

Yo estuve allí

La hiperindividualización de la memoria y la experiencia virtual del pasado en el videojuego contemporáneo



Marketing.

Oiluj Samall Zeid, CC BY-NC-ND 2.0 DEED

Alberto Venegas Ramos

Profesor de Historia
Universidad de Murcia

Resumen

Las imágenes contenidas en el videojuego contemporáneo, como en la mayor parte de la cultura visual digital, poseen tres características – modulación, automatización y variabilidad – que permiten a los usuarios interactuar con ellas de una manera única. Gracias al avance tecnológico y a la calidad fotorrealista de las representaciones el usuario puede interactuar de una forma única e individualizada con un pasado mediático recreado a su medida y que se despliega ante él de acuerdo con sus apetencias, emociones y decisiones. Este escenario conduce a una situación en la que la representación del mundo histórico experimentado a través de la cultura ya no es homogénea, o al menos experimentada de la misma manera, sino que ahora éste se ha fragmentado en millones de versiones de la que cada uno de nosotros es partícipe, impidiendo, o al menos obstaculizando, lecturas e interpretaciones socializantes de la historia.

Palabras clave: Espacio digital, Individualización, Memoria, Tiempo, Videojuego

Los nuevos medios, como el videojuego, prometen dar a cada uno su propio pasado e individualizar su experiencia con su particular representación del mundo histórico

Estaríamos ante “la era del individuo tirano”: el advenimiento de una condición civilizatoria inédita que muestra la abolición progresiva de todo cimiento común para dejar lugar a un hormigueo de seres esparcidos que pretenden representar la única fuente normativa de referencia y ocupar de pleno derecho una posición preponderante. Es como si, en dos décadas, el entrecruzamiento entre la horizontalidad supuesta de las redes y el desencadenamiento de las lógicas neoliberales, después de haber cantado loas a la “responsabilización” individual, hubiera llegado a una atomización de los sujetos que es incapaz ya de anudar entre ellos lazos constructivos y duraderos, para hacer prevalecer reivindicaciones prioritariamente plegadas sobre sus propias biografías y condiciones¹.

Los relatos compartidos acerca del pasado han tenido en la sociedad ese papel de cimiento común y han permitido que diferentes comunidades se hayan visto identificadas en él y reconocidas en el presente como iguales o al menos similares. En no pocas ocasiones distintas narraciones compartidas han tenido ese papel de lazo constructivo y duradero. Sin embargo, las dos fuerzas que cita Sadin –las redes (tecnológicas) y las lógicas neoliberales, que aquí preferimos denominar postmodernas debido a que vamos a dedicarnos a un plano exclusivamente cultural–, están quebrando la comprensión común de la historia y han favorecido su automatización al ofrecer a cada individuo una representación del mundo histórico particular.

La preponderancia del individuo en cuanto a la relación con la historia no es un fenómeno exclusivo de los medios y las redes, es un rasgo constitutivo de la sociedad actual en su conjunto, caracterizada por la importancia dada en el presente tanto al testigo como a su memoria. Esta preeminencia de la figura del testigo y de la memoria individual en el recuerdo contemporáneo de los hechos pasados y su representación en la cultura de masas guarda relación con la forma de recordar de nuestro tiempo y es que, de acuerdo con Enzo Traverso:

1. Éric Sadin, *La era del individuo tirano*, Buenos Aires, Caja Negra, 2022, p. 37.

“hemos entrado [...] en la ‘era del testigo’, al que a partir de ahora se ha puesto sobre un pedestal, y que encarna un pasado cuyo recuerdo se prescribe como un deber cívico”². La historiadora Annette Wieviorka se muestra de acuerdo con su colega italiano, pues para ella desde los años 1970 la figura del testigo y del testimonio ha cobrado cada vez más importancia en nuestra mirada al pasado. Ello sería consecuencia de la democratización de los considerados como actores históricos por parte de las nuevas corrientes historiográficas y los medios. Para Wieviorka “el individuo ha sido colocado en el corazón de la sociedad y, retrospectivamente, de la historia. El individuo y solo el individuo se ha convertido en la encarnación pública de la historia”³. Opinión ya expresada anteriormente por el sociólogo Gilles Lipovetsky quien, en 1983 en su libro *La era del vacío* iba un paso más allá y establecía que “hoy vivimos para nosotros mismos, sin preocuparnos por nuestras tradiciones y nuestra posteridad: el sentido histórico ha sido olvidado de la misma manera que los valores y las instituciones sociales”⁴ quedando, por tanto, la memoria del individuo como única y más importante conexión con el pasado. Además, la propia temporalidad acelerada de nuestro presente premia esta relación histórica ágil y ligera que permiten los medios, ya que, como estableció Baudillard refiriéndose a nuestra relación con la pantalla, esta ha asumido el papel de los archivos, pero también de los monumentos y de los lugares públicos de memoria⁵, los cuales eran compartidos entre todos aquellos que los observaban. Ahora, en cambio, cada uno mira su pantalla, y en cada pantalla se refleja una historia diferente y única.

Los nuevos medios no han hecho más que acelerar e intensificar este proceso construyendo alrededor de cada individuo un escenario histórico virtual adecuado a sus propias preferencias y emociones con el que puede interactuar. En el mismo sentido, y de forma más concreta para el caso del videojuego, la investigadora Kristine Jorgensen confirmó este fenómeno a través de diferentes encuestas y entrevistas, indicando: “ver el mundo del juego a través de los ojos del avatar crea

2. Enzo Traverso, *El pasado, instrucciones de uso: historia, memoria y política*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2011, p. 18.

3. Annette Wieviorka, *The Era of the Witness*, Cornell, Cornell University Press, 2006, p. 97.

4. Gilles Lipovetsky, *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama, 1990, p. 51.

5. Jean Baudillard, *Pantalla tota*, Barcelona, Anagrama, 2000, p. 21.

la sensación al jugador de convertirse en el avatar mientras juega”⁶. Existe, por tanto, la identificación entre el jugador y lo sucedido en la pantalla y, como consecuencia, existe también una relación emocional entre ambos. Una identificación reforzada e inducida por las marcas de historicidad incrustadas en el juego que permite al usuario adoptar la postura y el papel del testigo y pasar del “esto fue así” al “yo estuve allí”.

Como consecuencia de las características de la imagen interactiva, el medio del videojuego no permite exclusivamente la identificación con un relato del pasado, también permite la experiencia individual de éste gracias a un principio clave: la variabilidad, lo cual proviene de la remediación que se lleva a cabo en los medios debido a su carácter informático y que provoca la hiperindividualización de la experiencia, en este caso, histórica.

Todas estas características citadas, y las que iremos desglosando en este artículo, cobran una especial importancia dada la inmensa popularidad tanto del videojuego como de los objetos digitales en la cultura contemporánea. Tanto su difusión entre el gran público, como sus cifras de venta y su penetración en la sociedad moderna así lo constatan. El título *Battlefield 1* fue publicado durante el año 2016 y vendió, de acuerdo con la entidad financiera Morgan Stanley, más de 15 millones de copias⁷. *Battlefield 1* representa una Primera Guerra Mundial en la que cada usuario representa un papel individual del cual depende la marcha del conflicto. Todos estos soldados, durante los primeros compases de la campaña, serán miembros del Regimiento de Infantería Estadounidense 369, conocidos popularmente como *Harlem Hellfighters*, regimiento compuesto por reclutas afroamericanos, un regimiento cuya presencia global en el conflicto fue en extremo minoritaria frente a la de otras nacionalidades, como franceses o alemanes. Sin embargo, el jugador no podrá controlar a ningún soldado de estos dos países. Es más, la posibilidad de encarnar a un contendiente francés procede de un lanzamiento posterior en forma de añadido. Más de 15 millones de personas han experimentado virtualmente una representación del mundo histórico donde no ha participado ningún historiador en su creación y donde, como podemos comprobar, se muestra la realidad histórica de una manera distorsionada. Un ejemplo que pone de manifiesto dos

6. Kristine Jorgensen, “‘I’m Overburdened!’ An empirical study of the player, the avatar, and the gameworld”, *Proceedings from DiGRA*, vol. 5, 2009, p. 8.

7. Jeff Grubb, “Morgan Stanley raises Battlefield 1 sales estimate to 15 million”, *VentureBeat*, 23/1/2017.

aspectos esenciales de este trabajo: los medios electrónicos permiten una individualización de la representación del mundo histórico, pero ajustándose siempre a la forma y las decisiones de diseño de sus responsables.

