

Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad

*Historical Game Studies Yachaykuna:
virtualidad yachaywan imasha ñawpa kawsayta wasichin*

*Historical Game Studies:
reconstructing the past through virtuality*

Claudio Yépez Guerra
actros_3353_530@yahoo.com
ORCID: 0009-0003-9507-8547
FLACSO-ECUADOR
(Quito-Ecuador)

Cita recomendada:

Yépez Guerra, C. (2023). Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad. *Revista Sarance*, (51), 66 - 83. <https://doi.org/10.51306/foasarance.051.04>

Resumen

En la presente investigación, se aborda el tema de los Historical Game Studies, un enfoque historiográfico que permite entender la forma en que la historia se difunde por medio de los videojuegos. Se realiza una explicación breve de la historia pública y su relación con este enfoque. Luego, se analizan tres videojuegos históricos a partir de elementos propios de los Historical Game Studies: evento, espacio, tiempo, narrativa histórica, personajes, verosimilitud, simulaciones realistas y conceptuales, ideología y transmisión de la relación entre la violencia y la guerra. Estos juegos son: Medal of Honor Frontline, Call of Duty WWII y Sudden Strike 4. Sus tramas son puestas en diálogo y se establecen comparaciones entre éstos y los eventos históricos reales. Además, se analiza el reflejo de las intenciones ideológicas que imprimen las empresas desarrolladoras en los videojuegos, y se marca el ámbito emocional que pueden transmitir a través de sus escenas bélicas, la crudeza y el significado de la guerra. Una de las principales conclusiones del trabajo es que los escenarios de la Segunda Guerra Mundial son muy demandados para desarrollar un videojuego histórico, debido a que aquel evento causó un gran impacto en la sociedad, por lo que puede generar tensión y acción en la trama.

Palabras clave: Historia; difusión; virtualidad; recreaciones; videojuegos.



Tukuys huk

Kay maskaypimi Historical Game Studies yachaykunawan rikurin imashalla punta kawsaykunata yariyay usharin, shinashpa kaykunawan allikuta punta kawsaykunata hamutay usharin, chaypa pukllaykunata, mana kashpaka videojuegokuna nishpa riksirin chaykunawan yanaparishpa pukllay laya hamutay usharin. Shinami, ñawpa kawsaymanta uchilla willaypi churashpa videojuegokunapi shina rikuchinkapak munan. Shinami Historical Game Studies pukllaykunaka punta kawsaymanta kaykunatalla yachachina nin; puntakawsay shutimanta, maypilla kashkamanta, ima pachapi rikurishkamanta, imatalla willachiy namanta, pikuna chaypi kashkamanta, imatalla yuyashkamanta, imashalla makanakushkamantapash rimana kan nin. Kay pukllaykunami kan: Medal of Honor Frontline, Call of Duty WWII, Sudden Strike 4. Kay pukllaykunapimi rikuy usharin imasha kay pukllaykunata rurak tantanakuykunaka ashtakata umata shunkuta pukllachiyta ushan nin, yuyaytapash ima yuyanata paykuna ninka, makanakuykunatapash churan chaymanta ima llakiyaykunapash shamunkalla. Shinami Segunda Guerra Mundialta rikuchikpak nishka pukllaykunaka ninanta mutsurinahun ashatawan chaymanta rurankapak, Kayka hatun llakimi karka, chaymi kayta pukllaypi churachun munan.

Sinchilla shimikuna: Wiñaykawsay; willachiy; virtualidad; recreacionkuna; pukllaykuna.

Abstract

This research addresses the topic of Historical Game Studies, a historiographical approach that allows us to understand the way in which history is disseminated through video games. A brief explanation of public history and its relationship with this approach is made. Then, three historical video games are analyzed from elements proper to Historical Game Studies: historical event, space, time, historical narrative, characters, verisimilitude, realistic and conceptual simulations, ideology and transmission of the relationship between violence and war. These games are: Medal of Honor Frontline, Call of Duty WWII and Sudden Strike 4. Their plots are put into dialogue and comparisons are drawn between these and actual historical events. In addition, the reflection of the ideological intentions that the development companies imprint on the video games is analyzed, and the emotional scope that they can transmit through their war scenes, the rawness and the meaning of war is marked. One of the main conclusions of the work is that the scenarios of the Second World War are in great demand to develop a historical video game, because that event caused a great impact on society, so it can generate tension and action in the plot.

Keywords: History; diffusion; virtuality; recreations; video games.

1. Introducción

La historia pública es la subdisciplina que se enfoca en la difusión de la información histórica, con el uso de métodos y herramientas que permiten la democratización del conocimiento (Cauvin, 2016, p. 14). Es decir, tiene como finalidad alcanzar la atención de audiencias de todas las edades en cualquier parte del mundo, y romper los límites de las investigaciones históricas producidas por expertos. Surgió en la década de los setenta, y su particularidad radica en su desenvolvimiento fuera del ámbito académico con el fin de abrirse a la cotidianidad (Kelley, 1978, p. 16; Chapman, 2016, pp. 6-7).

Los espacios que sirven para el desarrollo de la historia pública son diversos: museos, revistas, radio, televisión, cine y literatura. Pero últimamente su campo se ha abierto a los videojuegos, una de las tecnologías desarrolladas con rapidez desde la década de los cincuenta del siglo pasado (Rodríguez, 2022, p. 106). El enfoque que aborda el estudio de los videojuegos con temas históricos se denomina Historical Game Studies. Esta corriente estudia la forma en la que se procesa la difusión de la historia por medio del videojuego y su interrelación con el jugador, mediante el acceso al dispositivo tecnológico y las disposiciones cognitivas (Maass, 2007, p. 430). Además, analiza la interpretación del público en el desarrollo de la interacción y la recreación.

