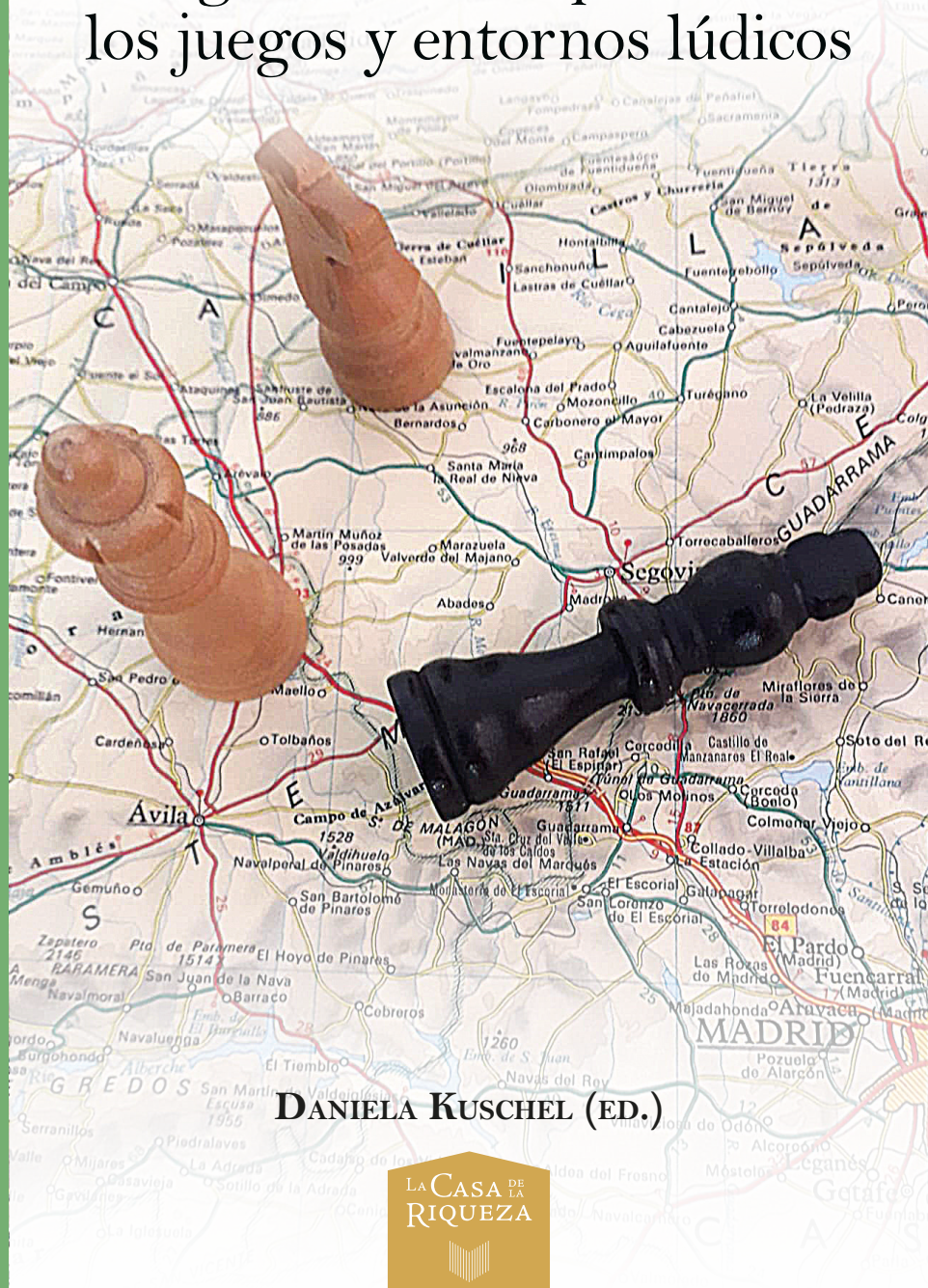


La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos



DANIELA KUSCHEL (ED.)

LA CASA DE LA RIQUEZA



**LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
EN LOS JUEGOS Y ENTORNOS LÚDICOS**

DANIELA KUSCHEL (ed.)



La Casa de la Riqueza

Estudios de la Cultura de España

78

El historiador y filósofo griego Posidonio (135-51 a.C.) bautizó la península Ibérica como «La casa de los dioses de la riqueza», intentando expresar plásticamente la diversidad hispánica, su fecunda y matizada geografía, lo amplio de sus productos, las curiosidades de su historia, la variada conducta de sus sociedades, las peculiaridades de su constitución. Sólo desde esta atención al matiz y al rico catálogo de lo español puede, todavía hoy, entenderse una vida cuya creatividad y cuyas prácticas apenas puede abordar la tradicional clasificación de saberes y disciplinas. Si el postestructuralismo y la deconstrucción cuestionaron la parcialidad de sus enfoques, son los estudios culturales los que quisieron subsanarla, generando espacios de mediación y contribuyendo a consolidar un campo interdisciplinario dentro del cual superar las dicotomías clásicas, mientras se difunden discursos críticos con distintas y más oportunas oposiciones: hegemonía frente a subalternidad; lo global frente a lo local; lo autóctono frente a lo migrante. Desde esta perspectiva podrán someterse a mejor análisis los complejos procesos culturales que derivan de los desafíos impuestos por la globalización y los movimientos de migración que se han dado en todos los órdenes a finales del siglo xx y principios del xxi. La colección «La Casa de la Riqueza. Estudios de la Cultura de España» se inscribe en el debate actual en curso para contribuir a la apertura de nuevos espacios críticos en España a través de la publicación de trabajos que den cuenta de los diversos lugares teóricos y geopolíticos desde los cuales se piensa el pasado y el presente español.

CONSEJO EDITORIAL:

SUSANA ASENSIO LLAMAS (CSIC, MADRID)
DIETER INGENSCHAY (Humboldt Universität, Berlin)
JO LABANYI (New York University)
FERNANDO LARRAZ (Universidad de Alcalá de Henares)
JOSÉ-CARLOS MAINER (Universidad de Zaragoza)
SUSAN MARTIN-MÁRQUEZ (Rutgers University, New Brunswick)
JOSÉ MANUEL DEL PINO (Dartmouth College, Hanover)
JOAN RAMON RESINA (Stanford University)
ISABELLE TOUTON (Université Bordeaux-Montaigne)
ULRICH WINTER (Philipps-Universität Marburg)

LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN LOS JUEGOS Y ENTORNOS LÚDICOS

DANIELA KUSCHEL (ed.)

Este libro ha sido desarrollado como una acción del proyecto
Vamos a la Guerra/Allons en Guerre financiada por el Ministerium
für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg
y la Universität Mannheim.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Para más información consulte:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.



Los términos de la licencia Creative Commons para la reutilización no se aplican a ningún contenido (como gráficos, figuras, fotos, extractos, etc.) que no sea original de la publicación de acceso abierto y puede ser necesario obtener un permiso adicional del titular de los derechos. La obligación de investigar y obtener el permiso corresponde exclusivamente a la parte que reutiliza el material.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.cedro.org; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

© Iberoamericana, 2023

Amor de Dios, 1 – E-28014 Madrid

Tel.: +34 91 429 35 22

© Vervuert, 2023

Elisabethenstr. 3-9 – D-60594 Frankfurt am Main

Tel.: +49 69 597 46 17

info@ibero-americana.net

www.iberoamericana-vervuert.es

ISBN 978-84-9192-399-2 (Iberoamericana)

ISBN 978-3-96869-521-1 (Vervuert)

ISBN 978-3-96869-522-8 (e-Book)

DOI: <https://doi.org/10.31819/9783968695228>

Depósito legal: M-30804-2023

Diseño de cubierta: Rubén Salgueiros

Impreso en España

La impresión de este libro se ha realizado sobre papel certificado FSC a partir de madera procedente de bosques gestionados de forma respetuosa con el medio ambiente, socialmente beneficiosa y económicamente sostenible.



