

## ***Los videojuegos y su percepción histórica sobre las guerras del siglo XX.***

Carlos A. De La Cruz Villanueva<sup>1</sup>

[carlosdelacruzvillanueva@gmail.com](mailto:carlosdelacruzvillanueva@gmail.com)

### ***Resumen***

La siguiente investigación es el inicio de un trabajo de mayor envergadura, desarrollado bajo la narrativa del ensayo, tiene como objetivo identificar los aspectos más relevantes de los videojuegos orientados a recrear eventos bélicos de gran importancia histórica, como son las guerras mundiales. Entre los aspectos más notables que esta investigación ofrece, es la identificación y delimitación de posibles linderos, para el análisis a los videojuegos, considerándolos a su vez como fuentes históricas, pues siendo creaciones sociales, recrean y generan una percepción a situaciones reales, que serán de utilidad como complemento a la percepción y reflexión con respecto a las guerras en el siglo XX. Ello gracias a la exploración inicial desde el ángulo de la historia de lo imaginario y la hermenéutica.

### ***Palabras clave:***

Historia y videojuegos, utilidad y reflexión sobre los videojuegos, los videojuegos y su impacto en la Historia, los videojuegos como fuente histórica.

### ***A manera de introducción.***

Las siguientes páginas, a manera de ensayo, son un avance de nuestra investigación, cuya principal intención es delimitar y organizar algunas ideas, referidas al estudio de los videojuegos bajo la perspectiva histórica, para así lograr comprender inicialmente como estos ingresan e influyen en el imaginario colectivo, el cual conforma parte de nuestra vida cotidiana. Además pretendemos poder señalar alguna posibilidad de abordar metodológicamente y reflexionar sobre el tratamiento de estas fuentes, para desarrollar temas y la apertura de nuestras fronteras de investigación. Para ello debemos plantearnos algunas preguntas, que cualquier investigador social, cuando ingresa a estos temas, se plantea

---

<sup>1</sup> Historiador por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, actualmente docente universitario de la Universidad Ricardo Palma e investigador en historia, orientado al estudio de las mentalidades, el imaginario, el análisis teórico y metodológico de la historia.

inicialmente: ¿Por qué abordar este tema? ¿Cómo se debe investigar? Y sobre todo ¿Cuál será la utilidad?, estas interrogantes son de gran utilidad, pues nos permiten no solo explorar en la bibliografía preliminar, la razón es abordar el tema y experimentar, empírica y metodológicamente al videojuego.

### ***Nuestra forma de ver al videojuego y el inicio de nuestra investigación.***

Nuestra primera idea es entender al juego, para ello el Homo Ludens de J. Huizinga<sup>2</sup> es uno de los más impresionantes estudios innovadores del siglo XX, adelantado para la época, de recomendable lectura, aborda al juego, como una construcción cultural, que históricamente se ha podido adaptar y complejizar en el tiempo, también el juego como tal a podido constituirse como una actividad de entretenimiento, pero que en su interior cumple múltiples funciones como informar, educar, entrenar y prepararse para otros tiempos o momentos, es una actividad que en el devenir, ha experimentado diversos cambios, de acuerdo a múltiples las necesidades e intercambios culturales, lo que ha generado su adopción, hasta ser parte de nuestras vidas. Si comprendemos al juego como un constructo social, sabremos que responde a diversas necesidades o improntas, pero también debemos tomar en cuenta que; adiestra al individuo en ciertos aspectos o lo prepara para ciertas circunstancias. Sin olvidar lo dinámico y fantástico que recrea e influencia en el. pues no solo ejercita parte de nuestro cuerpo y mente, a la vez, el juego sirve para entretener mediante la experimentación simulada alguna de las acciones o situaciones sociales generadas por la humanidad.

Iniciar en la comprensión del juego brevemente fue nuestro paso preliminar, pues el juego al ser parte de un constructo cultural se ha adaptado en el tiempo histórico, integrando diversos medios, formatos u formas, una de ellas es el videojuego, una expresión cultural correspondiente a la segunda mitad del siglo XX y que a nuestros días se ha convertido en parte de nuestra vida cotidiana. Este cambio cultural es una muestra de la capacidad dinámica de adaptación de las creaciones sociales como el juego, a los nuevos tiempos y producto de

---

<sup>2</sup> Véase. Huizinga, JOHAN. Homo Ludens. España. Alianza Editorial. 2004 (1938), es sabido que existen otros trabajos que actualizan el tema del juego en la historia, como: Varios Autores. El Libro de los Juegos. Historia y origen de los Juegos. España. Editorial P&J. 1987. Y en específico para los videojuegos es recomendable los textos de: Kent, STEVEN L., La Gran Historia de los Video Juegos. Nova. 2011. Y el trabajo de: Lebihan, YANN. La historia de los Videojuegos. España. Ma Non Tropo. 2018. Pero en lo referido al juego, el análisis de Huizinga, es hasta la fecha un buen punto de inicio, para comprender dentro de los aspectos de la historia cultural al juego, su reelaboración e impacto en el desarrollo de la civilización.

ello, innovo nuestra forma de ver al juego, pues entrelazo tecnología informática con el adiestramiento, entretenimiento, la imaginación y creatividad, generando así lo que hoy entendemos como videojuegos.

Nuestras líneas iniciales son la apertura para algunas ideas referidas a la importancia del estudio a los videojuegos, situación que ya se ha estado generando en el tiempo desde las diversas tribunas de investigación, en donde la Historia cumple una vital labor, por su capacidad en la comprensión de la sociedad a través del tiempo, siendo esta, la que nos permitiría comprender los cambios y sobre todo la utilidad generada en el tiempo. además de brindarnos una reflexión e innovación en nuestro quehacer, una situación que se convierte en un reto metodológico, teórico e historiográfico, en diversas partes del mundo, pues referirnos a los videojuegos en otras realidades sociales, en los círculos de investigación, son situaciones de gran interés, pues es innegable su presencia por varias razones como: las económicas, políticas, sociales y culturales, pues ocupan un gran espacio en la vida cotidiana.

En los últimos años escribir sobre los videojuegos, en los círculos de las ciencias sociales y en particular en la historia, es algo innovador en diversas partes del mundo, pero este sentir, no es similar en nuestras fronteras, siendo esto de muy lento avance en Latinoamérica. Principalmente en el Perú, ello por múltiples razones coyunturales como: Porque historiográficamente, analizar dichas construcciones sociales y reflexionar sobre ellas, es considerado una temática irrelevante, un modismo, e incluso podría ser considerado como parte de un quehacer posmodernista, etc. Sea como se catalogue, este tipo de análisis es considerado, como una temática de escasa seriedad, pues aún, se les ve como un medio de entretenimiento y por lo tanto quehacer de otras ciencias. Además de que la comunidad científica se concentra en problemáticas de mayor interés social, que nos ayuden a comprender; continuidades, contracciones, acontecimientos y diversos dilemas como: La corrupción, el cual es un flagelo que ha golpeado enormemente la formación de nuestro Estado, la reflexión entorno a nuestra independencia, por la proximidad al bicentenario de esta misma, la formación del Estado, los militarismos, la pobreza, la inseguridad ciudadana, la ciudadanía, la migración, la institucionalidad, etc, Problemáticas que son parte de nuestro día a día en nuestro Perú.

