

El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar

The Historical Videogame as Literal and Exemplary memories

Alberto Venegas Ramos
Universidad de Murcia (UM)
correodealbertovenegas@gmail.com

Resumen

El objetivo de este trabajo es el examen de las claves del recuerdo que se contienen en el videojuego de tema histórico. Partimos de la distinción realizada por Tzvetan Todorov entre memoria literal y memoria ejemplar y analizamos dos títulos, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) y *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), para ilustrar cada uno de estos tipos de memoria. Sobre esta base examinaremos tres elementos de cada título, la intención de los autores, los mensajes y las imágenes contenidas en cada obra. Todo ello, junto al contexto historiográfico, nos ofrecerá la información necesaria para determinar el porqué del recuerdo en el videojuego histórico acercándonos, en un contexto más general, a las causas y potenciales consecuencias de la memoria en los medios de comunicación de masas.

Palabras clave

Usos públicos de la historia, memoria, videojuegos, *Red Dead Redemption 2*, *This War of Mine*.

Abstract

The objective of this work is to examine the clues contained in the video game of historical theme. We shall start with the distinction, by Tzvetan Todorov, between literal and exemplary memories by studying two historical titles, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) and *This War of Mine* (11-bit studios, 2014), to illustrate each type of memory. On this basis we will take for its examination three aspects of each of them, the authors' intention, and the messages and the images contained in the video game. All this, together with the historiographical context, will offer us the necessary information to approach, in more a general context, to the causes and consequences of memories in the mass media.

Keywords

Public use of history, memory, video games, *Red Dead Redemption 2*, *This War of Mine*.

Introducción

This War of Mine (11bit studios, 2014) es un videojuego 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 para con su juego fue cristalina desde el comienzo:

Hagamos 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 requiere.¹

Sus responsables, Pawel Miechowski y Patryk Grzeszczuk, deseaban 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 ejemplo.

Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018) es un videojuego de acción y aventuras ambientado en el mito del Salvaje Oeste americano cuya principal intención es, de acuerdo a uno de sus responsables:

En general, no buscábamos inspiración en el cine o el arte [...] Estábamos construyendo un lugar, no una representación lineal o estática, así que mientras en el pasado habíamos mirado a ambos, ya no parecía tan necesario ni relevante. No estamos construyendo una experiencia pasiva. [...] Numerosos sistemas en nuestra iluminación, cámaras, clima y hora del día se unen con las acciones del jugador, el mundo y los personajes que hemos construido para crear algo único y en constante cambio.²

Esta afirmación de Aaron Garbut, creador artístico del juego, nos refiere a otro tipo de recuerdo. Si bien *This War of Mine* deseaba crear un ejemplo para el presente *Red Dead Redemption 2* desea crear “un lugar, algo único”. No existe una advertencia empleando el pasado, tampoco un uso de la historia como *exemplum*, tan solo la recreación con pretensión de literalidad de un momento histórico concreto. Estas dos formas de recordar, ejemplar y literal, se encuentran presentes en todos los usos del pasado y la memoria y responden a la pregunta ¿para qué recordamos?

Objetivo

El objetivo de este artículo será tratar de dar una respuesta a esta pregunta que funcionará como hipótesis, ¿para qué y con qué finalidad recuerda el videojuego?, a través del estudio del videojuego histórico y de contenido histórico, medio de comunicación de masas en ascenso dentro de nuestro presente. Además, tendremos otros objetivos secundarios como definir al videojuego histórico como una forma de memoria que puede ser, de acuerdo a su intención, literal o ejemplar de acuerdo a los conceptos propuestos por Tzevan Todorov en su obra *Los abusos de la memoria* (2013). Una memoria literal que trata de sacralizar el recuerdo como fin en sí mismo a través de un proceso de reificación y homogeneización del ayer. Y una memoria ejemplar que busca servir de ejemplo y advertencia sirviéndose del pasado como referencia para el

¹ Redacción de Level 80, “This War of Mine: A Game About Civilians In War,” *80 Level*, (2016), <https://80.lv/articles/this-war-of-mine-a-game-about-civilians-in-war/> [consulta 21 marzo, 2019].

² Arthur Gies, “How landscape painting inspired the world of Red Dead Redemption 2,” *Polygon* (2018), <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings> [consulta 11 julio 2019].

futuro. Este estudio persigue un objetivo más amplio: examinar los usos públicos del pasado y la memoria en los medios de comunicación de masas en nuestra contemporaneidad a través del estudio concreto de un medio de fundamental importancia para entender nuestro presente como es el videojuego.

Metodología

Para alcanzar nuestro objetivo nos valdremos de la observación directa de los videojuegos históricos y de contenido histórico mencionados: *Red Dead Redemption 2* y *This War of Mine* junto a otros para ofrecer el contexto necesario. En cada uno de ellos nos detendremos especialmente en tres apartados, la intención detrás de su desarrollo expresada por sus responsables en entrevistas y diarios, los mensajes y las imágenes representados en ellos. La observación directa de estas fuentes primarias nos servirá para determinar las razones del estudio para situar su videojuego en el pasado, unas razones que se verán refrendadas por la forma en la que se recuerda ese pasado, ya sea a través de sus mensajes o imágenes. Un estudio de las fuentes primarias que relacionaremos con los conceptos de memoria ejemplar y memoria literal propuestos por Todorov en la obra mentada. Un trabajo, el de Todorov, al que añadiremos otras reflexiones historiográficas sobre el tema como las realizadas por Enzo Traverso, George L. Moose, Jacques Le Goff, Eric Hobsbawm o Paul Fussell. La combinación entre el estudio de los tres apartados concretos de las fuentes primarias, intención, mensajes e imágenes, y las fuentes secundarias nos servirán para tratar de determinar el objetivo propuesto en este trabajo ¿con qué intención recuerda el pasado el videojuego histórico? ¿Para qué recordamos?

No podemos pasar por alto que los dos títulos guardan una clara pretensión comercial y, por lo tanto, la función de recordar no es su principal objetivo aunque en el caso de *This War of Mine* sus responsables si la expliciten como una de las más importantes. Ambos se centran en momentos de tensión violenta, en el caso del mencionado anteriormente un asedio de una ciudad contemporánea y en el caso de *Red Dead Redemption 2* el comienzo del siglo XX y el final de las bandas de forajidos del Salvaje Oeste. Existe, por tanto, un claro interés por representar etapas bien conocidas en los medios de comunicación de masas, especialmente momentos bélicos, tal y como estudian trabajos como *La Historia de los videojuegos y el papel del historiador* de Alberto Venegas³ o *American media and the memory world war two* de Debra Ramsay.⁴

Memoria literal y memoria ejemplar

De acuerdo al historiador Tzvetan Todorov la memoria es “una construcción, es decir, 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”.⁵ Una definición de la memoria que aleja a este concepto de la historia, tal y como explica Enzo Traverso empleando el trabajo previo de Pierre Nora:

Memoria e historia -explica Nora- están lejos de ser sinónimos, porque “todo los opone”. La memoria es “la vida”, lo que la expone “a la dialéctica del recuerdo y de la amnesia, inconsciente de sus sucesivas deformaciones, vulnerable a todos los usos y manipulaciones,

³ Alberto Venegas, "La Historia de los videojuegos y el papel del historiador", *Deus Ex Machina :cuaderno de máquinas y juegos*, Sello ArsGames, 0, 2016, 226-232.

