



La Historia a través de los videojuegos

La Guerra Fría en la saga Metal Gear

Rubén García Moreno

Universidad de Valladolid
Trabajo Fin de Máster (2017)
Tutor: Salvador Gómez García
Máster en Investigación de la Comunicación
como Agente Histórico-Social

RESUMEN

Esta investigación propone un estudio de la relación entre videojuegos (entendidos como medios de comunicación) y la Historia a través del análisis de una selección de títulos de la saga Metal Gear que encuadran su ficción dentro de la Guerra Fría. Para ello, se utilizarán las teorías clásicas de la ludología y narratología aplicadas a los videojuegos, tratando de identificar las construcciones narrativas utilizadas para reconstruir el pasado. Por otro lado, también se aplicarán teorías que han puesto en relación el cine con la representación histórica y cuyas conclusiones pueden ser extrapoladas a este campo.

Palabras clave: videojuegos, Historia, narratología, ludología, Guerra Fría.

ABSTRACT

This researching work propounded a study about the relation between videogames (understood as media) and History through the analysis of some Metal Gear series titles that includes their own fiction in the Cold War period. To do this, some classical theories of ludology and narratology, applied to videogames, are going to be used, trying to identify the narrative constructions that represent the past. In the other hand, some theories that has put in common cinema and past are going to be applied, according to their conclusion can be extrapolated to this field.

Keywords: videogames, History, narratology, ludology, Cold War.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

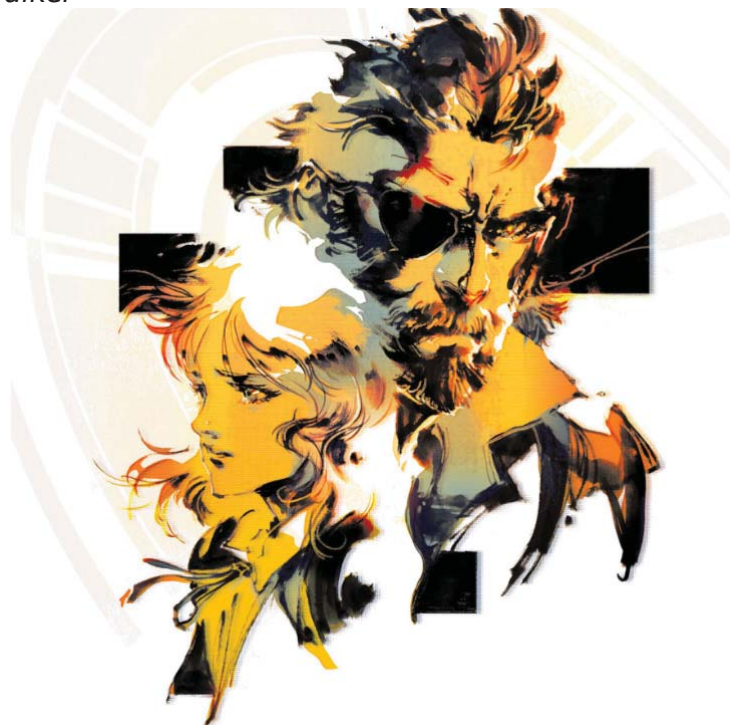
ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1 El papel cultural y social de los videojuegos.....	9
1.2 La Historia a través de los videojuegos.....	11
2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	15
3. METODOLOGÍA.....	19
3.1 Justificación de la saga <i>Metal Gear</i>	19
3.2 Universo y población del estudio.....	22
3.3 Fichas de análisis.....	24
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	31
4.1 Introducción a los videojuegos.....	31
4.2 Ludología vs narratología.....	33
4.2.1. Ludología.....	33
4.2.2. Narratología.....	34
4.2.3. Relatos, narrativa y videojuegos.....	37
4.3 Historia y medios audiovisuales.....	42
4.3.1. Representación de la Historia en formato audiovisual.....	42
4.3.2. Nuevos formatos audiovisuales interactivos.....	45
4.4 Videojuegos e Historia.....	47
4.5 La saga <i>Metal Gear</i>	50
4.5.1. Hideo Kojima.....	52
5. TRABAJO DE CAMPO.....	57
5.1 Representación de la Historia.....	59
5.1.1. Narración principal: Eventos históricos.....	59
5.1.2. Narración secundaria: Reconstrucción de la época.....	66
5.1.3. El leitmotiv: Transmisor de ideas.....	67
5.1.4. El presente desde el pasado.....	70
5.1.5. Localizaciones.....	73
5.2 Personajes.....	76
5.2.1. Nacionalidades: Estadísticas y relaciones.....	76
5.2.2. Nacionalidades: Roles.....	81
5.2.3. Estudios individuales.....	83
a) Snake:.....	83
b) Venom Snake.....	84
c) Kazuhira Miller.....	84
d) Zero.....	85
5.3 Elementos del medio videojuego.....	88
5.3.1. Perspectiva ludológica.....	88
a) Estructura.....	88
b) Reglas.....	89
c) Libertad de exploración.....	92
5.3.2. Perspectiva narratológica.....	93
a) Textos interactivos.....	93
b) Toma de decisiones.....	94