Internet amplió aún más el campo de la historia pública (Noiret & Cauvin, 2017, p. 27), por lo que el acceso a los estudios del pasado fue y es más frecuente. El alcance masivo que tuvo esta subdisciplina causó polémica en sus inicios, debido a que varios historiadores tradicionales temían el surgimiento de una distorsión del pasado o que se originara una interpretación errada del mismo (Kelley, 1978, p. 16). Por eso, el entendimiento de la mentalidad y ambiente cultural del público por parte de los investigadores que la aplican es vital, (Britton, 1998, p. 150), antes de interpretar el pasado en el proceso de su interrelación y contacto.

La historia pública se formó a partir de la experiencia y de la práctica de las cosas, pero en sus inicios fue difícil establecer sus elementos teóricos o definir su campo de estudio (Cauvin, 2016, p. 10). Por su carácter de practicidad, busca la utilidad y su aplicabilidad en la explicación de los acontecimientos y eventos históricos (Howe & Kemp, 1986, p. 14). Frente a ello, su método principal es la recreación, que ayuda a revivir el pasado en diversos espacios del mundo y en cualquier tiempo, dentro de los ámbitos económico, cultural, político y social (Noiret & Cauvin, 2017, p. 28). Noiret y Cauvin (2017, pp. 27-28), definen a las recreaciones como reimaginaciones y reinterpretaciones de memorias en el presente. Son resurrecciones de tiempos muertos que establecen una conexión universal viva y práctica entre el pasado y el presente.



Los videojuegos recrean espacios y elaboran tramas complejas y llenas de información histórica, lo que los constituye en verdaderas obras de arte (Marin, 2013). En una conferencia de desarrolladores de videojuegos, Lauren Scott dijo “los creadores de videojuegos son los artistas de nuestro tiempo. Son eruditos contemporáneos capaces de combinar elementos del arte, la ciencia, el diseño y la sensibilidad social para crear experiencias bellas” (Citado por Tost & Boira, 2015, p. 9), de modo que los estudios son multidisciplinares. Los Historical Game Studies explican las recreaciones digitales y conectan sus contenidos con la realidad.

Dentro del ámbito profesional, los historiadores han debatido las controversias que apoyan las actividades y trabajos de la historia pública, y se suman al objetivo de llegar a un público más amplio y diverso con la historiografía actual (Brittan, 1998, p. 159). De acuerdo con Leon Litwack:

El estudio del pasado nunca ha sido más inclusivo, más variado en su enfoque, más imaginativo en su metodología ni más sensible a la variedad de documentación cultural. Voces ahogadas hace mucho, se escuchan ahora y se integran en el estudio de la historia personas antaño marginadas. Durante las tres últimas décadas éste ha sido claramente el desarrollo de mayor importancia y mayor alcance en la redacción y en la enseñanza de la historia. El hecho de incluir nuevas voces, diálogos y experiencias ha transformado profundamente la manera en que pensamos, hablamos y escribimos sobre el pasado. (1995, p. 5)

Para complementar las explicaciones planteadas, se resalta la importancia de la participación de otros profesionales que no sean historiadores, y con el público en general, para entablar un diálogo y enriquecer aún más la memoria cultural de los pueblos. Esta conexión es importante, debido a que insistir en que la narrativa y el conocimiento históricos comienzan por las preguntas de un investigador destruye la ilusión de las mayorías (Britton, 1998, p. 162). El desarrollo de un área interdisciplinaria en los estudios históricos amplía el acceso del conocimiento del pasado a un público variable y lo democratiza.

2. Los videojuegos

El juego es un acto propio del ser humano. Le permite relacionarse con el entorno y con el contexto social. Crea un grado de emotividad que desarrolla el sentimiento de diversión. El juego está presente en todas las edades, desde el niño que se tropieza al dar sus primeros pasos, hasta el anciano que mueve lentamente una pieza de ajedrez (Tost & Boira, 2015, p. 12-13).

De acuerdo a Tavinor (2008, p. 12), los videojuegos son juegos que, para ponerlos en acción, involucran una pantalla, una conjunción de sonidos y el uso de medios táctiles (comandos), con el fin de generar interacción entre el

jugador y un mundo ficticio. También pueden “definirse como cualquier software de entretenimiento informático, ya sea textual o en imágenes, que utiliza una plataforma electrónica como ordenadores o consolas y que involucra uno o más jugadores en un ambiente físico o red” (Martínez, 2019, p. 80). Constituyen un modelo que representa la manera en la que se juntan el pensamiento lógico y la emoción (Lacasa, 2011, p. 71). Los mundos ficticios que aparecen convierten al jugador en un personaje. El sujeto no es solo un espectador como sucede en las películas, o un observador en el caso de los libros; es un sujeto activo que se enfoca en la resolución de problemas, mientras se entretiene.

Figura 1.
Screenshot de Call of Duty WWII.



Fuente: Activision (2017). Aquisgrán. Plataforma de PlayStation 4.

Nota: La imagen muestra el juego en primera persona con el fin de generar mayor realismo en la ciudad de Aquisgrán

Los videojuegos son simulaciones no solo de la realidad, sino también de situaciones fantásticas e imposibles (Mejía, 2009, p. 18). Sus espacios surgen a partir de experiencias diversas, con una perspectiva orientada al desarrollo de la capacidad de control muy vívida. Dentro de esos mundos imaginarios es posible interactuar por largas horas, modificando algunos elementos que fueron diseñados para ese fin, como vestimentas de personajes, colores de vehículos y el despliegue de un abanico amplio de acciones y estrategias para la resolución de la problemática del juego y la continuación de la trama (Mejía, 2009, p. 39).