Otro ejemplo es *Call of Duty WWII* (Sledgehammer Games, 2017), el cual reunió durante su primer año a la venta a más de 20 millones de personas, los cuáles han disfrutado de una experiencia virtual histórica acerca de la Segunda Guerra Mundial en la que la esvástica no existe. Y apuntamos incluso más alto, en conjunto cientos de millones de jugadores han experimentado virtualmente una Segunda Guerra Mundial en la que ningún genocidio tuvo lugar. En esta representación del mundo histórico cada uno de sus participantes la ha hecho suya y ha tenido la posibilidad de difundirlo en sus propias redes sociales y plataformas puestas a su servicio.

Esta representación del mundo histórico tan alejada del oficio de historiador puede no parecernos compleja; podemos considerarla una obra de ficción histórica y admitir que la representación que presenta es falsa y que el jugador tendrá en cuenta esta característica de la obra. Sin embargo, la difusión y el público del videojuego no dejan de crecer. Hoy, y según los datos de la empresa DFC Intelligence, existen más de 2.800 millones de jugadores en todo el mundo, un tercio de la humanidad, de acuerdo con el *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos*⁸. El videojuego no es un medio de futuro, sino de presente. Es una nueva forma de comunicación de masas. Y como cualquier otro medio de comunicación de masas se debe observar y estudiar, ya que 2.800 millones de personas están accediendo a ellos, de acuerdo con Ian Bogost:

Los videojuegos son un medio expresivo. Representan cómo funcionan los sistemas reales e imaginarios. Invitan a los jugadores a interactuar con esos sistemas y formar juicios sobre ellos. Como parte del proceso continuo de comprensión de este medio y de impulsarlo aún más como jugadores, desarrolladores y críticos, debemos esforzarnos por entender cómo construir

8. DEV, *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*, Madrid, DEV – Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, 2022.

y criticar las representaciones de nuestro mundo en forma de videojuego⁹.

El historiador, como explica Bogost, debe comprender cómo se construye la representación del mundo histórico en los videojuegos. Podemos incluso plantear que resultaría complicado que este tipo de obras pudieran llegar a generar diferentes tipos de representación del mundo histórico, una cuestión que ya fue abordada para el caso del cine y otros tipos de manifestaciones visuales asociados al recuerdo de la guerra de Vietnam y la epidemia de SIDA por parte de historiadoras como Marita Surken en su obra *Tangled Memories*¹⁰, un esfuerzo también realizado en fecha más reciente por la historiadora Inez Hedges en su trabajo *World Cinema and Cultural Memory*¹¹ en la que cuestionaba las formas memorísticas, y su creación, asociadas al cine desde una perspectiva global. Por lo que, aunque consideremos que el videojuego no puede generar un tipo de representación concreta del mundo histórico, una tarea de nuestro cometido como historiadores debería ser estudiar, evaluar o criticar el uso de éste, tanto en el medio cinematográfico como, en este caso, el medio videolúdico. Comentaba Eric Hobsbawm en su ensayo *La historia de la identidad no es suficiente* que “los historiadores profesionales producimos la materia prima para que los no profesionales la usen bien o mal”¹². Ante el avance de la imagen interactiva como medio de expresión del pasado, el profesional debe estar atento ante dos problemas u oportunidades, como poder aprovechar la coyuntura a nuestro favor y emplear estos nuevos medios para divulgar el conocimiento histórico elaborado por historiadores competentes, y criticar o vigilar el uso del pasado en este tipo de productos. En palabras de Hobsbawm:

La historia es la materia prima de la que se nutren las ideologías nacionalistas, étnicas y fundamentalistas, del mismo modo que las adormideras son el elemento clave que sirve de base a la adicción a la heroína. El pasado es un factor esencial –quizás

9. Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT Press, 2007, p. VII.

10. Marita Surken, *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*, Chicago, University of Chicago Press, 1997.

11. Inez Hedges, *World Cinema and Cultural Memory*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2015.

12. Eric Hobsbawm, *Sobre la historia*, Madrid, Crítica, 2005, p. 269.

el factor más esencial– de dichas ideologías. Y cuando no hay uno que resulte adecuado, siempre es posible inventarlo¹³.

Y ahora, las posibilidades de los medios informáticos permiten a los usuarios inventar representar su propio mundo histórico y difundirlo de manera masiva por las redes sociales y los espacios virtuales, los cuales, gracias a la economía de la atención, pueden convertirse en referentes para pensar el pasado entre grandes comunidades de internautas. Por ello, y por más razones, es necesario estudiar las formas en las que este pasado se manifiesta y como estas formas imponen un contenido y un discurso concreto acerca de la historia.

Remediación e hiperindividualización

La remediación y la elaboración de la representación del mundo histórico llevados a cabo a través de programas informáticos imponen a su contenido tres características: modulación –pues está compuesto de pequeñas partes que se integran hasta conformar el objeto final–, automatización, al estar diseñado mediante software y código– y variabilidad –ya que permite la posibilidad de variar la relación con dichos contenidos proporcionando opciones abiertas o cerradas–; tres rasgos que, unidos y junto a otros, nos permiten hablar de un nuevo fenómeno asociado a la representación y experimentación virtual del pasado en los nuevos medios digitales: la hiperindividualización. La elección del prefijo “híper” no es un capricho personal o un deseo de acuñar nuevos conceptos sino una manifestación de la novedad que representan estas tres características, como señala Lev Manovich:

La lógica de los nuevos medios corresponde a la lógica de la distribución postindustrial: a la “producción a petición del usuario” y al “justo a tiempo”, que a su vez son posibles gracias a las redes de ordenadores en todas las fases de la fabricación y distribución. En este sentido, la “industria cultural” (...) va realmente por delante de la mayoría del resto de industrias. La idea de que el cliente pueda determinar las características exactas del coche que desea en la sala de muestras del concesionario, que se transmitan las especificaciones técnicas a la fábrica, y horas después se reciba el coche, sigue siendo un sueño, pero

13. Eric Hobsbawm, *Sobre la historia*, Madrid, Crítica, 2005, p. 17.

en el caso de los medios informatizados, esa inmediatez es ya una realidad. Puesto que la misma maquina se usa al mismo tiempo como sala de muestras y fábrica; es decir, que el mismo ordenador genera y muestra el medio; y dado que este existe no como un objeto material sino como datos que se pueden enviar por cablea la velocidad de la luz, la versión que se crea a medida para el usuario, en respuesta a los datos que ha introducido, le es entregada de manera casi inmediata. De ahí que, siguiendo con el mismo ejemplo, cuando accedemos a un sitio *web*, el servidor ensambla inmediatamente una página *web* que está adaptada a nosotros¹⁴.

Esta cita del teórico de los medios es de especial relevancia para recalcar la finalidad de estas páginas, la de destacar la existencia de un uso y una relación en extremo individualista del pasado por parte del usuario en los nuevos medios. En efecto, gracias a las características de la imagen interactiva, puede crear un pasado mediático¹⁵ a su servicio y de acuerdo con sus intereses, preferencias y emociones con un margen de agencia nunca experimentado. Y a la vez, estas mismas características le permiten incrustarse en esa misma representación del mundo histórico-mediático creado e interactuar, de forma personal, con su historia. Sobre estos dos aspectos, la variabilidad de los nuevos medios, concretamente el videojuego, y la capacidad de inmersión que ofrecen, son a los que vamos a dedicar los dos siguientes apartados.

El principio de la variabilidad de los nuevos medios y la representación individual del mundo histórico

El pasado mediático de carácter interactivo elaborado por ordenador ofrece la posibilidad al usuario de variar, modular y automatizar su relación con la historia hasta lograr individualizarla. Este es un factor esencial de los objetos de los medios electrónicos, así como un elemento fundamental de los objetos elaborados por ordenador. Esta capacidad de individualización conlleva toda una serie de consecuencias de gran

14. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012, p. 83.

15. El pasado mediático es una remediación incesante de la memoria estética que logra mantener una versión en bucle de un pasado que nunca existió y que tan solo observamos en las pantallas. La viabilidad de este pasado mediático se sostiene únicamente por su demanda, su consumo y su gasto en el presente.

calado para nuestra relación con la historia como sociedad. Un fenómeno que no ocurre exclusivamente, aunque sí de una manera especial, en los medios electrónicos, sino que forma parte de la cultura contemporánea ligada a los rasgos sociales y económicos que nos envuelven.

Manovich destaca, en la cita que hemos reproducido en los párrafos anteriores, la “producción a petición del usuario” como una de las características fundamentales de esta nueva lógica cultural, señalando cómo algunos objetos digitales permiten al usuario “producir su propia historia” tanto dentro de la narrativa de la obra como desde fuera, otorgándole todas las herramientas necesarias para poder construir su escenario histórico a medida. Este hecho es de especial importancia para la conversación pública acerca del pasado, ya que llega a confrontar distintos discursos acerca de eventos pretéritos en la esfera pública.