5.4 Narrativa y estilo.....	97
6. CONCLUSIONES.....	102
6.1 Perspectiva de la Historia.....	102
6.2 Reconstrucción de la Historia.....	105
6.3 Participación del jugador.....	108
7. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS.....	114
8. BIBLIOGRAFÍA.....	116
8.1 Videojuegos.....	116
8.2 Historia.....	118
8.3 Formatos audiovisuales.....	119
8.4 Metal Gear e Hideo Kojima.....	120
9. LUDOGRAFÍA.....	122
10. ANEXOS.....	124
10.1 Fichas de análisis.....	124
10.2 Tráilers.....	124

En este Trabajo Fin de Máster se ha querido ofrecer la atmósfera asociada a la experiencia de la saga de videojuegos que se ha analizado y de otras obras a las que se hace referencia. Para ello, se ha recurrido a una serie de imágenes capturadas durante el juego que, intercaladas a lo largo del texto, ofrecen parte de la experiencia de jugador y ofrecen una idea del imaginario histórico y visual que emplean, al mismo tiempo que complementan al texto. Debido a ese uso no se emplea el registro de fuente en dichas imágenes.

Ilustración 1: Diseño de arte de Metal Gear Solid: Peace Walker





1 INTRODUCCIÓN

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

1. INTRODUCCIÓN

1.1 El papel cultural y social de los videojuegos

El videojuego, en sus diferentes facetas como producto, está dejando atrás su fase inicial de nacimiento y juventud después de sus más de cuarenta años de existencia para entrar en una etapa de madurez. La propia percepción del videojuego como forma exclusiva de entretenimiento vinculada a los más jóvenes ha comenzado a modificarse a traíz de este conjunto de circunstancias.

Hoy en día, los videojuegos ofrecen mucho más que diversión, puesto que se han convertido en un medio con capacidades suficientes para transmitir mensajes comunicativos o artísticos, al igual que pueden hacerlo otros medios de comunicación consolidados como el cine, la literatura o la pintura.

En este sentido, su trayectoria resulta parecida a la del cine (Gómez, 2007:72), que necesitó décadas hasta que fue tomado en consideración como una verdadera expresión artística (Planells, 2011). Los videojuegos, por su parte, todavía no han llegado tan lejos, pero quizás en un futuro se encuentren parejos en cuanto a reconocimiento cultural.

Mientras tanto, hay un ámbito en el que los videojuegos destacan frente a otras industrias audiovisuales: el éxito comercial. Según los datos de AEVI, en el año 2016 fueron la primera opción de ocio audiovisual en España, con una facturación que supone prácticamente el doble con respecto a la industria del cine: 1.163 millones frente a 601 millones, respectivamente (AEVI, 2017). En términos globales, la asociación estima que en nuestro país hay unos 15 millones de jugadores, los cuales dedican unas 6 horas a la semana a este ocio.

La última generación de consolas, compuesta por Wii U, PlayStation 4, Xbox One y Switch nació en el año 2012 configurando un nuevo grupo de "electrodomésticos del ocio" que ha vendido algo más de 100 millones de videoconsolas de sobremesa en todo el mundo, a las que hay que sumar otros 66 millones de la portátil 3DS, que se estrenó años atrás y todavía se encuentra a la venta (Gilbert, 2017; Nintendo, 2017). Estas cifras reflejan la gran penetración social que experimenta el medio en la sociedad actual.

Sin embargo, el alcance social de los videojuegos no se limita solo a videoconsolas, ya que actualmente también se encuentran distribuidos en otras plataformas como dispositivos móviles (smartphones y tablets), además del clásico ordenador. Esta distribución multiplataforma lo convierte en un medio de carácter universal para entretener y para transmitir mensajes, puesto que prácticamente cualquier persona dispone de la tecnología que le convierte en un potencial jugador.

Sus posibilidades narrativas y expresivas han sido vistas por profesionales de diferentes sectores, e incluso figuras reconocidas en sus disciplinas, que han querido experimentar con los videojuegos para llevar su talento a un nuevo canal. Este ha sido el caso, por ejemplo, de los directores de cine Steven Spielberg y Guillermo del Toro. El primero produjo el videojuego *Boom Blox* (*Electronic Arts, 2008*), mientras que el segundo se encuentra colaborando en la dirección del futuro *Death Stranding*. Por aportar otros ejemplos, el músico Gustavo Santaolalla compuso la banda sonora para *The Last of Us* (*Naughty Dog, 2013*), y también se puede encontrar el ejemplo de un dibujante de comic como Joe Madureira, que diseñó el estilo artístico de *Darksiders* (*Vigil Games, 2010*).

Esta popularización del medio unida a su rápida expansión y alcance social ha

tenido repercusiones en el ámbito académico, que ha comenzado a analizar su naturaleza comunicativa en las últimas décadas. En este sentido, durante la década de los noventa, han surgido dos corrientes clásicas de estudio de videojuegos: la ludología y la narratología.

La primera de ellas los entiende como un juego, es decir, un conjunto de reglas y objetivos, mientras que la otra los estudia como un texto, o más bien, como hipertextos y cibertextos.

Este trabajo de investigación plantea una aproximación a ambas teorías para estudiar una serie de videojuegos e intentar identificar y describir sus mecanismos propios a la hora de construir mensajes y discursos.

1.2 La Historia a través de los videojuegos

La Historia se ha explicado a través de un amplio conjunto de medios, los más habituales han sido los escritos y audiovisuales, destacando en este segundo grupo el cine por su alcance social. Sin embargo, los videojuegos poseen características que los convierte en un medio que puede cumplir este propósito con la misma validez.