⁴ Debra Ramsay, *American media and the memory of the world war two* (Nueva York: Routledge, 2015).

⁵ Enzo Traverso, *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política* (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011), 29.

susceptible de largas latencias y de repentinas revitalizaciones”. Ahora bien, este “vínculo vivido en el presente eterno” no puede asimilarse a la historia, representación del pasado que, aunque problemática y siempre incompleta, se quiere objetiva y retrospectiva, fundada en la distancia. La memoria es “afectiva y mágica”, encargada de sacralizar los recuerdos, mientras que la historia es una visión secular del pasado, sobre el que construye “un discurso crítico”.⁶

La memoria, de acuerdo a 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 presente.⁷

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”⁸ 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”.⁹ 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. Cada uno de los videojuegos escogidos en este trabajo corresponde a los dos tipos, *This War of Mine* a la segunda, a la memoria ejemplar, y *Red Dead Redemption 2*, a la memoria literal. Una división que puede extenderse al resto de videojuegos históricos actualmente presentes en el mercado así como al resto de producciones culturales relacionadas con el pasado.

La memoria literal de *Red Dead Redemption 2*

Red Dead Redemption 2 es un videojuego de acción desarrollado por la compañía estadounidense Rockstar Games. Esta empresa es internacionalmente conocida por su trabajo en las licencias *Grand Theft Auto* (1997-2013) y *Red Dead Redemption* (2011-2018). Dos sagas que han narrado un fresco histórico de los Estados Unidos desde

⁶ *Ibid*, 29.

⁷ Tzetvan Todorov, *Los abusos de la memoria* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2013), 33-34.

⁸ *Ibid*, 34.

⁹ *Ibid*, 34.

finales del siglo XIX hasta comienzos del XXI.¹⁰ Dos sagas que han conseguido cifras de venta considerables. La segunda iteración del videojuego ambientado en el mito del Salvaje Oeste consiguió, en menos de dos semanas, vender más de 17 millones de copias.¹¹ Un número que le sirvió para erigirse como el producto de entrenamiento más rentable de la historia durante su primer fin de semana a la venta, consiguiendo alcanzar 725 millones de dólares.¹² Dos hechos que hablan de la difusión del título junto a su aceptación y popularidad de sus mensajes e imágenes.

La obra presenta una apariencia audiovisual fotorrealista inspirada en las manifestaciones artísticas del momento representado¹³ y las representaciones en los medios de comunicación de masas de la época.¹⁴ Sus responsables reconocen su alejamiento de las formas históricas y su nula pretensión de crear una obra histórica “Puede ser una obra de ficción histórica”, decía Dan Houser, presidente de Rockstar Games y cabeza visible del desarrollo, “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”.¹⁵

Esta situación se había repetido durante el trabajo de la primera entrega, tal y como comentaba Cantamessa, creador de la historia de *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010):

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 más allá de los grandes tiroteos para ofrecer una experiencia *western* completa tanto en el juego como en la acción y la atmósfera.¹⁶

Acciones y situaciones que se repiten en la segunda entrega y que tienen un claro origen en el mito del Salvaje Oeste. Un mito caracterizado por cuatro características que se repiten en todas las representaciones populares del momento: espíritu de frontera, individualismo, violencia y naturaleza¹⁷, todas ellas presentes en el videojuego. El origen de dicho mito se encuentra en la obra literaria de James Fenimore Cooper (1789-

¹⁰ Robert Whitaker, “Rockstar's history of America”. *Eurogamer* (2018), <https://www.eurogamer.net/articles/2018-11-05-rockstars-history-of-america> [Consulta 16 julio, 2019].

¹¹ Samit Sarkar, “Red Dead Redemption 2 tops 17 million copies shipped”, *Polygon* (2018), <https://www.polygon.com/2018/11/7/18073314/red-dead-redemption-2-sales-17-million-units> [Consulta 16 julio, 2019].

¹² Ryan Parker, “Red Dead Redemption 2' Breaks Records With \$725 Million Opening Weekend”, *The Hollywood Reporter* (2018) <https://www.hollywoodreporter.com/news/red-dead-redemption-2-breaks-records-725-million-opening-weekend-1156235> [Consulta, 16 junio, 2019].

¹³ Arthur Gies, “How landscape...”

¹⁴ Keith Phipps “Before Red Dead Redemption, these movies wrestled with the ending of the West”, *Polygon* (2018) <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18022606/red-dead-redemption-western-movie-inspirations> [Consulta, 16 julio, 2019].

¹⁵ Sam White, “Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever”, *British GQ* (2018), <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview> [Consulta, 11 julio, 2019].

¹⁶ Matt Cabral, “Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption”, *Gamefan* (2010) <https://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption> [Consulta, 11 julio, 2019].

¹⁷ P. C. Rollins, y J. E. O'Connor. *Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television and History* (Lexington: The University Press of Kentucky, 2005).

1851), los trabajos de Thomas Cole (1801-1848)¹⁸ y la escuela pictórica del río Hudson y la concepción de frontera en Estados Unidos a lo largo del siglo XIX.¹⁹ Un mito fundamental para la memoria colectiva y oficial del país norteamericano.²⁰

Red Dead Redemption 2 no huye de estos cuatro fundamentos, así como tampoco de la estética y los temas predominantes en el mito. El juego reproduce todos los tópicos del género. Sus fuentes no se encuentran en la historia o el trabajo de los historiadores. Los responsables de la obra levantan un pasado ya conocido por el espectador y basado en la memoria estética del momento.²¹ El pasado se convierte entonces en *Red Dead Redemption 2* en un *teatro de la memoria* donde se representa el mito del Salvaje Oeste de la forma más literal posible de acuerdo a sus representaciones mediáticas anteriores que sirven de mediaciones maestras²² y el resultado es, de acuerdo a Dan Houser:

[Una] experiencia perfecta, que se siente real en un mundo que parece real, un homenaje interactivo a la experiencia rural estadounidense. [Es] un vasto mosaico de cuatro dimensiones en el que la cuarta dimensión es el tiempo, en el que el mundo se desarrolla a tu alrededor, dependiendo de lo que hagas.²³

Una experiencia perfecta que parece real, un homenaje a la experiencia rural estadounidense de comienzos del siglo XX. Una reconstrucción fotorrealista e interactiva de los últimos días del Oeste. El título no trata de servir de ejemplo sino de homenaje, y es en este punto donde encontramos la mejor definición del recuerdo literal del pasado norteamericano. En el título no existen situaciones problemáticas que pudieran convertirse en críticas con el pasado, como por ejemplo la exterminación de los pueblos indígenas americanos,²⁴ una acción que parece haberse borrado de la memoria estadounidense a favor de otros genocidios alejados de Estados Unidos, como el judío durante la Segunda Guerra Mundial, tal y como explica 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

¹⁸ *Ibid*, 2.

¹⁹ N. Smith, *Virgin Land: The American West as Symbol and Myth* (Cambridge: Harvard University Press, 1950).

²⁰ R. B. Pippin, *Hollywood Westerns and American Myth: The importance of Howard Hawks and John Ford for Political Philosophy* (Cambridge: Yale University Press, 2010).