A MODO DE PREFACIO

“¡Ah, buenos días, Herr General!
Por favor, siéntese y
permítame explicarle la
situación actual”.
Hacer memoria
en el videojuego

EUGEN PFISTER
Hochschule der Künste Bern
(Traducción: Minerva Peinador)

Desde la década de los ochenta, las humanidades y los estudios culturales vienen dedicándose crecientemente a cuestiones relativas al recuerdo

colectivo (como función) y a la memoria colectiva (como estructura).¹ Las investigaciones reaccionaban a un fenómeno internacional, a un verdadero *boom* de la historia en la década de los noventa. Aleida Assmann llegó, incluso, aún más lejos al designar la memoria como el “concepto central de los estudios culturales”.² Esta explosión parece no haberse detenido: en 2021, el Institut de France creó *France Mémoire* con el propósito, entre otros, de determinar las fechas conmemorativas *oficiales* de Francia.³ En Polonia se introdujo una controvertida modificación de la ley sobre el Instytut Pamięci Narodowej (Instituto de la Memoria Nacional) en 2018 que contempla sanciones económicas e, incluso, prisión en el caso de la atribución a Polonia de “responsabilidad o parte de la misma de los crímenes cometidos por el Tercer Reich, en contradicción con los hechos”.⁴ Se muestra, aquí, de manera inequívoca, la estrecha relación entre el recuerdo colectivo y la identidad colectiva —nacional en ambos casos—. Cualquier persona que profundice en el tema con cierta intensidad notará rápidamente que los conceptos de memoria y recuerdo, a pesar de su aparente claridad a primera vista, son de muy difícil comprensión y rara vez son definidos con precisión.⁵ El recurso a la analogía con un fenómeno psicológico individual a menudo sugiere falsamente la ausencia de ambigüedad. Siendo cautelosos, podemos decir que nos encontramos

1 Astrid Erll: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Stuttgart: Metzler 2005, 2.

2 Aleida Assmann: “Gedächtnis als Leitbegriff der Kulturwissenschaften”. En: Lutz Musner/Gotthart Wunberg (eds.): *Kulturwissenschaften: Forschung. Praxis. Positionen*. Wien: Universitätsverlag 2002, 27-45.

3 Cédric Pietralunga: “Commémorations: pour 2021, France Mémoire a choisi Napoléon, La Fontaine ou encore La Commune de Paris”. En: *Le Monde* 16/1/2021, https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/01/16/commemorations-une-delicate-mission-de-pacification-pour-france-memoire_6066450_3246.html.

4 Paul Ingendaay: “Widrige Fakten in Polen”. En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 13/3/2018, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/polens-holocaust-gesetz-widrige-fakten-15490634.html>.

5 Véase Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 5.

ante una creación colectiva de sentido mediante la construcción de un vínculo común con la historia.⁶

Este fenómeno no solo se manifiesta en rituales y celebraciones oficiales, sino, ante todo y también, en la cultura popular y, de manera especialmente llamativa, en los videojuegos. Justamente en los últimos diez años se han desarrollado cada vez más videojuegos con una clara voluntad conmemorativa: se trata de juegos que, bien abordan los crímenes del régimen nazi,⁷ bien elaboran narraciones críticas de la Primera Guerra Mundial,⁸ mientras que otros intentan elaborar la historia del *terror blanco* en Taiwán.⁹ Así, los videojuegos se convierten cada vez más frecuentemente en el foco de atención de investigaciones en torno a la memoria y las culturas conmemorativas.¹⁰ Daniela Kuschel ha dedicado un trabajo monográfico a las transformaciones

6 Astrid Erll definió con elegancia la memoria colectiva como un “término genérico para todos los procesos de naturaleza orgánica, medial e institucional significativos en la influencia mutua del pasado y el presente en contextos socioculturales”. En: Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 6. El término *memoria colectiva* tampoco está exento de controversia debido a su supuesto paralelismo con la psicología individual. Por este motivo, autores como Tobias Winnerling prefieren emplear el término *memoria social*.

7 Eugen Pfister: “‘Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!’ Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games”. En: Alexander von Lünen *et al.* (eds.): *Historia Ludens: The Playing Historian*. London: Routledge 2019, 267-284.

8 Monika Fenn: “Kriegsspiel mit Herz? Computer Games zum Ersten Weltkrieg”. En: *Public History Weekly* 2 (2014), <https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-26/kriegsspiel-mit-herz-computer-games-zum-ersten-weltkrieg/>, 26.

9 Eugen Pfister: “White Terror und Geheime Buchklubs (Fallstudie 23: Detention)”. En: *Horror-Game-Politics* 10/6/2021, <http://hgp.hypotheses.org/1404>.

10 Alberto Venegas Ramos: “Memòria lúdica. El videojoc com a font per a la història”. En: *Tiempo Devorado* 7.1 (2022): *Call of History. Videojoc, memòria i control al segle XXI*, 59-73 y Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019, 219-258, así como Eugen Pfister/Felix Zimmermann: “Erinnerungskultur”. En: Olaf Zimmermann/Felix Falk (eds.): *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 110-115, también Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: De Gruyter 2019.

de la cultura conmemorativa en torno a la guerra civil española en la cultura popular, incluyendo, también, el ámbito relativo a los juegos de ordenador.¹¹

En el presente ensayo desarrollaré y ordenaré mis reflexiones acerca de los videojuegos como medio de nuestra(s) cultura(s) conmemorativa(s). Para ello presentaré y analizaré una selección de juegos digitales que elaboran y comunican declaraciones de intenciones relativas a la cultura conmemorativa de manera consciente. Seguidamente, estudiaré, asimismo, videojuegos que realizan esa misma labor y contribuyen activamente, por tanto, a la construcción de dicha cultura conmemorativa, si bien lo hacen de manera inconsciente, lo cual ha conducido a una recepción crítica por parte de la opinión pública desde un punto de vista político. En base a estas observaciones, trataré de demostrar hasta qué punto los videojuegos comparten funciones conmemorativas con otros medios, suponiendo un nuevo reto para la investigación académica, pues demandan necesariamente nuevos métodos de análisis. Concluiré exponiendo algunas reflexiones apoyándome en una clasificación de origen autobiográfico a modo de ejemplo ilustrativo.

1. Cultura(s) conmemorativa(s): un intento de definición

El concepto de *Erinnerungskultur* o ‘cultura conmemorativa’ se remonta a un vocablo alemán¹² de gran difusión a partir de la década de los noventa.¹³ Entretanto, en el ámbito anglosajón se están instalando términos como *culture of remembrance* y *memory culture*. Según Christoph Cornelißen, debemos entender *Erinnerungskultur* como el “concepto genérico para designar a todas las formas imaginables del recuerdo consciente de acontecimientos históricos, personalidades y

11 Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*.

12 Literalmente, “cultura del recuerdo”, en su traducción al castellano “cultura conmemorativa”. N. de la trad.

13 Christoph Cornelißen: “Erinnerungskulturen, Version: 2.0”. En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 22/10/2012, https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Corneli%C3%9Fen.

procesos [...], entre ellos el discurso histórico científico, así como las memorias tan solo ‘privadas’, en cualquier caso, en la medida en que han dejado huella en la esfera pública”.¹⁴

La definición de Cornelißen abarca, por tanto, un amplio espectro, pero podemos señalar dos momentos centrales: el *recuerdo* en la *esfera pública*. A pesar de que Cornelißen no lo menciona explícitamente en su texto, esta esfera incluye los videojuegos, tal y como puede leerse en un trabajo de Felix Zimmermann:

La cultura conmemorativa es la suma de las prácticas con las que tratamos de conservar determinados recuerdos. [Pero] lo que es digno de recordar, cambia. Las prácticas [conmemorativas] que aplicamos [también] cambian. [...] Una práctica concreta de la cultura conmemorativa de significación global desde comienzos del siglo XXI a más tardar es el videojuego.¹⁵

Si bien es cierto que el concepto de cultura conmemorativa es, en comparación, relativamente reciente, la memoria colectiva como objeto de investigación (y como metáfora) tiene una trayectoria más prolongada que se remonta a principios del siglo XX. Maurice Halbwachs acuñó el concepto de memoria colectiva como “la relación con el pasado fruto de la interacción, la comunicación, los medios de comunicación y las instituciones en grupos sociales y comunidades

14 “Oberbegriff für alle denkbaren Formen der bewussten Erinnerung an historische Ereignisse, Persönlichkeiten und Prozesse zu verstehen, [...], darunter den geschichtswissenschaftlichen Diskurs sowie die nur ‘privaten’ Erinnerungen, jedenfalls soweit sie in der Öffentlichkeit Spuren hinterlassen haben”. Cornelißen, “Erinnerungskulturen, Version: 2.0”.