Existen numerosos ejemplos que prueban esta idea, como por ejemplo el desarrollo, por parte de diferentes usuarios, de modificaciones al título *Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studios, 2016). Este videojuego sueco permite al jugador experimentar una representación del mundo histórico a medida y controlar todos los resortes de un país desde 1936 hasta 1945. La gran diferencia del título, y del videojuego en general, con respecto al resto de objetos digitales es precisamente su variabilidad, la cantidad de caminos que el jugador puede tomar, dando pie a la creación de nuevas historias de la Segunda Guerra Mundial hechas a medida del usuario; su modularidad¹⁶ permite de forma automática, gracias a su estructura fractal, formar nuevas configuraciones; su automatización¹⁷ consiente, gracias al uso de la inteligencia artificial,

16. De acuerdo de nuevo con Manovich: “El área de los nuevos donde el típico usuario de ordenador se topó con la inteligencia artificial en los noventa no fue, sin embargo, el de la interfaz entre el hombre y el ordenador, sino en los videojuegos. Casi todos los juegos comerciales incluyen un componente llamado ‘motor de inteligencia artificial’, que representa la parte del código informático que controla los personajes, ya sean los conductores de una simulación de carrera de coches, las fuerzas enemigas en juegos de estrategia como *Command and Conquer*, o los atacantes individuales en los juegos de acción letal en primera persona, como *Quake*. Los motores de inteligencia artificial utilizan una diversidad de enfoques para simular la inteligencia humana, desde los sistemas por reglas hasta las redes neuronales. Al igual que los sistemas expertos de inteligencia artificial, los personajes de los videojuegos poseen experiencia en alguna área bien definida pero restringida, como el ataque al usuario”. Véase: Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012, p.79.

17. De acuerdo con Manovich este “principio se puede considerar como la ‘estructura fractal de los nuevos medios’. De la misma manera que un fractal posee la misma

responder adecuadamente a las decisiones tomadas por el jugador. Tres principios que refuerzan la hiperindividualización de la experiencia virtual del pasado que ofrece. Johan Anderson, *EVP creative director* de Paradox, ensalzaba este elemento como uno de los más definitorios del título asociándolo, además, a un valor educativo con respecto al conocimiento del pasado:

He visto un Eje Berlín / Moscú donde todos los demás luchan contra esos dos, [...] He visto a Estados Unidos unirse al Eje. He visto aliados de Gran Bretaña y Japón. Suceden todas estas cosas raras. Y eso hace que el juego, no voy a decir impredecible, pero cuando un humano comienza a hacerlo es extremadamente desafiante y divertido [...] Le enseña a la gente a aprender que no hay respuestas aisladas, que todo está conectado. La producción está conectada a los recursos, a las unidades. Las batallas están relacionadas con la logística. La política está conectada con la diplomacia y la diplomacia está conectada con la guerra. Todo está conectado en la vida, eso es probablemente lo más importante que la gente puede aprender del juego¹⁸.

Sin embargo, el estudio limitó las acciones de los usuarios y no incluyó entre las decisiones históricas a escoger la construcción de campos de concentración o exterminio, tampoco incluyó la representación de esvásticas u otros símbolos nacionalsocialistas, una práctica muy extendida entre los videojuegos que representan la Segunda Guerra Mundial¹⁹. Esta limitación fue solventada por los usuarios a través de la creación de modificaciones, aprovechando la característica de automatización asociada a la imagen interactiva, hiperindividualizando aún

estructura a diferentes escalas, el objeto de los nuevos medios presenta siempre la misma estructura modular. Los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o *scripts*), unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado”: Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012. p. 76.

18. Charlie Hall, “China’s Tencent just bought a piece of Paradox”, *Polygon*, 27/5/2016.

19. Alberto Venegas Ramos, “Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria”, *Revista Universitaria de Historia Militar*, vol. 10, no. 20, 2021, pp. 252–280.

más su experiencia con un pasado ya abierto y puesto a su servicio por la empresa responsable.

La posibilidad de modificar los contenidos gracias a su automatización y variabilidad permite a los usuarios de *Hearts of Iron IV* incluir todo tipo de añadidos como, por ejemplo, llevar a cabo la Solución Final, imponer en los Estados Unidos un gobierno dominado por el Ku Klux Klan y cambiar la bandera actual por la confederada, permitir opciones de exterminio de diferentes etnias o incluir la posibilidad de escoger regímenes ultranacionalistas y racistas inspirados en eventos actuales²⁰. Sin embargo, las modificaciones más populares son aquellas centradas en acontecimientos anacrónicos; como, por ejemplo: ¿qué ocurriría si Alemania hubiera alcanzado la victoria en la Primera Guerra Mundial?²¹ ¿y si lo hubiera hecho en la Segunda?²²; y en la inclusión de detalles que aportan una mayor verosimilitud histórica al conjunto. En definitiva, *Hearts of Iron IV* funciona como un juego de bloques en el que sus rasgos –automatización, variabilidad y modulación– permiten la inclusión de todos aquellos elementos que el jugador considere posibles, tal y como reza su descripción en la página web donde se aloja:

Desde el corazón del campo de batalla hasta el centro de mando, deberás conducir a tu nación hasta la gloria combatiendo, negociando o invadiendo. Tú tienes el poder de alterar la balanza de la II Guerra Mundial. Es hora de demostrar que eres el mayor líder militar del mundo. ¿Vas a reproducir o a modificar el curso de la historia? ¿Vas a cambiar el destino del mundo haciéndote con la victoria a toda costa?²³.

Hearts of Iron IV permite al jugador relacionarse de la manera que él prefiera con un momento tan traumático para la representación del mundo histórico europeo como son los años comprendidos entre 1936 y 1945. Una situación que dificulta la puesta en marcha de un recuerdo común sobre los hechos que acontecieron en ese momento de la historia. Esta posibilidad de modificación y esta incidencia en el “yo” es un aspecto crucial de la cultura visual digital, y en el videojuego alcanza

20. Luke Winkie, “[The Struggle Over Gamers Who Use Mods To Create Racist Alternate Histories](#)”, *kotaku*, 6/6/2018.

21. “[Kaiserreich](#)”, *Steam*, 24/9/2018.

22. Europe, T. N., “[The New Order: Last Days of Europe – A New Millennium](#)”, *Steam*, 22/3/2022.

23. “[Hearts of Iron IV](#)”, *Steam*, 6/6/2016.

su máxima expresión, ya sea desde un plano externo –conduciendo o incluyendo los hechos históricos de acuerdo con nuestros intereses y preferencias– o desde un plano interno –introduciéndonos, de forma virtual, en la representación del mundo histórico y convertirnos en sujetos activos del ayer interactuando con él.

En el título *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2019), ambientado en los estertores del siglo XIX estadounidense y el mito del Salvaje Oeste, diferentes jugadores han encontrado distintos elementos que han captado y difundido tanto dentro como fuera de la obra para forjar su relación propia con el pasado. Como citaba Manovich anteriormente, “la misma máquina se usa al mismo tiempo como sala de muestras y fábrica; es decir, que el mismo ordenador genera y muestra el medio”.

En el espacio virtual de este videojuego el jugador puede encontrar distintos personajes asociados a determinados hechos históricos que aún tienen una fuerte presencia en el presente, por ejemplo, el movimiento sufragista o la existencia del supremacismo blanco. Los responsables del videojuego no fuerzan las respuestas a ninguno de estos grupos, simplemente los enseñan como en una sala de muestras, y es el jugador quien tiene que elaborar su sentido mediante las interacciones que lleva a cabo con ellos. En la web pueden encontrarse diferentes vídeos en los que distintos jugadores, representados en la pantalla gracias a la personalización de sus avatares, raptan a sufragistas, las golpean o incluso las utilizan para alimentar a animales. De la misma manera, otros grupos de usuarios encontraron a comunidades virtuales que pertenecían al Ku Klux Klan y los golpearon y asesinaron mientras capturaban su partida y más tarde la emitían en canales de vídeo en la red. Hechos, ambos, que deben interesar al historiador por su manifestación de lucha por el pasado y construcción de nuevos discursos acerca de la historia, los cuales, en los Estados Unidos actuales, se encuentran muy presentes²⁴.