Los videojuegos aparecieron a mediados del siglo XX. En 1952, Alexander Douglas incorporó en su tesis doctoral de la Universidad de Cambridge el primer



videojuego de la historia, *OXO*. Se constituyó como tal por el uso de una pantalla digital y su capacidad de interacción a través de comandos; por estar programado por un ordenador y por ser exclusivamente electrónico (Rodríguez, 2022, p. 106). No obstante, *OXO* fue un juego que no se difundió ampliamente, debido a que se lo estructuró con un fin académico. El que sí cobró fama fue el desarrollado por el físico William Higginbotham, en 1958: *Tennis for Two*. Su táctica fue sencilla, era un simulador de tenis en el que podían interactuar dos personas, y se estructuraba de la siguiente forma: “constaba de una línea horizontal que era el campo de juego y otra pequeña (vertical) en el centro del campo representando la red, los jugadores debían elegir el ángulo en el que salía la bola y golpearla” (Rodríguez, 2022, p. 107). A pesar de esa idea simple, *Tennis for Two* fue capaz de generar diversión y se lo juega hasta hoy en día.

Al campo y a los escenarios virtuales de los videojuegos se los considera como el modo de jugar de las sociedades de la era digital (Rodríguez, 2022, p. 102). De acuerdo a Tost y Boira “son la puerta a los conocimientos de la informática” (2015, p. 23), pues se los puede encontrar en dispositivos que hoy por hoy están al alcance de grupos numerosos, como los teléfonos celulares y las tablets. No es necesario tener un computador o una consola costosa para poder acceder al mundo de fantasía que vive en ellos. Por eso, los videojuegos son parte imprescindible del entretenimiento y de los estudios culturales, científicos y, en el caso que interesa a la presente investigación, históricos.

3. Los Historical Game Studies

En la introducción del libro *Digital Games As History: How videogames represent the past and offer acces to historical practice* (2016), Adam Chapman narra el desembarco de Normandía en primera persona. Realiza una descripción detallada de una serie de acontecimientos que suceden en un tiempo breve entre el recorrido de las lanchas de desembarco y la playa de Omaha. Relata la apertura de la puerta de la lancha y la tensión en la que él se encontraba, debido a que sonidos atronadores de metrallas volaban por los aires y chocaban contra el acero. Al llegar a la playa, le invadió un temor indescriptible, pues se encontraba paralizado dentro de un caos sangriento y lleno de muerte. Por su mente no había otra idea que la de la supervivencia. Le atormentaban los gritos de los soldados heridos que llamaban a los médicos. De repente, el relato cambia de perspectiva y su amigo pausa el videojuego.

Lo que Chapman describe es la primera escena del videojuego llamado *Medal of Honor Frontline* (Electronic Arts, 2002), que aborda el tema de la Segunda Guerra Mundial y cuyo inicio es el Día-D. Por un momento se piensa que el relato se forma a partir de la experiencia de un soldado que vivió el desembarco, pero quien a juegue

el videojuego o lo haya jugado, el cambio de perspectiva al final no le provocaría el mismo asombro que a quien no lo haya hecho. Por eso, Chapman (2016, p. 4) afirma que hay personas que, aunque no hayan leído o mirado historia, sí la han jugado, en especial niños y adolescentes.

Los videojuegos históricos son juegos que representan el pasado o se relacionan con sus discursos; permiten leer historia, pero a la vez construirla e historiarla. (Chapman A. , 2016, p. 32). Tienen muchas cualidades que los pueden definir, pero la más importante es la interactividad, pues relacionan al sujeto con los espacios que representan el pasado y con los personajes de manera activa y viva (Chapman A. , 2016, p. 30). De acuerdo a Martínez (2019) “el videojuego genera signos y símbolos a partir de la reacción o movimientos del jugador y viceversa, es un proceso inmediato y continuo mientras se ejecute la simulación” (p. 86). A través de sus simulaciones, generan procesos que solo se ejecutan por medio de la interacción entre el usuario y la máquina. Así, se forma lo que Bogost (2007, p. ix) llama Procedural Rhetoric (retórica procedural), concepto que explica la forma en la que las reglas de interactividad del videojuego persuaden al jugador.

Las bases teóricas de los Historical Game Studies son postulados del posestructuralismo y el posmodernismo, porque al no tener un enfoque positivista, que concibe a la narrativa histórica a partir del texto escrito y de los archivos, la historia tradicional no les ha brindado cabida en sus paradigmas. Por esa razón, se inclinan a los métodos de la virtualidad y de la condición del imaginario, a la historia pública y a la construcción de subjetividades (Martínez, 2019, p. 84), como se podrá observar, más adelante, en el análisis realizado en la presente investigación. Munslow (1997; 2007b) define tres géneros de epistemología histórica: reconstruccionista (preocupada solo por los eventos), construccionista (una preocupación por los eventos seleccionados, ordenados y explicados de acuerdo con un modelo teórico) y deconstruccionista (una preocupación por la forma en que se escribe la historia misma). Esta estructura epistemológica ayuda a entender los juegos (Chapman, 2016, p. 60), su trama, sus intenciones y sus mensajes.

Algunos juegos que representan el pasado y lo recrean son: *Call of Duty: WWII* (Activision, 2017), *Sudden Strike 4* (Kite Games, 2017), *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), *Medal of Honor Frontline* (Electronic Arts, 2002). Son videojuegos puramente históricos, pero como manifiesta Chapman (2016, p. 32) se incluyen también otros que se relacionan con el pasado, aunque no tienen como núcleo su representación directa; por ejemplo: *Gran Turismo* (Polyphony Digital, 2019) y *Grand Prix* (Robot entertainment). Los últimos pertenecen al género de carreras, por lo que su finalidad al interactuar con el jugador es diferente a los primeros, pero por su relación con los vehículos clásicos se vinculan en parte a los estudios de los



Historical Game Studies. A esta lista se puede añadir *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), un videojuego particular debido a que su trama no tiene ninguna conexión con la historia de la humanidad, pero sí trata el tema del pasado en un mundo ficticio. Describe un futuro apocalíptico en el que unas criaturas robóticas dominan el mundo. No obstante, en esos espacios ficticios se pueden encontrar ruinas de una hipotética humanidad extinguida. Por esta razón, también ingresa en el enfoque académico de los Historical Game Studies.