²¹ Alberto Venegas Ramos, "El videojuego como forma de memoria estética", *Pasado y Memoria*, 19 (2019).

²² Debra Ramsay, *American media*, 83.

²³ Harold Goldberg, "The Making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2", *Vulture* (2018), <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html> [Consulta, 11 julio, 2019].

²⁴ Dia Lacina, "Red Dead Redemption 2's Redface Proves How Far Games Haven't Come", *Paste Magazine* (2018) <https://www.pastemagazine.com/articles/2018/11/red-dead-redemption-2s-redface-proves-how-far-game.html?fbclid=IwAR000CLWpr0OzQ8HyDxg1s-2MNkOeTpaYgWoPZrQxocC0iYHA5kKzIY-Jo> [Consulta, 16 julio, 2019].

consensual, está desconectada de las divisiones reales de la sociedad estadounidense, es *apolítica*.²⁵

La memoria literal del título de Rockstar Games está limada para no provocar cortes. El estudio de desarrollo ha recuperado el pasado para convertirlo en un objeto de consumo a través de la reproducción y adaptación de un “retrolugar” (Venegas Ramos, 2018), una memoria estética presente en otros medios (pictóricos, literarios, televisivos y cinematográficos). De acuerdo a 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 utilice.”²⁶

Una afirmación que nace de la observación directa del título y, a la vez, de las declaraciones del responsable último, quien afirmó durante una entrevista su intención de no molestar a nadie a través de la creación de personajes capaces de no despertar ninguna polémica en el presente:

Este es un momento [finales del siglo XIX] en que el movimiento feminista había comenzado a dar sus primeros pasos. Las mujeres empezaron a desafiar su lugar, tan limitado en la sociedad, y esto nos dio algunos personajes interesantes. No estábamos tratando de aprovechar “el es un hombre negro, por lo que debería hablar de esta manera, y ella es una mujer india, por lo que debería hablar de esa manera”. Estamos tratando de sentir lo que eran como personas. Tal vez esta sea mi propia idiotez, ingenuidad o engaño sobre lo que está sucediendo en la actualidad; Sé que hay algunas personas que creen que la única ficción que deberías hacer es básicamente tu propia autobiografía, pero creo que eso es un espacio realmente estrecho a la hora de contar historias. Espero que hayamos encontrado una forma sensible de discutir todos estos temas.²⁷

Encontramos, por tanto, en los mensajes, qué se recuerda y qué no se recuerda, y en los objetivos de sus autores, porqué se recuerda, trazos de este uso literal de la memoria entendido como homenaje 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* (Plante, 2016)²⁸ hasta la licencia *Call of Duty*²⁹ pasando por una gran lista de títulos de acción y aventuras como *Red Dead Redemption*.³⁰

Red Dead Redemption 2 participa de esta tendencia y trata de reaprovechar la corriente cinematográfica del *western* para adaptarla al videojuego con el objetivo de activar la “cámara de resonancia del jugador”. Este intercambio de recursos entre

²⁵ Enzo Traverso, *El Pasado*, 57.

²⁶ Enzo Traverso, *El Pasado*, 14.

²⁷ Sam White, “Red Dead Redemption 2...”

²⁸ Chris Plante, “Uncharted 4 is the best (and possibly last) game of its kind,” *The Verge* (2016), <https://www.theverge.com/2016/5/10/11639246/uncharted-4-cinematic-game-review-ps4-playstation> [Consulta, 12 junio, 2019].

²⁹ Alberto Venegas Ramos, “Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial” en *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (Murcia: Colección Historia y Videojuego, Editum, Universidad de Murcia, 2018).

³⁰ Esther Wright, “Marketing Authenticity: Rockstar Games and the Use of Cinema in Video Game Promotion”, *Kinephanos, Journal of media studies and popular cultura*, 7 (2017): 131-164.

medios de comunicación de masas es un rasgo fundamental de nuestro presente, de acuerdo a 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 patrimonial de la cultura clásica, sino una hipercultura con fines comerciales que explota los recursos del espectáculo y del entretenimiento generalizado.³¹



Ilustración 1. Fotograma de la cinta *El asesinato de Jesse James por el cobarde de Robert Ford* (2007)



Ilustración 2. Captura de pantalla de *Red Dead Redemption 2* (2018)

³¹ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico* (Barcelona: Anagrama, 2015), 220.



Ilustración 3. Fotograma de *El asesinato de Jesse James por el cobarde de Robert Ford* (2007)

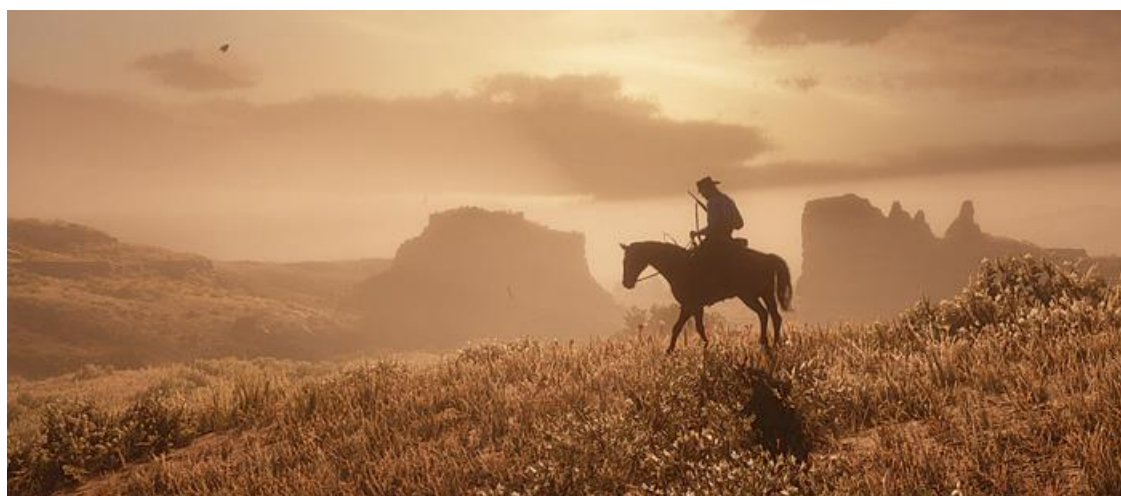


Ilustración 4. Captura de pantalla de *Red Dead Redemption 2* (2018)



Ilustración 5. Fotograma de la obra cumbre del wéstern *Centauros del desierto* (1954) del maestro John Ford



Ilustración 6. Imagen promocional de *Red Dead Redemption 2* (2018)



Ilustración 7. Fotograma de *Centauros del desierto* (1954)



Ilustración 8. Captura de pantalla de *Red Dead Redemption 2* (2018)

Tal y cómo podemos apreciar en las diferentes ilustraciones existe una clara referencialidad estética entre diferentes escenas de películas como *El asesinato de Jesse James por el cobarde Robert Ford* (2007) o *Centauros del desierto* (1954) e imágenes oficiales divulgadas por el estudio responsable de *Red Dead Redemption 2*. Esta reproducción de mensajes e imágenes cinematográficos, que también puede rastrearse en la literatura, connota una clara intención por parte de Rockstar de apoyarse en éxitos anteriores. Si una película cuenta con el beneplácito del público y la crítica la lógica comercial obliga a intentar reproducir este mismo éxito en otros formatos, tal y como confirma Richard Sennett en su obra *La cultura del nuevo capitalismo*:

El consumidor busca estimular la diferencia entre bienes cada vez más homogeneizados. El consumidor, hombre o mujer, se asemeja a un turista que va de una ciudad clónica a otra y que en ambas visita las mismas tiendas y compra los mismos productos. Pero ha viajado.³²

El jugador que recorra el Salvaje Oeste de *Red Dead Redemption 2* ya lo habrá visitado en obras cinematográficas, pictóricas, televisas y literarias anteriores. La continua repetición de referentes logrará activar su cámara de resonancia y reafirmar la verosimilitud histórica del producto digital.