Estas dos situaciones enseñan que es posible, dentro del mismo objeto restringido por el diseño de sus responsables, relacionarnos de dos maneras muy diferentes con el pasado de acuerdo con los deseos e interpretaciones del usuario con respecto a la historia. Un hecho que no se encuentra aislado en la industria, sino que es general y puede encontrarse en cualquier videojuego, ya que éstos, por su propia naturaleza

24. Alberto Venegas Ramos, “Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria”, *Revista Universitaria de Historia Militar*, vol. 10, no. 20, 2021, pp. 252–280.

interactiva, favorecen la captación y dotación de nuevos sentidos elaborados por los usuarios. Más aún en el primer ejemplo utilizado, en el que el usuario construye desde cero su propia representación del mundo histórico gracias a las herramientas de edición ofrecidas por los responsables de la obra.

Los objetos digitales gracias a su variabilidad y transformación, junto a las facilidades dadas por los estudios responsables para que los usuarios lleven a cabo dichas variaciones y transformaciones, permiten establecer lazos individuales con el pasado y difundir el trabajo resultante con el resto de los usuarios. Sirvan de ejemplo los casos citados en el párrafo anterior, empleados por grupos de extrema derecha para reforzar sus relatos y reforzar su identidad política; o incluso otros como la obra *Sonderkommando Revolt* (Doomjedi, 2009), modificación, realizada por un solo usuario, del videojuego *Wolfenstein 3D* (id Software, 1993). Esta obra individual despertó una fortísima polémica. El título representaba la revuelta de los *sonderkommando* en Auschwitz durante octubre de 1944 y proponía tomar el control de un insurrecto que eliminaba a las tropas nazis del campo con la mayor violencia posible en espacios recreados a través de las fotografías conservadas del lugar y que chocaba, memorísticamente, con el resto de discursos elaborados sobre la Shoah en el videojuego²⁵. Este proceso, la individualización de la representación del mundo histórico, no se encuentra exclusivamente en el videojuego, sino que se extiende por el resto de las manifestaciones digitales presentes en la cultura genera por ordenador, como por ejemplo las redes sociales o los títulos *MMO*, espacios virtuales masivos donde los usuarios asumen cada uno un papel distinto e interaccionan entre ellos.

Civilization VI (2016) es otro gran ejemplo de variabilidad hiperindividualizada, pues se trata de un videojuego que promete al jugador un escenario similar, aunque más dilatado en el tiempo. En su página podemos leer la siguiente definición:

Civilization, creado originalmente por Sid Meier, el legendario diseñador de videojuegos, es un juego de estrategia por turnos en el que tu objetivo es construir un imperio que resista el paso del tiempo. Conquista el mundo entero estableciendo y liderando tu propia civilización desde la Edad de Piedra hasta la Era de

25. Alberto Venegas Ramos, “Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria”, *Revista Universitaria de Historia Militar*, vol. 10, no. 20, 2021, pp. 252–280.

la Información. Libra guerras, utiliza la diplomacia, fomenta el progreso de tu cultura y enfréntate cara a cara a los líderes más importantes de la historia para crear la civilización más grande jamás conocida²⁶.

Al igual que *Hearts of Iron IV*, ya en su definición propone la inserción del jugador en la historia dotando a sus acciones y decisiones virtuales de la capacidad de modificar la representación del mundo histórico a medida. De hecho, la propia descripción hecha por sus diseñadores es clara al respecto.

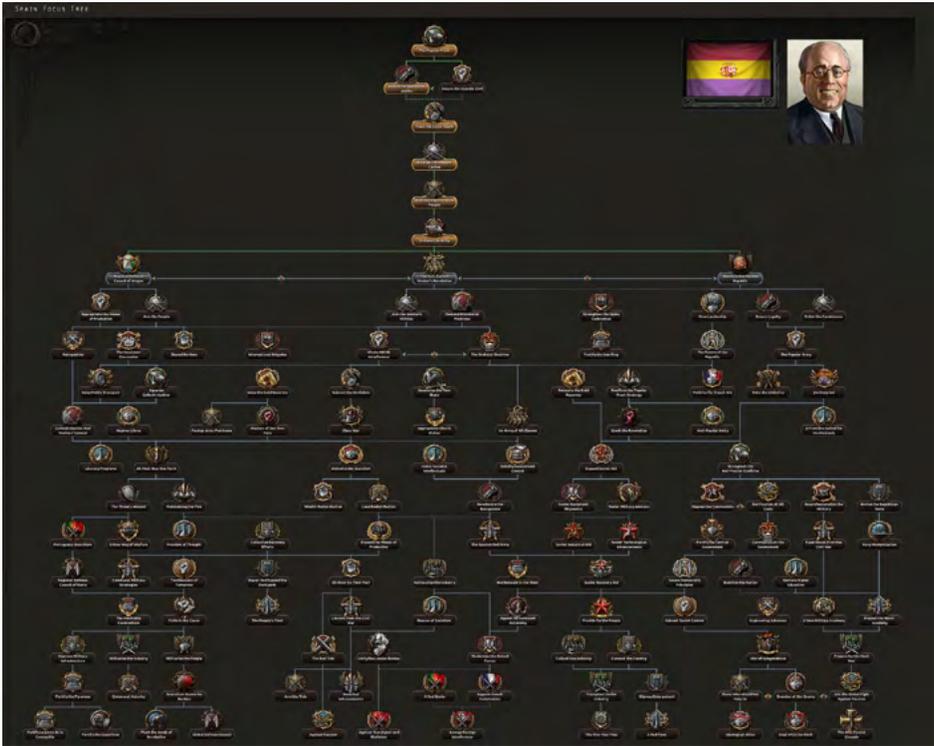
Ambos títulos ofrecen al jugador un espacio virtual en el que se reconstruye el pasado y se inserta en él al jugador. En este sentido, las interacciones con dichos espacios se convierten en únicas y exclusivas debido a la variabilidad que ofrecen y la cantidad y variedad de respuestas a las decisiones y acciones del usuario bajo la forma de hipermedia, lo cual, de acuerdo con Manovich:

...es otra de las estructuras populares los nuevos medios, y conceptualmente está próxima a la interactividad de tipo arbóreo, porque muchas veces sus elementos se conectan en una estructura de ramas de árbol. En el hipermedia, los elementos multimedia que componen un documento están conectados por medio de hipervínculos de manera que son independientes de la estructura en vez de quedar definidos de un modo inamovible, como en los medios tradicionales²⁷.

En la representación del pasado mediático llevada a cabo por los nuevos medios cada uno de los usuarios, espectadores, lectores, jugadores, etc., interactúan con una versión diferente del objeto debido a la inclusión de elementos hipermedia dentro de unos límites impuestos por el diseñador. Son los casos que ejemplifican este apartado, en los cuales las decisiones se toman de acuerdo con estructuras hipermedias de carácter arbóreo, lo cual provoca que ningún camino sea igual al otro.

26. “*Sid Meier’s Civilization VI*”, *civilization.com*, 2016.

27. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012, p. 84.



Captura de pantalla del árbol de decisiones referente a la España republicana en el videojuego sueco *Hearts of Iron IV*.

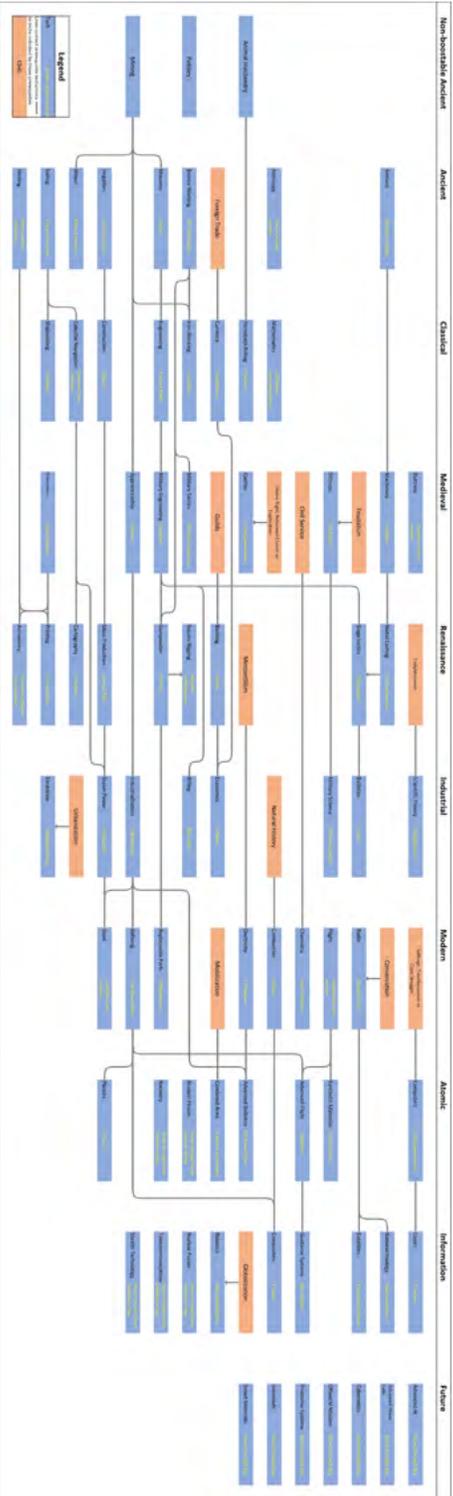


Gráfico elaborado por un usuario de *Civilization IV* donde se muestran todas las decisiones tecnológicas de la civilización mesopotámica del videojuego.