Los videojuegos pueden hacer uso de mensajes escritos y audiovisuales, al igual que los antes mencionados, pero a estas opciones narrativas se le suma una característica fundamental: la interactividad. Gracias a ella, el jugador puede participar en la narración e incluso tomar decisiones que afecten a la misma.

Partiendo de esta base, el presente trabajo de investigación se marca una meta general, que es identificar las fórmulas que utilizan los videojuegos para reconstruir la Historia y presentarla a un jugador. Esto se abordará a través de

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

subobjetivos que intentarán identificar las estrategias de construcción narrativa para hacer llegar al jugador el pasado mientras desarrolla su partida. Para ello, se han seleccionado una serie de videojuegos de la saga *Metal Gear* que abordan la Guerra Fría en su argumento.

Al mismo tiempo, se analizará la perspectiva histórica que presenta dicha saga, teniendo en cuenta que es de origen japonés, y que este es un país que se mantuvo afín a Estados Unidos, líder uno de los dos bandos del conflicto global de la Guerra Fría.

En los últimos capítulos del trabajo se encuentra sintetizado y explicado el contenido histórico de la saga, así como las conclusiones que se han podido extraer de unos títulos que, a modo de adelanto, se puede afirmar que poseen un alto contenido histórico.

La relación entre Historia y cine se encuentra en una fase de estudio avanzada tras varias décadas de reflexión por parte de historiadores y cineastas, por ello se van a exponer y aplicar teorías asentadas en este campo, como las de Marc Ferro o Robert A. Rosenstone, para después poder aplicarlas a la relación entre Historia y videojuegos, que se encuentra en un punto más temprano de su desarrollo. Esto servirá, de forma indirecta, para demostrar las similitudes como medio que existen entre cine y videojuegos a la hora de reconstruir el pasado.



2 OBJETIVOS E HIPÓTESIS

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

Este Trabajo Fin de Máster parte de la consideración de la madurez narrativa del videojuego como un nuevo medio de comunicación. A partir de ahí se pretende dibujar el proceso en que este nuevo medio ha superado la dimensión de mero entretenimiento para desarrollar, entre otros aspectos, un rol de agente de construcción para la comprensión de los procesos históricos. Por tanto, la finalidad de este trabajo de investigación es la de intentar confirmar las siguientes hipótesis:

H1. La saga *Metal Gear* ofrecerá una visión histórica y cultural de la Guerra Fría que se corresponde con la visión de Japón, su país de producción.

SubH1. Japón es un país que mantuvo afinidad con Estados Unidos durante la Guerra Fría, por lo que se espera que la visión que ofrece esta saga de videojuegos plantee una visión que demuestre esta afinidad ideológica.

Esta hipótesis tratará de desarrollarse en torno al siguiente objetivo de investigación:

Objetivo 1: Analizar las características de la narración de la Guerra Fría en la saga de videojuegos *Metal Gear*, tomando como base las teorías clásicas de la narratología y de la ludología que fundamentan los primeros esfuerzos teóricos para identificar los procesos de construcción de sentido vinculados a los videojuegos. Dicho objetivo se desgranará en los siguientes subobjetivos:

Subobjetivo 1. Establecer las referencias históricas y las estrategias narrativas para transmitir un proceso histórico en la saga de videojuegos *Metal Gear*.

Subobjetivo 2. Estudiar la construcción y relación de personajes y grupos en dicha saga, atendiendo a la nacionalidad y alineación de los

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

mismos para encontrar propuestas de construcción geopolítica en torno a los conflictos entre bandos.

Subobjetivo 3. Identificar el uso de los elementos exclusivos del videojuego (entendido como medio) a partir de las conclusiones de los presupuestos anteriores.



3 METODOLOGÍA

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

3. METODOLOGÍA

El objetivo de este trabajo de investigación es analizar la narración de la Guerra Fría dentro de la saga de videojuegos *Metal Gear*. En este apartado se dará cuenta, en primer lugar, del interés que tiene esta saga para dicho propósito y, posteriormente, explicar la combinación de herramientas metodológicas cuantitativas y cualitativas que se han empleado.

3.1 Justificación de la saga *Metal Gear*

El objetivo de este trabajo de investigación es analizar la narración de la Guerra Fría dentro de la saga de videojuegos *Metal Gear*, como se ha expuesto, y para ello se aplicarán una serie de herramientas metodológicas cuantitativas y cualitativas.

Se ha optado por elegir los videojuegos de la saga *Metal Gear* por diferentes razones. En primer lugar, se trata de una saga de origen japonés con un trasfondo histórico muy definido, por lo que encaja con la intención académica de esta investigación. Además de ello, merece la pena resaltar que se trata de títulos de carácter comercial, que han sido ampliamente distribuidos en todo el mundo y traducidos a numerosos idiomas. En el año 2016, la saga había llegado a los casi 50 millones de unidades vendidas a nivel global (Pereira, 2016), con lo que no se trata de un producto minoritario.

Nació a finales de la década de los '80 para ordenador, con lo que tiene un recorrido de treinta años en el mercado. Durante este tiempo, ha recibido influencias de obras audiovisuales que se encuadran en la cultura pop, pero también ha influido a nuevas producciones (IMDB: *Metal Gear Solid Connections*), con lo que se considera que se encuentra asentada en la actual cultura popular.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Se caracteriza por tratar temas maduros, muestra de ello es que la mayoría de entregas han sido clasificadas para mayores de edad, y el resto, para mayores de 16 años (PEGI: *Metal Gear*), debido a la violencia y crudeza de algunas escenas.

