

Introducción

Coordinador del monográfico

Por ALBERTO VENEGAS RAMOS

Doctor en Historia por la Universidad de Murcia



Durante los primeros días de la invasión rusa de Ucrania se hizo popular el apodo de “El Fantasma de Kiev”, supuestamente un piloto ucraniano que había derribado seis aeronaves rusas gracias a su pericia individual pilotando un MiG-29. Nadie conocía la verdadera identidad del piloto y sin embargo comenzaron a circular por las redes sociales distintas imágenes sobre su desempeño militar. Dichas imágenes fueron citadas por el presidente del país, Volodimir Zelenski, y compartidas por el expresidente, Petro Poroshenko, pronto “El Fantasma de Kiev” se convirtió en un importante recurso propagandístico para el país invadido (ABC, 2022). Distintas instituciones oficiales difundieron este mito y lo transmitieron a través de las redes sociales mediante imágenes, como hizo la cuenta oficial de las Fuerzas terrestres y el Ministerio de Defensa de Ucrania, las cuales, se comprobaría más tarde, pertenecían al videojuego *Digital Combat Simulator* (Eagle Dynamics, 2008)¹.

Esta imagen interactiva no ha sido la única utilizada para ilustrar la invasión rusa de Ucrania. El uso del medio videolúdico ha sido recurrente a lo largo de estas semanas de conflicto militar como recurso propagandístico y desinformativo. Distintos noticiarios han empleado secuencias de títulos como ARMA 3 (Bohemian Interactive, 2013) para ilustrar diferentes momentos del conflicto² y la industria videolúdica ha participado de manera intensa, ya sea a través de la donación de recursos económicos, la censura de

¹ Gach (2022)

² Plunkett (2022)

diferentes servicios en los países afectados³ o la colaboración en la construcción de identidades nacionales y discursos nacionalistas que han decantado la opinión popular hacia cada una de las posturas hegemónicas del conflicto, como detallaremos en la sección documentos de este monográfico.

Esta situación, cada vez más recurrente en los diferentes acontecimientos políticos del presente⁴, nos debe hacer reflexionar sobre el papel de la cultura digital en las relaciones políticas y geopolíticas tanto a nivel nacional como internacional⁵. El objetivo de este monográfico es aportar a esta reflexión una perspectiva historiográfica que ayude al investigador a emplear el videojuego, y el resto de los elementos de la cultura digital, en su trabajo a través de una reflexión sobre su uso como fuente histórica y una serie de ejemplos prácticos que abarcan diferentes aspectos del medio. Una tarea que ya nos parece ineludible.

La cultura digital y la imagen interactiva ha cambiado nuestro presente, pero también nuestro pasado. La forma en la que vemos y nos relacionamos con la historia se ha visto transformada por la mediación de los sistemas informáticos y el poder de las imágenes que se elaboran, difunden y reciben a través de ellos, como ilustra el ejemplo de “El Fantasma de Kiev”. Este monográfico puede leerse como un mapa que apunta hacia algunos de esos cambios.

Aunque antes, en esta introducción, debemos introducir una serie aspectos y conceptos previos, el primero de ellos es el ordenador. La idea de ordenador parte, como no podría ser de otra manera, de la historia de la propia informática y de los pioneros que lograron darle su forma actual. De acuerdo con el pionero de la informática Alan Kay:

[Un ordenador] es un medio que puede simular de forma dinámica los particulares de cualquier otro medio, incluidos los medios que no pueden existir físicamente. No es una herramienta, aunque puede actuar como muchas. Es el primer metamedio y, como tal, ofrece grados de libertad para la representación y expresión jamás conocidos y, de momento, apenas estudiados⁶

A lo largo de las páginas de este monográfico se suceden las referencias continuas a videojuegos, filmes, memes, plataformas sociales, fotografías virtuales, reconstrucciones arqueológicas llevadas a cabo mediante el uso de programas informáticos, programas de realidad virtual, etc. Todas ellas tendrán el mismo rasgo común: ser fruto del código y el lenguaje de programación informática y estar levantadas con la misma materia prima, el píxel. Por supuesto, cada una de estas manifestaciones del metamedio

³ Grayson & Klimentov (2022)

⁴ Moreno Cantano & Venegas Ramos (2020)

⁵ Venegas Ramos & Moreno Cantano (2021)

⁶ Kay, (1984) p. 52

informático tendrán sus propias convenciones y características, pero este sustrato básico compartido les confiere toda una serie de particularidades comunes.