Otra de las razones que explican el recuerdo literal de un mito expresado prioritariamente a través de la pantalla es lograr crear un espacio que el usuario identifique como pretérito. Se seleccionan diferentes imágenes y mensajes que logren definir una época formando “retrolugares”,³³ una memoria estética del pasado, gracias a su repetición en numerosas obras culturales anteriores. Sirvan de ejemplo en *Red Dead Redemption 2* los robos de tren (Ilustración 1 y 2) o los reconocidos duelos del wéstern:



Ilustración 9. Captura de pantalla oficial de *Red Dead Redemption 2* (2018)

³² Richard Sennett, *La cultura del nuevo capitalismo* (Barcelona: Anagrama, 2013), 127-128.

³³ Alberto Venegas Ramos, “Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”, *Revista de Historiografía*, 28 (2018): 323-346.



Ilustración 10. Fotograma de *La muerte tenía un precio* (1965)

El historiador James de Groot añade otra característica para explicar la pretensión de literalidad de los videojuegos históricos: “hacer sentir” la historia.

In FPS games, the projected self is virtual, an unseen avatar allowing the player to engage with and in some ways understand history. Indeed, the experience is as ‘realistic’ as possible. The player is invited to be part of history, a wittingly small part of a teleological move towards the present.³⁴

Para que el jugador se sienta parte de la historia ésta 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».³⁵ Ésta, de acuerdo a estos dos autores, debe entenderse como licencias del autor³⁶ y de acuerdo a su hipótesis videojuegos como *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, 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.

De acuerdo a Adam Chapman, esta búsqueda de la “autenticidad” en base al detallismo fotorrealista de las imágenes se debe a la búsqueda de “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

³⁴ Adam Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer acces to historical practice* (Londres: Routledge, 2016), 139.

³⁵ Jonathan Bullinger y Andrew J. Salvati, “Selective Authenticity and the Playable Past”, en *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B.R. Elliott (Nueva York: Bloomsbury Academic, 2013), 153-169.

³⁶ *Ibid*, 154.

to their local context and constituting a shared history (with the global, as represented by the game).³⁷

Resonancia histórica que, de acuerdo al autor, mejorará la inmersión del jugador dentro de la partida dado que las imágenes observadas ya habrán sido visitadas 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”.³⁸

Esta forma de representar la imagen premia, tal y como hemos explicado, la literalidad y la reproducción de la memoria estética. *Red Dead Redemption 2* 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. Sus responsables no acuden a las fuentes primarias ni historiográficas sobre el momento pasado. La literalidad del videojuego histórico *Red Dead Redemption 2* no cuestiona el ayer ni sirve de ejemplo para el presente. La propuesta de Rockstar ha provocado una banalización del ayer y los hechos que allí acontecieron. De acuerdo a Gavriel D. Rosenfeld en su obra *Hi Hitler!: How the Nazi Past is Being Normalized in Contemporary Culture* esta situación es evidente en la memoria mediática de la figura de Adolf Hitler y el nazismo. En su trabajo propone el concepto de "normalización" ejemplificado en la figura de Adolf Hitler como consecuencia de su constante aparición en los medios de comunicación de masas definiendo esta normalización como: "normalization involves a process through which a specific historical legacy comes to be viewed like any other".³⁹ Una situación que hemos podido observar en *Red Dead Redemption 2* y la posibilidad, dentro del juego, de apalear e incluso asesinar a prominentes figuras sufragistas.⁴⁰ Un elemento dentro del juego que, como ejemplificaba Rosenfeld con la figura de Hitler, ha generado una serie imágenes caricaturescas del movimiento sufragista en la red.⁴¹

La memoria ejemplar de *This War of Mine*

This War of Mine trata de llevar al formato videojuego, sin mencionar el conflicto real, el asedio de la ciudad de Sarajevo durante la guerra de Bosnia. Trata de hacerlo a partir de la experiencia de un ciudadano que se ve sumergido en el caos producido por los bombardeos y la carestía de víveres. Representar este cambio fue la chispa que dio comienzo al desarrollo del videojuego. En una entrevista ofrecida por Pawel Miechowski y Patryk Grzeszczuk, ambos componentes de 11 bit studio, a la revista 80 Level afirmaron que el origen del videojuego se encuentra en la decisión de mostrar cómo afecta el conflicto armado a la vida civil.⁴² Una intención muy alejada de decisión que dio lugar a *Red Dead Redemption 2*, homenajear “la experiencia rural

³⁷ Adam Chapman, *Digital games*, 36.

³⁸ Adam Chapman, *Digital games*, 36.

³⁹ Gavriel D. Rosenfeld, *Hi Hitler!: How the Nazi Past is Being Normalized in Contemporary Culture* (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), 7.

⁴⁰ Kate Lyons, "Red Dead Redemption 2: game criticised over killing of suffragette", *The Guardian* (2018), <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>, [consulta 6 noviembre, 2019].

⁴¹ YouTube, "Red Dead Redemption 2 - Annoying Feminist Fed To Alligator", <https://www.youtube.com/watch?v=mZ7RicfseRU> [consulta 6 noviembre, 2019]. Un vídeo que, a fecha de su consulta, ha sido reproducido en más de dos millones de ocasiones.

⁴² Redacción de Level 80, "This War of Mine..."

estadounidense” de comienzos del siglo XX. De acuerdo a Grzegorz Miechowski, CEO de la empresa 11 bit studios:

Hagamos un juego sobre civiles en la guerra, gente normal como todos nosotros. Vivir una guerra es una carga pesada, no solo físicamente, sino también emocionalmente. Es increíblemente difícil mantenerse humano en tiempos de guerra. Imaginemos esto en un juego, con toda la seriedad y el respeto que este tema requiere.⁴³

This War of Mine no menciona eventos, hechos o toponimias reales, aunque los creadores han afirmado que el cerco de Sarajevo fue su principal influencia, más aun dada la participación en el conflicto de familiares del equipo de desarrollo del título.⁴⁴ Su intención fue siempre la misma: mostrar como un conflicto armado puede cambiar la vida de un civil y la guerra de Bosnia fue un claro ejemplo de este hecho. De acuerdo a Human Rights Watch, y descrito por José Ángel Ruiz Jiménez en su trabajo *Y llegó la barbarie* (2016), el conflicto tomó, pronto, un cariz de eliminación étnica perpetrada por los propios ciudadanos convertidos en fuerzas paramilitares:

La situación escapó a cualquier control. Los paramilitares encargados de las limpiezas étnicas eran con frecuencia radicales pertenecientes a grupos de ideología ultra previamente organizados como seguidores de equipos de fútbol, que una vez armados mantuvieron su estructura. Otras veces se trataba de individuos marginados que encontraban protagonismo y dinero fácil por una causa aparentemente noble y patriótica. Ellos hicieron el trabajo sucio que arrastraría a gran parte de sus conciudadanos al abismo.⁴⁵

This War of Mine trata de esa gente corriente que dejó de serlo y lo hace desde un punto de vista radicalmente diferente al del resto de videojuegos bélicos contemporáneos. Una forma heterodoxa de acercarse a la guerra que permite su uso como producto de entretenimiento, como producto didáctico sobre la vida civil en una ciudad asediada y como producto crítico con acontecimientos bélicos recientes como el cerco de Sarajevo, pero también como el de Grozni u Homs.