15 “Erinnerungskultur ist die Summe der Praktiken, mit denen wir uns um den Erhalt bestimmter Erinnerungen bemühen. Was erinnerungswürdig ist, ändert sich. Welche Praktiken wir einsetzen, ändert sich. [...] Eine konkrete Praktik der Erinnerungskultur, die spätestens seit Beginn des 21. Jahrhunderts weltumspannende Bedeutung gewonnen hat, ist das Digitale Spiel”. Felix Zimmermann: “Status Quo der Erinnerungskultur mit Games”. En: *Stiftung Digitale Spielkultur* 27/8/2020, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/status-quo-der-erinnerungskultur-mit-games-felix-zimmermann/>.

culturales”.¹⁶ En la década de los ochenta, Jacques LeGoff desarrolló su trabajo en torno a la historia del conocimiento de la disciplina histórica y la memoria en tanto función.¹⁷ Paul Ricœur realizó un análisis crítico de la tríada formada por el recuerdo, la historia y el olvido.¹⁸ En el mismo espacio de tiempo, Pierre Nora desarrolló el modelo de los *lieux de mémoire*¹⁹ o lugares de memoria,²⁰ no tanto como instrumentos de análisis, sino como construcciones históricas. Esto queda patente en su propia definición un tanto imprecisa: según Nora, los lugares de memoria son aquellos lugares “en los que la memoria cristaliza y se secreta a sí misma”.²¹ Los trabajos de Aleida y Jan Assmann, a quienes me referiré, son los que más influencia han ejercido en este sentido en los ámbitos de habla alemana. Según los autores, la memoria comunicativa consiste en una forma ritualizada del recuerdo referido a un pasado absoluto. Para Jan Assmann se trata, aquí, de la relación constituida entre recuerdo, formación de identidad colectiva y ejercicio de poder político. Finalmente, merece una mención el sector de investigación de las culturas conmemorativas de la universidad alemana de Gießen, uno de cuyos mayores logros es, ante todo, situar a los medios en el foco de atención, algo central para las observaciones que haré.²²

16 “[D]er durch Interaktion, Kommunikation, Medien und Institutionen innerhalb von sozialen Gruppen und Kulturgemeinschaften erfolgende Bezug auf Vergangenes”, Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 14.

17 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 42.

18 Paul Ricœur: *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil 2000.

19 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 23.

20 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 23-25.

21 Pierre Nora: “Between Memory and History. Les Lieux des Mémoire”. En: *Representations* 26 (1989), 7-24, 7. Su definición de *lieux de mémoire* franceses no es mucho más concreta: “Lieu de mémoire, donc: toute unité significative, d'ordre matériel ou idéel, dont la volonté des hommes ou le travail du temps a fait un élément symbolique du patrimoine mémoriel d'une quelconque communauté”. En: Pierre Nora (ed.): *Les lieux de mémoire III. Les France 1. Conflit et partages*. Paris: Seuil 1992, 20. En lo relativo al concepto de Nora de lugares de memoria, véase también Eugen Pfister y Katharina Prager: “How We Learned to Stop Worrying and Utilize European Lieux de Mémoire as an Historical Instrument”. En: *Der Donauraum* 1 (2011).

22 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 36.

2. Las funciones del recuerdo

Para nosotros serán de especial interés los puntos de conexión entre los siguientes conceptos de memoria y de recuerdo:

1. El recuerdo colectivo como acto es una práctica cultural. Esto significa que los recuerdos no emergen de manera natural, sino que están condicionados culturalmente, esto es, nuestra cultura determina cómo y qué recordamos.
2. El recuerdo colectivo sirve para la conformación de la identidad, contribuye a la constitución de una identidad colectiva, esto es, a un sentimiento de comunidad.²³
3. El recuerdo colectivo²⁴ sirve para la legitimación de una comunidad, de su poder o sus valores comunes vinculantes.²⁵

Al menos en lo que se refiere a su función, no es relevante si los recuerdos se refieren a pasados históricos reales o inventados, si pensamos en el sentido de las “tradiciones inventadas” de Eric Hobsbawm y Terence Ranger.²⁶ Para la funcionalidad de los recuerdos colectivos, más que su veracidad, es imprescindible que sean plausibles. Esto se consigue, sobre todo, mediante referencias intertextuales, esto es, a través del recurso a recuerdos precedentes, casi, podría decirse, a un canon de la memoria (↔ *Martí I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*).²⁷ Para que un lugar de memoria lo sea —y con ello pensamos en momentos de creación de sentido y de comunidad—, el conjunto histórico debe ser percibido como *auténtico*, lo que no implica que

23 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 54 y 109.

24 En los dos primeros casos se entiende el recuerdo colectivo como un acto o proceso conmemorativo de la identidad colectiva (al. *Erinnern*); en el tercero, el autor se refiere al recuerdo colectivo como resultado (sustantivo nominal), esto es, equiparable a la memoria colectiva (al. *Erinnerung*). N. de la trad.

25 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 116.

26 Eric Hobsbawm/Terence Ranger: *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press 1992.

27 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 64 y 69.

se corresponda con los resultados de las investigaciones históricas.²⁸ Un acercamiento científico riguroso y crítico al pasado —como es el caso de los estudios históricos, en particular— no es un requisito previo para el funcionamiento de las culturas de la memoria. Puede, por el contrario, convertirse incluso en un obstáculo. Es mucho más importante la coherencia con la correspondiente memoria colectiva ya establecida: se trata de repetir lo ya conocido.²⁹ Así, tanto estadounidenses como europeos conocen la Segunda Guerra Mundial como una sucesión de batallas iguales unas a otras en escenas de cine, de televisión y, de un tiempo a esta parte, también en videojuegos:³⁰ el desembarco en Normandía de *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, US 1998), *Un puente lejano* (*A Bridge Too Far*, UK/US 1977) y *El puente de Remagen* (*The Bridge at Remagen*, US 1969) y la guerra urbana en Stalingrado en *Enemigo a las puertas* (*Enemy at the Gates* D/UK/US/F/EI). Jan Assmann resumió acertadamente este fenómeno con las siguientes palabras, a pesar de que no pensaba específicamente en películas de guerra o, en general, en la cultura popular en primera instancia: “Para la memoria cultural no cuenta la historia fáctica, sino la recordada”.³¹ Este caso concreto sirve, al mismo tiempo, para mostrar que los recuerdos colectivos pueden cambiar con el paso del tiempo, a pesar de que, en principio, lo recordado permanezca igual: si comparamos las primeras películas sobre la Segunda Guerra Mundial de las décadas de los cincuenta y los sesenta con las del cambio

28 En lo referido a la autenticidad, véase Felix Zimmermann: “Introduction. Approaching the Authenticities of Late Modernity”. En: Martin Lorber/Felix Zimmermann (eds.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript 2020, 9-22 y Eugen Pfister: “Why History in Games matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths”. En: Lorber/Zimmermann (eds.), *History in Games*, 47-72.

29 Véase también Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 224.

30 Rolf Nohr: “The Game Is a Medium: the Game Is a Message”. En: Tobias Winnerling/Florian Kerschbaumer (eds.): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing 2014, 2-23, 2-4.

31 “Für das kulturelle Gedächtnis zählt nicht die faktische, sondern die erinnerte Geschichte”. Jan Assmann: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: C.H. Beck 2018, 52.

de milenio, comprobamos un desplazamiento del marco discursivo. Entretanto, son habituales los relatos de la guerra alejados de un punto de vista heroico, en tanto representaciones de la devastación, la destrucción y la desesperación que supone. En la serie televisiva de Steven Spielberg *Band of Brothers* (US 2001), el noveno capítulo, “Por qué luchamos”, trata de la liberación de un campo de concentración, esto es, una escena inimaginable hace un tiempo, impensable en el marco de una película o una serie comerciales. En la actualidad esto es posible gracias a un cambio de paradigma conmemorativo en el cine, acerca de cuyos orígenes nos preguntamos aquí.

3. Culturas conmemorativas en los videojuegos

“La memoria colectiva es impensable sin los medios de comunicación”:³² con esta frase, Astrid Erll abre su capítulo acerca de los medios y la memoria, resaltándola en negrilla. Los medios de comunicación son instancias mediadoras y transformadoras, constituyen esquemas y modelos narrativos y también codifican experiencias vitales.³³ Ante todo, en torno a los medios de comunicación masivos confluye un número indeterminado de individuos y son, por tanto, condición necesaria para la formación de identidades colectivas modernas. Aunque Benedict Anderson apenas menciona la cultura popular en su monografía *Imagined Communities*,³⁴ el visionado compartido de dramas históricos y series, así como jugar juegos digitales acerca de la historia,³⁵ si

32 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 135.

33 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 123.

34 Benedict Anderson: *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso 2010.

35 Siguiendo a Florian Kerschbaumer y a Tobias Winnerling, utilizaré también el término de *juegos historizantes* para subrayar, así, la idea de que estos juegos no solo elaboran historias particulares en sí, sino que participan de forma activa en los procesos de la historiografía. Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling: “Postmoderne Visionen des Vor-Modernen”. En: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (eds.): *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript 2014, 11-26, 14.

bien puede ser independiente del momento y el lugar, constituye el recuerdo común, crucial para las identidades colectivas. La memoria (nacional) colectiva de acontecimientos pasados como la Segunda Guerra Mundial, la industrialización, la Revolución francesa, la *época* dorada de la piratería o las cruzadas religiosas se reconstruye cada vez más a menudo en gran parte en películas, series, novelas gráficas y, también, videojuegos, pues se han convertido en parte imprescindible de nuestra cultura conmemorativa.