Esta definición de ordenador se ha ido actualizando con el tiempo, teóricos de especial importancia para el desarrollo de la historia cultural del software como Lev Manovich la actualizaron y le dieron forma en dos obras de especial utilidad para el historiador que trabaje con y en la cultura digital: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital* (2001) y *El software toma el mando* (2013). En ellos, especialmente en el primero, el teórico de los nuevos medios actualiza la noción de Kay y nos advierte de un problema de consideración al respecto del estudio de los nuevos medios, según Manovich:

Hoy asistimos al surgimiento de un nuevo medio, que es el metamedio del ordenador digital y, a diferencia de lo que pasó hacen cien años, somos plenamente conscientes de la importancia de esta revolución. Pero me temo que a los futuros teóricos e historiadores de los medios informáticos les quedará poco más que los equivalentes de las crónicas y programas fílmicos de las primeras décadas del cine. Se encontrarán con que los análisis de nuestro tiempo reconocen la importancia de la apropiación de la cultura por parte de los ordenadores, pero se componen, en general, de especulaciones sobre el futuro más que de una documentación y una teoría del presente⁷

3

El historiador, como más tarde observaremos, es plenamente consciente del surgimiento de este nuevo medio. De hecho, el oficio del historiador ya no podría entenderse sin las herramientas informáticas. Sin embargo, el núcleo de su trabajo no ha variado y tampoco se ha detenido todo lo que hubiera sido necesario para criticar y documentar los cambios en la representación del pasado que estos nuevos medios han provocado, especialmente en nuestra lengua, donde la literatura acerca de estos temas es aún sorprendentemente escasa.

En el ámbito anglosajón se ha incidido con mayor preocupación en estas cuestiones ligándolas siempre al ámbito de la memoria, y fruto de estas reflexiones han nacido obras ya clásicas como la publicada por Alison Landsberg *Prosthetic Memory: The transformation of American remembrance in the age of mass culture* (Landsberg, 2004), en el cual la teórica defendía que la modernidad había hecho posible y necesaria una nueva memoria cultural pública. Una nueva forma de memoria, la cual llamó “memoria protésica”, que emerge de la interfaz y la relación que se crea entre una persona y una narrativa histórica acerca del pasado, la cual podría surgir tanto en un sitio arqueológico como en un cine o en un museo. La interpretación de Landsberg tuvo un fuerte impacto en el campo y despertó un intenso interés en el estudio de la relación de los medios

⁷ Manovich (2012) pp. 49-50

con el campo de la memoria, especialmente con aquello que Hirsch denominó con gran éxito posterior “posmemoria” en su obra dedicada a la fotografía familiar (1997) y que amplió en 2013 incluyendo ya a los nuevos medios en su trabajo *La generación de la posmemoria: Escritura y cultura visual después del Holocausto* (2015). También Marita Surken, en su obra *Tangled Memories The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering* (1997), acuñó el concepto de “memoria cultural” entendida como la memoria que se comparte fuera de las vías del discurso formal, enredada en los medios e imbuida de significado cultural. La preocupación de Surken se centró en los discursos acerca del pasado, presentes en el cine y en cómo estos podían llegar incluso a sustituir los ofrecidos por los historiadores. Otras, como la teórica José van Dijck también han explorado este campo. Su libro *Mediated Memories in the Digital Age* (2007) se aleja de los postulados de Surken y Landsberg para estudiar con detalle otra faceta: la individual. Si las estudiosas anteriores observaron como la memoria colectiva presente en los medios afectaba al individuo, José van Dijck apunta al lado contrario y trata de responder a la pregunta ¿cómo afectan los medios digitales al recuerdo de nuestra propia vida y, en consecuencia, al recuerdo del pasado? Desde entonces se han sucedido los estudios dedicados a la memoria cultural y la cultura visual, entre los que destacan trabajos como los firmados por Astrid Erll (2011) o Tessa Morris-Suzuki (2005).