Desde un punto de vista formal *This War of Mine* se presenta bajo una falsa perspectiva bidimensional con personajes, escenarios y objetos modelados en tres dimensiones. Una decisión tomada por parte del estudio con la intención de facilitar el principal objetivo lúdico del videojuego, explorar una ciudad en ruinas, tal y como confirman dos de sus diseñadores, Pawel Miechowski y Patryk Grzeszczuk: “esta perspectiva, cuando ves las cosas desde un lado, fue la mejor decisión para jugar con un grupo de personas explorando edificios, calles y la arquitectura de la ciudad en general”.⁴⁶ Un diseño revestido de una paleta de colores y temas que realza la sensación de ciudad en ruinas.

La exploración de la ciudad es la clave sobre la que se genera el resto de la partida. Los protagonistas de la trama son los supervivientes y cuyas habilidades y perfiles serán repartidas aleatoriamente al comienzo de cada partida, sin embargo, todos tendrán un mismo rasgo común, su origen civil.

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ Redacción de Level 80, “This War of Mine...”

⁴⁵ José Ángel Ruiz Jiménez, *Y llegó la barbarie: Nacionalismo y juegos de poder en la destrucción de Yugoslavia* (Barcelona: Ariel, 2018), 161.

⁴⁶ Redacción de Level 80, “This War of Mine...”

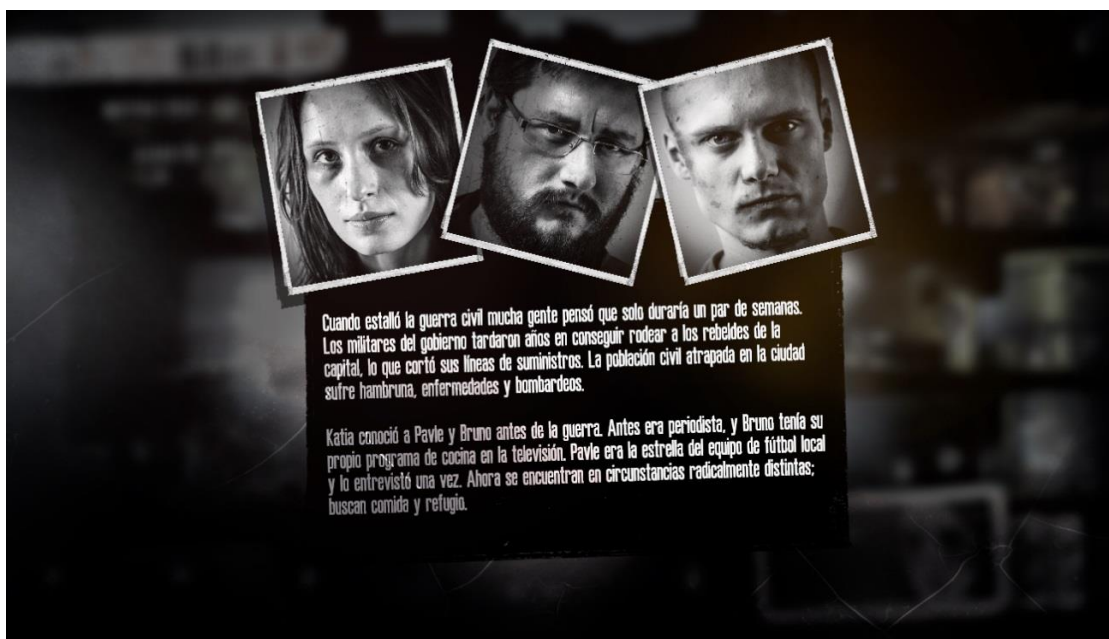


Ilustración 11. Captura de pantalla de *This War of Mine*

El capítulo 3 de la obra de Macek *Sarajevo Under Siege: Anthropology in Wartime* (2011) sobre el comportamiento y la vida rutinaria de los asediados en Sarajevo lleva por título “*Struggling for Subsistence*” y abre con esta cita de una niña de diez años recogida por la autora: “If I have three children, I shall call them Electricity, Water, and Gas!”⁴⁷ para continuar con el siguiente párrafo:

Sarajevans struggled to secure basic necessities during the war. The effort to provide everyday subsistence not only tested people's endurance and adaptive capacities but also called forth their ingenuity and black humor. Some Sarajevans described their wartime existence as an "imitation of life," highlighting their sense that the prewar routines they tried to maintain Under the siege had been emptied of their previous meanings.⁴⁸

This War of Mine incluye en su diseño de juego estas mismas ideas a través de la inclusión de objetos cotidianos como muñecos de peluche, tabaco o café, productos irrelevantes para la estricta supervivencia pero fundamental para la “imitación de la vida” de la que habla Macek. Incluso la descripción de algunos objetos que los personajes pueden crear, como las sillas, hacen referencia a este mismo escenario añadiendo una “sensación de hogar”. La inclusión de objetos estrictamente necesarios para la supervivencia, agua, comida y fuego, junto a otros irrelevantes nos hablan de esa necesidad de seguir sintiéndose humanos, incluso en las condiciones más desfavorecidas. Un hecho que se repite en otros cercos como el de Grozny u Homs. En el caso de Sarajevo, por ejemplo, fue el café, como aparece en el videojuego, el elemento que fue capaz de dar forma a esa “imitación de la vida”.⁴⁹

Sin embargo esta imitación de la vida acababa cuando se encontraba con la realidad de la guerra. Durante las noches, cuando al jugador se le abre la posibilidad de explorar la ciudad, existen algunas zonas donde los bombardeos no han impactado y las familias siguen viviendo su vida normal. El jugador podrá adentrarse en esas casas y

⁴⁷ Ivana Macek, *Sarajevo Under Siege: Anthropology in Wartime* (Filadelfia: University of Pennsylvania Press, 2011), 62.