Babylon, “Tech tree for Babylon”, *Reddit*, 8/5/2021.

En la segunda imagen podemos observar los diferentes caminos que puede tomar el jugador para personalizar, en el videojuego *Civilization VI*, a la civilización escogida, Babilonia. Esta estructura en forma de ramas es la que hace posible las interacciones únicas con la representación del mundo histórico hecha en el espacio virtual, fenómeno que alcanza su máxima potencia en los videojuegos de “alta estrategia” como los dos títulos escogidos. En estos casos un jugador debe guiar a una cultura o comunidad política desde la Prehistoria hasta la actualidad, generando, a través de las decisiones del usuario y las posibilidades del objeto digital, nuevos y grandes discursos históricos globales adaptados a sus preferencias.

Completar los huecos entre los distintos saltos entre las ramas del árbol hipermediático y envolverlas en una capa que ofrezca contexto, matización y crítica hermenéutica no es tarea fácil, debe ser el creador de la obra quien imagine nuevas formas de llevarlo a cabo. El nuevo ecosistema digital en el que nos encontramos asentados ofrece un sinfín de posibilidades para hallar diferentes soluciones como, por ejemplo, la inclusión de hipertextos que favorezcan la inserción del contexto histórico del objeto. De acuerdo con la teórica Marie-Laure Ryan

Este mecanismo [el hipertexto] favorece un acercamiento típicamente posmoderno a la escritura que está relacionado estrechamente con lo que Lévi-Strauss describió como “bricolaje”. Según la descripción de Sherry Turkle²⁸, en este sistema de redacción el escritor no adopta un método que vaya “de arriba abajo”, no empieza con una idea dada que luego va desglosando, sino que procede “de abajo arriba”, ensamblando los fragmentos relativamente autónomos, el equivalente verbal de los *objets trouvés*, hasta que constituyen un artefacto cuya forma y significado o significados se reconstruye a través del proceso de enlaces²⁹.

El espectador y lector de una obra de historia harán entonces de enlace entre las diferentes imágenes, piezas individuales, que aparezcan en la obra favoreciendo aún más la variabilidad de su experiencia virtual con el pasado, ya que se les otorga un protagonismo que no tienen en las obras

28. Sherry Turkle, *La vida en la pantalla. La Construcción de la Identidad en la Era de Internet*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1997, p. 50-73.

29. Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós, 2004, pp. 24.

de ficción histórica tradicionales. Este recurso fue defendido por las historiadoras Tessa Morris-Suzuki y Ann Rigney para las obras de historia. La primera de ellas, ya en 2005, defendió la idea del hipertexto para la elaboración de obras históricas, dado que “el hipertexto digital es un medio excelente para presentar una colección enlazada de declaraciones breves que expresen diversas perspectivas acerca del mismo hecho histórico”³⁰. Morris-Suzuki hacía referencia aquí a una página web dedicada al barco *La Amistad*, goleta de velacho mercante española en la que se llevó a cabo una rebelión de esclavos en 1839, cuando la nave viajaba frente a las costas de Cuba. Este suceso sirvió de inspiración para la película dirigida por Steven Spielberg *Amistad* (1997). Morris-Suzuki defiende, frente al trabajo de Spielberg, el valor de la web alojada en el sitio Mystic Seaport dado que aquél expresa una única interpretación ficcional y narrativa de lo sucedido, mientras que la web permite al usuario descubrir, dirigiendo él mismo sus pasos, toda una serie de datos e información acerca de los esclavos presentes en el barco y su posterior trayectoria en los Estados Unidos. Sin embargo, advierte Morris-Suzuki, esta característica también contiene un problema, el hipertexto tiende a fragmentar más que a sintetizar la información, a variar la experiencia más que a homogeneizarla, y dificulta la elaboración de interpretaciones generales ya que esta tendencia a la fragmentación favorece la individualización de la experiencia del pasado. Al escoger el usuario uno de entre los muchos hipervínculos la trama resultante acaba por ser única, sumándose entonces a los problemas ya vistos en páginas anteriores. Es por ello por lo que, como ocurre en el videojuego, el diseñador debe tener especial cuidado de presentar la información suficiente en los diferentes estadios para que los usuarios compartan unas concepciones generales acerca del hecho. En definitiva, y de acuerdo con Manovich:

El principio de variabilidad es útil porque nos permite conectar muchas características importantes de los nuevos medios que a primera vista pudieran parecer sin relación. En concreto, estructuras de los nuevos medios tan populares como la interactividad arbórea (o menú) y el hipermedia pueden verse como ejemplos particulares del principio de variabilidad. En el caso de la interactividad arbórea el usuario desempeña un papel activo al determinar el orden en que se accede a elementos que ya han sido creados; se trata del tipo más simple de interactividad. Pero

30. Tessa Morris-Suzuki, *The past within us: media, memory, history*, New York, Verso, 2005, p. 215.

también los hay más complejos, en los que tanto los elementos como la estructura del objeto en su conjunto se pueden modificar o generar sobre la marcha, en respuesta a la interacción del usuario con el programa. Podemos referirnos a estas aplicaciones como *interactividad abierta*, para distinguirlos de la *interactividad cerrada*, que emplea elementos fijos y dispuestos en una estructura arbórea igualmente ya fijada. La interactividad abierta se puede llevar a la práctica con diversos enfoques, que van desde la programación informática procedimental y la programación por objetos, hasta la inteligencia artificial, pasando por la vida artificial y las redes neuronales³¹.

En este apartado hemos observado aplicaciones de *interactividad abierta*, los videojuegos que contienen herramientas de edición y los motores de desarrollo automáticos, y aplicaciones de *interactividad cerrada*, videojuegos cuyas posibilidades están limitadas por los diseñadores que premian una línea de entre todas las posibles, o al menos tratan de conducir al jugador a través de esa línea. Ambos tipos de objetos permiten al usuario crear su propia interpretación del ayer en base a sus intereses y preferencias en el presente. Aunque es posible guiar al usuario por un camino concreto a través del diseño de la obra, esto no impide que surjan otros muchos como consecuencia de la libertad dirigida de la que disponen los usuarios dentro de una obra interactiva³². Sin embargo, es la interactividad abierta la que favorece una mayor hiperindividualización de las representaciones del mundo histórico, como ocurre en las redes sociales.

Este fenómeno ilustra una nueva lectura de la historia que va perdiendo progresivamente su carácter social y asumiendo un nuevo carácter individual. Una situación ligada al avance de una nueva lógica tanto del tiempo como de la producción mediática que refuerza y consolida esa nueva percepción del tiempo. Como explica Manovich:

El principio de variabilidad ilustra cómo, a lo largo de la historia, los cambios en las tecnologías mediáticas están relacionados con el cambio social. Si la lógica de los viejos medios se correspondía con la de la sociedad industrial de masas, la lógica de los

31. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012, pp. 86-87.

32. Víctor Navarro Remesal, *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Santander, Shangrila, 2016.

nuevos medios encaja con la lógica de la sociedad postindustrial, que valora la individualidad por encima del conformismo. En la sociedad industrial de masas, se suponía que todo el mundo debía disfrutar de los mismos bienes; así como compartir también las mismas creencias. Y ésa era también la lógica de la tecnología de los medios. Los objetos mediáticos se ensamblaban en fábricas mediáticas como un estudio de Hollywood. A partir de un original se producían millones de copias idénticas que eran distribuidas a todos los ciudadanos. Los medios de teledifusión, el cine y la imprenta seguían toda esa misma lógica³³.

En las representaciones del mundo histórico, y gracias a esos objetos mediáticos construidos de forma homogénea, los ciudadanos de cualquier país podían compartir toda una serie de referentes comunes que permitían una visión semejante de la historia. En la actualidad, la variabilidad de estos medios ha roto esta percepción y ha plasmado en la pantalla infinitas representaciones para que sea el usuario quien elija una. Esta situación acaba con el componente social de éste y entorpece posibles proyectos políticos cuya base se estructure en torno a una misma interpretación del ayer.