Figura. 2.

Screenshot de Sudden Strike. Campaña Aliada.



Fuente: Kite Games (2017) Plataforma de PlayStation 4.

4. Análisis

En el presente trabajo se seleccionaron tres videojuegos históricos que abordan el tema de la Segunda Guerra Mundial para el desarrollo del análisis. La trama del primero, *Medal of Honor Frontline* (Electronic Arts), inicia con el desembarco de Normandía de las tropas del ejército estadounidense en las playas de Omaha y termina en la ciudad de Trondheim (Noruega). La del segundo, *Call Of Duty: WWII* (Activision), también parte desde el desembarco de Normandía, pero toma un rumbo diferente, su final es en el puente levantado sobre el río Rin en Alemania. El tercero, *Sudden Strike 4* (Kite Games), tiene una perspectiva distinta a los dos primeros, debido a que no tiene una trama lineal, pues es un videojuego de estrategia militar, cuyo comienzo depende de la voluntad del jugador.

El método para establecer el análisis contiene categorías de los Historical Game Studies como: evento, espacio, tiempo, narrativa histórica, personajes, verosimilitud, simulaciones realistas y conceptuales, ideología y transmisión de la relación entre la violencia y la guerra. Mientras se desarrollan estos elementos se realizarán explicaciones sobre las recreaciones digitales.

En primer lugar, es necesario hacer una breve descripción técnica de los juegos: *Medal of Honor* y *Call of Duty* pertenecen al género Shooter, emplean habilidades de disparo con el uso de diversas armas que aparecen a lo largo de toda la trama. Usan la primera persona con el fin de brindar mayor protagonismo al jugador en los espacios del juego. Ofrecen algunos niveles de dificultades. El primero contiene: Fácil, normal y difícil. El segundo: recluta, profesional, curtido y veterano. Adicionalmente, *Call of Duty: WWII* cuenta con un modding¹ llamado Zombis Nazis. Incluso hay la posibilidad de jugarlos en línea. Por otro lado, *Sudden Strike 4* es un videojuego de estrategia militar. Muy diferente a los dos primeros; aquí, el jugador no se convierte en personaje, sino que es quien controla todo. Sus decisiones marcan los resultados del manejo de los espacios, los personajes, los vehículos de guerra, las armas, etc.

La trama de *Medal of Honor Frontline* despliega seis espacios: Día D, Tormenta en el puerto, Aguja en un pajar, Varios puentes más allá, Trueno arrollador, El nido de Hortens. Cada uno de ellos contienen varias misiones que se deben cumplir para continuar con el juego. La trama de *Call of Duty: WWII* despliega once espacios y un epílogo a los cuales se los puede identificar como una especie de nivel que, al desbloquearse antes del cumplimiento de misiones, generan una secuencia hasta formar una verdadera historia bélica. Cada espacio lleva su propio nombre (Día D, Operación cobra, Fortaleza, DOE, Liberación, Daño colateral, Carnicería, Colina, Batalla de las Ardenas, Emboscada, El Rin). En ambos juegos, al inicio de cada escenario, se proporciona información sobre la fecha, el lugar y los hechos que acontecieron en ellos: “Holland countryside (16th September 1944): A Dutch resistance informant named Gerrit has news critical to Allied Comand. However, we’ve lost contact with him and have begun to assume the worst” (*Medal of Honor Frontline*, 2002, Aguja en un pajar). La siguiente cita es un ejemplo del segundo juego en relación a la información histórica que aparece al inicio de cada fase: “Aquisgrán, Alemania. 18 de octubre de 1944. Informe de misión: Octubre. Estamos en Aquisgrán, los Kartoffel luchan con uñas y dientes después de que los aliados invadieran uno de sus bastiones por primera vez. Aunque no será la última” (*Call of Duty: WWII*, 2017, Daño Colateral). Las fechas y los lugares se profundizan en el evento asimilado y desarrollado por el jugador mismo.

La introducción de los dos juegos es acertada, debido a que contienen datos históricos precisos que hablan sobre la planificación del desembarco de Normandía. La diferencia entre los dos es que en *Medal of Honor*, debido a su antigüedad y a sus limitaciones gráficas, la intro es tomada de un video documentado con cámaras reales de la época. Al contrario, en *Call of Duty: WWII*, se la hace con las mismas gráficas del juego, porque sus cualidades son más realistas y definidas, propias de los videojuegos modernos. No obstante, el segundo brinda mayor información e

¹ Es una de alteración del código de un videojuego con el fin de modificar sus elementos o introducir nuevas características (Peñate, 2017, p. 392).



imágenes en su inicio: “El uno de septiembre de 1939: ‘WW2’ empieza. Participaron más de 50 países, causó 65 millones de víctimas. Es el conflicto bélico más mortífero de la Historia” (Call of Duty: WWII, 2017, Intro). La cinemática muestra las Fuerzas de defensa alemanas (Wehrmacht) incluidas la Heer (ejército), y la Luftwaffe (fuerza aérea) invadiendo París y bombardeando Londres.