Considerándose principalmente a los videojuegos como una construcción cultural, que debe ser observada en forma específica, como un elemento social, el cual nos expresa o revela un aspecto de nuestra realidad y/o cultura material. Además, que se ha expuesto como parte de debates o reflexiones mediáticas y considerado como un problema social, e incluso su aparición es vinculada con alguna patología psicológica como; incitación a la criminalidad, vicio, aislamiento social, trastorno, ludopatía, entre otros dilemas sociales. Para lo cual aun la opinión es muy dividida entre especialistas en el tema, circunstancia que hace, que abordar estos temas en nuestras fronteras tenga sus dificultades, sociales, económicas e intelectuales.

La solución historiográfica, ante este dilema muy contemporáneo en nuestra realidad coyuntural y contextual peruana, es iniciar el camino, a pesar de lo riesgoso, en su comprensión desde la perspectiva histórica y considerar a los videojuegos como una expresión social, que nos evidencia una multiplicidad de manifestaciones. Y como todo elemento generado por la sociedad posee toda una relevancia que debemos, los científicos sociales, decodificar y a partir de ello explorar, su complejidad, su comprensión y análisis. Siendo necesario que los estudios históricos referidos a las manifestaciones y creaciones culturales, en nuestros espacios sean desarrollados, puesto que la actividad histórica posee la madurez intelectual y amplitud de criterio para lograrlo, además de contar con la capacidad de ampliar e innovar elementos teóricos y metodológicos para su estudio, lo cual convierte a la Historia, en aquella actividad del conocimiento y comprensión de lo humano, la cual nos aproximara en forma razonada y reflexiva a dicha complejidad.

Pero debemos también considerar, que el desarrollar este tipo de trabajos expondrá sus propios dilemas; desde fragilidad, desinterés e incluso marginalidad intelectual. Aunque con el pasar de los años, en este lado del mundo, se oriente su conocimiento a la descripción y ocasional mención, ello puede darnos cierto aliento a la relevancia u interés social, que con el tiempo se están dando en medios de comunicación en nuestra televisión peruana con programas como TEC<sup>3</sup>, difundidos en WEB y transmitidos por el Canal 4, en el cual desde el 2012 y con pocos años de trabajo continuo, informan de novedades y realizaciones tecnológicas y sobre el ámbito de los videojuegos, además de espacios reconocidos en redes

---

<sup>3</sup> Véase [https://www.youtube.com/channel/UCBtSfnUVAuq9fKaPrMWa\\_ag](https://www.youtube.com/channel/UCBtSfnUVAuq9fKaPrMWa_ag)

sociales como Facebook y YouTube a personalidades como Phillip Chu Joy<sup>4</sup>, el cual siempre ofrece en sus medios y en televisión peruana, la descripción, orientación e información, sobre los alcances técnicos de este mundo del videojuego y como son parte de nuestra vida cotidiana. Pero estos espacios como otros son de gran capacidad informativa e influencia social cultural y comercial, aun no son suficientes, para cautivar en forma constante en la investigación histórica peruana, dejando a estas exploraciones en meros constructos anecdóticos, informativos orientados solo al que hacer tecno informático.

Y como agregue en líneas anteriores la labor de los historiadores en el Perú, principalmente gira en torno a el análisis de hechos de mayor complejidad, a pesar de que, todo lo que nos rodea posee importancia y complejidad. Por ello en nuestra búsqueda de respuestas en el pasado y presente, debemos concentrarnos primordialmente a observar toda una gran diversidad de dificultades y contracciones sociales, cuyas respuestas contribuyan a construir el presente y nuestro futuro. Gracias a ese ideal ampliamos el conocimiento y reflexión sobre nuestro ser social, lo cual es nuestro deber, e ingresar a comprender dichas magnitudes que se despliegan en la sociedad. En donde el estudio referido a los videojuegos será apreciado, temporalmente, como una moda o desvío intelectual intencional, para refrescar nuestra actividad histórica, que cobrará importancia en nuestro país con el pasar de los años.

El estudiar históricamente a los videojuegos, no solo es una nueva apertura historiográfica pasajera o de moda, es un giro que nos brinda nuevos espacios que también innoven en nuestra labor, pero que por ahora, serán incomprendidos o menos valorados por nuestro contexto. Pero es importante arriesgarnos, porque nos permite correr el velo y observar de la realidad toda una construcción social, que apertura múltiples manifestaciones y nos sumerge en una dinámica muy compleja que desarrolla e influencia a la colectividad en el tiempo y espacio. Básicamente realizar investigaciones sobre el impacto social de los juegos de video en la sociedad, es un terreno de gran complejidad, pues desde las últimas tres décadas del siglo XX y nuestro actual siglo XXI, ese impacto se ha incrementado, por su difusión y conexión generacional. Además, se ha diversificado, el impacto social, lo que ha generado problemáticas o alcances, ello se puede evidenciar por el interés con respecto a analizarlos

---

<sup>4</sup> Véase <https://www.youtube.com/channel/UCym16Z6ocsTe85tz91eyl4w>

desde los múltiples ámbitos que van desde; la salud, la economía, la política, el arte, la ciencia, etc.

Ello nos ha propuesto diversas preguntas y respuestas, recurrentes, sobre los usos y manifestaciones que han generado los videojuegos, lo cual es positivo, pues entrega a la historia una oportunidad para ampliar su espectro de acción y apertura un nuevo interés a nuestro quehacer e incluso, genera un nuevo camino metodológico al poder utilizar una y más fuentes para la observación y comprensión sobre las sociedades a través del tiempo. Pero debemos tomar en cuenta que ello traería como efecto una nueva especialización en el terreno de lo audio visual como ha sucedido con el cine y la televisión<sup>5</sup>, además de que directamente como temática pasaría a conformar los intereses de investigación, de las especializaciones ya consagradas de la historia como; social, cultural, simbólica, artística, de lo imaginario, lo micro histórico, entre otras. Ello permitiría al historiador ingresar a las nuevas fuentes y analizarlas bajo su estilo, para lo cual deberá acoplar, integrar o innovar en nuevas técnicas, pues tendrá que observar e interactuar con los videojuegos y con todo ello que involucra su mundo, al menos en forma referencial, como por ejemplo conocer sus tipos, formas, estilos, lenguaje, despliegue gráfico, tramas, principales empresas, dispositivos, ventajas, desventajas, evolución, consolas, lugares, encuentros o certámenes internacionales, entre otros elementos parte de su desarrollo y despliegue cultural<sup>6</sup>. Además tomando en cuenta no solo su jugabilidad, tendrá que fijarse en el interés e impacto social y para ello deberá de crear instrumentos de complejidad e incluso observar espacios de interés, virtuales, lo cual lo orientaría a observar espacios como; foros virtuales, canales de YouTube, sitios especializados, consultar a casas de venta, entre otras. Estos elementos señalados serían fronteras y linderos de ingreso a un mundo de gran complejidad, el cual, con nuestras habilidades como historiadores, se vería enriquecido, como ya se puede ver en otros lados del mundo, en donde la historia a se ha integrado múltiples ciencias y conocimientos para adentrarse a ellos.