Los videojuegos se han constituido como medio de comunicación masivo en los últimos cuarenta o cincuenta años, del mismo modo que la televisión, el cine o la novela breve se han diversificado y elaborado un lenguaje propio en el mismo periodo de su expansión. En realidad, deberíamos hablar de varios lenguajes propios, puesto que los videojuegos son —del mismo modo que los analógicos, por cierto— un medio extremadamente heterogéneo: desde los entretenidos juegos de habilidad hasta los juegos de roles épicos, desde los juegos en el teléfono móvil hasta los videojuegos destinados a su uso en una realidad virtual. En todos ellos se produce un momento vinculante de enorme centralidad desde un punto de vista conmemorativo: los juegos comparten el hecho (obvio, por otra parte) de que deben ser jugados. Exigen, en palabras de Eric Zimmermann, una “participación explícita” por parte de los jugadores.³⁶ Más aún, es necesario aprender a jugar los juegos. Para permanecer en un juego de manera exitosa (esto es, sin perder), los jugadores deben aprender sus normas (↔ *Marti I.1; Kuschel I.4*), del mismo modo que en los juegos de habilidad uno mejora con la práctica: por ejemplo, en los *first-person shooter* (FSP) o videojuegos de disparos en primera persona se aprenden los esquemas de movimiento de las figuras enemigas con el objetivo de evadirlas o derrotarlas. En los juegos se aprende qué consecuencias traen determinadas acciones y se adapta el propio comportamiento. En *My Memory of Us* (Juggler Ga-

36 Eric Zimmerman: “Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”. En: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (eds.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: Cambridge University Press 2004, 154-164.

mes, P 2018/Windows *et al.*) los jugadores aprenden, entre otras cosas, a actuar en clandestinidad para poder subsistir en un régimen fascista autoritario. En la simulación de la resistencia *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, D 2020/Windows *et al.*), se aprende el cálculo táctico de los riesgos y beneficios que conllevan determinadas misiones. Se aprende, sobre todo, de los propios errores. Estos errores, a su vez, tienen origen en las reglas del juego. Desafortunadamente, la investigación de estos procesos de aprendizaje en y a través de los juegos y su relación con contenidos y esquemas históricos e ideológicos es, aún, limitada. En especial, en lo relativo a la transmisión inconsciente de conocimientos, de momento solo podemos formular algunas hipótesis.³⁷ Así, y siguiendo los resultados de las investigaciones sobre culturas conmemorativas, resulta plausible pensar que los jugadores no solo interiorizan mecanismos, sino también, y al mismo tiempo, la *historia* emocional vivida que aparece reconstruida virtualmente en el juego. Esto tiene sentido, puesto que los “medios no son portadores neutrales de información procesual relevante para la memoria, [sino que] parecen codificar aquello que generan y multiplican —versiones de la realidad y del pasado, valores y normas, conceptos de identidad—”.³⁸ El modelo de Felix Zimmermann de la “atmósfera del pasado” resulta aquí especialmente adecuado, ya que “las atmósferas son un medio empleado para generar determinadas sensaciones en determinados contextos, como la de autenticidad en el contexto de videojuegos históricos”.³⁹ Cito precisamente este fragmento porque se refiere al

37 Véase Lukáš Kolek *et al.*: “Can Video Games Change Attitudes towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-term Effects”. En: *Journal of Computer Assisted Learning* 37.5 (2021), 1348-1369. En cuanto a la transmisión de conocimientos en videojuegos, consúltese también Eugen Pfister/Arno Görge: “Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte”. En: Arno Görge/Stefan Simond (eds.): *Krankheit in Digitalen Spielen*. Bielefeld: transcript 2020, 51-74.

38 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 124.

39 “[A]tmospheres are a medium that is used to produce certain feelings in certain contexts, for example feelings of authenticity in the context of historical digital games”. Felix Zimmermann: “Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Authenticity”. En: Marc Bonner (ed.):

aspecto emocional de esta forma de comunicación, a la que hasta ahora no se le ha prestado mucha atención. En este sentido, es también un gran desiderátum la profundización por parte de la investigación de estudios acerca de la especificidad medial de los videojuegos, ya que esta determina asimismo el contenido que transmiten.⁴⁰ Para ilustrar estas ideas, en lo que sigue me gustaría traer a colación algunos ejemplos del pasado reciente.

4. Los videojuegos como medios conscientes del recuerdo

Precisamente en el pasado más reciente, encontramos abundantes ejemplos de videojuegos que emplean un lenguaje propio con la clara intención de contribuir a la elaboración de una (o varias) cultura(s) conmemorativa(s), bien repitiendo declaraciones discursivas dominantes, bien intentando deconstruir las mismas (\leftrightarrow *Kuschel I.4*). Buen ejemplo de ello es el juego *The Lion's Song* (AT 2016/Windows *et al.*) de Mi'Pu'mi, una aventura narrada en cuatro episodios en la cual los jugadores tienen a su cargo el del destino de una joven compositora, de un pintor en ciernes y de una matemática en la Viena del cambio de siglo. El juego reproduce lugares comunes establecidos, tales como las casas de café vienesas, Sigmund Freud, Gustav Klimt, etc., que son, asimismo, utilizados para romper con otros estereotipos, especialmente los relativos a los roles de género. Así, la narración del juego es lineal en su mayor parte y la interacción entre jugadores es reducida. Los elementos centrales en este juego son los procesos creativos de los tres protagonistas. El juego de terror *Detention* (Red Candle Games, TWN 2017/Windows *et al.*) es diferente. Los jugadores son responsables en él de la suerte de la joven alumna Ray, quien se queda

Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34, 25.

40 Véase Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, 75-81.

encerrada por la noche en su escuela de secundaria y debe esconderse de monstruos míticos. Con el modelo de la casa encantada como trasfondo, se les presenta a los jugadores la historia del *terror blanco* en Taiwán y del régimen autocrático del Kuomintang (Partido Nacionalista Chino). Averiguan que la joven Ray había desvelado la existencia del club de lectura secreto de sus compañeros de escuela a la máxima autoridad taiwanesa y que Ray, a raíz de ello, se había suicidado. Aquí se introduce hábilmente un mecanismo lúdico de las historias de terror: la huida y el ocultamiento se difuminan una y otra vez dentro de una narración histórica mezclada con una ficción mítica.⁴¹ Junto con la narración y la narrativa audiovisual, la dinámica del juego adquiere un gran peso.

No hace mucho tiempo que, junto con Felix Zimmermann y Martin Tschiggerl, analizo la representación de los crímenes del régimen nazi en los videojuegos,⁴² campo que, y precisamente, se ha desarrollado enormemente en los últimos años. Desde Praga nos llega, por ejemplo, *Attentat 1942* (Charles Games, CZ 2017/Windows), un juego al estilo de una película docuficcional; en *Spuren auf Papier*⁴³ (Playing History, DE 2022/Browser) los jugadores reconstruyen la biografía de una joven mujer internada; en *Forced Abroad* (Paintbucket Games, DE 2022/iOS *et al.*) y *Train to Sachsenhausen* (Charles Games, CZ 2022/iOS) presenciamos breves juegos narrativos que reproducen la estética de una novela corta visual interactiva; en *Through the Darkest of Times*, finalmente, no encontramos sino la simulación administrativa de una célula de la resistencia berlinesa. A pesar de que el relato y la estética audiovisual de estos últimos cinco videojuegos es

41 Pfister, “White Terror”.

42 Eugen Pfister/Felix Zimmermann: “‘No One is Ever Ready for Something Like This’. On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order”. En: *International Public History* 4.1 (2021), 35-46 y Eugen Pfister/Martin Tschiggerl: “The Führer’s Facial Hair and Name Can also Be Reinstated in the Virtual World’. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games”. En: *GAME* 9 (2020) [= *The Taboos of Game Studies* ed. by Kristine Jørgensen & Riccardo Fassone].

43 En alemán, *Huellas en el papel*. N. de la trad.

tremendamente similar entre sí, tanto en su recurso a las mismas fuentes como en la elección de estilos cercanos al cómic, los mecanismos de los que se sirven transmiten, de manera implícita, afirmaciones muy distintas sobre el pasado.