Este indicador de la edad mínima recomendada para jugarla refleja una serie de cuestiones que se sobreentienden del potenciar jugador. Por un lado, están diseñadas para personas que ya han cimentado cierto bagaje cultural y se encuentran desarrollándolo; y por otro, son personas que a los 16 o 18 años ya pueden haber concluido una etapa de estudios intermedia. Es decir, se entiende que poseen unos conocimientos históricos y sociales de una profundidad suficiente como para entender conceptos avanzados, identificar eventos históricos y entender las consecuencias de los mismos.

Ilustración 2: Captura de Metal Gear Solid



El paso a las tres dimensiones amplió las posibilidades narrativas audiovisuales de la saga.

Sin embargo, no solo goza de buena popularidad entre el público, como indican sus cifras de ventas, sino también se posiciona bien en la crítica internacional, lo cual se ha convertido en la tercera razón de peso. La Tabla 1, creada a partir de las puntuaciones del portal *Metacritic*, recoge las puntuaciones y reseñas de webs y revistas de todo el mundo. Todas las entregas no cuentan con puntuación en dicha web, por tanto, la tabla se ha elaborado con los datos de aquellas que sí aparecen:

Tabla 1: Puntuaciones de la saga *Metal Gear*

	PLAYSTATION	PS2	XBOX	PS3	XBOX 360	PSP	PS VITA	PS4	XBOX ONE	PC	3DS	Game Cube	Media / juego
<i>Metal Gear Solid</i>	94	-	-	-	-	-	-	-	-	83	-	85	87
<i>Metal Gear Solid 2</i>	-	96	87	89	90	-	81	-	-	77	-	-	87
<i>Metal Gear Solid 3</i>	-	94	-	89	90	-	81	-	-	-	78	-	86
<i>Metal Gear Solid 4</i>	-	-	-	94	-	-	-	-	-	-	-	-	94
<i>Metal Gear Solid Portable Ops</i>	-	-	-	-	-	87	-	-	-	-	-	-	87
<i>Metal Gear Solid. Peace Walker</i>	-	-	-	-	-	89	-	-	-	-	-	-	89
<i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes</i>	-	-	-	66	-	-	-	75	76	80	-	-	74
<i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i>	-	-	-	-	-	-	-	93	95	91	-	-	93
<i>Metal Gear Rising: Revengeance</i>	-	-	-	80	82	-	-	-	-	83	-	-	82
Media/plataforma	94	95	87	84	87	88	81	84	86	83	78	85	85

Fuente: www.metacritic.com

Como se puede apreciar, la saga al completo tiene una media global de 85 puntos sobre 100, lo cual indica una valoración notablemente positiva en los análisis y reseñas de los medios especializados del sector. La entrega mejor valorada es *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, seguida de cerca de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. La primera de ellas queda fuera de este trabajo por su temática, pero la segunda es uno de los objetos de estudio.

Se observa, por lo tanto, que la saga *Metal Gear* ha gozado de relevancia social

a lo largo de los años desde que se estrenó hace ya más de treinta, y a día de hoy se sigue manteniendo activa, ya que un buen número de sus entregas siguen a la venta, además de una nueva que hay programada para 2018.

3.2 Universo y población del estudio

Antes de establecer las herramientas de investigación, conviene delimitar el corpus de videojuegos, puesto que *Metal Gear* está compuesta por una larga lista de títulos. Dentro de ella se encuadran los siguientes, ordenados por su fecha de publicación (Wikipedia: *Metal Gear*):

1. *Metal Gear* (Konami, 1987).
2. *Snake's Revenge* (Konami, 1990a).
3. *Metal Gear 2: Solid Snake* (Konami, 1990b).
4. *Metal Gear Solid* (Konami, 1998).
5. *Metal Gear: Ghost Babel* (Konami, 2000).
6. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001).
7. *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* (Silicon Knights, 2004).
8. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004a).
9. *Metal Gear Acid* (Konami, 2004b).
10. *Metal Gear Acid 2* (Kojima Productions, 2005).
11. *Metal Gear Solid Portable Ops* (Kojima Productions, 2006).
12. *Metal Gear Solid Mobile* (Ideaworks Game Studio, 2008).
13. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008).
14. *Metal Gear Solid Touch* (Kojima Productions, 2009).
15. *Metal Gear Solid: Peace Walker* (Kojima Productions, 2010).
16. *Metal Gear Solid: Social Ops* (Kojima Productions, 2012).
17. *Metal Gear Rising: Revengeance* (PlatinumGames, 2013).
18. *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014).
19. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015).

Al tratarse de una saga con casi veinte entregas, su argumento presenta un amplio espectro de tramas con temas políticos, geográficos e históricos, entre otros. Para esta investigación, se han seleccionado aquellas cuyo argumento se encuadra dentro del periodo histórico de la Guerra Fría, independientemente de cuando hayan sido publicadas.

Por otro lado, como se explicará en el estado de la cuestión, la saga *Metal Gear* fue creada por el japonés Hideo Kojima, quien también ha dirigido, escrito y producido un buen número de entregas. Se trata por tanto de una figura que encaja dentro del perfil de autor, entendida esta figura desde la perspectiva del cine, de la literatura o la pintura. Por tanto, se han seleccionado solo aquellos videojuegos que, cumpliendo el requisito anterior sobre su argumento, han sido creados por Kojima, puesto que se entiende que ofrecerán la verdadera esencia de la saga, además de una recreación uniforme de la Historia.