### ***Una descripción necesaria***

---

<sup>5</sup> Véase dos textos de gran interés para comprender los alcances de estos dos fenómenos sociales. Ferro, MARC. *El cine. Una visión de la Historia*. España. Akal. 2008 y Bourdieu, PIERRE. *Sobre la Televisión*. Barcelona. Anagrama. 1996.

<sup>6</sup> Véase los siguientes documentales y reportajes <https://www.youtube.com/watch?v=fdzizl3MEUs&t=4576s> / <https://www.youtube.com/watch?v=I06X1nZuAOc&t=46s> / <https://www.youtube.com/watch?v=rAbpF6XqlAM>

Un videojuego es una creación cultural, desarrollada por una diversidad de empresas orientadas a ello, este constructo cultural genera en los video jugadores una experiencia neuromotora compleja<sup>7</sup>, la cual produce en el individuo una inmersión a una recreación ficticia, que lo entretiene, complejiza y divierte, mediante el uso de una gran diversidad de recursos como; el fotorealismo, lo sonoro, lo argumentativo, entre otros. El cual entremezcla lo real y lo fantástico, generando distopias con un gran contenido y despliegue, que estimulan al usuario y a todos aquellos que entren u estén en contacto con esa creación. Cuya principal finalidad es la diversión y/o entretenimiento de un individuo o grupo, ya sea presencial o virtual. Estas creaciones orientadas a la diversión han integrado generaciones y fueron ganando desde las últimas tres décadas del siglo XX y hasta la actualidad, un espacio en el estilo de vida de niños, jóvenes, adultos y adultos mayores.

El videojuego ha recorrido muchas décadas desde los espacios dedicados a la experimentación táctica o pasatiempos intelectuales como: “XOX” (1952) o el “Tennis for two” (1958), ya a mediados de los 60 los juegos como “Spacewar” (1962), fueron parte de la vida ingeniera universitaria norteamericana, un momento donde lo lúdico e intelectual se daban la mano, no dejando de lado los símiles japoneses en los centros tecnológicos, que veían con asombro dichas creaciones. Situación que años más tarde permitió a empresas como Taito en los 70 tomen el espacio de los video juegos y compitan con la norteamericana Atari. Es en estas décadas en las cuales los videojuegos eran parte de una serie de elementos de estímulo lógico matemático de entrenamiento u adiestramiento, en diversas partes del mundo, con el pasar de los años 70´ pasaron a ser parte de la cultura popular del entretenimiento.

Tras intensificarse la Guerra Fría en la década de los 70, la revolución tecnoelectroinformática genera todo un avance en los videojuegos, surgen empresarios y empresas orientadas a este rubro que masifican su uso y variedad, así fue iniciando su popularización, la llegada de “Pong”, las salas de juego conocidas como ARCADE, Taito, Atari y las consolas para hogar, fue el universo que marca el termino de los años anteriores y constituyen el universo videojueguil hasta los 90. Este periodo en cuestión va consolidar una industria millonaria que determina el quehacer económico de múltiples sociedades, que

---

<sup>7</sup> Véase la exposición de Daphne Bavelier [https://www.youtube.com/watch?v=e\\_pYROUysDM](https://www.youtube.com/watch?v=e_pYROUysDM)

en la actualidad poseen una enorme y millonaria rentabilidad, puestos de trabajo, además de ser parte de la vida de la población. Para aquel periodo, lo que primaba en cada usuario joven era el entretenimiento, la táctica y la diversidad, lo cual fue imponiéndose, generando opiniones divididas, comprendiendo a los videojuegos como entretenimiento u adicción. Las normas y creaciones con censura y clasificaciones no se hicieron esperar y modificaron el accionar de esta industria.

Estas décadas nos brindaran diversiones icónicas como Pac- Man , Galaga, Space invaders, Super Mario Bross, Sonic, Street fighter, Mortal Kombat, KOF, Red Alert, Metal Gear, Resident Evil, entre otros. Los videojuegos nos han ingresado a diversos mundos, tramas y retos, desde los desafíos de persecución, competencias contra una inteligencia virtual, incluso competencias entre otros competidores, simuladores de conducción de diversos vehículos, los juegos de rol RPG (Rol Playiing game), los de peleas, deportes, espionaje, estrategia de guerra, sociedades post apocalípticas, entre otros. Estas ingenierías dedicadas la diversión nos permitieron un ingreso al universo de la competitividad y la multitemática, recreaciones fantásticas cada vez más realistas, dinámicas y complejas. Ya para nuestro siglo XXI, el videojuego, es de innegable presencia e integración en las diversas sociedades y culturas, siendo motivo económico de múltiples imperios empresariales, generador de billones en inversiones y rentabilidad mundial, un vehículo indudable de empleos y desarrollo tecnológico. Además de ser usado ya no solo para el entretenimiento principalmente, también en la medicina, el arte e incluso la educación.

### ***Nuestra investigación, alcances, limitaciones y reflexiones.***

Esta investigación nos ha enfrentado a un variado universo de información, que va desde su origen, evolución tecnológica, utilidad y problemática, principalmente, lo que nos lleva al hecho, como historiadores de comprender que los videojuegos como elementos generados e innovados en el tiempo, que a su vez expresan inquietudes, dilemas y surrealismos de acuerdo con cada tiempo o momento. Ellos componen o integran la vida cotidiana, desarrollando y estimulando a parte de su imaginario colectivo y por lo tanto la realidad y desarrollo social. Si nos orientamos a ello, el comprender al videojuego en su impacto, veremos que la situación es diversa, tal es el caso de nuestra investigación, la cual está orientada en específico a comprender como el videojuego influye en la recreación de eventos históricos.



Nuestra vital amiga, la Historia, es aquella que comprende el desarrollo y el cambio que experimentan las sociedades en el tiempo y el espacio, como tal despliega una serie de capacidades técnicas, metodológicas y teóricas, destinadas a ese fin. La historia esta posibilitada para poder describir y comprender cualquier fenómeno social y encuentra diversos caminos para lograr ello, como; lo oral, lo escrito, monumental, pictórico y lo audiovisual, para el caso del ultimo, en espacio ha sido muy amplio y diverso, lo sonoro, la televisión, el cine, los documentales y los videojuegos. Pero no confundamos que estas recreaciones son motivadas por el anhelo intelectual, muchas de ellas son recreadas por diversos fines, el principal es que los temas históricos son valiosos, para la industria de los videojuegos, por la nostalgia y la rentabilidad que generan, aunque no todos los fenómenos históricos son rentables, recordemos que la industria del videojuego se orientara a ello. Siendo uno de estos fenómenos sociales de gran rentabilidad, la guerra, entendida como un conflicto expansivo entre dos voluntades opuestas, que entran en conflicto desmedido y desbordado de violencia, cuyo principal objetivo es la conquista. Dicho fenómeno histórico se ha desarrollado en la humanidad a través de su historia.