El núcleo de *Attentat 1942* consiste en la reconstrucción desde el tiempo presente de la historia de la generación de los propios abuelos desde el modo detectivesco, recurriendo a entrevistas e indicios. Este juego, por tanto, es el que más se asemeja a la labor historiadora y se nutre, también, de alguna manera, de la distancia personal y temporal de los jugadores con respecto de la época representada. *Spuren auf Papier*, cuya temática gira también en torno a la reconstrucción de una biografía histórica, se comporta de manera similar. Las mencionadas *visual novels* ('novelas visuales'), por el contrario, se basan, al igual que sus modelos analógicos, en el potencial de identificación de los jugadores con los protagonistas representados. Invitan, no obstante, a ser jugadas una y otra vez, gracias a su mecanismo de elección múltiple, que ofrece la posibilidad de lograr otro final, quizás, mejor. *Through the Darkest of Times*, por su parte, es el que más se diferencia de la mayoría de los medios de la memoria cultural. En él se administran tanto la moral de los participantes como el presupuesto de la célula guerrillera. Al no ser posible guardar y cargar más adelante los progresos en el juego, las consecuencias de las decisiones tomadas en él son más vinculantes que en otros casos. Esto puede llevar a los jugadores a actuar de una manera mucho más precavida a la hora de movilizar guerrilleros si no quieren arriesgarse a perderlos, por ejemplo. Estas no son más que algunas observaciones preliminares para ilustrar cómo es posible comunicar distintas afirmaciones y esquemas de pensamiento a través de la aplicación de diferentes mecanismos lúdicos.

5. Los videojuegos como resultado estructural de culturas conmemorativas

En el caso de los ejemplos que acabamos de nombrar sabemos por sus desarrolladores que estos los crearon teniendo un claro mensaje en mente. "No es posible tener una perspectiva neutral de la Segunda

Guerra Mundial y los crímenes nazis”, afirma Jörg Friedrich, uno de los desarrolladores de *Through the Darkest of Times*.⁴⁴ El motivo resulta aún más transparente en el caso de *Attentat 1942*: “Todo el proyecto empezó siendo educativo”, explica Vít Šisler (↔ III. 1-3):

Inicialmente, desarrollamos el juego pensando en una simulación pedagógica para centros de educación secundaria. La razón por la que comenzamos fue que los maestros no disponían de apoyos innovadores para la didáctica de la historia contemporánea checa, especialmente de la segunda mitad del siglo xx, la que está configurando fundamentalmente nuestro presente.⁴⁵

Pero, ¿qué decir acerca de los videojuegos que se desarrollaron sin consciencia conmemorativa, sobre todo, los denominados de triple A, por ser desarrollados con desorbitados presupuestos de cifras millonarias destinados a un público global como producto de entretenimiento? ¿No juegan ningún rol conmemorativo ni reproducen, tan solo, afirmaciones discursivas preexistentes dominantes? Me gustaría indagar acerca de estas cuestiones analizando dos ejemplos.

En noviembre de 2014 salía al mercado *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montreal, CA 2014/PS4 *et al.*), el séptimo juego de *Assassin's Creed*,⁴⁶ la exitosa serie de juegos de acción y aventura de Ubisoft. Después de las cruzadas, del Renacimiento, de la guerra de independencia estadounidense y la era dorada de la piratería, el marco de tramas de los videojuegos se concentró, en esta ocasión, en el clímax de la Revolución francesa en Versalles y París con el trasfondo de la guillotina. De esta manera, *Assassin's Creed: Unity* permanecía fiel a su tradición

44 Christian Huberts: “Du bekämpfst immer das System”. En: *Die Zeit* 30/1/2020, <https://www.zeit.de/digital/games/2020-01/through-the-darkest-of-times-videospiel-gaming/komplettansicht>.

45 “Serious (historical) fun: Award-winning Charles Games Studio Rolling out ‘Svoboda 1945: Liberation’ Set in Post-war Czech Borderland”. En: *Radio Prague International* 1/6/2021, <https://english.radio.cz/serious-historical-fun-award-winning-charles-games-studio-rolling-out-svoboda-8704685>.

46 *El credo de un asesino*. N. de la trad.

del turismo histórico⁴⁷ virtual: los jugadores se convertían en el juego en testigos de una serie de acontecimientos históricos seleccionados, como el discurso del rey Luis XVI ante los Estados Generales de 1789 y la toma de la Bastilla. Escenas bien conocidas, al menos para los escolares franceses. Pero despertó, sobre todo, el interés del público internacional: la figura ficcional del asesino Arno Dorian hacía posible el encuentro con varios *great men and women* reales, tales como Napoleón Bonaparte, el marqués de Sade, el conde de Mirabeau y, por último, pero no por ello menos importante, Robespierre.⁴⁸ Especialmente la representación de este último provocó en Francia una breve pero agitada controversia política que tuvo lugar en la escena mediática de primer orden en periódicos franceses como *Le Figaro*⁴⁹ o *Le Monde*⁵⁰, en la que participaron asimismo políticos e historiadores. El mismo día de la aparición del juego en Europa, el 13 de noviembre de 2014, Jean-Luc Mélenchon, en ese momento diputado europeo por el partido francés de izquierda y antiguo ministro de Educación durante el gobierno de Jospin, reprobó en una entrevista a *Le Scan* (revista digital asociada a *Le Figaro*) la imagen histórica transmitida en

47 “Como han demostrado muchos estudios históricos basados en guías y relatos de viaje, de publicidad, postales y fotos de vacaciones, el turismo —y la comercialización y la visita del patrimonio cultural, algo no menor— ha sido desde siempre un medio de demostración de poder y de creación de identidades colectivas”. Sabine Stach: “Geschichtstourismus, Version: 1.0”. En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 10/7/2020, http://docupedia.de/zg/Stach_geschichtstourismus_v1_de_2020. Véase también Valentin Groebner: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*. Frankfurt am Main: S. Fischer 2018.

48 Eugen Pfister: “‘Des patriotes, ces abrutis!’. Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel *Assassin’s Creed: Unity*”. En: *Frühneuzeit-Info* 27 (2016), 198-201.

49 Mathilde Siraud: “Jean-Luc Mélenchon dénonce la ‘propagande’ d’*Assassin’s Creed Unity*”. En: *Le Figaro* 13/11/2014, <http://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php>.

50 William Audureau: “*Assassin’s Creed Unity* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d’histoire”. En *Le Monde* 12/11/2014-20/12/2016, http://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2014/11/13/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html.

el juego, especialmente lo que consideraba una visión ultrajante de la *grande révolution*. En una entrevista concedida a Radio France al día siguiente, añadió que el juego era propaganda política contra el pueblo francés. En él, este último era representado como un pueblo bárbaro, como un salvaje sanguinario, y Robespierre, su liberador, como un monstruo.⁵¹ De alguna manera, se le reprochaba al juego la ofensa de un *lieu de mémoire* francés instalado. Aquí se entendía la historia, en primer lugar, como un elemento fundamental para la identidad. En el juego colisionaba, efectivamente, una cultura conmemorativa nacional (la francesa) con otra (la británico-estadounidense).⁵²

El de *Assassin's Creed* ni siquiera es el único ejemplo de un encuentro entre actores políticos y cultura popular en lo relativo a las culturas conmemorativas. Aún más reciente es la decisión en 2018 de la USK⁵³ de autorizar los videojuegos que contengan cruces gamadas u otros símbolos anticonstitucionales, siempre que estos se muestren

51 “C’est de la propagande contre le peuple. Le peuple, c’est des barbares, des sauvages sanguinaires. Et celui qui est notre libérateur à un moment de la Révolution, Robespierre, est présenté comme un monstre. On dénigre pour dénigrer ce qui nous rassemble, nous les Français. C’est une relecture de l’histoire en faveur des perdants et pour discréditer la République une et indivisible”. Jean-François Achilli: “Mélenchon s’énerve contre Assassin’s Creed: ‘De la propagande contre le peuple’”, entrevista con Jean-Luc Mélenchon. En: *France Info* 14/11/2014, https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple_1768691.html.

52 “Damit meine ich, dass das Spiel, das interessanterweise ja von einem französischen Publisher nämlich Ubisoft vertrieben wurde, die anglo-amerikanische Tradition einer sehr kritischen Darstellung einer zunehmend blutrünstigen Revolution bediente”. En castellano: “Con ello quiero decir que el videojuego, curiosamente publicado por un editor francés, a saber, Ubisoft, continuó la tradición angloamericana de una representación muy crítica de una revolución cada vez más violenta”. Consúltese al respecto Eugen Pfister, “Des patriotes, ces abrutis!”.