Una vez aplicados los criterios de selección, la lista queda compuesta por los siguientes videojuegos:

- *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004).
- *Metal Gear Solid: Peace Walker* (Kojima Productions, 2010).
- *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (Kojima Productions, 2014).
- *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015).

Para realizar el análisis de esta investigación se han utilizado las versiones más actualizadas de cada juego. Por ello, se ha optado por la versión de PlayStation 3 de los dos primeros, mientras que para los dos siguientes se han utilizado las de PlayStation 4.

A la hora de desarrollar las partidas, se han seguido solo las misiones

principales de cada juego, puesto que se considera que estas ofrecen una experiencia completa y narran la trama en su totalidad. Adicionalmente, en algunos casos se han desarrollado un número mínimo de misiones secundarias que eran necesarias para avanzar en las misiones principales correspondientes. En total, se han registrado un total de 100 horas, 11 minutos y 28 segundos una vez completado cada juego y sumadas las horas de todas las partidas.

3.3 Fichas de análisis

Establecido el grupo de videojuegos que son objeto de análisis, se va a pasar a explicar las técnicas empleadas para obtener el contenido histórico que se presentará en el quinto capítulo de la investigación. Tras una fase exploratoria recabando información acerca de la saga *Metal Gear*, se ha apreciado que sus tramas son complejas, compuestas por muchos personajes y técnicas narrativas diversas. Por tanto, se ha optado por diseñar diferentes fichas para clasificar los datos, de tal manera que cada una se ajuste a un tipo de contenido. Estas fichas han sido aplicadas a los cuatro videojuegos de forma individual, siendo varias de ellas utilizadas más de una vez para el mismo título si era necesario (por ejemplo, la de personaje).

En primer lugar, se ha diseñado un cuestionario con categorías de carácter general (Ficha de análisis general) para identificar y clasificar cada título. Además, este también contiene una serie de preguntas relacionadas con las teorías clásicas de la ludología y la narratología aplicadas a videojuegos, que permiten discriminar las estrategias narrativas del medio en base a cuestiones como su estructura, reglas o la toma de decisiones en dicho juego. Por último, esta ficha también sirve para organizar el contenido general del mismo, con una sinopsis de su trama y una descripción de los países representados, como una forma de avanzar el contenido que ofrecerán las siguientes fichas de forma ampliada.

Tabla 2: Ficha de análisis general

Título:
Sinopsis:
Año de publicación:
Plataformas para las que se encuentra disponible:
Año en el que se desarrolla la trama:
Estados representados y papel que juegan:
<p>¿Cómo se narra el argumento? Escenas cinemáticas:</p> <p>Durante el juego:</p>
<p>Narratología Estructura interna de la historia:</p> <p>Situaciones a afrontar:</p> <p>Decisiones que afecten a la narración:</p> <p>¿Existen diferentes finales para la historia?</p> <p>¿El protagonista es siempre el mismo?</p> <p>¿A qué personaje de la historia sigue la narración?</p> <p>¿Qué personajes controla el jugador?</p>
<p>Ludología Estructura interna del videojuego:</p> <p>Posibilidades de actuación del jugador:</p> <p>¿El jugador puede explorar el escenario?</p> <p>¿Hay un orden concreto para superar el juego?</p> <p>Cuestiones prohibidas para el jugador:</p>

Fuente: Elaboración propia

Todas estas cuestiones están directamente relacionadas con la forma de la narración de los videojuegos elegidos, mientras que las siguientes abordarán el contenido. Para ello, se han elaborado las fichas temáticas que se presentan a continuación.

En primer lugar, se han analizado a todos los personajes que aparecen en cada una de las tramas de forma individual, para señalar después su desempeño en el argumento, de acuerdo a su procedencia, grupos o ideales que representan.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

A través de ellos se pretende identificar la existencia de conflictos entre bandos del periodo histórico. La ficha que se ha seguido es la siguiente:

Tabla 3: Ficha de personajes

Nombre:		
Personaje histórico:	Sí	No
País de origen:		
Afiliación:		
Enemigos (Nacionalidad):		
Atributos:		
Desempeño en la historia:		
Evolución desde la anterior entrega:		

Fuente: Elaboración propia

Además de los personajes individuales, también se han tenido en consideración los colectivos, entendidos como grupos o entidades, puesto que ellos también responden a una nacionalidad y desempeñan un rol dentro de la trama. La ficha seguida para extraer información es la siguiente:

Tabla 4: Ficha de grupos

Nombre:		
País de origen:		
Visibilidad:	Conocida	Secreta
Entidad real:	Sí	No
Enemigo/s:		
Papel que juega en el argumento:		

Fuente: Elaboración propia

Para clasificar a los grupos, se ha entendido que existen de diferente tipo. De esta manera, se ha establecido la diferenciación de conocidos o secretos en su visibilidad dependiendo de si se entiende que la población civil en los videojuegos conoce su existencia o permanecen ocultos para esta.