Estos acercamientos no diferencian entre características de nuevos y viejos medios, entre medios informáticos y preinformáticos, y centran su atención en el discurso y en los usos públicos de la historia empleados. No estudian, o al menos no se interesan en profundidad, por la forma en la que dichos medios condicionan el discurso y lo modifican para adaptarlo a una serie de formas concretas ya establecidas. Tampoco acuden a estudios de software para explorar estos cambios. Los cuales consideramos necesarios para aportar una visión completa sobre los aspectos novedosos que los sistemas informáticos han aportado a nuestra relación con el pasado. Debemos tener presente que la imagen característica de estos nuevos medios, como el videojuego, es la imagen interactiva o digital, la cual comporta toda una serie de novedades que la separan de los modos de ver anteriores a ella. De acuerdo con el teórico de la cultura visual Martínez Luna:

La imagen digital es dinámica, procesual, configurada sobre la interactividad del usuario, que es interpelado a participar de (y en) ella, para manipularla en su totalidad o parcialmente, vinculándola a otras imágenes y contenidos. La imagen se convierte en un agregado provisional de datos interconectados en movimiento. Lo importante no es tanto de dónde viene la imagen, sino que ella circula y que sólo se detiene puntualmente en algún lugar y en algún momento para enseguida partir de nuevo a otros des-

tinios. La cuestión de la materialidad de la imagen está en relación con su movilidad y circulación⁸

A este respecto, desde comienzos del siglo XXI comenzaron a surgir trabajos preocupados por la “historia digital”, es decir, la forma en la que la historia se escribía en herramientas digitales y espacios virtuales. De acuerdo con Anacleto Pons fue en los años noventa cuando apareció el campo de las humanidades digitales definidas por el catedrático de la Universidad de Valencia como “un conjunto de prácticas variadas de investigación y de comunicación que utilizan medios informáticos, en los que uno de los elementos centrales es la colaboración entre las dos culturas”⁹. Este campo aún no está del todo definido y delimitado como una parcela del saber autónoma o como el resultado de la intersección de diferentes materias. Aún y así, todos estos acercamientos obviaban un aspecto que consideramos de especial relevancia: la consolidación del ordenador como metamedio y su papel, a través de la imagen interactiva, de intermediario principal entre nosotros y el pasado, lo cual cambia irremediabilmente nuestra relación con el tiempo pretérito. Las características que establecía Martínez Luna en cuanto a la imagen interactiva no eran tenidas en cuenta por la historia digital, y tampoco por la mayoría de los críticos e incluso historiadores que trabajan con ellas. De acuerdo con Manovich:

Más bien cabe pensar que igual que la imprenta en el siglo XV y la fotografía en el XIX tuvieron un impacto revolucionario sobre el desarrollo de la sociedad y la cultura modernas, hoy nos encontramos en medio de una nueva revolución mediática, que supone el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador¹⁰

Por lo tanto, la forma en la que vemos el pasado en los nuevos medios debe diferir inevitablemente de la forma en la que lo vemos en los medios preinformáticos. Landsberg argumenta que las narrativas históricas acerca del pasado impactan en el usuario de la misma manera sin importar el medio en el que esta relación se originaba, sin embargo, debemos tener en cuenta que las condiciones particulares de estos medios cambian dichas narrativas históricas. Para el caso del ordenador y el videojuego esta relación es interactiva y nos permite interactuar de forma personal e individualizada con una versión virtual de ayer de estilo fotorrealista. Estas diferencias, como apuntamos, no quedan aquí.

⁸ Martínez Luna (2019) p. 69

⁹ Pons, 2013, pág. 38

¹⁰ Manovich (2012) p. 64

Todas estas novedades, junto a muchas otras que iremos desgranando a lo largo del monográfico, marcan un antes y un después en los estudios acerca de la representación, el uso y la relación que establecemos de forma individual con el pasado, por esta razón consideramos importante nuestra aportación, por llenar un espacio aún en construcción en la que la imagen interactiva presente en el videojuego ocupa el núcleo de la propuesta.

El videojuego y la historia ya ha sido objeto de estudio anteriormente. En el ámbito anglosajón encontramos el primer trabajo publicado sobre el tema en el año 2005 de la mano de William Uricchio¹¹ () una línea ligada a interpretaciones narrativistas de la historia cuyo hito principal es el trabajo de Adam Chapman *Digital Games as History* (2016). En el espacio castellano parlante el primer trabajo corresponde al catedrático de la Universidad de Murcia Juan Francisco Jiménez Alcázar y su artículo “Videogames and the Middle Ages” (2009), el cual dio la campanada de salida a una fructífera línea de investigación¹² () que continúa con este monográfico y otros libros como *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (Venegas Ramos, 2020) o la colección de la editorial Editum de la Universidad de Murcia, Historia & Videojuegos.

