

## VENEGAS RAMOS, Alberto, *La II Guerra Mundial y el videojuego*

Cáceres, Universidad de Extremadura, 2022, 360 pp.

Alberto Robles Delgado

Universidad de Extremadura, España

[alb.rob.del@gmail.com](mailto:alb.rob.del@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-0413-7608>

Cómo citar esta reseña: Robles Delgado, Alberto. (2024). VENEGAS RAMOS, Alberto, *La II Guerra Mundial y el videojuego*. Cáceres, Universidad de Extremadura, 2022, 360 pp. *Pasado y Memoria*, (29), 481-484, <https://doi.org/10.14198/pasado.27056>

**Palabras clave:** Videojuegos; II Guerra Mundial; Medios audiovisuales; Historia.

Si existe hoy en día una industria audiovisual que ocupe la hegemonía lúdica y de entretenimiento de buena parte del mundo occidental, es la del videojuego. Su capacidad, no solo productiva y de solvencia económica, sino de impacto en un número abismal de personas, han convertido al mundo del videojuego en un reclamo para el desarrollo de nuevas investigaciones académicas, con esta industria como telón de fondo. Independientemente de los rechazos teóricos que esto pueda suscitar, eludiendo a la viabilidad del videojuego como una fuente histórica, debemos preguntarnos si merece la pena investigar el principal formato de consumo histórico, por una parte, más que mayoritaria de la población, y si merece la pena detenernos en evaluar que tipo de historia se pretende inocular en estos artefactos de la cultura popular.

Dado que la respuesta se antoja más que obvia, el presente trabajo de Alberto Venegas Ramos, que ofrece la sublimación de la que ha sido su tesis

El autor declara que no hay conflicto de intereses.

©2024 Alberto Robles Delgado



Este trabajo se comparte bajo la licencia de Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

doctoral, viene a suponer un punto de referencia en los estudios sobre la relación entre historia y videojuegos, en este país. Esto no se debe precisamente a la falta de material de referencia sobre esta temática en nuestro país, sino a su apartado teórico y metodológico, así como a la profundidad y contextualización de su análisis ulterior. Nos encontramos ante una obra que nos propone un completo recorrido que parte desde las nociones teóricas más modernas y actualizadas, que aun no carentes de controversia en algunos aspectos, suponen el aparato crítico fundamental al que agarrarse para llevar a cabo el análisis de un corpus video lúdico, basto y extenso, que recoge los principales hitos videográficos desde los comienzos en la década de los años ochenta, hasta nuestro más inmediato presente.

El hecho de centrarse en un periodo tan particular de la Historia, y que podría considerarse cronológicamente breve, como es la Segunda Guerra Mundial, entendemos que responde a la avalancha de títulos que han abordado esta temática, además de las diferentes tipologías y géneros de videojuegos en los que podemos encontrar esta ambientación. Tampoco es baladí el hecho de que este conflicto se haya convertido en uno de los más célebres dentro de la cultura popular contemporánea, fenómeno al que han contribuido en gran medida el cine y las series de televisión, como *Salvar al Soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998) o *Hermanos de Sangre* (2001). Esto ha producido que de manera masiva se extienda una imagen muy concreta sobre este conflicto, que solidifica en el imaginario popular un discurso partidista y propagandístico de los distintos actores que participaron en el conflicto, por el cual EEUU es el héroe indiscutible de esta guerra, Alemania el enemigo antagónico de la libertad y la URSS queda relegada a un segundo plano de apenas importancia e invisibilidad. Este fenómeno gana especial relevancia en el mundo del videojuego en el que, dado sus propias particularidades, uno mismo puede ser protagonista directo de los hitos históricos de este conflicto, desplegándose una abanico de matices y elementos discursivos que van a favor o en detrimento de una determinada imagen sobre la Segunda Guerra Mundial, que ha ido evolucionando y modificándose a lo largo del tiempo, y que esta obra recoge y analiza magistralmente.