53 La *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK, según sus siglas en alemán) o Autocontrol en el Software de Entretenimiento es el organismo alemán de clasificación de videojuegos desde 1994 por su adecuación a las distintas edades de sus consumidores, especialmente de los menores de edad. N. de la trad.

desde un punto de vista crítico, didáctico o artístico,⁵⁴ basándose para ello en una decisión judicial, pues el código penal alemán prohíbe toda reproducción de símbolos anticonstitucionales (especialmente, los relativos al régimen nazi, pero no exclusivamente), salvo en el caso de que tenga una finalidad pedagógica, esto es, crítica. Después de la aplicación de esta cláusula de adecuación social en los medios de comunicación durante décadas, entendiéndola, digamos, con bastante amplitud de miras, esto no sucedió en el ámbito de los videojuegos hasta mucho después. Tras la toma de esta decisión, se sucedieron rápidamente contundentes reacciones políticas. La confederación alemana de sindicatos protestó,⁵⁵ así como Franziska Giffey, entonces ministra de Familia por el Partido Socialdemócrata de Alemania (SPD), diciendo que “no se juega con las cruces gamadas”.⁵⁶ Después de que Giffey tuviera ocasión más adelante de probar *Through the Darkest of Times*, uno de los juegos restringido en su uso a mayores de edad, rectificó su posición a pesar de la inclusión de “símbolos anticonstitucionales”. No obstante, este cambio de paradigma no se desencadenó por ninguno de los juegos mencionados anteriormente, sino, probablemente, por uno de los videojuegos de altísimo presupuesto, concretamente, por *Wolfenstein: The New Colossus* (MachineGames, SE 2017/PS4 *et al.*), que tiene lugar en una distopía, en la que el régimen nazi habría ganado la Segunda Guerra Mundial. En el videojuego anterior, *Wolfenstein: A New Order* (MachineGames, SE 2014/PS4 *et al.*), el protagonista se había infiltrado en un campo de

54 “USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz”. En: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* 9/8/2018, <https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/>.

55 “Keine Hakenkreuze in Computerspielen!”. En: *Deutscher Gewerkschaftsbund* 20/8/2018, <https://www.dgb.de/themen/++co++cbd07522-a456-11e8-a2e4-52540088cada>.

56 “Mit Hakenkreuzen spielt man nicht!”. En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 23/8/2018, www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computerspielen-15751700.html.

concentración nazi con el propósito de liberar a un prisionero⁵⁷ y en él se mencionaba por primera vez y con toda evidencia el asesinato masivo industrial de la población judía. Después de que se eliminaran todas las cruces gamadas, las runas de las SS y el bigote de Hitler —a Hitler se lo renombró como Heiler—,⁵⁸ también se suprimió del juego toda mención a los judíos, todo ello para la versión alemana (↔ *Achmüller et al. II.4*). No se sabe a ciencia cierta cuáles fueron las razones de esta decisión: es posible que se pretendiera mantener la completa ficcionalidad de la historia o que surgiera de la preocupación de considerar que Alemania no era el lugar adecuado para tratar la temática del Holocausto.⁵⁹ La retirada *a posteriori* de los judíos del juego dejó un regusto amargo en la impresión de la opinión pública en todo caso: “Podría decirse al respecto: aquí se está llevando a cabo un revisionismo histórico —a pesar del escenario del juego de un mundo futuro alternativo— al ocultar los crímenes de los nacionalsocialistas y marginalizar a sus víctimas”, escribió Dom Schott en la revista semanal alemana *Der Spiegel*.⁶⁰ Jörg Friedrich, uno de los desarrolladores de *Through the Darkest of Times*, cree que ese momento favoreció un cambio en el modo de pensamiento de la USK.⁶¹ Al poco tiempo, un *shooter* o videojuego de disparos tradicional sobre la Segunda Guerra Mundial representaba, al menos visualmente, el Holocausto por primera vez, exactamente en el epílogo de *Call of Duty WWII*, cuando los jugadores pueden contemplar una fotografía de un campo de concentración de prisioneros judíos.⁶² Aquí resulta interesante que sean,

57 Eugen Pfister y Felix Zimmermann: “No One is Ever Ready for Something Like This”.

58 Nombre que, al mismo tiempo, en alemán significa “salvador”, sustantivo derivado del *salve* latino con el que los nazis apelaban al dictador. N. de la trad.

59 Eugen Pfister, “Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!”.

60 Dom Schott: “Warum Spielehersteller auf Nazi-Symbole verzichten”. En: *Der Spiegel* 10/11/2017, <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/wolfenstein-ii-und-das-nazi-thema-es-muss-sich-nur-einer-trauen-a-1177427.html>.

61 Jörg Friedrich: “Sozialadäquanz”. En: Felix Zimmermann/Olaf Falk (eds.), *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 116-119.

62 Eugen Pfister: “Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen”. En: Markus Stumpf/Hans Petschar/Oliver Rathkolb (eds.): *Nationalso-*

precisamente, productos de mercado de la cultura popular, esto es, en los que prima el beneficio económico, los que hayan favorecido un cambio de perspectiva al respecto, más que los videojuegos cuyo acercamiento a la cultura conmemorativa es consciente.

6. Cultura(s) conmemorativa(s) y mito político en el videojuego

Con esta selección de ejemplos quería dejar claro que los videojuegos se han convertido tanto en instrumentos como en agentes de las culturas conmemorativas que debemos tener en cuenta. Al igual que lo hicieron en el pasado novelas y películas, los videojuegos tratan aquellos episodios históricos considerados —por distintas razones— relevantes para *nuestras*⁶³ culturas conmemorativas. Habría podido nombrar muchos más ejemplos. Así, habría sido apropiada una investigación de la representación de la guerra de Secesión para una cultura conmemorativa estadounidense, de la misma manera que otra lo sería acerca de los numerosos videojuegos del periodo Sengoku para la cultura conmemorativa japonesa. Precisamente estos dos casos nos sirven para mostrar el significado de la repetición, de lo ritual(izado) en la cultura conmemorativa. La repetición de estereotipos contribuye a la naturalización de elementos constitutivos de una cultura conmemorativa (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Podemos entenderlos como mitos en el sentido de Barthes: “Lo que hace que tenga lugar el enunciado mítico es explícito por completo, pero se vuelve natural al instante. No es interpretado como un motivo, sino como una argumentación”.⁶⁴ Para mi investigación de la historia de las ideas en

zialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz. Wien 2021, 157-176.

63 Cursiva de la traductora.

64 Roland Barthes: *Alltagsmythen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964, 85.

los videojuegos, he adaptado las *mythologies* de Barthes, lo cual me sirve para desarrollar una concepción

del mito político en el videojuego digital como una declaración política o ideológica (con instrucciones implícitas para pasar a la acción), que ha adquirido una apariencia de naturalidad y, por eso, (a menudo) no se entiende como tal ni por los desarrolladores ni por las o los jugadores. En consecuencia, se reproduce el mito inconscientemente y, en el proceso de reiteración medial, puede cambiar su calidad de manera igualmente desapercibida.⁶⁵

Este concepto adaptado del mito se caracteriza por cuatro rasgos: 1.º Nunca se trata de un signo, sino de una red de signos que se refuerzan mutuamente en todos los niveles del juego, es decir: la historia, la estética audiovisual y, especialmente, la mecánica del juego. 2.º El mito no se cuestiona porque parece natural. 3.º El mito sugiere historicidad pero, en 4.º lugar, este solo puede leerse como un fenómeno histórico contemporáneo. Con ello, deseo afirmar que las culturas conmemorativas funcionan como mitos, esto es, que son mitos en el sentido de Barthes. Precisamente las últimas tres características se corresponden con bastante precisión a momentos efectivos centrales de las culturas conmemorativas: se caracterizan, también, por realizar referencias intertextuales y funcionan solo si son percibidas como *auténticas* y sirven no tanto para la investigación del pasado como para la legitimación del presente.

7. Conclusión

Aparte del hecho de que los videojuegos están (con)formando activamente las culturas conmemorativas, consideraba importante mostrar

65 Eugen Pfister: "Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte". En: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (eds.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: Fernuniversität 2018, <http://www.medien-im-diskurs.de>, 7.

la creciente percepción misma de este fenómeno en la esfera pública. Esto se vuelve particularmente evidente cuando surgen conflictos, principalmente cuando, por ejemplo, tiene lugar en Alemania una discusión acerca de si los videojuegos pueden retratar el régimen nazi de manera responsable y crítica. Resulta interesante, incluso a pesar de ser un ámbito que aún no ha sido investigado lo suficientemente, que los puntos de fricción y de rupturas en la cultura conmemorativa se manifiesten a menudo en el encuentro entre culturas nacionales en videojuegos internacionales, como cuando la izquierda francesa reaccionó a una representación negativa de la Revolución francesa en *Assassin's Creed* o cuando el desarrollador checo Daniel Vávra afirma con motivo de su videojuego de rol ambientado en la Edad Media *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, CZ 2018/Windows *et al.*) que, “dado que las y los historiadores checos estaban en cierto modo algo aislados del mundo, no había nadie que contara nuestra historia. De manera que, básicamente, estamos usando la cultura popular para difundir la palabra”.