Es la guerra un gran mecanismo expansivo que a través de nuestra historia ha generado diversos impactos desde; lo económico, político, social y cultural. La guerra, gracias a los estudios históricos, a podido ser descompuesta, analizada, descrita y reflexionada. No solo nos ha mostrado razones, innovaciones y elaboraciones adelantadas a su tiempo, la investigación histórica ha podido retratar la miseria y crueldad del ser humano en aras de la expansión, el dominio y el poder. Este terreno y temática de vital interés social, ha sido y tiene, una importancia capital para la industria videojueguil, llevando así, el desarrollo de múltiples producciones, que podríamos decir supera o está a la par, del cine y la televisión.

En nuestra investigación nos percatamos que el horizonte es muy amplio, pues al inicio deseábamos analizar los juegos que aborden el tema de la guerra, nuestra sorpresa fue enorme, al percatarnos que era una increíble la cantidad de videojuegos que abordaba el tema de la guerra, en las diferentes etapas de la historia. Otra situación interesante es el estilo de juego, forma y plataforma a la cual estaban orientados, dando como resultado una selección de los juegos y para ello tuvimos que realizar una exploración y experimentación con ellos, lo cual trajo como consecuencia una inversión económica y de horas de juego, para

determinar cuáles serían apropiados para poder efectuar nuestra investigación. Esta selección no niega la importancia de los videojuegos, no abordados en esta investigación, que será motivo de otras, lo cierto es que para esta selección y clasificación fue de vital ayuda elementos como; la web para la búsqueda, las opiniones en YouTube de espacios orientados a la crítica de videojuegos hecho por influenciadores, aficionados, experimentados gamers o desarrolladores, además de las presentaciones que brindan sus creadores<sup>8</sup>.

Pero este paso fue aun más complejo, pues teníamos que seleccionar el periodo histórico, siendo elegido el siglo XX, la etapa de gran despliegue bélico de nuestra historia de la civilización, posteriormente elegimos algunos videojuegos, correspondiente a nuestra exploración y orientación por los medios ya mencionados, algo interesante es que algunos de ellos pude haber conocido e incluso jugado en alguna etapa de mi juventud, pero nunca pensé en aquel momento utilizarlos para investigar. Esto genero un listado y experimentación inicial con ciertos títulos que continuación muestro, pero nos concentramos en solo tres que en líneas posteriores especificare el porque de la delimitación.

La lista a continuación se creó con la intención, de ver como fue abordada la guerra en el siglo XX en los videojuegos, este listado nos fue de gran importancia, por el contacto y experimentación en la jugabilidad para comprender el abordaje de la industria de los videojuegos y a la trama que desarrollaba, logrando mediante ello derribar la cuarta pared, generando una inmersión y reflexión, sobre el tema, pero no negamos que la guerra en si por los videojuegos también fue desarrollada como un gran espacio de competencia, disparos y destrucción, táctica, estratégica, en donde la distopia generaba el entretenimiento, esta lista es interesante a mi parecer, pues me permitió encontrar algunos detalles y elementos que podrían ser de utilidad para la evolución de los juegos y su trama histórico bélica. Debo dar una disculpa por que la lista no esté organizada cronológicamente, lo que sucede es que guarda el detalle de los primeros juegos en ser manipulados y nos acercaron, en mi comprensión al tema, clasificación por el estilo de juego y al realismo que deseaba mostrar la industria de los videojuegos con respecto a la guerra. A continuación menciono que la puede dividir en bloques por el estilo e innovación, conformando el siguiente orden: En el

---

<sup>8</sup> En lo referente a ello existen una gran cantidad de espacios orientados a la critica a los videojuegos, entre ellos podremos mencionara. Eurogamerspain, Plano de Juego, 3D juegos, levelup, GameProTV, entre otros.

nivel de estrategia nuestra selección giro entorno a los siguientes títulos; ArmA: Armend Assault. BIS. 2006. Y Full Spectrum Warrior. Robot Entertainment. 2004. Hearts of iron. Paradox. 2002. Son juegos de gran importancia pues responden al despliegue táctico militar de gran realismo y precisión para la época, además el primero de ellos es uno de los juegos que no permitió la regeneración automática, siendo simulación realista para la guerra e incluso para curar heridas y utilización de armamento. Otros títulos como: Red Orchestra. Tripwire interactive. 2005 y Red Orchestra 2. Heroes of Stalingrad. Tripwire interactive. 2011. Estos juegos poseen un gran nivel gráfico y sus campañas reconstruyen campañas bélicas de la segunda guerra mundial sobre todo el recorrido en Alemania y Rusia, son de un gran nivel gráfico y realismo, ya sea la campaña rusa u alemana del año 1942 al 1943.

Otros juegos que fueron interesantes por su acercamiento desde el enfoque de la simulación en el manejo de vehículos como, por ejemplo: Wordl of tanks. 2010. El cual fue un simulador de ataques y campañas en la segunda guerra. Company of Herroes. Relic Entertainment. 2006. Orientado a la simulación del despliegue de tropas en campaña bélica. Entre los simuladores de vuelo debo destacar la juegoque aborda la batalla aérea en la segunda guerra mundial, IL-2 sturmovik. Varios. 2001, este juego permite utilizar diverso armamento y frente, además que se adelantó a su tiempo en el desarrollo de la inmersión en las batallas aéreas en donde uno puede utilizar la diversidad de aeronaves de combate de la segunda guerra mundial. Y un real descubrimiento fue toparnos con Silent Hunter. Varios. 1996, es un simulador de campañas navales, de enorme capacidad y realismo táctico e incluso nos permitía vivir la experiencia de estar en un submarino en la segunda guerra mundial

Los juegos conocidos como Shooters, orientados al despliegue ya sea en primera o tercera persona, estos juegos hasta la época son de los más solicitados por lo inmersivos, siendo los que generan una gran rentabilidad a la industria del videojuego, entre ellos se utilizó a; Medal of Honor: Allied Assault. Electronic Arts. 2002. Un juego impresionante para la época, por recrear con crudeza, realismo y ambientación sobre el desembarco en Normandía, el cual fue muy inmersivo, pues se encarnaba el rol de un soldado de la primera tropa aerotransportada de infantería norteamericana. Day of defeat: source. 2005. Ambientado en la segunda guerra mundial, su gran detalle y apartado de jugabilidad nos permitía competir en equipos ya sea aliados o alemanes, en escenarios realistas, con armamento de época. Brothers in Arms.