En cuanto a la identificación de eventos históricos, se ha seguido el siguiente

cuestionario, que permite seleccionarlos individualmente, analizar su transcurso y clasificar a los actores que intervienen. Para este apartado solo se han tenido en cuenta los eventos históricos que forman parte de la trama:

Tabla 5: Ficha de eventos históricos

Nombre:		
Países implicados:		
El transcurso se corresponde con la historia oficial:	Sí	No
Descripción:		

Tabla 6: Fuente: Elaboración propia

El resto de eventos que no intervienen directamente en la trama, se han discriminado y se han agrupado junto a todas las referencias históricas que aporta cada uno de los videojuegos. Estas son alusiones históricas que aparecen en las entregas, pero a veces no se corresponden con eventos históricos concretos, sino más bien con otro tipo de procesos o detalles que completan la reconstrucción histórica. Se han estudiado con la siguiente ficha:

Tabla 7: Ficha de referencias históricas

Referencia:
Descripción

Fuente: Elaboración propia

Por último, se han tenido en consideración las localizaciones donde transcurren los acontecimientos históricos, puesto que se ha querido analizar el uso de los escenarios como herramienta narrativa y de reconstrucción de la Historia. Las ambientaciones se han estudiado de la siguiente manera:

Tabla 8: Ficha de localizaciones

País:		
Localizaciones reales:	Sí	No
Descripción:		

Fuente: Elaboración propia

Las fichas han sido diseñadas para tratar la información de forma cuantitativa y cualitativa, por tanto se ha optado por una metodología de carácter mixto. Existen items que se pueden convertir en cifras, y posteriormente serán analizados en forma de gráficos y estadísticas, como por ejemplo la cantidad de personajes históricos o el número de veces que se repiten las nacionalidades.

Por otra parte, aquello que resulta susceptible de descripción o interpretación, como el papel de un personaje en el argumento, su evolución o los apartados correspondientes a la ludología y narratología, serán explicados de forma cualitativa en apartados temáticos.



4 ESTADO DE LA CUESTIÓN

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

4.1 Introducción a los videojuegos

El videojuego es un medio relativamente reciente, a pesar de que cuenta con medio siglo a sus espaldas. Se considera a *Spacewar!* el primer videojuego de la historia (Kent, 2001), y por tanto, su desarrollo en 1962 se toma como el inicio del medio. Esta primera apuesta de ocio electrónico era un primitivo simulador de combate espacial que presentaba un reducido número de píxeles en la pantalla.

A partir de ese momento, los videojuegos han evolucionado a un ritmo muy rápido, y hoy en día su desarrollo aglutina a profesionales de diferentes sectores técnicos y artísticos. Su popularidad social ha ido en aumento y desde mediados de los ochenta atraviesa una larga etapa de amplia penetración, por tanto, no es de extrañar que el reconocimiento del videojuego como objeto de estudio haya atraído la atención de disciplinas muy dispares entre sí. Desde estudios clásicos en el ámbito de la Psicología o la Sociología hasta apuestas más modernas que llegan a considerarlo un medio de comunicación o de expresión artística.

Dentro de esta amplitud, este proyecto de investigación quiere estudiar el videojuego como un medio audiovisual con el objetivo de entender su propuesta a la hora de comunicarse con un espectador mediante mensajes sonoros, visuales, escritos e interactivos. A mediados de la década de los '90 surgieron las principales corrientes de análisis del videojuego desde un punto de vista teórico y de comprensión del fenómeno: la ludología y la narratología. Lejos de ser excluyentes, resultan complementarias la una a la otra y en la actualidad siguen vigentes. Se pueden tomar como capas independientes de una misma obra, que una vez sumadas, permiten explicar cada parte de la

misma.

Antes de sentar las bases de estudio de los videojuegos, conviene definir qué son, y para ello resultan útiles dos definiciones recientes. La primera es la que Óliver Pérez Latorre aporta en su tesis doctoral:

“En lo esencial, el videojuego es un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o “traduce” en algún aspecto (p. ej., la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia delante”)(Pérez, 2010:34).

Es fácil entender esta definición si se imagina a un jugador en medio de una partida. Para jugar, esta persona ha tenido que encender un ordenador o conectar una consola (generalmente a una televisión), y después, ha iniciado un juego a través de un mando controlador, aunque también puede haberlo hecho con un teclado y un ratón en un ordenador. Estos controles son los que le permiten interactuar con el programa, con el videojuego, y son los que traducen sus órdenes en acciones en la partida.

La descripción anterior también es válida si se piensa en los videojuegos para dispositivos móviles y videoconsolas portátiles, que incluyen el dispositivo que ejecuta el programa, la pantalla y los controles unificados en el mismo equipo electrónico.

Por otra parte, Xavier Ruiz Collantes ha ofrecido una visión complementaria, aunque esta se acerca más a una visión concreta, la narratológica:

"Construcciones culturales destinadas a generar vivencias narrativas en los individuos, construcciones de carácter intersubjetivo en las que el individuo vive una narración en la que participa como agente protagonista que incide sobre su desarrollo y su resolución (Ruiz,

2013:24)".

Si Pérez centraba su visión del videojuego a una cuestión prácticamente física, el dispositivo y la forma en que funciona, Ruiz pasa a hablar más bien de lo intangible, del programa. Su definición habla del videojuego como un producto audiovisual con el que puede interactuar la persona jugadora.