Se pueden apreciar dos discursos militares diferentes en la introducción. En el caso de *Medal of Honor Frontline*, se pronuncia el del General Dwight D. Eisenhower, quien estuvo a cargo de la dirección del ejército estadounidense en la Segunda Guerra Mundial. En el desarrollo de la primera cinemática de Call of Duty WWII se escucha la voz del presidente de los Estados Unidos, Franklin D. Roosevelt, antes de ingresar a Francia:

Este día acometemos una poderosa misión, lucharemos por salvar a nuestra civilización y liberar a la humanidad, nuestros hijos, orgullo de nuestra nación, guíenlos con firmeza y lealtad, su camino será largo y duro, las almas se estremecerán con la violencia de la guerra, en esta hora de gran sacrificio prevaleceremos. (Call of Duty: WWII, 2017, Intro)

El epílogo en *Call of Duty: WWII* es esencial, porque muestra una escena en la que se exponen algunas fotografías de los campos de concentración nazis, que son tomadas por el fotógrafo del grupo llamado Stiles. Este videojuego es el primero en incluir el tema del Holocausto judío en su trama (Martínez, 2017). En el espacio “Emboscada”, ocurre una escena en la cual se aprecia la captura de un soldado judío estadounidense llamado Robert Zussman, por parte de los Nazis quien es trasladado en tren hacia un campo de trabajo.

Al abordar temas complejos como el Holocausto (Call of Duty: WWII, 2017), y la inclusión de los discursos de Eisenhower y Roosevelt, estos videojuegos tienen la intención no solo de divertir, sino también de difundir información histórica, porque muestra a los jugadores los horrores sucedidos en la Segunda Guerra Mundial, aunque su punto más fuerte continúe siendo el entretenimiento.

Ahora, *Sudden Strike 4*, al tratarse de un juego de estrategia militar en tiempo real, la trama es construida, planificada y elaborada por el jugador. El jugador es como el dios del videojuego o, al menos, el general que dirige todo. A diferencia de los dos primeros que tienen una campaña, Sudden Strike posee tres: Alemana, Soviética y Aliada. Cada campaña contiene sus propias batallas, operaciones y misiones, que deben ser completadas para avanzar a la siguiente escena. El juego ostenta diferentes grabaciones a blanco y negro, tomadas directamente de documentales filmados en

la época por los soldados cámaras². Antes de iniciar con las batallas u operaciones se despliega un cuadro de información histórica, sus misiones y desafíos, junto a sus respectivas imágenes. Sus dificultades son: normal y fácil.

Se puede afirmar que *Sudden Strike 4*, a diferencia de *Call of Duty: WWII* y *Medal of Honor Frontline*, se inclina más por la difusión de la historia, antes que por el mero entretenimiento, por algunas razones. Primero, porque usa un lenguaje militar estructurado y, para entenderlo, se necesitan conocimientos previos para poder de planificar las debidas estrategias. Segundo, porque contiene amplia información histórica reflejada en los espacios, la onomástica de las regiones y las armas, grabaciones, mapas que complementan toda la gama de las batallas de la Segunda Guerra Mundial, incluidas las que involucraban a Japón y Estados Unidos en el Pacífico³. Tercero, porque, aunque sus dificultades se limiten a dos niveles, es un juego complejo, pues el jugador debe administrar sus recursos, establecer decisiones acertadas que ayuden a fraguar los movimientos simultáneos en tiempo real para continuar con la partida. Y, por último, porque al juntarse todos los elementos mencionados, el juego no se concentra tan solo en la acción o en la recreación detallada de espacios, sino que requiere un grado intelectual que construya en la mente del individuo la conciencia del conflicto bélico al que se atiene. Esto último no sucede con *Call of Duty: WWII*, ni con *Medal of Honor Frontline*, pues son juegos shooter de menor dificultad y de mayor atracción al público de todas las edades.

Según la clasificación que plantea William Uricchio (2005, p. 330), los tres videojuegos pertenecen al primer grupo, porque se enfocan en un evento histórico en particular (Segunda Guerra Mundial) y maximizan la precisión en sus representaciones (Citado por Peñate, 2017, p. 390). Por lo tanto, en ocasiones tienden “a confundir el pasado con la historia, prestan especial atención al detalle y consideran su discurso histórico particular como el único posible” (Peñate, 2017, p. 394). El símbolo de la Wehrmacht en los vehículos y aviones, la definición y acabado de las armas, la bandera roja con la esvástica negra, los edificios destruidos, el traje de los soldados, los datos precisos o la presencia de humedad en la tierra en el bosque de Hürtgen (*Call of Duty: WWII*, 2017), son algunos ejemplos de sus detalles.

El espacio usado por *Call of Duty: WWII* y *Medal of Honor* es el llamado “Jardín narrativo”, pues los escenarios están ya estructurados y perfectamente definidos como para que el personaje y el jugador puedan desenvolverse en el juego (Peñate, 2017, p. 395). Mediante los espacios usados también es posible transmitir historia, porque que el jugador puede observar la estructura definida en los edificios que aún se encontraban en pie como el ayuntamiento de París, algunos restos de hoteles que

² Soldados encargados de filmar y fotografiar los acontecimientos de la guerra.

³ Con el uso de Moddings.



permiten ver la arquitectura de la época (*Call of Duty: WWII*, 2017), el interior de los búnkeres, de los trenes y de los submarinos (*Medal of Honor*, 2002).

El usoado por *Sudden Strike 4* es el “lienzo narrativo”, que no tiene “un principio o fin definidos y el espacio se entiende como un recurso sobre el cual edificar discursos históricos. De esta manera, el jugador va colocando elementos históricos (edificios, unidades, etcétera) sobre este lienzo, generando su propio relato” (Peñate, 2017, p. 395). Se establece la construcción de un mundo a partir de la perspicacia y las decisiones de quien lo controla. Por lo general, son hechos a base de dos dimensiones, pero con diversas herramientas que serán útiles en el desarrollo de la trama.

Los tres videojuegos, en cuanto al manejo del tiempo en su argumento, son lineales. Ni siquiera en *Sudden Strike 4* se puede afirmar que existen rupturas temporales. No se generan retrospecciones, prospecciones o introspecciones, como en el caso del videojuego histórico *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2014). En *Call of Duty: WWII* y *Medal of Honor Frontline* no existen posibilidades de perderse en el camino. En *Sudden Strike 4*, una vez seleccionada la campaña a seguir, el tiempo no rompe con ninguna técnica. Por eso, se lo podría comparar con el que emplean las clásicas novelas del siglo XVIII y XIX (Kohan, 2015, p. 15).