Hell's Highway. 2008. Basado en la segunda guerra y además en la serie de HBO Band of Brothers, el interés es mostrar el desempeño de las tropas de infantería militar, en el avance de los escuadrones al final de la segunda guerra mundial, en diversos espacios de los países bajos, en particular recrear la famosa operación de los aliados Market Garden, llevada a cabo por la primera división de infantería aerotransportada. Battlefield 1942. DICE. 2002. Fue para la época revolucionario porque lleva la multicampaña y además la diversidad de ambientación y destacamentos armados de los aliados en la segunda guerra mundial. Call of Duty 2. 2005 ambientado en la segunda guerra con buenos gráficos y sonido, este juego incorpora un elemento que hasta la época es recurrente en el estilo de los videojuegos de este estilo, la famosa regeneración de salud, al mantener quieto al personaje con el cual jugamos, para que se recupere su salud. Sniper elite V2 .505 games. 2012. Es un juego con un gran apartado gráfico que inicia la entremezcla de estilos de juego, pues combina lo táctico, la estrategia, el sigilo, lo shooter y la simulación, en la cual asumes el rol de un experto Sniper en la batalla de Berlín y el realismo lleva a un nivel donde la ambientación los elementos como el viento, sol y demás elementos de la naturaleza simulada influyen en nuestra jugabilidad.

Esta primera selección como vemos no solo significó un despliegue de investigación y horas de juego, fue una gran inversión económica, pues muchos de estos juegos estaban orientados a diversos tipos de plataforma, otro gran dilema a tomar en la selección de los juegos, pues no todos están orientados para la PC, también son algunos exclusivos para consolas como Xbox y Play Station en sus diversos modelos. Situación para tomar en cuenta para cualquier interesado en investigar este tema, una selección delimitada es vital, pero no niega la exploración inicial, lo cual nos permitió conocer los diversos estilos, innovaciones, adecuaciones y terrenos que abordaron la industria de videojuegos al desarrollar y explotar el tema de la guerra en el siglo XX, además de mostrarnos, que la predilección por parte de estas empresas, es el conflicto bélico que afectó a más de 60 millones de personas en el mundo, la segunda guerra mundial, uno de los momentos de mayor brutalidad y violencia desarrollada entre los años 1939 a 1945. Pero esta selección nos permitió también identificar tres videojuegos que son el material clave de esta investigación para lo cual pudimos desarrollar un instrumento, para evaluar hasta la fecha a 100 jugadores, brindándonos sus apreciaciones y de saber cuánto influyen en la construcción del imaginario de la sociedad

con respecto al tema de la guerra y su connotación histórica. Además, nos permitió un acercamiento a fuentes audiovisuales de YouTube y foros de comunidades de juego como AMINO, un espacio interactivo virtual en el cual individuos con intereses en común, comparten opiniones y comentarios sobre sus experiencias, como es el caso de los videojuegos.

Ello trajo como resultado el análisis de tres videojuegos desarrollados para la plataforma PS4, que nos hicieron comprender el abordaje de la guerra desde un aspecto serio, crudo, fotorrealista, con un despliegue argumentativo narrativo inmersivo, en los cuales se nota el esmero de los desarrolladores de la industria de los videojuegos, por brindar a los usuarios una experiencia de juego, que nos muestre la guerra en su desarrollo. Pero no debemos creer que ello es su único fin, seríamos ciegos el negar que un videojuego, esta hecho en su mayoría para entretener y generar enormes ganancias económicas para las empresas, entonces podemos argumentar que la experiencia en estos tres juegos es compartida entre la diversión y el adentrarnos en la piel de la actividad bélica, ya sea en la piel de un soldado, compartiendo historias de guerra, utilizando diversos medios o vehículos, desarrollando mecánicas de misiones y como supervivencia al terror, la violencia y lo inevitable de la guerra la muerte. Elementos que, combinado con lo narrativo, nos permiten no solo identificar a buenos o malos en las guerras, o tomar un bando u otro. Algo que podremos agregar es que estos juegos logran derribar con sus argumentos la cuarta pared, pero además identificar al principal enemigo en estos momentos históricos, el fenómeno de la guerra.

Otro gran alcance es comprender que los videojuegos brindan a sus usuarios una observación a la guerra en el siglo XX, a todas esas generaciones de hoy que no deseen profundizar sus conocimientos por formatos tradicionales como libros, revistas u estilos audiovisuales como las películas, documentales o canales de YouTube, los videojuegos se ofrecen como una alternativa completaría, ***que debemos saber guiar y en la cual los historiadores debemos integrar con el tiempo***, más aun cuando esta memoria depositada en la experiencia de los sobrevivientes a los conflictos bélicos del siglo XX, están desapareciendo, los nuevos formatos pueden significar un rescate, al menos parcial de ello y el acercamiento a nuevas generaciones a lo irracional, complejo y discutible que es la guerra bajo el velo del entretenimiento.

Los juegos que en nuestra opinión nutren nuestra investigación y estas páginas son: Battlefield 1, desarrollado por DICE y Electronic Arts. 2016, Ambientado en uno de los espacios históricos menos explotados por las empresas de videojuegos, pero que históricamente causo un gran impacto en el siglo XX, llamada la gran guerra, la primera guerra mundial, conflicto de gran impacto en la historia de la civilización, cuyo desarrollo abarca de 1914 a 1918. Este juego más allá de mostrar un gran desarrollo grafico visual, foto realista y tecnológico, nos entrega modos historia, con diversos estilos o modos de juego, armas y vehículos, en donde nos permite ingresar a parte de la vida de los protagonistas en los cuales se ve las vivencias acercamientos y desgracias de lo que es la guerra. El inicio es impactante, el prólogo del videojuego nos enseña como jugaremos, en esta historia y como si nos equivocamos moriremos, pues desde ya el juego nos menciona algo que es importante en una guerra, es que en el campo de batalla la posibilidad de sobrevivencia es equivalente a la muerte. En esta etapa de inicio encarnamos a un destacamento en donde cada personaje en diversos escenarios, de la mano de un apartado narrativo y de despliegue técnico cinematográfico, foto realista y sonoro impresionante, nos adentran al primer nivel y al realismo de la primera guerra mundial en soldado afroamericano descansando recuerda su participación en la guerra, escuchando como música de fondo: Dream a little dream of me. Es así como inicia Battlefield 1, el cual como menciona, *“está basado en eventos que ocurrieron hace más de cien años. Donde más de 60 millones de soldados lucharon en “La guerra que acabaría todas las guerras”. Pero no acabó con nada. Fue una guerra que cambió el mundo para siempre”*<sup>9</sup>. Lo que sigue es el combate en el frente. Y con la frase **“Nadie espera que sobrevivas”**. Se juega en primera persona en donde representas a Simón Edward 1885-1918, un soldado de infantería en un escenario desolador y destrozado por la guerra, acompañado de diversos sonidos de fondo entre órdenes, voces ininteligibles, pisadas, disparos y bombas que buscan aturdir desde el inicio haciendo una inmersión efectiva hacia el juego. En donde cada avance nos entrega una frase diferente, como: *“Vinimos de todas partes del mundo. Muchos de nosotros pensábamos que esta guerra sería nuestro rito de paso, nuestra gran aventura. Déjenme decirles, no fue ninguna aventura.”* Cuando comentemos un error nuestro personaje