Este libro se encuentra dividido en dos partes claramente diferenciadas, una primera en la que el autor realiza todo un ejercicio teórico e historiográfico donde trata de contextualizar la figura del videojuego de historia, como producción artística y cultural que lleva impresa las trazas sociales, políticas e ideológicas de su propio presente, y que relación tiene este mismo producto con la Historia en sí misma. Particularmente interesante resulta la tesis del autor sobre la figura del historiador y su pertinencia o no como estudioso de este

tipo de producciones audiovisuales/históricas, donde el análisis discursivo en estos medios de masas comienza a descubrirse como una de las nuevas tareas de este oficio, pues aunque se trate de productos mercantilizados que buscan el entretenimiento por encima de la veracidad o la reflexión crítica, siguen siendo los formatos mayoritarios de consumo sobre historia para la población mundial y se antoja una herramienta de vital importancia para conocer el proceso de selección e interpretación del pasado.

Fruto de todo esto, el autor plantea una clasificación sobre el videojuego de historia en base a su concepción como producción digital compuesta de imágenes y elementos ludonarrativos que trata voluntariamente de representar el pasado. Entendiendo la imagen como la expresión resultante del uso e interpretación de las fuentes por parte de los diseñadores, podemos distinguir entre tres tipos de videojuegos de historia atendiendo a estas formas de empleo de las fuentes, siendo de tipo: historia-testimonio, historia-problema e historia-mediática. Así mismo, y asumiendo estas diferentes categorías, el autor va más allá y plantea una nueva sistematización del videojuego como producto histórico o forma de memoria, en la que el videojuego adopta la forma de representación colectiva del pasado realizada en el presente, lo que nos permite emplear el medio digital como fuente histórica y a la vez como elemento fundamental de creación de identidad en el siglo XXI. Atendiendo a esto, podemos pues encontrar el videojuego como forma de memoria: oficial y colectiva, estética e hiperhistoria y literal y ejemplar.

La segunda parte de esta obra aborda ya de forma directa la representación de la Segunda Guerra Mundial en el mundo del videojuego. A través del análisis de más de 600 videojuegos el autor trata de presentar un panorama completísimo de cómo ha sido la forma de representar, recrear y entender este conflicto bélico, atendiendo a distintos aspectos del propio medio como la cronología, el país de desarrollo y distribución, género, plataforma y los aspectos estéticos y narrativos más destacados de cada obra. En líneas generales, en este apartado podemos encontrar un fino y detallado análisis del discurso histórico de estos videojuegos, por lo que podremos entender la relevancia y el valor de escoger representar unos eventos u otros, de poder jugar con diferentes facciones o solo vivir el conflicto desde el punto de vista de un solo bando, o de encarnar la acción siendo un soldado de infantería o un general que debe gestionar la vida de sus tropas. Un elemento clave en todo este análisis es el que rodea al contexto contemporáneo de cada uno de estos juegos, siendo especialmente importante entender y analizar también en que momento histórico se encuentra la sociedad productora y receptora de determinada producción videolúdica, lo que explica la aparición o incentivación de determinados discursos

subliminales u otros, dentro de las narrativas de los juegos. Junto a todas estas consideraciones, el autor también se adentra en analizar cuál ha sido el funcionamiento y la recepción que han tenido estos juegos, lo que nos permite conocer qué tipo de mensajes se han ido fosilizando en el imaginario popular, permitiendo asentar determinadas concepciones, hechos o representaciones, que son invocadas con repetitiva frecuencia, bien como formulas comerciales de éxito ya probadas o bien como elementos de rápido reconocimiento que permiten al público situarse con facilidad en un marco histórico determinado sin necesidad de una contextualización previa.

No cabe duda de que nos encontramos ante un libro de gran valor académico y que ha puesto de manifiesto la importancia y validez de los estudios de recepción a través de un trabajo concienzudo y sólido. Estamos ante una obra que se convertirá en un referente indiscutible, ya no solo para los trabajos futuros que deseen continuar explorando la Segunda Guerra Mundial, sino que, gracias a su estupendo marco teórico y metodológico, todo trabajo sobre historia y videojuegos tiene en este libro una guía excepcional.