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ Ivana Macek, *Sarajevo Under Siege*, 80.

robar a los inquilinos. Un dilema ético, convertirse en ladrones, que también tuvieron que afrontar los habitantes de Sarajevo, tal y como concluía Macek tras examinar los diferentes testimonios recogidos en la ciudad: “The war brought people closer and distanced them. At the same time, it changed their perceptions of what was morally acceptable in the daily struggle for a decent way of living”.⁵⁰

Todos estos testimonios y perfiles están extraídos de diarios y vivencias de la vida real a través de dos métodos, el primero, la recuperación de la memoria familiar acerca de la guerra. 11 bit studios es un estudio polaco y, de acuerdo a sus miembros, sus familias guardan recuerdos de la Segunda Guerra Mundial y de la guerra de los Balcanes⁵¹, y el segundo, su condición de europeos que, de acuerdo a sus propias palabras, consiguió formar una historia veraz a través de la representación de temas, escenarios, personajes y objetos típicamente europeos:

You need to keep in mind that it [the game] was from European perspective and mostly Western European. So for people from South America it was like European story in general. And we set it in this setting, not other, because it was easy for us to make a coherent one. Because we are from Eastern Europe so we know how to recreate buildings, the look, the feeling, the look of people that kind of thing.⁵²

La narrativa del título surge en los encuentros de los jugadores durante la exploración de la ciudad y la forma en la que se enfrenta a ellos. Por ejemplo, durante el segundo día un superviviente extraño al grupo llama a la puerta. Grita. Pide que le ayuden. Un francotirador enemigo ha herido a su amigo y necesita ayuda para llevarlo a un lugar seguro. El jugador podrá ayudarlo, pero también podrá hacer oídos sordos a su petición. No habrá una respuesta fácil. El usuario podrá fiarse del extraño y acompañarlo o, al contrario, dejarle en la puerta. No sabremos si habremos hecho bien o mal hasta mucho después e incluso las consecuencias de estos actos no estarán del todo claras. Una forma de actuar que sigue la obra de Macek y la descripción antropológica de los hábitos de vida bajo condiciones de guerra. Las decisiones que nos permite el diseño del juego serán las que den forma a la historia de los personajes.

Al contrario que el resto de videojuegos bélicos los protagonistas cambiarán. El hambre, la tristeza, el frío o la enfermedad les afectará, pero también la guerra y los actos que lleven a cabo durante el asedio. En el resto de videojuegos bélicos contemporáneos la guerra no afecta a los personajes. Entran igual que salen (Sicart, 2011). En cambio, los personajes de *This War of Mine* si se ven afectados por sus decisiones, sus actos, sus enfermedades, miedos y carencias. Este diseño de la ética del juego, base de la narrativa a través de la mecánica de la exploración, se logra a través de tres puntos ya tratados por Sicart y fundamentales para entender la obra como memoria ejemplar: el diseño, la experiencia de juego y la agencia ética del jugador.⁵³ En cuanto al primer punto *This War of Mine*, tal y como hemos confirmado, fue diseñado desde un comienzo para servir de objeto didáctico y crítico sobre la transformación de un civil por culpa de la guerra, ofreciendo una experiencia de juego en la que la trama ofrece decisiones éticas al jugador aportando, además, momentos en los que el usuario, libremente, debe superar obstáculos o conseguir objetivos a través de sus propios planteamientos y estrategias. Tres planteamientos éticos considerados por Sicart a los

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Redacción de Level 80, “This War of Mine...”

⁵² Stephanie de Smale, Martijn J. L. Kors y Alyea M. Sandovar, “The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design”, *Games and Culture*, 14, 4 (2017): 387-409.

⁵³ Miguel Sicart, *The Ethics of the Computer Games* (Cambridge: The Mit Press, 2009).

que habría que sumar los aportados por Zagal,⁵⁴ el desarrollo ético del videojuego y Sandovar y otros,⁵⁵ la proyección de la perspectiva ética de 11 bit studios a su videojuego. Todo ello nos permite definir el diseño de *This War of Mine* como ético o ejemplar, desde su producción, perspectiva hasta diseño. Un hecho que permite situarlo como un claro referente dentro de la representación de la guerra en el videojuego y el uso ejemplar del pasado.

This War of Mine llegó al mercado durante 2014 y dos años más tarde lo hizo su ampliación *The Little Ones*. En esta nueva expansión se incluían, dentro de la partida, niños pequeños. La decisión de incluirlos se encontraba, de acuerdo a los responsables del título, en los primeros compases del primer título:

During the development of the original version, we always had kids in the back of our heads. [...] At first, we wanted to just tell this story with adults, but we knew that this is not how wars are. During conflicts, there are a lot of kids and orphans and so on. It's an element of war. We wanted to complete the picture of struggle, horror and tragedy (Webber, 2016).⁵⁶

La inclusión de civiles, y su potencial asesinato o muerte, ya había despertado polémicas y debates en torno al videojuego de acción⁵⁷ y su desaparición permitía facilitar el acceso a la obra por audiencias mayores y no despertar ningún debate, polémica, prohibición e incluso censura. En Sarajevo, como en Homs o Grozni, existían miles de niños habitando la ciudad, los bombardeos serbios acabaron con la vida de decenas de niños en Sarajevo. En las guerras contemporáneas la muerte de jóvenes y pequeños forma parte de la cotidianeidad del conflicto y, sin embargo, estos son reducidos a la invisibilidad. 11 bit studios trató de introducirlos de la misma manera que lo había hecho con los adultos, a través de la guerra y el trauma que podría causarles.

⁵⁴ Jose Zagal, "Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay", *Proceedings of the Digital Interactive Games Research Association Conference* (2009) <http://www.digra.org/digital-library/publications/ethically-notable-videogames-moral-dilemmas-and-gameplay/> [Consulta, 21 julio, 2019].

⁵⁵ A. Sandovar, E. Braad, A. Streicher, H. Söbke, "Ethical stewardship: Designing serious games seriously", en eds. R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch y K. Zweig, *Entertainment computing and serious games* (Cham, Springer International, 2016), 42-62.

⁵⁶ Jordan Erica Webber, "This War of Mine: Little Ones – bringing children into a war Simulation", *The Guardian* (2016) <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/04/this-war-of-mine-little-ones-children-11-bit-studios> [Consulta, 20 julio, 2018].

⁵⁷ K. Kwiatkowski, "Civilian Casualties: Shifting Perspective in This War of Mine". En ed. J. F. Dunnigan, (ed.) *Zones of Control: Perspectives on War Gaming* (Cambridge: The MIT Press, 2016), 309-318.



Ilustración 12. Imagen promocional de *This War of Mine: The Little Ones*



Ilustración 13. A Syrian Kurdish boy sits on a destroyed tank in the Syrian town of Kobane on March 27, 2015. ISIS fighters were driven out of Kobane on January 26 by Kurdish and allied forces. Yasin Akgul/AFP/Getty Images.