---

<sup>9</sup> Frase de inicio del prólogo de jugabilidad. *“Una incursión desesperada de los alemanes amenaza la posición que protege el 369° regimiento de infantería de EUA, los “Harlem Hellfighters” 1.0 Amanecer “Maldita sea, vamos”* **Battlefield 1. DICE \_Electronic Arts. 2016.**

muere, pero el juego continua y encarnamos en el mismo escenario, pero con otro personaje Harold Perry 1898-1918, este recurso técnico sorprendió a cada jugador que experimento el videojuego pues esperaba que el personaje se regenera, a muchos les impacto pues experimentaron la muerte del personaje, sin posibilidad de revivirlo, ya en el rol del nuevo personaje continuamos con la travesía y con una breve recomendación, pasamos a representar un soldado en trinchera que maneja una ametralladora, luego cae y toma una escopeta con la que avanza derribando a soldados enemigos, hasta que cae en llamas por fuego enemigo. Y nuevamente experimentamos la muerte del personaje y su obituario en nuestras pantallas, con la frase que continua *"Las nuevas máquinas mortíferas, como el tanque, podían a veces cambiar el campo de batalla de un día a otro. Por suerte, casi todas estaban de nuestro lado. Casi todas."* Reaparecemos en el escenario en otro lado del frente de batalla, esta vez representas un soldado dentro de un tanque, Chad Carrington 1886-1918 desplazándose y manejando la ametralladora del vehículo en apoyo a la infantería, aportándote la sensación de avance de la tropa, hasta que finalmente explota el vehículo y muere nuestro personaje y continua la frase. *"En vez de aventura hallamos miedo, y lo único que nos hace iguales a todos en la guerra es la muerte"*. Pasamos a encarnar a los soldados de infantería Lloyd Simpson 1892-1918 y Frank Rapides 1888-1918 quienes en base a disparos y granadas van haciéndose paso entre los escombros y ofensiva enemiga, hasta que igual que los anteriores mueren, abatidos por fuego enemigo. Y la frase continua de la mano de una cinemática y banda sonora inmersiva. *"Si presionan, presionamos. De vez en cuando, presionamos tanto que la luz se cuele entre las nubes y el mundo fuera de la guerra brilla, pero fuera de nuestro alcance. La guerra es el mundo y el mundo es la guerra. Pero detrás de cada mira hay un ser humano. Nosotros somos esas personas. Somos los hartos y los inocentes. Los honorables y los criminales. Somos los obligados a ser leyenda y los olvidados en la historia. Somos los caballeros del cielo, los fantasmas del desierto y las ratas en el lodo. Estas son nuestras historias"*. Así nos presenta su inicio este juego que en sus diversas fases, en su modo historia nos va a ir atrapando, gracias a su despliegue visual, sonoro, sus narrativas y diálogos<sup>10</sup> de profunda reflexión. Nos hará asumir el rol de los protagonistas con los que debemos jugar,

---

<sup>10</sup> Véase, Delgado Ponce, ÁGUEDA. Los Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. Revista *Comunicación*, N 10, vol. 1, años 2012. 63 -77. / Salas Sabal, ISRAEL. La Narrativa cinematográfica en los videojuegos. Cataluña. Universitat Oberta de Catalunya. 2015 – 2016. En estos textos se plantea la importancia de la narrativa y lo discursivo en el desarrollo argumentativo e inmersivo de los videojuegos.

con la cuota de reflexión y entretenimiento, que permite la jugabilidad virtual, con campañas en diversos escenarios y armamentos de la primera guerra mundial, además que los apoyos de maquinaria bélica impresionante de gran capacidad destructiva desarrollada por aquellas épocas, donde el mundo de la segunda etapa de la revolución industrial, construía; dirigibles, aviones, grandes trenes blindados, acorazados en el mar, entre otros. Lo cual nos permite apreciar el desarrollo industrial orientado a la destrucción y comprender lo violento de la conquista geopolítica generada por los imperios en la gran guerra.

Debemos destacar que las animaciones recrean momentos históricos con cinemáticas de batallas reales de la primera guerra mundial y recreaciones de soldados que están en estos lugares de enfrentamiento, recordando sus momentos antes de estar en la guerra y mediante ellos participamos de sus triunfos y desgracias ya en el interior del conflicto. El fotorealismo y la banda sonora contribuyen en un mejor efecto de inmersión del jugador, además del doblaje a múltiples idiomas que favorece a la experimentación del jugador de diversas naciones. Existen también algunos elementos anecdóticos que crearan en el usuario algunos niveles de comprensión y reflexión para comprender la importancia de los medios de comunicación de inicios del siglo pasado, como los caballos, los trenes, los telégrafos y las famosas palomas mensajeras que servían para ordenar el apoyo y ataques a secciones en el campo de batalla. luego de finalizar el juego nos muestran los desarrolladores un epílogo dedicado a los jugadores que encarnaron a los que pelearon esta guerra y cuya cinemática final tiene como objetivo honrar, respetar, comprender y reflexionar lo que vivieron, con este discurso: *"Hoy lucharemos" Un día todo esto se acabará. Un bando u otro vencerá, aparecerá la guerra que dará fin a todas las guerras. Las armas se oxidarán, el pasto crecerá y no quedará nada de esto. La tierra sanará sola. Todo acaba sanando sólo. Paré entonces, hará mucho que nos habremos ido pero, quizá, no habremos sido olvidados. Si la historia recuerda sólo a uno de cada mil de nosotros entonces el futuro estará lleno de historias de quienes éramos y lo que hicimos. De cómo vivimos, cómo luchamos y cómo morimos. Cuando todo esto termine y se haya ganado la guerra, nos recordarán. Pero hasta que ese día llegue, resistiremos, miraremos a la muerte a los ojos y ¡lucharemos!*<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Frase del epílogo dedicado a los jugadores y a los que lucharon en esa guerra. *"Hoy Lucharemos"* **Battlefield 1. DICE \_Electronic Arts. 2016**