El primer artículo de este monográfico propone una reflexión, precisamente, sobre el uso del videojuego como fuente y su relevancia para el estudio de fenómenos como el nacionalismo, el tecnonacionalismo y el revisionismo histórico en el presente. A partir de la reflexión sobre el concepto de fuente histórica el autor elabora una justificación del uso del videojuego en el discurso histórico y lo aplica a un fenómeno concreto: las políticas de la memoria y el recuerdo de la Segunda Guerra Mundial en la Polonia actual, la cual ha empleado este acontecimiento como aspecto clave de su nuevo discurso nacionalista tras la caída del bloque soviético.

El uso del videojuego como fuente para el estudio de las relaciones internacionales y geopolíticas ocupa cada vez un papel más predominante en la historiografía contemporánea. El segundo artículo de este monográfico, “El videojuego como nuevo objeto de estudio en las ciencias sociales: instrumentalización política y cultural”, escrito por el profesor Antonio César Moreno Cantano, profundiza en este campo y trata de elaborar una reflexión acerca del fuerte componente propagandístico y geopolítico del videojuego, el cual convierte a este formato en objeto de estudio de relevancia para una mejor comprensión de las Ciencias Sociales en el siglo XXI. El autor realiza especial hincapié en tres aspectos que considera, y consideramos, clave: primero, el videojuego participa de

¹¹ Uricchio (2005); Peñate Domínguez (2017)

¹² Gómez-García, de la Hera, & Cuadrado-Alvarado, 2021

la estrategia política y propagandística de determinados agentes estatales con el fin de dar a conocer una imagen e ideología allende sus fronteras y contribuye a cohesionar a la sociedad a través de una serie de hitos nacionalistas e históricos que se hacen atractivos y accesibles a través de sus elementos interactivos y empáticos. Segundo, determinados títulos videolúdicos participan de los caracteres propios de las Ciencias Sociales, en especial de las Ciencias Políticas y las Relaciones Internacionales, ya sea a través desde el principio del prestigio de Gilpin, el giro visual o la cultura popular. Y tercero, la naturaleza cultural del medio invita a realizar un enfoque interdisciplinar y transversal, ya que la variedad de aspectos que lo circundan, tanto formales como contextuales, requieren un apoyo completo y complejo del mayor número de marcos interpretativos posibles.

Estos dos primeros artículos forman el apartado teórico del monográfico y establecen las diferentes líneas metodológicas de acercamiento al medio. El tercer y el cuarto texto proponen ejemplos prácticos. El artículo firmado por Eugen Pfister titulado «“Know your History!” – The Cold War in Video Games and its function» presenta una reflexión sobre cómo se ha representado y porqué la Guerra Fría en el videojuego atendiendo a los contextos históricos concretos de cada una de las representaciones más relevantes y extrayendo información acerca de estos usos concluyendo que la Guerra Fría se recuerda en el videojuego a través de dos claves fundamentales: primera, el hecho histórico se presenta bajo la forma de un mundo dicotómico dividido en dos grandes bloques u oponentes sin mención a países neutrales o dinámicas internas; y segundo, el conflicto cuyo origen es ideológico se presenta en la cultura digital del videojuego completamente desideologizado. Lo cual conduce al autor a la siguiente conclusión:

Los escenarios históricos como la Guerra Fría también pueden funcionar como argumentos discursivos que atacan a las identidades colectivas, en este caso la legitimidad del gobierno de los Estados Unidos. Al igual que con la mayoría de los juegos de historia, la mayoría de los juegos de la Guerra Fría se preocupan menos por recrear auténticamente un pasado que por crear una atmósfera “histórica” invocando ciertos detalles superficiales y narraciones estereotipadas que satisfacen la demanda de la audiencia (...). Si la Guerra Fría funciona como escenario “histórico” es principalmente porque se cumplen las expectativas de un público que paga. A su vez, estas expectativas surgen, diría yo, porque tienen una función de estabilización o cambio del sistema: la perpetuación de una identidad “occidental” difusa, por ejemplo.

Todas estas cuestiones no tienen lugar exclusivamente en los países occidentales, como explicaba Antonio César Moreno Cantano, otros países como China también han hecho un uso intensivo del videojuego como medio o herramienta política. El último artículo del monográfico, redactado por Claudia Bonilla hace referencia al caso de Japón. En el

cual la Historia, especialmente el periodo Sengoku o “era de los estados combatientes” y el Bakumatsu, época turbulenta debido a los cambios sociales y culturales que estaba experimentando el archipiélago en su transición hacia la occidentalización del país, ha servido de inspiración temática para distintas formas de arte, ya sea el teatro o las xilografías ukiyo-e. Esta costumbre se ha extendido en la actualidad a la cultura digital, donde encontramos una ingente de videojuegos protagonizados por sus figuras históricas más relevantes. Sin embargo, los creativos nipones han preferido evitar la representación del pasado más reciente que es, por lo general, más polémico. Ya sea al respecto de la participación japonesa en la Segunda Guerra Mundial como en los movimientos criminales surgidos al calor del crecimiento económico del país durante la década de 1980. Lo cual nos ofrece, a su vez, una valiosa información acerca de como los propios japoneses entienden su pasado y su lugar en la esfera internacional.