4.2 Ludología vs narratología

4.2.1. Ludología

La ludología es la primera corriente de estudio de la materia que se va a tomar en consideración. Se trata de la ciencia que toma a los videojuegos como juegos y los entiende como un conjunto de normas, reglas y objetivos destinados a acotar o dirigir la actuación de un jugador o un conjunto de ellos. Gonzalo Frasca especifica que la ludología "examina las dinámicas específicas de los juegos, tales como la relación entre reglas, estrategias y resultados del juego" (Frasca, 1999). Además, también se aventura a dividir los juegos en dos grandes tipos dentro de su artículo de la siguiente manera:

- Paidea: Actividad mental o física que no tiene un objetivo útil inmediato, ni un objetivo definido, y cuya única razón en la que se basa es el placer experimentado por el jugador.
- Ludus: Actividad organizada bajo un sistema de reglas que definen una victoria o una derrota, una ganancia o una pérdida. (Frasca, 1999).

Para este investigador los videojuegos se clasifican en un tipo u otro dependiendo de cual sea su cuestión más importante. Así, en los del tipo Paidea, lo importante es el escenario y su exploración, y los personajes que pudieran aparecer siempre estarían ahí mientras se transita el mundo, pero no son narrativos. En el otro lado se encontrarían los del tipo Ludus, en los que lo más importante es el objetivo final que tiene el jugador. Sus personajes solo

aparecen cuando lo exige el guion.

Frasca concreta esta terminología a través de una serie de ejemplos y señala que un juego de tipo Paidea sería un simulador de vuelo, en el que el jugador simplemente toma el control de un avión y transita el espacio de juego. Por el contrario, un juego de aventuras estaría encuadrado en lo que define como Ludus porque se debe ejecutar una combinación particular de instrucciones, que conforman la trama, y las cuales son las únicas ganadoras, mientras que el resto llevará al jugador al fracaso (Frasca, 1999).

4.2.2. Narratología

Una vez que se ha introducido la existencia de la trama en el videojuego, es el momento de pasar a tratar la siguiente ciencia de estudio, la narratología, que lee al videojuego como un relato. Esto es posible gracias al hecho de que está compuesto de una trama, una estructura y un conjunto de combinaciones posibles en su desarrollo.

Uno de las primeras investigadoras que aplicó las técnicas narrativas clásicas a los videojuegos fue Janet H. Murray con su obra *Hamlet on the Holodeck* (1997) donde describía las posibilidades de los ordenadores como un nuevo medio para llevar la narrativa aprovechando el ejemplo de la Holocubierta de la serie *Star Trek*. No obstante, ella observó que este medio estaba recibiendo cierto rechazo, al igual que le ocurrió a otros en el pasado:

"En los años setenta y ochenta empezó a propagar contra los videojuegos el mismo miedo que provocó la llegada del cine y la televisión; a las atracciones sensoriales de la vista, el sonido y el movimiento se sumaba ahora la de la interactividad" (Murray, 1997:33).

Sin embargo, para ella los videojuegos cobraban importancia porque considera

que es el área donde se ha conseguido un mayor éxito comercial y esfuerzo creativo dentro de la narrativa digital, y daba por hecho que con el tiempo se podrían hacer historias con calidad dramática e interés humano, historias que signifiquen algo para quien las experimente.

En la misma década, unos años antes, Brenda Laurel (1991) también se adentró en el mismo terreno, aunque basándose más en los ordenadores. Su trabajo se centró en aplicar la Poética de Aristóteles a la programación, y veía a los programas, y por tanto, a los juegos como una interfaz que facilitan cuatro acciones:

- Una forma de que una persona se comunique con un ordenador.
- Una forma de que un ordenador se comunique con una persona.
- Una superficie en la que humanos y ordenadores se pueden comunicar.
- Una forma en que humanos y ordenadores pueden construir acciones juntos.

Dentro de las investigaciones más recientes, Óliver Pérez (2010) entiende que los videojuegos son objeto de estudio de la narratología si se los mira como textos. No obstante, no hay que pensar en un texto como un conjunto de palabras, sino en un sentido más amplio.

"El concepto de texto debe entenderse más como una forma de mirar que como una cosa [...]. Los objetos de estudio del análisis textual suelen ser productos de lenguajes convencionales (culturalmente establecidos), como el lenguaje verbal (novelas), el lenguaje audiovisual (películas), etc., pero no necesariamente. También objetos que no solemos considerar como discursos o productos del uso del "lenguaje", como por ejemplo un ritual social, el logotipo de una marca deportiva o una determinada forma de vestir, pueden ser analizados "como si" lo fueran, es decir pueden ser analizados como textos" (Pérez, 2010:60).

El autor explica que el texto ha evolucionado en el hipertexto, y este en

cibertexto. La diferencia entre estos dos últimos estaría en el tipo de interactividad del usuario. Así, en un hipertexto, el lector puede elegir diferentes opciones ya prefijadas para que el texto avance, pero un cibertexto propondría algo totalmente diferente: un sistema que genera estructuras no predeterminadas, y por ello el lector establecería diferentes enlaces o caminos que podrían ser distintos cada vez.

Según Óliver Pérez, los videojuegos poseen características tanto de hipertextos como de cibertextos. Con los primeros comparten que "contiene en su propia estructura discursiva unas "reglas de juego" que condicionan la participación del usuario y regulan la generación de textualidad emergente durante la experiencia del mismo" (Pérez, 2010:70). Mientras que por otra parte, se asimila al cibertexto en que es un texto electrónico, audiovisual e interactivo, donde "la intervención del usuario oscila, según el caso, entre resultar "esencial" (modificar la macro-estructura del discurso), o bien "superficial" (modificar tan sólo la microestructura del discurso)" (Pérez, 2010:70).