Nuestro segundo videojuego que utilizamos es: Call of duty: World War II. Desarrollado por Activision y Sledgehammer games, en 2017. Este juego realiza la recreación de parte de la segunda guerra mundial y en particular la labor de soldados norteamericanos en el conflicto bélico más cruel de la historia. En el cual encarnamos el papel del soldado Daniels que participa del desembarco en Normandía, el llamado día D y realiza todo un recorrido de 11 diversos escenarios, que recorren desde las costas de Normandía hasta las riveras del Rin en Alemania<sup>12</sup>. Este modo historia que desarrollamos nos acerca al desempeño del soldado, que en todo momento pone a prueba sus límites y pone en práctica el deber en el campo de batalla, es mediante este soldado norteamericano de la primera división en infantería nos adentramos a este escenario donde la táctica de guerra, el desempeño de tropas, las campañas mas cruentas, la resistencia aliada, la avanzada aliada que está venciendo a los alemanes, en donde

---

<sup>12</sup> Este recorrido en generalidades posee una fidelidad histórica, combinada con una narrativa distopica, sobre el avance aliado norteamericano al finales de la segunda guerra mundial. 1. Día D. Playa de Omaha, Francia 6 junio de 1944. Estamos invadiendo Norma día para arrebatarle Francia a los nazis. 2. Operación Cobra. Caen Francia 25 de julio de 1944. Informe de misión. Pasaron siete semanas desde el día D. Avanzamos tierra adentro para salir de Norma día y asegurar Marigny. Así lograremos controlar los caminos y atravesar Francia hasta llegar a París. La liberación está cerca. 3. Fortaleza. Marigny, Francia. 26 Julio de 1944. Informe de misión. 26 de julio. Nos refugiados en una granja a las afueras de Marigny. Cierro los ojos y pienso en Hazel, pero siempre acabo teniendo el mismo sueño. 4. Doe. Falais, Francia. 20 de agosto de 1944. Informe de misión. Durante un mes, hemos seguido de cerca a los últimos kartoffel que lograron escapar. Pero lucharán hasta el final, igual que una serpiente arrinconada. 5. Liberación. París, Francia. 25 de agosto de 1944. Informe de misión. Agosto. 1944. Llegó el momento. Vamos a liberar París. Los franceses y los estadounidenses llegaron al amanecer, lo que significa que nos desplazaremos esta misma noche. 6. Daño colateral. Aquisgran, Alemania. 18 de octubre de 1944. Informe de misión. Octubre. Estamos en Aquisgran. Los kartoffel luchan con uñas y dientes después de que los aliados invadieron uno de sus bastiones por primera vez. Aunque no será la última. 7. Carnicería. Hürtgen, Alemania. 14 de noviembre de 1944. Informe de misión. Nada volverá a ser lo mismo después de Aquisgran, aunque por fin logramos entrar en Alemania. El pasaje hacia el Rin está abierto y ya no hay marcha atrás, para nadie. 8. Colina 493. Colina de Hürtgen, Alemania. 14 de noviembre de 1944. Informe de misión. Sigo esperando a Pierson. Es un ser imprevisible y su historial no es lo que se dice destacable. Paúl, si estuvieras aquí, se que lo pondrías en su lugar. Espero que Zussman y Aielloresistan hasta que nos reunamos con ellos. 9. Batalla de las Arenas. Arenas, Bélgica. 25 de diciembre de 1944. Informe de misión. Pasaron seis semanas desde que mataron a Turney y a mi me ascendieron. Es navidad. Estamos en el bosque de las Arenas, Bélgica. Hace un frío insoportable. Será un combate de mil demonios. 10. Emboscada. Ardenas, Belgica. 27 de diciembre de 1944. Informe de misión. Pierson se está hundiendo en un delirio, y siento que me está arrastrando con el. Tengo que estar alerta si quiero sobrevivir. 11. El Rin. Remagen, Alemania. 7 de marzo de 1945. Junto a la división 99 y la 9ª Blindada debemos tomar el puente de Remagen. Debemos cruzarlo para acabar con la resistencia alemana.

se destaca la labor de Norteamérica en la guerra. El juego toma en cuenta la recreación de la segunda guerra mundial por las razones personales de los directores de los estudios productores y además del interés industrial por recrear un momento histórico de gran rentabilidad en los negocios de este rubro. Es la búsqueda de la fidelidad histórica<sup>13</sup> y el rescate de la memoria de los combatientes, veteranos que a la fecha ya son muy pocos los que sobreviven. Esta distopia videojuegil, envuelta en hechos reales, busca comprender y dejar en alto el lema, “la llamada al deber” en donde cada misión se puede ver ello mediante su recorrido en las ambientaciones y entornos cinematográficos de gran despliegue, este juego al igual, otros nos distinguen al enemigo, que son las tropas alemanas en el conflicto, pero también de mostrarnos que ellos son el bando opuesto en un escenario infernal llamado la guerra.

Este juego también cuenta con un despliegue discursivo muy intenso que complementado con la banda sonora, la cinemática y demás efectos, nos permite comprender la magnitud de lo que vamos a experimentar, en el rol de un soldado a inicios del histórico día D. tal como lo muestra la instrucción al juego, en donde la pantalla nos muestra las siguientes frases: *“Participaron más de 50 países, causó 65 millones de víctimas, es el conflicto más mortífero de la historia.”* A ello se suman el despliegue cinematográfico del ejército alemán y el narrador de una radio Informa que: *“Europa occidental se encuentra al borde del abismo tras los feroces ataques de la maquinaria de guerra de Hitler. En estos aciagos momentos debemos armarnos de valor para ser el baluarte contra la opresión. La arremetida de los nazis es la mayor prueba a la que nos enfrentaremos, pero junto a nuestros aliados, lucharemos y los derrotamos.”* A continuación, se visualiza diversos escenarios entre los que destaca el enlistamiento de los soldados y tropas, mientras se escucha el discurso del presidente Roosevelt: *“Este día acometemos una poderosa misión. Lucharemos por salvar a nuestra civilización y liberar a la humanidad. Nuestros hijos, orgullo de nuestra nación. Guíenlos con firmeza y lealtad. Su camino será largo y duro. Las almas se estremecerán con la violencia de la guerra, en esta hora de gran sacrificio, prevaleceremos”.* Es así como iniciamos con el recorrido con el soldado Daniels, que momentos de descanso con sus camaradas, previo a la incursión narra y comenta su situación, sueños y aspiraciones de sus

---

<sup>13</sup> Para ello véase el documental con referente a la creación del videojuego <https://www.youtube.com/watch?v=0ffKKIhCVB8&feature=youtu.be>

compañeros, que nos acompañaran en nuestro bélico recorrido, en cual desde el inicio nos muestra la crueldad, el terror de un campo de batalla y la crudeza del desembarco en Normandía, siendo nuestro punto de inicio a toda un recorrido en donde el deber y los deseos son puestos a prueba ante la adversidad, desgracia y en el infierno de lo que significa la guerra.

Nuestro tercer juego desarrollado en el año 2014. Es: This War of mine. Desarrollado por la industria Indi del videojuego, 11 bits Studios. El cual, es uno de los más controversiales, por como aborda el tema de la guerra, pues a diferencia de los títulos anteriores en los que encarnamos el papel de un soldado u algún militar o personaje armado de turno, que puede combatir en la guerra, en forma plana sin alterar el desarrollo de los hechos históricos<sup>14</sup>, Aunque en el caso de uno de ellos, (Call of Duty) nos entregan una subtrama mitopoyética, en la cual se combaten Zombis, que ya es un agregado desbordado de recreación con la intención, de que los jugadores destruyan todo a su paso, sin mayores cuestionamientos morales, tomando en cuenta que el atractivo de la industria de los videojuegos.