Chapman (2016, pp. 90-92), manifiesta que en los videojuegos históricos hay tres tipos de tiempos: Real, ficcional e histórico. El primero es el lapso en el que el jugador interactúa con el videojuego. El segundo, se relaciona con la diégesis, es el representado en el mundo ficticio, las horas, los minutos y los segundos que ahí ocurren. Por ejemplo, el desembarco de Normandía en *Medal of Honor Frontline* y *Call of Duty: WWII* representa y simula la fecha y el año, pero no lo hace con la duración de las 24 horas del evento (Beevor, 2022, pp. 57-137), sino en un periodo temporal corto. Además, su lapso depende también de la habilidad del jugador, pues incluso puede recortarse aún más. Por último, el tiempo histórico es el espacio temporal en el que se desenvuelve el videojuego. En el caso de *Sudden Strike 4* sería la amplitud de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), en *Medal of Honor Frontline* y *Call of Duty: WWII* la duración es más corta, pues ambos empiezan en 1944 (6 de junio) y terminan en 1945.

De entre los tres videojuegos, el que más revive la crudeza y la violencia de la guerra es *Call of Duty: WWII*, debido a los gráficos realistas que posee y a sus recreaciones bien definidas, producto de la tecnología moderna. Las imágenes intentan transmitir la cruda realidad del evento, con el fin de sensibilizar a los jugadores frente a la crueldad de la guerra. La calidad de la imagen del juego despliega un escenario sangriento y lleno de muerte, en donde las aguas del mar enrojecen y muchos cuerpos de soldados se despedazan (*Call of Duty: WWII*, 2017,

Día D). A medida que la trama ocurre, los escenarios cambian y muestran espacios, cuya definición es comparable a las imágenes de una película: trincheras, búnkeres, granjas. Del mismo modo, los disparos simulan la realidad junto con los diseños de las armas que son réplicas de las usadas en la Segunda Guerra Mundial.

De acuerdo con la clasificación de la Junta de Clasificaciones de Software de Entretenimiento, ninguno de los videojuegos analizados es apto para las niñas y los niños. *Sudden Strike 4* y *Medal of Honor Frontline* entran en la categoría Teen (T), a partir de los 13 años; mientras que *Call of Duty: WWII*, debido a su realismo y al reflejo de violencia que provoca, ingresa en la categoría Mature, a partir de los 17 años (M) (Mercado, 2022). Sin embargo, el indicador de edad no limita a la comercialización del juego, por lo que es posible apreciar a menores adquiriéndolo. Además, los juegos pertenecientes al género *shooter*, en su nivel de mayor facilidad, no son complejos al compararlos con otros. La trama se concentra más en el uso de armas y el disparo, antes que, en la resolución de códigos, la búsqueda de llaves para abrir puertas o en el ejercicio de la capacidad para tomar un mando, y dirigir a un vehículo de rally corriendo a toda velocidad por carreteras rurales.

De este modo, la facilidad de control del videojuego alcanzaría distintas edades, justificándose así el éxito en sus ventas (*Call of Duty: WWII*), porque pudo recaudar más de medio millón de dólares tan solo en su lanzamiento (Borja, 2017). No obstante, existen jugadores que compran los videojuegos interesados en aprehender historia de una forma diferente y divertida, y otros que, simplemente, al ser conocedores de la Historia de la Segunda Guerra Mundial, lo adquieren con el afán de comprobar si su estilo cumple con la difusión de los eventos históricos que aparecen a lo largo de la trama. Por ello, en los videojuegos, el uso del pasado de la Humanidad y su recreación como telón de fondo, todavía no se ha agotado, aunque hayan pasado más de tres décadas de su existencia (Peñate, 2017, p. 388).

5. Un museo digital

Por el hecho de que los videojuegos históricos son recreaciones digitales (Noiret & Cauvin, 2017, p. 9), constituidas con diferentes elementos que reviven escenarios del pasado, también son concebidos como museos virtuales (Peñate, 2017, pp. 396-397). Existen videojuegos que en su menú contienen una opción de acceder a un museo digital determinado y ordenado cronológicamente, como en el caso de *Gran Turismo* (Polyphony), que tiene un espacio en base a una figura de un taller vehicular, en el que se exponen modelos clásicos de diferentes marcas. Además, contiene información relacionada a eventos externos a la historia vehicular, pero que ocurrieron en esos contextos (*Gran Turismo*, 2019). De entre las opciones de los videojuegos no existe una que tome el nombre de museo, pues no es necesario. El espacio en el que los personajes se desenvuelven es el museo mismo, aunque el



jugador no genere una interacción física.

En la sección llamada Liberación (*Call of Duty: WWII*, 2017) el jugador toma el mando de una espía, Rousseau, e ingresa al ayuntamiento de París en donde se encontraba la guarnición Nazi, con el fin de colocar explosivos en las puertas principales, y conseguir que los aliados y la resistencia francesa ingresen al ayuntamiento. El jugador puede profundizar en el aprendizaje de la arquitectura de la época del mencionado edificio y observar cada uno de los detalles que definen su estructura. El interior del ayuntamiento es un museo digital de historia viva, en donde el jugador se convierte en su participante (Peñate, 2017, pp. 396-397). Sus retos son fundamentalmente visuales, consistentes en detectar *affordances* históricas en lugar de realizarlas (Peñate, 2017, p. 397). Además, es posible aprender la manera en la que se organizaban las SS y la Gestapo dentro del lugar y el trato a los prisioneros de la resistencia francesa en el subsuelo.