Cuatro textos que parten desde la reflexión del uso del videojuego como fuente para el conocimiento del pasado reciente y las relaciones internacionales y proponen dos ejemplos prácticos de estudios acerca de la segunda mitad del siglo XX y comienzos del XXI. Los cuales inciden recurrentemente en la necesidad, para la historia contemporánea y del mundo presente, de incluir al videojuego y la cultura digital como objetos tanto de estudio como de información sobre cualquier evento reciente como es, por ejemplo, la invasión rusa de Ucrania con la que hemos comenzado esta introducción.

Bibliografía

ABC, R. d. (14 de marzo de 2022) «Iré a por sus almas»: vuelve el 'Fantasma de Kiev', el piloto que se habría convertido en la pesadilla de Rusia. Obtenido de ABC: https://www.abc.es/internacional/abci-almas-vuelve-fantasma-kiev-piloto-convertido-pesadilla-rusia-202203141549_noticia.html

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

Erll, A. (2011). *Memory in culture*. Londres: Palgrave Macmillan.

Gach, E. (2 de febrero de 2022). 'Ghost Of Kyiv' Fighter Pilot Blowing Up Russian Aircraft In Trending Clip Actually From Video Game. Obtenido de Kotaku: <https://kotaku.com/ghost-kyiv-russia-ukraine-invasion-viral-video-fake-pc-1848598266>

Grayson, N., & Klimentov, M. (3 de marzo de 2022). “Russian invasion of Ukraine draws outcry, action from video game and esports industries”. Obtenido de *The Washington Post*:

<https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/03/03/russia-ukraine-video-games-stalker-metro-cyberpunk-esl/>

Gómez-García, S., de la Hera, T., & Cuadrado-Alvarado, A. (2021). *Game Studies, Next Level? Nuevos horizontes para una disciplina emergente*. index. Comunicación, 13-20.

Hirsch, M. (1997) *Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory*. Cambridge: Harvard University Press.

Hirsch, M. (2015) *La generación de la posmemoria: escritura y cultura visual después del Holocausto*. Madrid: Carpe Noctem.

Jiménez Alcázar, J. F. (2009) *Videogames and the Middle Ages*. Imago temporis. Medium Aevum, 311-365.

Kay, A. (1984) *Computer Software*. Scientific American.

Landsberg, A. (2004) *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Nueva York: Columbia University Press.

Manovich, L. (2012) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Martínez Luna, S. (2019) *Cultura visual: La pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.

Moreno Cantano, A. C., & Venegas Ramos, A. (2020) *Videojuegos y conflictos internacionales*. Sevilla: Héroes de Papel.

Morris-Suzuki, T. (2005). *The Past Within Us: Media, Memory, History*. Nueva York: Verso.

Peñate Domínguez, F. (2017). "Los historical game studies como línea de investigación emergente en las Humanidades". *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 387-398.

Plunkett, L. (24 de febrero de 2022) "Some Of The Most Popular 'Ukraine Footage' Is Actually A Video Game". Obtenido de Kotaku: <https://kotaku.com/ukraine-invasion-war-russia-arma-3-iii-bohemia-video-ga-1848591313>

Pons, A. (2013). *El desorden digital: guía para historiadores y humanistas*. Madrid: Siglo XXI

Surken, M. (1997). *Tangled Memories The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. Los Angeles: University of California Press.

Uricchio, W. (2005). *Simulation, history, and computer games*. En J. Raessens, & J. Goldstein, *Handbook of Computer Game Studies* (págs. 327-338). Cambridge: The MIT Press.

Van Dijck, J. (2007) *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford: Stanford University Press.

Venegas Ramos, A. (2020) *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.

Venegas Ramos, A., & Moreno Cantano, A. C. (2021) *Protestas interactivas: el videojuego como medio de reivindicación política y social*. Valencia: Asociación Shangrila Textos Aparte.