Situación que no contempla nuestro tercer videojuego, el cual no está ambientado dentro de alguna guerra mundial, pero que, en si puede ser la recreación de muchas, en cuanto a que se encarna a los sobrevivientes, a ciudadanos, que no son soldados, los civiles, el llamado daño colateral. Desarrollamos el rol de un sobreviviente en una guerra, el cual debe supervivir en ese escenario, utilizando diversos medios que desafían, situación que pondrá al límite e incluso quebrar sus principios éticos y morales, que en una sociedad en guerra se resquebrajan o son tan frágiles en mantener, este acercamiento atemporal nos permite ingresar al terreno de la guerra y hacernos reflexionar y cuestionar nuestras acciones desde un ámbito moral y racional, realmente un gran planteamiento puesto sobre la practica en el videojuego, una obra de arte que nos presiona llevando a cuestionar nuestras decisiones y lo complejo de la guerra en circunstancias adversas y tal vez un adiestramiento, entrenamiento o cuestionamiento de lo que puede pasar en una guerra y lo que podríamos estar enfrentados a vivir si no somos los soldados y héroes, solo somos el común de ciudadanos víctimas de

---

<sup>14</sup> situación que muchos de los jugadores critica, en nuestro instrumento de recopilación, pues siente que el juego debe ser libre para poder generar su propia historia, una situación que los desarrolladores de videojuegos no han permitido, desean crear sus productos ambientados en estos hechos históricos, que proporcionen una experiencia de información acorde los mismos hechos históricos, encarnado roles de soldados en el campo de batalla, para no dejar espacio a creaciones Ahistóricas, que podrían generar confusión.

un conflicto bélico, en el cual debemos encontrar la forma de vivir mientras dure el conflicto o simplemente aprendamos a sobrevivir en base a nuestras decisiones.

### *Algunas Reflexiones finales.*

Para finalizar, nuestra investigación la cual aún está en una etapa inicial, nos muestra el uso de nuevas fuentes y como podremos apreciarlas en espacios virtuales, además del reto al contemplar o concurrir a nuevos sitios de interés y el desarrollo de instrumentos recopilatorios de información, nos brindan la posibilidad de comprender lo que hacen nuestras creaciones sociales, que no solo pueden entretener, también generan usos alternos y la utilidad que podremos encontrar a estas creaciones sociales, que en nuestra opinión preliminar se han convertido en nuevas formas de retratar parcialmente los eventos y la difusión de hechos o sucesos mediante la recreación del videojuego que sean de complemento parcial a lo que hacemos los historiadores. Pero también nos hacen percatarnos que no todos son apreciados por los usuarios por su rigor histórico a pesar de que muchos de ellos tomen los mejores cuidados para realizar sus recreaciones, el rigor histórico, es un dilema, pues la diversión puede en algunos casos, cambiar dicho elemento y distorsionar la historia, pero un gran aporte es que algunos videojuegos, como los apreciados, nos pueden ayudar a graficar las campañas bélicas, los ideales, dilemas y cuestionamientos que el espíritu humano constituyo con las guerras. Lo cual muestra que los videojuegos pueden contribuir con el aprendizaje y la comprensión de lo que podremos abordar en la historia, pero solo como complementos a la misma, nos enseñan muy aparte de entretener, pues recrean parte de la cultura de nuestra humanidad, que encuentra en la guerra no solo una huella de dolor y sufrimiento, lo contradictorio es que también encuentra una cuota morbosa de entretenimiento y diversión

Este trabajo también nos muestra lo paradójico y los complejos caminos que toma la información histórica, que motivan la reflexión desde múltiples formatos. Y que nos muestran a los videojuegos como una expresión social, de enorme desarrollo y utilidad social, entre otros fines. Los videojuegos son un producto social que retroalimentan a una gran cantidad de la población de la sociedad, la cual ha ido incrementando en el tiempo desde su aparición para los años 50, hasta su popularización en la década de los 70, y con mucho énfasis en la actualidad, ello nos hace pensar, que el consumo de estos, ha hecho

posible insertar a estas creaciones en nuestra vida cotidiana y que mediante ello influya en nuestra forma de apreciar a través de lo fantástico e irreal, sucesos históricos de enorme impacto en la civilización. Pues ellos generan una apreciación sobre la realidad, mediante una construcción fantástica inspirada en lo social, lo cual permite al usuario de los videojuegos ingresar y adecuarse a la maniobrabilidad, este mundo recreado.

Pero cómo está inmersión puede ser útil para nuestro trabajo como historiadores. Una respuesta ampliamente debatible y cuestionable, pero sobre todo necesaria, pues en principio toda reflexión en torno a un constructo social, que impacta en forma constante, en nuestra sociedad, es razonablemente importante. En segundo lugar, estas entidades despliegan una serie de elementos que influyen en la sociedad generando múltiples opiniones. Tercero es la utilidad social que se ha ido identificando y constituyendo en el tiempo, sin dejar de lado todo el cuestionamiento y problemática que se ha podido generar o constituir en torno a ellos. El cuarto punto, es que estas creaciones son vehículos o medios que transmiten diversas expresiones sociales, con cierto grado de distorsión, que versan intervienen en la construcción de nuestro imaginario y el de otras generaciones a las cuales influencia, sobre la sociedad. Una quinta situación es que nos permite innovar en nuestra labor, pues hace posible incorporar una nueva fuente para estudiar a la sociedad, desarrollar metodología para su estudio, análisis y reflexión.

Y por último nos permiten constituir una serie de basamentos teóricos, filosóficos, metodológicos, técnicos y de análisis historiográficos, que nos otorguen nuevas ideas sobre estos elementos sociales que realizan un ingreso a un universo, creado y fantástico, que puede en ocasiones recrear la realidad presente o pasada, lo cual generara un ingreso, que activa mecanismos complejos en la red neuronal que permite una asimilación y sobre todo inmersión a este mundo que los desarrolladores nos entregan para la interacción. Debemos tomar en cuenta que esas realidades recreadas son de diversos tipos y orientadas a diversas edades, aunque para el caso de nuestras tierras ello no sería el patrón que influye en la adquisición, ello corroborado por el instrumento de recopilación de información. Para cerrar estas páginas, creo que la historia en este preliminar ingreso a delimitado y orientado algunas ideas principales, situación nos da mucho aliento, pues es solo cuestión de tiempo para que múltiples investigaciones ganen su espacio en el terreno de la labor histórica, pues no hay

que olvidar que todo aquello que es parte u afecta al hombre como ser social, es motivo de observación, análisis y reflexión.