6. Ideología

Es difícil desarrollar un análisis ideológico sobre el enfoque que toma un videojuego histórico. Sin embargo, en el caso de temas relacionados a asuntos bélicos hay un contrapeso de creadores europeos y estadounidenses que utilizan escenarios en los que se justifica la intervención occidental, e incluso se la glorifica (Martínez, 2019, p. 87). Las tramas de *Medal of Honor Frontline* y *Call of Duty: WWII* se inclinan por una ideología que pretende resaltar la participación de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, como una forma de acto heroico, “todo videojuego histórico, independientemente del tipo de simulación del pasado que realice (ya sea específica o no específica) está influenciado por una ideología determinada” (Peñate, 2017, p. 393). En *Call of Duty WWII* se puede observar ese enfoque fácilmente, por algunas razones. La primera, porque la camaradería entre los soldados es extrema, hecho que contradice a la realidad, pues se afirma que los soldados que fueron compañeros en su preparación para el desembarco, se distribuyeron en diferentes batallones, y al desembarcar muchos de ellos apenas se conocieron en ese momento. Además, la muerte convivía con los soldados en los campos de batalla, por lo que si alguien entablaba una relación afectiva con otros, podría causarle una caída psicológica al verlos muertos (Beevor, 2022). La amistad no es un reflejo de la crueldad de la guerra y, al mostrar imágenes de ese tipo, el juego muestra un ejército ejemplar americano que resalta su valentía, hecho que no fue así, pues todos deseaban que el evento terminara.

La segunda razón es porque existen escenas muy visibles, en donde los soldados se convierten en salvadores de vidas de un modo exagerado. Por ejemplo, en el espacio “Daño colateral”, (*Call of Duty: WWII*, 2017) el soldado protagonista,

Red Daniels, se inmiscuye solo en un hotel lleno de Nazis, con el fin de rescatar a una niña alemana sobreviviente. Por supuesto, la operación es un éxito, demostrando así la amabilidad y valentía de un soldado estadounidense. Por otro lado, en la escena de la captura de Robert Zussman por parte de las SS, Daniels, una vez más, toma un vehículo e intenta alcanzar al camión en el cual metieron a los prisioneros para posteriormente llevarlos en un tren a un campo de trabajo. Este acto heroico no tiene éxito en aquel momento, pero al final del juego sí. En medal of Honor Frontline este enfoque es aún más directo, pues el teniente Patterson es básicamente un superhombre, porque es capaz de cumplir todas las misiones solo.

Esta clase de escenas convierten no solo a las fuerzas armadas norteamericanas en los grandes héroes de la Segunda Guerra Mundial, sino al país entero de los Estados Unidos. Así, se observa claramente la inclinación ideológica del juego. De igual manera, por la misma razón explicada, cabe la oportunidad de manifestar que en los videojuegos no se intenta reflejar la verdad, sino que “la única forma de dar sentido al pasado es mediante la verosimilitud, es decir, transmitiendo una sensación histórica que es percibida por el público como la correcta” (Peñate, 2017, p. 393). Por ello, el videojuego tiene el afán de difundir historia, pero lo que en él prima es el entretenimiento, de modo que el aprendizaje se convierte en un elemento secundario.

Un hecho interesante en *Call of Duty: WWII* es que los aliados se dirigen a los soldados alemanes con la palabra “Kartofels” (2017, Carnizería) y no “nazis”, excepto en contadas escenas fuertes como el encuentro de franceses muertos colgadas en un árbol: “Estamos luchando contra nazis” (*Call of Duty WWII*, 2017, operación cobra), que quizás amerite la ocasión. Esta sustitución de sustantivos, a modo de conjetura, se debería a una forma de aplacar una palabra que hasta el momento constituye un símbolo de la tragedia y el horror de la Alemania de los años treinta y cuarenta. El concepto de verosimilitud podría ser aplicado y encuadrado perfectamente en este caso.

En los Historical Game Studies no se incluyen las opiniones de los jugadores y desarrolladores de los videojuegos y, más bien, “historical game studies has so far spent relatively little time examining the reactions, practices and understandings of the players that actually utilize these games or the developers who produce them” (Chapman, 2016, p. 8). Las investigaciones relacionadas al tema dejan de lado las interpretaciones y experiencias de quienes en realidad toman las riendas del protagonismo. Ese es un grave problema, pues los jugadores son los receptores del mensaje que intentan transmitir los videojuegos históricos, independientemente de los eventos y de la época que aborden.



7. Conclusiones

Uno de los enfoques posestructuralistas de la historia pública son los estudios de los videojuegos históricos (Historical Game Studies). Este enfoque permite difundir y representar la historia en el mundo virtual, mediante la recreación de lugares que reflejan la época en la que se desarrolla su trama. Constituyen una resurrección digital del pasado que tiene como fin principal el entretenimiento. Por esta razón, diversas empresas de videojuegos han desarrollado trabajos con narrativas expuestas en determinadas épocas de la historia de la humanidad.

La conjugación del entretenimiento con las representaciones del pasado ha llamado la atención de jugadores de edades variables, desde personas que ignoran la trama del juego ocurrida en la realidad, hasta quienes lo hacen por generar análisis y comparaciones con las investigaciones de expertos. La interactividad es la esencia de un videojuego; es una característica que lo difiere de una película y un libro.

Los escenarios de la Segunda Guerra Mundial son muy demandados para desarrollar un videojuego histórico, debido a que aquel evento causó gran impacto en la sociedad. Además, el ambiente de tensión hace que una empresa busque la alternativa de insertar ideas para la creación de un juego bélico y oriente al consumidor a su adquisición.