Desde mi punto de vista, la cuestión más interesante, a pesar de que todavía no se ha investigado en absoluto, es la de la peculiaridad de los videojuegos como medio de las culturas conmemorativas. ¿En qué medida difiere el efecto de los videojuegos del de otros medios en lo relativo a la transferencia de conocimientos? Parece completamente plausible pensar que la interacción del medio sea origen de algunas diferencias fundamentales en la comunicación, así como en el aprendizaje de esquemas relativos a la memoria cultural. Así, los videojuegos permiten ciertas experiencias imposibles en otros medios en una determinada forma (\leftrightarrow *Kuschel I.4*): a veces dan lugar a momentos de auténtico estrés, como en el caso de que los jugadores fracasen o mueran repetida y sucesivamente en medio de una lluvia de balas durante el desembarco en Normandía, porque, a diferencia de lo que pasa en una sala de cine, por ejemplo, son responsables de lo que acontece. En el otro espectro de la experiencia de la autoeficacia, por otro lado, se dan momentos de *flow* en los que cada acción de los jugadores parece tener éxito. De momento, solo es posible especular acerca de la potencial y extrema efectividad de estos momentos en torno a la memoria colectiva, porque a esta se le

suman las vivencias y emociones autobiográficas, es decir, realmente experimentadas.

Una clasificación autobiográfica

Me gustaría cerrar mis conclusiones con una clasificación autobiográfica sobre el tema de este volumen colectivo, aunque no sea muy habitual. Intentaré reconstruir lo mejor posible hasta qué punto mi visión histórica de la guerra civil española pudiera estar moldeada por mis experiencias con los medios y, en particular, con los videojuegos. Cuando me invitaron a colaborar en esta antología, traté inicialmente de recordar todas mis impresiones sobre la historia de la guerra civil española. Al ser austriaco, la guerra no ocupa un lugar central en mi cultura nacional conmemorativa, especialmente si la comparamos con las dos guerras mundiales. En Austria —al menos, esta fue mi primera impresión—, se habla de la guerra civil española en el contexto de la historia del socialismo o del antifascismo. Como fui a una escuela primaria francesa, conozco también, no obstante, la cultura conmemorativa francesa oficial, bastante diferente de la austriaca, lo cual se manifestaba también en los contenidos impartidos, a pesar de la proximidad geográfica de los países vecinos. Como parte de mi preparación para el examen del bachillerato francés tuve que leer *L'espoir* (1937), de André Malraux, una novela episódica sobre los acontecimientos del principio de la guerra civil española hasta la batalla de Guadalajara en marzo de 1937. Un año antes también había leído la novela de Ernest Hemingway *Por quién doblan las campanas* (*For Whom the Bell Tolls*, 1940) y había jugado al videojuego de estrategia *Panzer General 3D* (*Panzer General II*, en su versión internacional; Strategic Simulations, US 1997/Windows), en el que el tutorial introductorio muestra una batalla en la guerra civil española, con la “ofensiva de Madrid” como escenario.⁶⁶

66 Véase también Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 224.

Se trataba, por una parte y para simplificarlo, de fantasías románticas que, de manera más o menos clara, se posicionaban oponiéndose a los nacionalistas fascistas y, por otra parte, era un juego que pretendía enseñarme a usar de la manera más eficiente posible tropas y tanques alemanes para derrotar a mi homólogo, en este caso, la República española, en una misión introductoria. En consecuencia, el texto introductorio a la misión, leído por una voz con un acento alemán casi caricaturesco en la pantalla de inicio a la *ofensiva*, dice lo siguiente:

“¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual. Los nacionalistas españoles han solicitado la ayuda de Alemania para hacerse con el control de España frente a sus enemigos. Como lidera esta expedición, tendrá la oportunidad de mejorar sus habilidades en el arte de la guerra. Pondrá a prueba las nuevas ideas del jefe del Estado Mayor en cuanto al uso de tanques, la concentración de fuerzas y las operaciones de armas combinadas. Puede llevar a la práctica su experiencia con objetivo real: el retorno de Alemania al lugar que le corresponde, el liderazgo de Europa”.⁶⁷

Es característico el uso de la guerra civil española como telón de fondo para un tutorial. Funciona, por así decirlo, como una especie de introducción al acontecimiento real, a saber, a la Segunda Guerra Mundial. España se convierte en esta puesta en escena en el *patio de recreo* de potencias extranjeras y de sus nuevos juguetes militares y ni la República ni los franquistas pueden desarrollar aquí una agencia propia.

Hasta que realicé mis estudios de Historia, estos tres acercamientos culturales (populares) —*L'espoir*, *Por quién doblan las campanas* y *Panzer General II*— serían mi única forma de acceso a la historia de la guerra civil española. Ahora, en retrospectiva, me resulta, por supuesto, imposible reconstruir objetivamente mis ideas anteriores sobre la historia de dicha guerra. Sin embargo, puedo reconstruir el marco discursivo de lo imaginable, es decir, los límites de lo que podría haber pensado, basándome en las tres fuentes mencionadas: por un lado, que

⁶⁷ Introducción a la misión “Madrid Offensive” en *Panzer General II*.

la guerra civil española parece haber sido, principalmente, una guerra indirecta de potencias extranjeras, llevada a cabo por las tropas alemanas, italianas y soviéticas, así como por las Brigadas Internacionales; por otro lado, que las fuerzas republicanas parecían, desde un principio, inferiores militarmente de manera irremediable, y, finalmente, que la guerra civil española no fue más que el prelude de la Segunda Guerra Mundial (↔ *Gonzalo Iglesia II.3*). La representación teleológica de la Guerra Civil como un conflicto inevitable no ha cambiado en los videojuegos hasta el día de hoy en lo fundamental, aunque hay que decir que rara vez se representa en ellos en su conjunto (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Podemos observar esto también en el exitoso juego de estrategia *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, SE 2016/Windows *et al.*). Con la expansión de *La Résistance* (Paradox Interactive, SE 2020/Windows *et al.*), este juego propuso reglas propias en lo relativo a la Guerra Civil. De tomar el control de España, los jugadores pueden elegir entre dos posturas: la de “a great Spain” y la del “popular front”.⁶⁸ Aunque se trata en última instancia de un videojuego de estrategia militar, los jugadores se enfrentan en él a varias decisiones políticas: pueden, bien aceptar la ayuda de la Unión Soviética, asumiendo el riesgo de convertirse en un Estado títere, bien apostar por las medidas colectivistas de los anarquistas.⁶⁹

No fue hasta bastante más tarde cuando me ocupé más intensamente de la historia de la guerra civil española como parte de una excursión a Cataluña, durante mis estudios de Historia. Hasta este punto, probablemente nunca había usado activamente la imagen histórica que había reunido a partir de esas novelas y el juego mencionados,

68 Posturas referidas, respectivamente, al frente golpista de Franco, con el lema fascista “Una, grande y libre” para España, y al republicano democrático del Frente Popular, coalición de los partidos de izquierdas de la España del 36. N. de la trad.

69 De elegir esta última opción, se puede, por ejemplo, optar por la perspectiva de que “todos deben llevar la antorcha”, para lo cual se dispone de la siguiente explicación: “Toda persona es una revolución por sí misma; si no fuera por la valentía y la ferocidad del individuo, el colectivo caería frente a sus enemigos. Nuestros seguidores deben llevarse consigo este mensaje; cada uno de nosotros debe ayudar a sostener en lo alto la antorcha del anarquismo”.

por ejemplo, durante mis estudios y, por lo tanto, nunca la cuestioné conscientemente. Estoy convencido de que esta es una visión productiva para los estudios históricos y los relativos a las culturas conmemorativas. Como parte de nuestra cultura popular, los videojuegos transmiten imágenes tanto dominantes como recesivas de la historia que comunican y construyen activamente las culturas conmemorativas. Son potencialmente, para muchas personas, el primer contacto con determinadas imágenes históricas, al igual que lo pueden ser novelas y películas.

Sin embargo, el conocimiento transmitido aquí probablemente solo tenga importancia para nosotros mientras no nos interese de manera consciente por él. Tobias Winnerling habla, en este caso, más correctamente de “información”, y no solo de “conocimiento”, cuando se trata de un proceso activo.⁷⁰ Solo si realmente desarrollamos un interés activo por ciertos fenómenos históricos, la mayor parte de nosotros —y no solo los historiadores— preferimos fuentes de información clásicas. La *información* recopilada en un primer momento e inconscientemente en los videojuegos da lugar a *conocimientos* nuevos. El sociólogo Niklas Luhmann, por ejemplo, reflexionó de manera similar: “Lo que sabemos sobre nuestra sociedad, de hecho, sobre el mundo en el que vivimos, lo sabemos a través de los medios masivos de comunicación”.⁷¹ Aquí, en su mayoría inconscientemente, se comprueba la plausibilidad de los nuevos conocimientos cotejándolos con los conocimientos preexistentes. Según Luhmann, este conocimiento obtenido a través de los medios de comunicación masivos “se fusiona como arte de magia para formar un constructo que se refuerza a sí mismo”.⁷² Y añade: “Se señalará a todos los conocimientos con el signo de la duda; a pesar de ello, se deberá seguir construyendo sobre ellos, deberemos adherirnos, no obstante, a ellos”.⁷³ La información

70 Véase también Tobias Winnerling: *Das Entschwinden der Erinnerung. Vergessen-Werden im akademischen Metier zwischen 18. und 20. Jahrhundert*. Göttingen: Wallstein 2021, 30-31.