La incrustación del yo en el pasado virtual

La variabilidad se manifiesta en el medio del videojuego de diferentes maneras, como comentábamos al comienzo, todas las cuales potencian la experiencia hiperindividualizada de las representaciones del mundo histórico en los medios interactivos. Así ocurre, por ejemplo, con su capacidad de inmersión, la cual permite al usuario entrar de una forma virtual en el pasado mediático elaborado para su disfrute. De ese modo, gracias a la variabilidad de las imágenes interactivas y contenidos hipermedia que contienen, se le permite recorrer un camino cada vez diferente y variar su paso por la historia diluyéndose la experiencia común de éste.

De acuerdo con Murray el rasgo figurativo del videojuego es su capacidad de respuesta a las decisiones del usuario. En la mayoría de los videojuegos de historia su potencial figurativo se consigue a través de la integración de personajes no controlados por el usuario. Esta decisión obliga al diseñador a implementar una determinada inteligencia artificial

33. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012, p. 88.

que les permite interactuar con el jugador de la manera más coherente posible. A medida que el medio ha evolucionado la inteligencia artificial se ha vuelto cada vez más compleja. Esta situación, en el plano que nos ocupa, el de la representación virtual del pasado, implica toda una serie de acciones como por ejemplo diseñar comportamientos sociales y prever las reacciones del jugador ante escenarios históricos.

Ambos escenarios, el diseño de comportamientos y los intentos por prever las acciones del jugador, tienen como consecuencia y materialización más recurrentes la creación de situaciones ya conocidas por el jugador, la remediación. De acuerdo con Janet Murray ambos fenómenos forman parte de la esencia del ordenador como creador de historias:

El entusiasmo con el que la gente se involucra en el diálogo con Eliza muestra también la segunda propiedad fundamental de los ordenadores: su organización participativa. La sucesión de procedimientos nos resulta atractiva no porque el ordenador se comporte de acuerdo con un código de reglas, sino porque nosotros podemos provocar ciertos comportamientos. El ordenador responde a nuestras acciones. Igual que la propiedad figurativa fundamental de la cámara de cine y el proyector es la capacidad de mostrar una acción que se alarga en el tiempo a través de la fotografía, la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta. Esto es lo que queremos decir cuando decimos que los ordenadores son “interactivos”. Nos referimos a que crean un entorno que se rige por procedimientos sucesivos y que es participativo³⁴.

Las representaciones del mundo histórico que se elaboran en los medios por ordenador se crean como un escenario en el que el jugador debe ocupar un papel e interactuar con su entorno virtual a través de, en el caso del videojuego, mecánicas y patrones de diseño (el sistema central del videojuego) dentro de unos límites que pueden ser modificados (*mods* o apropiación y transformación del código). Lo que hace “figurativo” a estas representaciones del mundo histórico son las respuestas que ofrecen los elementos con los que interactúa el jugador, la capacidad de hacer sentir al jugador que forma parte de él. Las situaciones percibidas como las más reales o cercanas a la realidad serán siempre aquellas que resulten coherentes y familiares, y esta familiaridad tan solo puede alcanzarse a

34. Janet H. Murray, *Hamlet en la holocubierto*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 86.

través de la repetición de esas mismas escenas en diferentes obras. Ello es así porque de ese modo logran crear un pasado mediático conocido para el jugador, esperando respuestas ya conocidas a determinadas acciones ya familiares. Por ejemplo, en un videojuego de disparos en primera persona el jugador esperará que su antagonista muera al recibir un disparo sin mostrar signos de dolor. Sin embargo, esta situación de acción –una respuesta que resultará familiar al jugador porque ha logrado consolidarse como un lugar común del género– condicionará por completo la reconstrucción del mundo histórico llevada a cabo en la obra. Ello obedece a que el diseñador deberá construir la acción de tal manera que el usuario nunca establezca lazos de empatía con el personaje abatido a través de mecanismos asociados a la deshumanización. En ese sentido, la familiaridad con las respuestas es clave, tanto en lo que se refiere a las decisiones tomadas por los responsables del objeto en relación con la inteligencia artificial como a las interacciones del usuario con los personajes no protagonistas que pueblan los espacios virtuales. De acuerdo de nuevo con Murray:

El entorno fantástico le da al usuario un papel familiar y hace posible que los programadores anticipen las reacciones del jugador. Al utilizar estas convenciones literarias y lúdicas para limitar las acciones del jugador a un conjunto restringido de órdenes dramáticamente apropiadas, los diseñadores pudieron concentrar sus poderes imaginativos en hacer que el mundo virtual respondiese adecuadamente a cualquier combinación de estas órdenes³⁵.

Sin embargo, existe otro modo de hacer sentir al jugador que forma parte de éste, y es representarse en él. Esta situación es habitual en los videojuegos de historia. La empresa responsable de *Red Dead Redemption 2* (2018), por ejemplo, creó una red social similar a Instagram para animar a sus jugadores a compartir sus capturas de pantalla, indicadoras de su progreso en el mundo virtual. Los responsables del reciente título *Ghost of Tsushima* (2020) han centrado gran parte de sus esfuerzos en la construcción de un “modo foto” capaz de tomar imágenes espectaculares de su reconstrucción del Japón del siglo XIII. Una decisión que ha tenido consecuencias en la recepción de la obra por parte de los usuarios, quienes han comenzado a compartir en redes sociales sus propias fotografías tomadas dentro del juego. Los estudios de videojuegos de historia, especialmente

35. Janet H. Murray, *Hamlet en la holocubierto*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 91.

aquellos cuyas obras podríamos clasificar de pasado mediático, impulsan e incentivan la difusión de sus imágenes espectaculares mediante la captura y posterior distribución de éstas a través de las redes sociales con las fotografías virtuales realizadas por los jugadores. Esta situación, cada vez más relevante, impone un nuevo condicionante al estudio de desarrollo: la necesidad de representar escenas merecedoras de ser captadas y compartidas. Este éxito no hubiera sido posible sin la creencia generalizada en que dentro de “nuestra presencia online”, según Martín Prada,

...tenemos que ser, en cada momento, capaces de demostrarnos poseedores de una vida “propia”. Y, aunque pueda parecer paradójico, da la impresión de que en la red la vida sólo se hace “propia” cuando ha quedado compartida, como si nada, en realidad, valiera la pena si no se comparte como imagen, si no asume esa dimensión distribuida y circulatoria que la hace objeto de expectación colectiva³⁶.

El pasado mediático hiperindividualizado, el que ofrece a cada uno el objeto digital del que disfruta, se crea cuando el usuario lo comparte en redes sociales o plataformas de vídeo en directo. La interpretación personal de nuestro recorrido por un tiempo y un espacio determinados no queda en nuestro interior, sino que lo damos a conocer a través de diferentes espacios compartidos con otros usuarios. De esta forma, podemos encontrar en internet una miríada de interpretaciones variadas captadas en diferentes obras y jerarquizadas de acuerdo con su impacto en los distintos ecosistemas virtuales. Se establece, en torno a estos servicios, una economía y una interpretación del pasado basadas en las imágenes. De acuerdo con Brea, el valor de una imagen responde a su popularidad y su presencia continuada en el mayor número de pantallas posibles³⁷.

Las imágenes obtenidas y compartidas en *Ghost of Tsushima*, *Red Dead Redemption 2*, *Assassin's Creed: Oddisey*, etc., tanto en los servicios internos de las empresas responsables como en las redes sociales del usuario, tienen la finalidad de “pertenecer a los múltiples”, formar parte de una comunidad. Sin embargo, desde hace años conocemos la existencia del conocido como “filtro burbuja”, el estado de aislamiento intelectual provocado por el algoritmo de determinadas redes sociales que muestra al usuario exclusivamente opiniones similares a las expresadas por él

36. Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid, Akal, 2018, p. 72.

37. José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal, 2010, p. 104.

mismo, potenciando la polarización de sus usuarios. De esta forma, estas redes sociales consolidan perspectivas, puntos de vista y discursos acerca del pasado en grupos concretos gracias al impacto que producen en ellos determinadas imágenes. Según el crítico de los medios y redes Geert Lovink

La alfabetización mediática se ha asemejado a una desconfianza de los medios de comunicación y ya no a la crítica basada en hechos. En lugar de considerar la evidencia de los expertos, ha llegado a ser suficiente para exponer la propia experiencia. La indignación ha triunfado, se ha atrofiado el debate razonable. El resultado es una cultura altamente polarizada que favorece el tribalismo y la autosegregación³⁸.