Los análisis de los videojuegos presentados en la presente investigación se centraron en algunos aspectos: evento histórico, espacio, tiempo, narrativa histórica, personajes, verosimilitud, simulaciones realistas y conceptuales, ideología y transmisión de la relación entre la violencia y la guerra. Cada elemento desglosó deiferentes enfoques que convergen en un mismo punto al representar el pasado del periodo de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Dos de los tres videojuegos analizados contienen similitudes tanto en su género, como en su trama. Además, de la similitud del manejo de los personajes. El tercer videojuego difiere en varias categorías, debido a que su espacio es de carácter abstracto, en donde el sujeto es quien construye la historia y maneja simultáneamente todo los acontecimientos, mientras que en los dos primeros, existe un solo camino a seguir imposible de modificarlo con las decisiones de los jugadores. De esta forma, en *Call of Duty: WWII* y en *Medal of Honor Frontline* el sujeto se convierte en personaje, y en *Sudden Strike 4*, en un dios.

Al jugar los tres videojuegos y analizarlos, se pudo apreciar la carga ideológica del mundo occidental, en especial, los del género shooter. El comportamiento de los personajes y las escenas ocurridas junto con las cinemáticas, muestran una intención de heroísmo por parte de las empresas desarrolladoras, porque el ejército

estadounidense se convierte en un símbolo de libertad. Esto no ocurre en *Sudden Strike 4*, porque, al existir tres campañas, incluyendo la alemana, se centra en establecer un conjunto de estrategias que al único que le genera triunfo es al jugador.

El problema que afrontan los Historical Game Studies es la exclusión en sus estudios a los protagonistas, pues los usuarios son quienes adquieren los videojuegos e impulsan a que las empresas continúen con su desarrollo. De modo que, sin el fluir de sus inclinaciones y emociones hacia un videojuego, la difusión de la historia digital no tendría el impacto que tiene en la actualidad. Por eso, los especialistas en este enfoque metodológico deben realizar más investigaciones a partir, no solo de sus experiencias personales, sino también a partir de experiencias de los protagonistas que, de alguna manera, sabrán manifestar perspectivas diferentes para nuevos estudios, por medio de sus reacciones ante la trama de un videojuego histórico.

Referencias

- Noiret, S. y Cauvin, T. (2017). Internationalizing Public History. En P. Hamilton, y G. James. (Eds.), *The Oxford Handbook of Public History* (pp. 25-43). University Press.
- Kelley, R. (1978). Public History: Its Origins, Nature and Prospects. *The Public Historian*, 16-28.
- Cauvin, T. (2016). *Public History: A Textbook of practice*. Routledge.
- Howe, B., & Kemp, E. (1986). *Public History: An introduction*. Malabar.
- Litwack, L. (1995). Beyond the Boundaries of the Academy, National Council for History Education. *History Malters*, 1-5.
- Maass, M. (2007). Radio, TV e Internet. Tecnología, flujos globales y memoria local. En M. Maas, y J. González. *Memorias (In) cónitas: Contiendas en la Historia, México* (pp. 427-442). México: UNAM.
- Marin, E. (24 de Julio de 2013). *Hipertextual*. Recuperado el 23 de 12 de 2020 de: <https://hipertextual.com/2013/07/videojuegos-como-arte>
- Call of Duty: WWII. (2017). *Sledgehammer Games & Activision*. [Plataforma: PlayStation 4].
- Assassin's Creed Unity. (2014). *Ubisoft*. [Plataforma: PlayStation 4].
- Sudden Strike 4. (2017). *Kite Games*. [Plataforma: PlayStation 4].
- Horizon Zero Dawn . (2017). *Guerrilla Games*. [Plataforma: PlayStation 4].
- Gran Turismo. (2019). *Polyphony Digital*. Plataforma: [Plataforma: PlayStation 4]
- Tost, G., y Boira, O. (2015). *Vida extra: Los videojuegos como no los has visto nunca*. GRIJALBO.

- Rodríguez, G. (2022). *Videojuegos y cultura de masas a finales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América Latina: Morelia y Valparaíso de 1985 a 2000*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Mejía, C. (2009). *Videojuegos, computadoras y seres humanos*. Universidad de San Buenaventura.
- Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 1-16.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Morata.
- Martínez, D. (25 de Septiembre de 2017). *HOBBYCONSOLAS*. Recuperado el 23 de 12 de 2020, de <https://www.hobbyconsolas.com/opinion/call-duty-wwii-debe-mostrar-holocausto-persecucion-judios-166626>
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history, and computer games. En J. Jost y Goldstein. (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (p. 327). The MIT Press.
- Peñate, F. (2017). Los Historical Games Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 387-398.
- Borja, P. (8 de Noviembre de 2017). *EUROGAMERS.es*. Recuperado el 21 de Diciembre de 2020, de <https://www.eurogamer.es/articulos/2017-11-08-call-of-duty-ww2-ha-vendido-el-doble-de-unidades-en-su-lanzamiento-que-infinite-warfare#:~:text=Crea%20una%20cuenta-,Call%20of%20Duty%3A%20WW2%20ha%20vendido%20el%20doble%20de%20unidades,de%20500%20millones%20d>
- Chapman, A. F. (2016). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 1-14.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How videogames represent the past and offer acces to historical practice*. Routledge.
- Martínez, F. (2019). Vidas paralelas: la Historia Digital y su relación con los Historical Games Studies. Una breve reflexión sobre el uso de los videojuegos en la disciplina histórica. *Quirón. Revista de Estudiantes de Historia*, 71-91.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Grand Prix. (2004). *Robot Entertainment*. PC.
- Kohan, S. (2015). *El tiempo en la narración: Claves para organizar la trama y crear una estructura eficaz en el cuento o la novela*. Alba.
- Beevor, A. (2022). *El Día D. La batalla de Normandía*. Booket.
- Mercado. (14 de Septiembre de 2022). *Mercado*. Obtenido de Mercado: <https://www.revistamercado.do/tecnologia/videojuegos-clasificaciones>
- Munslow, A. (2007). *Narrative and History*. Macmillan.
- Medal of Honor Frontline. (2002). *Electronic Arts*. [Plataforma: PlayStation 2].
- Brittan, D. (1998). Historia pública y memoria pública. *Ayer*, 147-162.