Para lograrlo estudiaron y observaron diarios e informes acerca de la infancia en un contexto de guerra⁵⁸ siguiendo los pasos, desconocemos si voluntaria o involuntariamente, ofrecidos por Macek para la adaptación a la “normalidad” en una situación de guerra como podemos observar, por ejemplo, en los dibujos que realizarán

⁵⁸ Jordan Erica Webber, “This War of Mine: Little Ones...”

los niños en los refugios durante el cerco, muy similares a los recogidos por las cámaras en Siria, y especialmente en la forma que los niños “juegan a la guerra”.⁵⁹

El éxito de *This War of Mine*⁶⁰ desafió la forma en la que el videojuego bélico era representado, definidos por Sicart como:

Many military computer games are propaganda devices that use the medium of games to promote epic stories of misunderstood heroism. These games do not question the origins, context, or role of politics in wars, trivializing the real consequences of war by turning everything into a visual roller coaster representing basic cops-and-robbers gameplay. Video games can be excellent instruments for propaganda because we can decouple the pleasures of the core loops (shoot-hide-reload-shoot) from the fictional context used to communicate these loops (war in the Middle East). The fictional element of the game attracts us, but the core loops engage us, and then we stop seeing the fiction and its messages as rhetorical acts, but instead as justifications for our actions.⁶¹

En cambio, el título polaco se desvincula por completo de esta visión y ofrece el otro lado del espejo, la perspectiva del civil. *This War of Mine* ofrece una representación de la guerra cercana a la realidad cuyas fuentes para su elaboración son documentos primarios extraídos de los cercos de Sarajevo, Grozni y Homs. Una guerra donde la principal víctima es la sociedad civil. Mary Kaldor ya estableció para la guerra de los Balcanes la idea de “guerra nueva”, una nueva guerra que “involve networks of state and non-state actors and most violence is directed against civilians”.⁶² La guerra que sufren los civiles no está caracterizada por la alta tecnología. Tal y como aparece en *This War of Mine* los habitantes de la ciudad deben valerse con recursos muy escasos que describe, a la perfección, Macek en su descripción antropológica de la respuesta de la ciudad de Sarajevo a las carencias de la guerra:

The most famous invention of the war was the "Sarajevo tin can" (sarajevska konzerva), a stove that was constructed out of a five-liter tin can from humanitarian aid. A little window for putting in the wood and lighting the fire was cut out on the front side. On the back, somewhat higher, the tin obtained by cutting out the window was rolled and stuck into a round hole to make a chimney. Pots and pans were placed on the open top of the can (sometimes on two metal rods, as my host did).⁶³

Una imagen que dista mucho de la tecnología más avanzada y que fue, tal y como describe Macek, el invento más difundido durante el cerco de Sarajevo. El propio diseño del juego rompe el fotorrealismo de títulos históricos como *Red Dead Redemption 2*. De hecho la principal ocupación de los personajes supervivientes es esperar en su hogar hasta que anochece para poder salir, al amparo de la noche, a recolectar recursos para mejorar su casa. Una casa en ruinas, bombardeada y con grandes agujeros en una guerra donde, durante las primeras horas, no llegaremos a ver ni un solo militar y donde las armas son difíciles de obtener y más difícil aun de conservar. *This War of Mine* consigue representar esta nueva guerra que describe Kaldor y transformarlo en videojuego

⁵⁹ Jordan Erica Webber, “This War of Mine: Little Ones...”

⁶⁰ En abril de 2019 el título, en total, consiguió alcanzar la cifra de 4,5 millones de unidades vendidas. Consultado el 7 de abril de 2019, desde <https://variety.com/2019/gaming/news/this-war-of-mine-sold-4-5-million-copies-since-launch-1203179576/>

⁶¹ Miguel Sicart, “We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare”, en ed. J. F. Dunnigan, (ed.) *Zones of Control: Perspectives on War Gaming* (Cambridge: The MIT Press, 2016) [Versión electrónica], párrafo 40, 5.

⁶² Mary Kaldor, *New and Old Wars: Organized Violence in a Global Era* (Redwood City: Stanford University Press, 2012), vi.

⁶³ Ivana Macek, *Sarajevo under siege*, 73.

cuyos mensajes, imágenes e intenciones de sus responsables se unen para formar un título bélico que emplea la memoria para servir de ejemplo, crítica y advertencia en el presente.

Conclusiones

Los videojuegos más populares de los observados en este trabajo, *Red Dead Redemption 2*, recuerdan de manera literal el pasado a través de la conversión del pasado en productos de consumo mediante su reificación y homogeneización. El objetivo de su recuerdo es la conversión del pasado en mercancía junto a la reproducción de una memoria estética hegemónica e incluso oficial mediante la repetición de mensajes e imágenes probados y consolidados en la cultura visual del país. Los videojuegos históricos menos populares de los observados en este trabajo, *This War of Mine*, 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.⁶⁴

El primer tipo de memoria, la memoria literal en el caso del videojuego de contenido histórico de masas, queda patente entonces la reificación 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”⁶⁵ 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 momento.⁶⁶

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 principal es el discurso memorístico proveniente de las instituciones de Estado, de cuyas fuentes, recursos y ayudas se nutre. La novedad radical de este presupuesto es su alcance. Los videojuegos de contenido histórico como *Red Dead Redemption 2* tienen una clara pretensión universalista, así lo demuestran las altísimas cifras de venta

⁶⁴ Tzvetan Todorov, *Los abusos*, 34.

⁶⁵ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo*, 43.

⁶⁶ Enzo Traverso, *La historia como campo de batalla: interpretar las violencias del siglo XXI* (México: Fondo de Cultura Económica, 2013), 286.

de la saga en lugares ajenos a esta memoria como Gran Bretaña⁶⁷ o España.⁶⁸ O la necesidad, de algunas empresas, de narrar episodios históricos ajenos a sus memorias colectivas, e incluso oficiales, para alcanzar esa pretendida universalidad, como es el caso del título polaco *Call of Juarez* (Techland, 2006-2013), saga ambientado en el mito del Salvaje Oeste estadounidense. Una situación que 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* (2015: 57).⁶⁹ 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”⁷⁰ y, podríamos añadir, de una visión homogénea y con pretensión universalista del pasado.

Frente a representación literal del pasado basada en la plasmación mediática del ayer se erige la propuesta de *This War of Mine*. Sus contenidos, al contrario que los de *Red Dead Redemption 2*, están basados en fuentes orales y documentales sobre lo sucedido, tal y como hemos dejado de manifiesto en el trabajo. A la propuesta memorística de 11 bit studios le acompaña el deber de recordar y actuar en consecuencia. Dos formas de recordar que sirven para funciones diferentes y que presentan las dos vías principales de la representación del pasado en los medios de comunicación de masas: aquellas que optan por la satisfacción y aquellas que apuestan por el deber asociado al recuerdo.

Bibliografía

Bullinger, Jonathan y Salvati, J. Andrew, “Selective Authenticity and the Playable Past”, en *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. Matthew Wilhelm Kapell y Andrew B.R. Elliott (Nueva York: Bloomsbury Academic, 2013), 153-169.

Cabral, Matt, “Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption”, *Gamefan* (2010)<https://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>.

Chapman, Adam, *Digital games as history: how video games represent the past and offer acces to historical practice* (Londres: Routledge, 2016).

De Smale, Stephanie, Kors, Martijn J. L., y M. Sandovar, Alyea, “The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design”, *Games and Culture*, 14, 4 (2017): 387-409.

⁶⁷ Christopher Dring, "Red Dead Redemption 2 reclaims No.1 in UK charts", *Gameindustry* (2018), <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-16-red-dead-redemption-2-reclaims-no-1-in-uk-charts>, [consulta 6 noviembre, 2019].

⁶⁸ Rubén Mercado, "Ventas España: Red Dead Redemption 2 sigue liderando de manera indiscutible", *Vandal* (2019), <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350715604/ventas-espana-red-dead-redemption-2-sigue-liderando-de-manera-indiscutible/>, [consulta 6 noviembre, 2019].