Esta desconfianza también se ha extendido al oficio del historiador, el cual ya no resulta necesario para tratar cualquier tema relacionado con el pasado. Basta aludir a la representación del mundo histórico, a la propia experiencia y su recuerdo, para marcar cualquier sentencia como evidencia, la cual alcanzará su máxima eficiencia si consigue llamar la atención. Tanto estas imágenes como los mensajes compartidos y emitidos a través de la esfera digital necesitan destacar entre los usuarios para mantener su valor. Es precisamente con la intención de conseguirlos por lo que sus responsables acentúan los aspectos espectaculares y más obvios de su configuración icónica a la vez que permiten la personalización de los avatares y acentúan la introducción de efectos espectaculares que consigan llamar la atención dentro de la comunidad y destacar en su interior. La relación del jugador con la representación del mundo histórico se personaliza a su gusto. El videojuego, y el pasado mediático elaborado, se convierten en un medio de expresión para el usuario, de acuerdo con Eric Sadin:

Todos, hoy en día, disponemos de medios que nos permiten creer que podemos compensar nuestras fallas, nuestras infelicidades, nuestros fracasos, no solo aprovechando sin medida alguna los sistemas que se propone plegar lo real a nuestros deseos, sino

38. Geert Lovink, *Tristes por diseño: Las redes sociales como ideología*, Bilbao, Consonni, 2020, p. 41.

también, y más todavía, por medio de la práctica desenfadada de la nueva pasión contemporánea: *la expresividad*³⁹.

El ejercicio de la expresividad en cuanto al uso del videojuego de historia alcanza sus cotas más elevadas en los retratos de los avatares digitales. Epítomes del deseo de destacar entre la multitud de los jugadores-fotógrafos. Estos autorretratos digitales, o “selfies virtuales”, abren nuevas perspectivas sobre la identificación del jugador con la representación del mundo histórico. El “selfie”, de acuerdo a Fontcuberta, “introduce un cambio más sustancial, ya que trastoca el manido noema de la fotografía: ‘esto ha sido’, por un ‘yo-estaba-allí’. El selfie tiene más que ver con el estado que con la esencia. Desplaza la certificación de un hecho por la certificación de nuestra presencia en ese hecho, por nuestra condición de testigos”⁴⁰.

El “selfie”, o autorretrato virtual, permite al usuario insertarse dentro del videojuego y capturar al personaje protagonista como si de él se tratara. Ya no es una captura de pantalla que indica esto fue así, sino que ahora cambia y se sustituye por un “yo-estaba-allí”. Una diferenciación clave en lo que a representación del del mundo histórico se refiere. Esta necesidad de participación directa dentro de la imagen del videojuego es una de las características planteadas por José Luis Brea para la imagen electrónica y la economía de la imagen. De acuerdo con el teórico de la cultura visual, esta “economía de la imagen genera riqueza en proporción a su capacidad de inducir y formalizar –por la fuerza mediadora de los imaginarios de identificación– modelos de reconocimiento, formaciones de autorrepresentación en las que proyectar y reconocer el construirse de una vida propia”⁴¹. Y esto, ofrecer modelos de reconocimiento y autorrepresentación para tratar de construir una vida propia dentro del juego y del pasado, es lo que proponen títulos como *Red Dead Redemption 2* (2018), el cual permite modificar la perspectiva y la postura del protagonista-avatar para personalizar el “selfie” y adaptarlo a los gustos y preferencias personales, potenciando aún más la identificación individual del jugador con su avatar.

Esta imagen fue tomada por el usuario de la red social Reddit “Radgeta” y la publicó en esta red social bajo el título “This couple froze when I asked

39. Éric Sadin, *La era del individuo tirano*, Buenos Aires, Caja Negra, 2022, p. 29.

40. Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016, p. 87.

41. José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal, 2010, p. 104.

for a selfie”. Tanto en la postura del personaje protagonista, posando, mirando a cámara, con un atuendo personalizado por el usuario, como en el título se establece una relación directa con lo representado, el pasado mediático. En los comentarios que siguen a esta imagen la relación directa con la historia se hace aún más intensa ya que unos usuarios preguntan a otras cuestiones como, por ejemplo, en qué lugar del mapa se encontraba la pareja, como logró encontrarlos, etc., reforzando la idea de interacción directa, personal e individualizada con el pasado mediático.



“Selfie” virtual tomado en el videojuego *Red Dead Redemption 2* donde el personaje, controlado y personalizado por el usuario posa al lado de dos cadáveres congelados.

Red Dead Redemption 2 incluyó dentro de su “modo foto” el autorretrato virtual. Esta inclusión permitía al jugador hacer posar a su avatar para tomar(se/le) una fotografía. Si, como argumentaba Fontcuberta, el “selfie” permite pasar del “esto ha sido”, por el “yo-estaba-allí”, el “selfie” virtual en un videojuego de historia permite al jugador entrar a formar parte de la historia, capturarla y compartirla entre sus seguidores. Esta característica es de inusitada relevancia dado que uno de los rasgos esenciales del pasado es que éste ya no existe, vive en un continuo irse. Sin embargo, en el videojuego de historia es posible retratarse con cierta individualidad, gracias a las funciones modulares, variables y automáticas de personalización del avatar, en un momento determinado del ayer. Podemos representarnos dentro

del pasado y acentuar la sensación del individuo contemporáneo como centro y motor de la historia.

El videojuego de Rockstar no es el único que posibilita este escenario, otros como por ejemplo *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) también ofrecen una sensación similar. Este título de la empresa francesa Ubisoft permite al usuario recorrer la Antigua Grecia del siglo V a.C., y fotografiarse en ella abriendo la posibilidad a manifestaciones como la del usuario de Reddit "Lynxerax":

Cuando me di cuenta de que Sócrates estaba en el juego, me quedé asombrado. Y lo amé desde la primera conversación (no estoy mucho más lejos que eso en la historia). Es un equilibrio perfecto entre caótico, reflexivo y molesto. No lo sé, me estoy volviendo loco porque amo la filosofía. A veces tiene tan poco sentido que en realidad suena inteligente, y habla para salir de todo, incluso cuando se contradice a sí mismo. Me encanta. Puede que sea un poco molesto, pero no me importa⁴².

El usuario, en la descripción que realiza de su interacción virtual con el personaje recreado de Sócrates en el videojuego, habla de dicho encuentro en términos de realidad. La conversación generada continua entre el resto de los usuarios, quienes cuestionan y conversan acerca de la autenticidad de lo mostrado sin llegar a cuestionar nunca aspectos como las fuentes empleadas por el estudio, las formas en las que el personaje toma lugar y las características de la obra. Una situación que se repite con otras figuras que aparecen en el videojuego, como Herodoto o Leónidas I. La conversación siempre gira en torno a "yo estuve allí y lo vi" y ahora voy a describir el suceso.

Esta capacidad única del videojuego deja la puerta abierta a nuevas potencialidades y permite personalizar nuestra relación con el ayer a través de la toma de imágenes cuasi únicas. Esta práctica sitúa al usuario dentro del juego y la imagen con la intención de compartirla con sus conocidos o seguidores. "Ese darnos permanentemente a ver", comenta Martín Prada:

...ese acontecer en la mirada del otro tiene, sin embargo, mucho de necesidad infantil, como cuando el niño, ante cualquier cosa

42. Lynxerax, "Oh my Socrates. (He is exactly like what I'd imagine him being like)", Reddit, 6/19/2023.

que ha dibujado o construido, solicita el inmediato reconocimiento de los padres con un “¡mira lo que he hecho!”. Algo que unos pocos sabrán convertir en un lucrativo negocio, si bien para la mayoría quedará en una mera aspiración: poder ganarse la vida mostrándola en la red es un sueño (frustrado cada día) de la mayor parte de los *followers* de las envidiadas *celebrities* de las redes sociales⁴³.

Una opinión compartida por Joan Fontcuberta, quien añade que “en los selfies más comunes, la voluntad lúdica y autoexploratoria prevalece sobre la memoria. Tomarse fotos y mostrarlas en las redes sociales forma parte de los juegos de seducción y de los rituales de comunicación”⁴⁴. De hecho, son cientos de miles los jóvenes que graban y emiten continuamente sus partidas por diferentes plataformas como YouTube o Twitch con la intención de convertirse en el “youtuber” o el “streamer” de moda. Otra de las características señaladas por Sadin para ilustrar su idea de “tiranía del individuo”. De acuerdo con el filósofo:

En 2005, se crea el sitio para alojar vídeos YouTube, que elige cómo eslogan “Broadcast Yourself” [Transmite tú mismo / Transmítete a ti mismo]. Esta fórmula tenía que ser entendida en un doble sentido, ya que invitaba a los usuarios a devenir su propio programador a la vez que les ofrecía visibilizarse a sí mismos⁴⁵.