71 Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer 2009, 9.

72 Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 9.

73 Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 9.

acumulada previamente se convierte no tanto en conocimiento en sí mismo, sino que conforma, más bien, el marco de lo concebible.⁷⁴

8. Referencias

- ACHILLI, Jean-François: “Mélénchon s’énervé contre Assassin’s Creed: ‘De la propagande contre le peuple’”, entrevista con Jean-Luc Mélenchon. En: *France Info* 14/11/2014, https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple_1768691.html.
- ANDERSON, Benedict: *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso 2010.
- ASSMANN, Aleida: “Gedächtnis als Leitbegriff der Kulturwissenschaften”. En: Lutz Musner/Gotthart Wunberg (eds.): *Kulturwissenschaften: Forschung. Praxis. Positionen*. Wien: Universitätsverlag 2002, 27-45.
- ASSMANN, Jan: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: C.H. Beck 2018.
- AUDURAU, William: “Assassin’s Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d’histoire”. En *Le Monde* 12/11/2014-20/12/2016, http://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2014/11/13/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html.
- BARTHES, Roland: *Alltagsmythen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964.
- CORNELISSEN, Christoph: “Erinnerungskulturen, Version: 2.0”. En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 22/10/2012, https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Corneli%C3%9Fen.

74 Pfister/Görgen, “Politische Transferprozesse in digitalen Spielen”; véase también Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 121.

- DGB: “Keine Hakenkreuze in Computerspielen!”. En: Deutscher Gewerkschaftsbund 20/8/2018, <https://www.dgb.de/themen/+co+cbd07522-a456-11e8-a2e4-52540088cada>.
- ERLL, Astrid: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Stuttgart: Metzler 2005.
- FAZ: “Mit Hakenkreuzen spielt man nicht!”. En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 23/8/2018, www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computer-spielen-15751700.html.
- FENN, Monika: “Kriegsspiel mit Herz? Computer Games zum Ersten Weltkrieg”. En: *Public History Weekly* 2 (2014), <https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-26/kriegsspiel-mit-herz-computer-games-zum-ersten-weltkrieg/>.
- FRIEDRICH, Jörg: “Sozialadäquanz”. En: Olaf Zimmermann/Felix Falk (eds.): *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 116-119.
- GROEBNER, Valentin: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*. Frankfurt am Main: S. Fischer 2018.
- HOBBSAWM, Eric/RANGER, Terence: *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press 1992.
- HUBERTS, Christian: “Du bekämpfst immer das System”. En: *Die Zeit* 30/1/2020, <https://www.zeit.de/digital/games/2020-01/through-the-darkest-of-times-videospiel-gaming/komplettansicht>.
- INGENDAAY, Paul: “Widrige Fakten in Polen”. En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 13/3/2018, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/polens-holocaust-gesetz-widrige-fakten-15490634.html>.
- KERSCHBAUMER, Florian/WINNERLING, Tobias: “Postmoderne Visionen des Vor-Modernen”. En: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (eds.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript 2014, 11-26, 14.
- KOLEK, Lukas/ŠISLER, Vit/MARTINKOVA, Patricia/BROM, Cyril: “Can Video Games Change Attitudes towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-term Effects”. En: *Journal of Computer Assisted Learning* 37.5 (2021), 1348-1369.

- KUSCHEL, Daniela: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019.
- LORBER, Martin/ZIMMERMANN, Felix (eds.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript 2020.
- LUHMANN, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer 2009.
- NOHR, Rolf: "The Game Is a Medium: The Game Is a Message". En: Tobias Winnerling/Florian Kerschbaumer (eds.): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing 2014, 2-23.
- NOLDEN, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: De Gruyter 2019.
- NORA, Pierre: "Between Memory and History. Les Lieux des Mémoire". En: *Representations* 26 (1989), 7-24.
- (ed.): *Les lieux de mémoire III. Les France 1. Conflit et partages*. Paris: Seuil 1992.
- PFISTER, Eugen: "'Des patriotes, ces abrutis!'. Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel *Assassin's Creed: Unity*". En: *Frühneuzeit-Info* 27 (2016), 198-201.
- "Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte". En: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (eds.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: Fernuniversität 2018, <http://www.medien-im-diskurs.de>.
- "'Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!'. Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games". En: Alexander von Lünen *et al.* (eds.): *Historia Ludens: The Playing Historian*. London: Routledge 2019, 267-284.
- "Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen". En: Markus Stumpf/Hans Petschar/Oliver Rathkolb (eds.): *Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz*. Wien 2021, 157-176.
- "White Terror und Geheime Buchklubs (Fallstudie 23: Detention)". En: *Horror-Game-Politics* 10/6/2021, <http://hgp.hypotheses.org/1404>.

- “Why History in Games matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths”. En: Lorber/Zimmermann (eds.), *History in Games*, 47-72.
- PFISTER, Eugen/GÖRGEN, Arno: “Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte”. En: Arno Görgen/Stefan Simond (eds.): *Krankheit in Digitalen Spielen*. Bielefeld: transcript 2020, 51-74.
- PFISTER, Eugen/PRAGER, Katharina: “How We Learned to Stop Worrying and Utilize European Lieux de Mémoire as an Historical Instrument”. En: *Der Donauraum* 1 (2011).
- PFISTER, Eugen/TSCHIGGERL, Martin: “‘The Führer’s Facial Hair and Name Can also Be Reinstated in the Virtual World’. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games”. En: *GAME* 9 (2020) [= *The Taboos of Game Studies* ed. by Kristine Jørgensen & Riccardo Fassone].
- PFISTER, Eugen/ZIMMERMANN, Felix: “Erinnerungskultur”. En: Felix Zimmermann/Olaf Falk (eds.): *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 110-115.
- “‘No One is Ever Ready for Something Like This.’ On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order”. En: *International Public History* 4.1 (2021), 35-46.
- PIETRALUNGA, Cédric: “Commémorations: pour 2021, France Mémoire a choisi Napoléon, La Fontaine ou encore La Commune de Paris”. En: *Le Monde* 16/1/2021, https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/01/16/commemorations-une-delicate-mission-de-pacification-pour-france-memoire_6066450_3246.html.
- RADIO PRAGUE INTERNATIONAL: “Serious (Historical) Fun: Award-winning Charles Games Studio Rolling Out ‘Svoboda 1945: Liberation’ Set in Post-war Czech Borderland”. En: *Radio Prague International* 1/6/2021, <https://english.radio.cz/serious-historical-fun-award-winning-charles-games-studio-rolling-out-svoboda-8704685>.
- RICCEUR, Paul: *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil 2000.

- SCHOTT, Dom: “Warum Spielehersteller auf Nazi-Symbole verzichten”. En: *Der Spiegel* 10/11/2017, <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/wolfenstein-ii-und-das-nazi-thema-es-muss-sich-nur-einer-trauen-a-1177427.html>.
- SIRAUD, Mathilde: “Jean-Luc Mélenchon dénonce la ‘propagande d’Assassin’s Creed Unity”. En: *Le Figaro* 13/11/2014, <http://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php>.
- STACH, Sabine: “Geschichtstourismus, Version: 1.0”. En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 10/7/2020, http://docupedia.de/zg/Stach_geschichtstourismus_v1_de_2020.
- USK: “USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz”. En: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* 9/8/2018, <https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/>.
- VENEGAS RAMOS, Alberto: “Memòria lúdica. El videojoc com a font per a la història”. En: *Tiempo Devorado* 7.1 (2022): *Call of History. Videojoc, memòria i control al segle XXI*, 59-73.
- WINNERLING, Tobias: *Das Entschwinden der Erinnerung. Vergessen-Werden im akademischen Metier zwischen 18. und 20. Jahrhundert*. Göttingen: Wallstein 2021.
- ZIMMERMAN, Eric: “Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline”. En: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (eds.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: Cambridge University Press 2004, 154-164.
- ZIMMERMANN, Felix: “Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity”. En: Marc Bonner (ed.): *Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34.
- “Introduction. Approaching the Authenticities of Late Modernity”. En: Martin Lorber/Felix Zimmermann (eds.): *History in*

Games. Contingencies of an Authentic Past. Bielefeld: transcript 2020, 9-22.

- “Status Quo der Erinnerungskultur mit Games”. En: *Stiftung Digitale Spielekultur* 27/8/2020, <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/status-quo-der-erinnerungskultur-mit-games-felix-zimmermann/>.