-4-a-thiefs-end-sold-an-unbelievable-amount-of-copies-in-2016/#7dc352136850>.

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

TAVINOR, G., (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, Hoboken.

TAYLOR, H. (2018). «Ubisoft Massive COO: "We don't want to take a stance in current politics"». *Gameindustry.biz*. Consultado el 28 de octubre de 2018 desde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-10-17-ubisoft-massive-coo-we-dont-want-to-take-a-stance-in-current-politics>.

TAYLOR, H. (2019). How games whitewash Nazism, and the responsibility developers have to history. *Gameindustry*. Consultado el 1 de noviembre de 2019, desde

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-28-how-games-whitewash-nazism-and-the-responsibility-developers-have-to-history>.

TAYLOR, M. (2003). «Medal of Honor: Rising Sun». *Eurogamer*. Consultado el 4 de agosto de 2017, desde http://www.eurogamer.net/articles/r_mohrisingsun_ps2.

TEKINBAŞ, K. S. (2006). *The game design reader: A rules of play anthology*. MIT Press, Cambridge.

THE HOLLYWOOD REPORTER. (2018). «Germany Lifts Ban on Nazi Symbols in Video Games». *The Hollywood Reporter*. Consultado el 28 de octubre de 2018, desde <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/germany-lifts-ban-nazi-symbols-video-games-1133927>.

THOMAS PAYNE, M. (2016). *Playing War: Military Video Games After 9/11*. New York University Press, Nueva York.

TODOROV, T. (2008). *El miedo a los bárbaros*. Galaxia Gutenberg, Barcelona.

TODOROV, T. (2013). *Los abusos de la memoria*. Paidós Ibérica, Barcelona.

TOFFLER, A. (1979). *El shock del futuro*. Plaza & Janés, Barcelona.

TONINI, C. (2019). «El legado del comunismo en Polonia: memorias, nostalgia e indiferencia». *Trabajos y comunicaciones*, 49. Consultado el 2 de septiembre de 2019, desde <https://www.trabajosycomunicaciones.fahce.unlp.edu.ar/article/view/TyCe078/10177>.

TORGOVNICK, M. (2005). *The War Complex: World War II In Our Time*. University of Chicago Press, Chicago.

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

TRAVERSO, E (2013). *La historia como campo de batalla: interpretar las violencias del siglo XX*. Fondo de Cultura Económica. México.

URICCHIO, W. (2005): «Simulation, history, and computer games», en RAESSENS, J., y GOLDSTEIN, J. *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press, Cambridge, pp. 327-338.

VALKOK, P., y WESTER, F. (2016). «Paradox Interactive Announces Grand Successes for Grand Strategy Titles». *Paradox Interactive*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.paradoxinteractive.com/en/paradox-interactive-announces-grand-successes-for-grand-strategy-titles/>.

VENEGAS RAMOS, A. (2014). «El auge del “indie”: una perspectiva sociológica y cultural sobre el crecimiento del desarrollo independiente de videojuegos», *Bits y aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, 4.

VENEGAS RAMOS, A. (2016). «La Historia en los Videojuegos y el papel del historiador». *Deus Ex Machina. Cuaderno de Máquinas y Juegos*. Sello ArsGames, 0, pp. 226-232.

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

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

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

VENEGAS RAMOS, A. (2018b): «La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital». *Caracteres* 7(2), pp. 33-56.

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

Historia y Videojuegos, 5. Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, 2018, pp. 87-105.

VENEGAS RAMOS, A. (2018d). *Uncharted y el peso de la Historia*. Héroes de Papel, Sevilla.

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.

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

VENEGAS RAMOS, A. (2020): Espectáculo, ligereza e instantaneidad en las ficciones digitales del pasado. *Presura*. Consultado el 9 de mayo de 2020, desde <http://www.presura.es/blog/2020/01/10/espectaculo-ligereza-instantaneidad-videojuegos-historicos/>.

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

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

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

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

VUKSIC, V. (2003). *Tito's Partisans 1941–45*. Osprey Publishing, Londres.

WAERN, A., (2012). «Framing Games». *DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global - Games in Culture and Society*. 6-8.

WALKER, J. (2011). «Interview: Reto-Moto On Heroes & Generals». *Rock Paper Shotgun*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <https://www.rockpapershotgun.com/2011/10/11/interview-reto-moto-on-heroes-generals/>

WAŚKIEWICZ, A. (2010). «The Polish home army and the politics of memory». *East European Politics and Societies*, 24 (1), pp. 44-58.

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

WEINER, T. (2007). *Legado de cenizas: Historia de la CIA*. Debate, Barcelona.

WESTWELL, G. (2014). *Parallel lines: post-9/11 American cinema*. Columbia University Press, Wallflower Press, Nueva York.

WHITAKER, R. (2017). «Gearbox Confirms a New Brothers in Arms is In Development». *The Escapist*. Consultado el 12 de febrero de 2018, desde <http://www.escapistmagazine.com/news/view/170555-Gearbox-Confirms-New-Brothers-in-Arms-Title>.

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

WHITTON, N., (2009). *Learning with Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. Routledge, New York.

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

WILSON, J. (2017). «*Steel Division: Normandy 44* is Paradox Interactive's grand entrance into tactical combat». *VentureBeat*. Consultado el 15 de febrero de 2018 desde <https://venturebeat.com/2017/03/01/steel-division-normandy-44-is-paradox-interactive-grand-entrance-into-real-time-tactical-combat/>.

WINTERS, R.D. (2017), *Más allá de hermanos de sangre. Las memorias de guerra del Mayor Dick Winters*, Ediciones Salamina, Málaga.

WOOTSON, JR. C. R. (2017). «Even a video game's 'Make America Nazi-free Again' slogan ticked some people off». *Washington Post*. Consultado el 13 de febrero de 2018, desde https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2017/10/07/even-a-video-games-make-america-nazi-free-again-slogan-ticked-some-people-off/?utm_term=.e527c8cc07b5.

WORKMAN, R. (2018). «Call Of Duty: WWII Tops Ten Million Copies Sold». *Comicbook*. Consultado el 18 de noviembre de 2018 desde <https://comicbook.com/gaming/2018/01/17/call-of-duty-wwii-ten-million-copies-sold/>.

WRIGHT, E. (2017). «Marketing Authenticity: Rockstar Games and the Use of Cinema in Video Game Promotion». *Kinephanos, Journal of media studies and popular culture*, 7, pp. 131-164.

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

YIN-POOLE, W. (2014). «How are Sega's video games selling?». *Eurogamer*. Consultado el 7 de febrero de 2018, desde <http://www.eurogamer.net/articles/2014-05-09-how-are-segas-video-games-selling>.

YIN-POOLE, W. (2017). «How *Call of Duty: WW2* handles swastikas and female soldiers». *Eurogamer*. Consultado el 3 de julio de 2019, desde <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-19-lets-talk-call-of-duty-ww2-swastikas-and-female-soldiers>.

ZACNY, R. (2016). «Hearts of Iron IV review». *PC Gamer*. Consultado el 11 de febrero de 2018, desde <http://www.pcgamer.com/hearts-of-iron-4-review/>.

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

ZIZEK, S. (2011). *El acoso de las fantasías*. Akal. Barcelona.