Desde entonces no han cesado de aumentar los canales de usuarios que programan sus propias experiencias históricas virtuales hiperindividualizadas. De hecho, existen decenas de guías en internet para mejorar “ese darnos permanentemente a ver” y potenciar la forma en la que “acontecemos en la mirada del otro” con el objetivo de alcanzar una posición privilegiada dentro del sistema ya establecido de celebridades creado por la nueva cultura del ver y compartir el videojuego. En estos casos el pasado sirve como decorado, pero en no pocas emisiones

43. Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid, Akal, 2018, p. 75.

44. Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016, p. 50.

45. Éric Sadin, *La era del individuo tirano*, Buenos Aires, Caja Negra, 2022, p. 108.

de partidas se establecen en torno a estas imágenes discursos e interpretaciones del pasado histórico.

Los “selfies” virtuales no se suelen tomar con una intención conmemorativa, “sino para la mostración y vivencia en común de un presente continuo”, de acuerdo con Martín Prada, para quien “la voluntad de representación a través de la imagen ha ido cediendo, poco a poco, ante la voluntad de presencia. Podríamos decir que ya no se comparten tanto representaciones sino estados, convirtiendo una situación o emoción individual (representada fotográficamente) en medio de una relación social”⁴⁶. Las imágenes tomadas dentro de los videojuegos de historia y compartidas en las redes sociales forman parte de ese presente continuo en el que el pasado mediático ha convertido la historia.

Conclusión. Problemas derivados de la hiperindividualización de la representación del mundo histórico

La historia cambiante en base a las preferencias y decisiones del usuario es una realidad en nuevos medios como el videojuego. La capacidad de expresión que las redes y plataformas sociales ofrecen a la experiencia histórica hiperindividualizada permite alcanzar audiencias quizás nunca contempladas. Esta situación, la posibilidad de crear relaciones individualizadas con el pasado y proyectarlas a la sociedad, ya existía con anterioridad, sin embargo, en la actualidad existe una diferencia de grado e intensidad muy importante, tal y como mencionamos al comienzo del artículo refiriéndonos a las cifras de venta y consumo de videojuegos y también al poder de la comunicación en nuestra contemporaneidad, como estudió con acierto Manuel Castells en su obra *Comunicación y poder*⁴⁷. De acuerdo con el historiador del arte Mitchell, este problema de la representación siempre ha estado con nosotros, sin embargo, ahora la presión que ejerce la pantalla es incomparable a la que ejercía en el pasado⁴⁸.

La intensidad de la pantalla y la jerarquía que establecen las redes nos deben hacer reflexionar sobre la reducción, más aún, de la posibilidad de un pensar histórico común, de la liquidación de referentes históricos compartidos y de la elaboración de una miríada de historias que justifiquen una multitud de presentes. No deseamos manifestar que pondrían en

46. Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid, Akal, 2018, p. 104.

47. Manuel Castells, *Comunicación y poder*, Barcelona, Alianza, 2009.

48. William John Thomas Mitchell, *Teoría de la imagen*, Madrid, Akal, 2009.

peligro de desaparición las referencias históricas compartidas, tampoco que estas expresiones individualizadas puedan ser consideradas manifestaciones del pasado histórico elaboradas por los historiadores, pero por la cuestión ya citada recurrentemente a lo largo del artículo, la intensidad y sobrerrepresentación de discursos individualizados del pasado, pueden apoyar o cuestionar experiencias y discursos del pasado ampliamente aceptadas. No podemos olvidar la relevancia del nacionalismo digital en la actualidad y la capacidad de determinados países para elaborar nuevos relatos del pasado a través de los medios electrónicos⁴⁹ y cómo éstos juegan un papel determinante en la plasmación material de la política internacional y la geopolítica⁵⁰. Además, al estar estos nuevos pasados individualizados basados en obras mediáticas, debemos tener en cuenta quiénes elaboran el objeto base y quiénes permiten la distribución del resultado, lo cual merecería un análisis ulterior. Srnicek, en su obra acerca del poder de las plataformas sociales, ya advertía del proceso de monopolización de la información que poseen estas empresas, las cuales, como dueñas de las editoras, pueden decidir qué censurar y qué no⁵¹. De hecho, tampoco podemos olvidar, como nos advertía Manovich, que el software sobre el que están construidas también comporta una ideología y una visión del mundo⁵².

Toda una serie de problemas y cuestiones que el historiador del presente deberá comprender y utilizar a su favor para estudiar e investigar este fenómeno que no ha parado de crecer desde el inicio del siglo XXI y que amenaza con romper cualquier comprensión o recuerdo compartidos del pasado.

49. Florian Schneider, *China Digital's Nationalism*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

50. Matthew Newton, “[Russia Media Profile: Digital Patriotism and a Nationalist Agenda](#)”, *The Henry M. Jackson School of International Studies*, 6/9/2017.

51. Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, Buenos Aires, Caja Negra Editora, 2018.

52. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2012, p. 60.

Referencias bibliográficas

- Babylon, “**Tech tree for Babylon**”, *Reddit*, 8/5/2021 (recuperado el 8/5/2022).
- Jean Baudrillard, *Pantalla tota*, Barcelona, Anagrama, 2000.
- Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT Press, 2007.
- José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen*. Madrid, Akal, 2010.
- Manuel Castells, *Comunicación y poder*, Barcelona, Alianza, 2009.
- DEV, *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*, Madrid, DEV – Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, 2022.
- Europe, T. N., “**The New Order: Last Days of Europe – A New Millennium**”, *Steam*, 22/3/2022 (recuperado el 8/5/2022).
- Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2016.
- Jeff Grubb, “**Morgan Stanley raises Battlefield 1 sales estimate to 15 million**”, *VentureBeat*, 23/1/2017 (recuperado el 8/5/2022).
- Charlie Hall, “**China’s Tencent just bought a piece of Paradox**”, *Polygon*, 27/5/2016 (recuperado el 8/5/2022).
- “**Hearts of Iron IV**”, *Steam*, 6/6/2016 (recuperado el 8/5/2022).
- Inez Hedges, *World Cinema and Cultural Memory*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2015.
- Eric Hobsbawm, *Sobre la historia*, Madrid, Crítica, 2005.
- Kristine Jorgensen, “**‘I’m Overburdened!’ An empirical study of the player, the avatar, and the gameworld**”, *Proceedings from DiGRA*, vol. 5, 2009.
- “**Kaiserreich**”, *Steam*, 24/9/2018 (recuperado el 8/5/2022).
- Lynxerax, “**Oh my Socrates. (He is exactly like what I’d imagine him being like)**”, *Reddit*, 6/19/2023 (recuperado el 8/5/2022).
- Gilles Lipovetsky, *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama, 1990.
- Geert Lovink, *Tristes por diseño: Las redes sociales como ideología*, Bilbao, Consonni, 2020.

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

Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Madrid, Akal, 2018.

William John Thomas Mitchell, *Teoría de la imagen*, Madrid, Akal, 2009.

Tessa Morris-Suzuki, *The past within us: media, memory, history*, New York, Verso, 2005.

Janet H. Murray, *Hamlet en la holocubierta*, Barcelona, Paidós, 1999.

Víctor Navarro Remesal, *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Santander, Shangrila, 2016.

Matthew Newton, “**Russia Media Profile: Digital Patriotism and a Nationalist Agenda**”, *The Henry M. Jackson School of International Studies*, 6/9/2017 (recuperado el 8/5/2022).

Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós, 2004.

Éric Sadin, *La era del individuo tirano*, Buenos Aires, Caja Negra, 2022.

Florian Schneider, *China Digital's Nationalism*, Oxford, Oxford University Press, 2018.

“**Sid Meier's Civilization VI**”, *civilization.com*, 2016 (recuperado el 6/10/2023).

Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, Buenos Aires, Caja Negra Editora, 2018.

Marita Surken, *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*, Chicago, University of Chicago Press, 1997.

Enzo Traverso, *El pasado, instrucciones de uso: historia, memoria y política*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2011.

Sherry Turkle, *La vida en la pantalla. La Construcción de la Identidad en la Era de Internet*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1997.

Alberto Venegas Ramos, “Memetic images and the use and representation of the past: The US war of independence and Donald Trump's presidency”, *Hispania Nova*, vol. 20, 2022, pp. 635-659.

Alberto Venegas Ramos, “Recuerdo y representación de la Shoah en el videojuego: Entre la construcción y la reconstrucción de la memoria”, *Revista Universitaria de Historia Militar*, vol. 10, no. 20, 2021, pp. 252-280.

Annette Wieviorka, *The Era of the Witness*, Cornell, Cornell University Press, 2006.

Luke Winkie, “**The Struggle Over Gamers Who Use Mods To Create Racist Alternate Histories**”, *kotaku*, 6/6/2018 (recuperado el 8/5/2022).