⁶⁹ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo*, 57.

⁷⁰ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo*, 104.

Dring, Christopher, "Red Dead Redemption 2 reclaims No.1 in UK charts", *Gameindustry* (2018), <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-16-red-dead-redemption-2-reclaims-no-1-in-uk-charts>.

Gies, Arthur, "How landscape painting inspired the world of Red Dead Redemption 2," *Polygon* (2018), <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>.

Goldberg, Harold, "The Making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2", *Vulture* (2018), <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>.

Kaldor, Mary, *New and Old Wars: Organized Violence in a Global Era* (Redwood City: Stanford University Press, 2012).

Kwiatkowski, K., "Civilian Casualties: Shifting Perspective in This War of Mine". En ed. J. F. Dunnigan, (ed.) *Zones of Control: Perspectives on War Gaming* (Cambridge: The MIT Press, 2016), 309-318.

Lacina, Dia, "Red Dead Redemption 2's Redface Proves How Far Games Haven't Come", *Paste Magazine* (2018) <https://www.pastemagazine.com/articles/2018/11/red-dead-redemption-2s-redface-proves-how-far-game.html?fbclid=IwAR000CLWpr0OzQ8HyDxg1s-2MNkOeTpaYgWoPZrpxocC0iYHA5kKmzIY-Jo>.

Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean, *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico* (Barcelona: Anagrama, 2015).

Lyons, Kate, "Red Dead Redemption 2: game criticised over killing of suffragette", *The Guardian* (2018), <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>.

Macek, Ivana, *Sarajevo Under Siege: Anthropology in Wartime* (Filadelfia: University of Pennsylvania Press, 2011).

Mercado, Rubén, "Ventas España: Red Dead Redemption 2 sigue liderando de manera indiscutible", *Vandal* (2019), <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350715604/ventas-espana-red-dead-redemption-2-sigue-liderando-de-manera-indiscutible/>.

Parker, Ryan, "Red Dead Redemption 2' Breaks Records With \$725 Million Opening Weekend", *The Hollywood Reporter* (2018) <https://www.hollywoodreporter.com/news/red-dead-redemption-2-breaks-records-725-million-opening-weekend-1156235>.

Phipps, Keith "Before Red Dead Redemption, these movies wrestled with the ending of the West", *Polygon* (2018) <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18022606/red-dead-redemption-western-movie-inspirations>.

Pippin, B. Robert, *Hollywood Westerns and American Myth: The importance of Howard Hawks and John Ford for Political Philosophy* (Cambridge: Yale University Press, 2010).

Plante, Chris, “Uncharted 4 is the best (and possibly last) game of its kind,” *The Verge* (2016), <https://www.theverge.com/2016/5/10/11639246/uncharted-4-cinematic-game-review-ps4-playstation>.

Ramsay, Debra, *American media and the memory of the world war two* (Nueva York: Routledge, 2015).

Redacción de Level 80, “This War of Mine: A Game About Civilians In War,” *80 Level*, (2016), <https://80.lv/articles/this-war-of-mine-a-game-about-civilians-in-war/>.

Rollins, C. Peter, y O'Connor, E. John, *Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television and History* (Lexington: The University Press of Kentucky, 2005).

Rosenfeld, D. Gavriel, *Hi Hitler!: How the Nazi Past is Being Normalized in Contemporary Culture* (Cambridge: Cambridge University Press, 2014).

Ruiz Jiménez, José Ángel, *Y llegó la barbarie: Nacionalismo y juegos de poder en la destrucción de Yugoslavia* (Barcelona: Ariel, 2018).

Sandoval, Alyea, Braad, Eelco, Streicher, Alexander y Söbke, Henrich, “Ethical stewardship: Designing serious games seriously”, en eds. R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch y K. Zweig, *Entertainment computing and serious games* (Cham, Springer International, 2016), 42-62.

Sarkar, Samit, “Red Dead Redemption 2 tops 17 million copies shipped”, *Polygon* (2018), <https://www.polygon.com/2018/11/7/18073314/red-dead-redemption-2-sales-17-million-units>.

Sennett, Richard, *La cultura del nuevo capitalismo* (Barcelona: Anagrama, 2013).

Sicart, Miguel, “We the Soldiers: Player Complicity and Ethical Gameplay in Call of Duty: Modern Warfare”, en ed. J. F. Dunnigan, (ed.) *Zones of Control: Perspectives on War Gaming* (Cambridge: The MIT Press, 2016) [Versión electrónica].

Sicart, Miguel, *The Ethics of the Computer Games* (Cambridge: The Mit Press, 2009).

Smith, N. Henry, *Virgin Land: The American West as Symbol and Myth* (Cambridge: Harvard University Press, 1950).

Todorov, Tzvetan, *Los abusos de la memoria* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2013).

Traverso, Enzo, *El Pasado, instrucciones de uso: historia, memoria, política* (Buenos Aires: Prometeo Libros, 2011).

Traverso, Enzo, *La historia como campo de batalla: interpretar las violencias del siglo XXI* (México: Fondo de Cultura Económica, 2013).

Venegas Ramos, Alberto, "Entre el cine y el videojuego: ética y estética en las producciones sobre la II Guerra Mundial" en *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura* (Murcia: Colección Historia y Videojuego, Editum, Universidad de Murcia, 2018).

Venegas Ramos, Alberto, "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego", *Revista de Historiografía*, 28 (2018): 323-346.

Venegas Ramos, Alberto, "La Historia de los videojuegos y el papel del historiador", *Deus Ex Machina: cuaderno de máquinas y juegos*, Sello ArsGames, 0, 2016, pp. 226-232.

Webber, Jordan Erica, "This War of Mine: Little Ones – bringing children into a war Simulation", *The Guardian* (2016) <https://www.theguardian.com/technology/2016/mar/04/this-war-of-mine-little-ones-children-11-bit-studios>.

Whitaker, Robert, "Rockstar's history of America". *Eurogamer* (2018), <https://www.eurogamer.net/articles/2018-11-05-rockstars-history-of-america>.

White, Sam, "Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever", *British GQ* (2018), <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>.

Wright, Esther, "Marketing Authenticity: Rockstar Games and the Use of Cinema in Video Game Promotion", *Kinephanos, Journal of media studies and popular culture*, 7 (2017): 131-164.

Zagal, Jose, "Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay", *Proceedings of the Digital Interactive Games Research Association Conference* (2009) <http://www.digra.org/digital-library/publications/ethically-notable-videogames-moral-dilemmas-and-gameplay/>.

Perfil académico

Alberto Venegas Ramos está realizando su tesis doctoral en la Universidad de Murcia. Es miembro del Proyecto de Investigación "Historia y Videojuegos 2.0., conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital" (HAR2016-78147-P).

Academic profile

Alberto Venegas Ramos is working for his PhD at the University of Murcia (Spain). He is member of the Research Project "Historia y Videojuegos 2.0., conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital" (HAR2016-78147-P)

Fecha de recepción: 30 de septiembre de 2019.

Fecha de aceptación: 11 de noviembre de 2019.

Publicación: 31 de diciembre de 2019.

Para citar este artículo: Alberto Venegas Ramos, “El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar”, *Historiografías*, 18 (julio-diciembre, 2019): pp. 30-54.