A lo que se está refiriendo el autor en esta última afirmación es a aquellos juegos que basan su parte jugable plenamente en las acciones del jugador, y que por tanto, ofrecen muchas historias posibles. Es decir, son aquellos que ofrecen un marco argumental sobre el que jugar, y es el jugador el que crea sus propias historias. En el otro lado están los que solo permiten modificar su microestructura, que son los que permiten ciertas decisiones en el desarrollo de los acontecimientos, pero la historia troncal es siempre la misma.

El concepto de cibertexto ofrece un nexo de unión entre las teorías ludológicas y narratológicas. Siguiendo la exposición de Óliver Pérez (2012), una de las características representativas de los cibertextos es que crean repercusiones a los actos del usuario y también relacionan los demás elementos del juego. Esto es posible gracias a que los cibertextos (los videojuegos) poseen una capa

profunda que crea un amplio abanico de posibilidades, algo que se podría entender como sus reglas subyacentes, y estas permiten que la variabilidad en el texto sea emergente, distinta cada vez, ya que no se encuentra escrita ni descrita previamente dentro de su código.

4.2.3. Relatos, narrativa y videojuegos

Uno de los trabajos más recientes dentro del campo de la investigación que considera a los videojuegos como un nuevo medio narrativo es *Homo Ludens 2.0. De Pacman a la gamification* (Scolari, 2013). Se trata de un compendio de varios trabajos relacionados con los videojuegos en el que colaboran diversos estudiosos españoles y de otros países. El primer capítulo, firmado por Xavier Ruiz Collantes, pone sobre la mesa los vínculos entre juegos y narrativa. Para ello, articula el ejemplo de un partido de fútbol:

"Se enfrentan dos equipos, A y B, de once jugadores cada uno, en un terreno de juego de características C; cada equipo intenta introducir un balón en la portería del otro equipo mediante algún tipo de jugada J y mediante el remate final de un jugador F, a la vez cada equipo intenta que el equipo contrario no meta el balón en su portería. Los jugadores F, menos los porteros P en sus respectivos espacios de área, manejan el balón sin poderlo tocar voluntariamente con los brazos o las manos... Al final de noventa minutos de juego, A o B gana, o A y B empatan, con resultado R definido en un número N de goles para cada equipo (Ruiz, 2013:35)".

Si desde el punto de vista ludológico Frasca estableció dos tipos de juegos, Ruiz Collantes ha hecho lo mismo desde el punto de vista narratológico, siguiendo con su esfuerzo de asimilarlos al relato. Según el investigador, existen los juegos representación y los juegos compactación. Los primeros serían aquellos en los que el jugador pasa a simular personajes, toma el control de ellos y vive una narración que es ajena a su propia vida. En ellos, la narración fluye en función de las decisiones que tome y de su forma de actuar. Los juegos compactación, serían todo lo contrario: aquellos que "no

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

constituyen la representación de otro mundo figurado" (Ruiz, 2013); en este grupo se podría incluir una partida de ajedrez o un partido de fútbol, algo que se aleja del campo de estudio pensado para este trabajo.

Tomando esta clasificación narrativa de juegos, Ruiz Collantes argumenta que una partida a videojuegos no solo sería una experiencia narrativa, sino que sería en realidad tres al mismo tiempo:

"1) La vivencia narrativa del juego compactación mediante la cual el sujeto experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, gana a otros jugadores contrincantes, etc.

2) La vivencia narrativa del juego representación en la que el mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en el videojuego, construye el transcurrir de una historia situada en un mundo simulado.

3) La vivencia narrativa del jugador como espectador que observa un mundo ajeno al que a él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares" (Ruiz, 2013:36).

Pero también va un paso más allá y determina que un juego (o un videojuego) es equivalente a un género de relatos. Ambos tienen unas reglas generativas que los definen, y así, "una partida de un juego es equivalente a un relato concreto dentro de un género específico" (Ruiz, 2013:33). Es decir, *Super Mario Bros.* (Nintendo R&D4, 1985), por ejemplo, establece unas reglas al jugador para abordar su partida igual que el género de los cuentos se las marca al escritor que quiera escribir uno nuevo.

Además, el paralelismo entre ambos formatos permite que la narrativa de un género de relatos pueda convertirse en la estructura profunda de un juego o videojuego, como ocurre con el género de investigación detectivesca, que podría servir como estructura profunda de un videojuego en el que el jugador intentara a descubrir el autor de un crimen (Ruiz, 2013). Esta es la mecánica de juegos como *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010), *Her Story* (Barlow, 2015)

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear* o *Murdered: Soul Suspect* (Airtight Games, 2014).

Ilustración 3: Captura de Heavy Rain



El jugador debe descubrir quién es el secuestrador de niños.

Si en otros medios audiovisuales o en el arte mismo la posición del espectador, lector o receptor es muy importante, en el terreno de las obras con formato de cibertexto no cabe duda de que resulta esencial y absolutamente necesaria. Tanto, que el propio Óliver Pérez (2010) considera que el lector prácticamente es un coautor del texto, partiendo de que con la cibertextualidad se abandona la idea de texto como una obra unitaria y estable, la estructura es no lineal y necesita la interactividad entre usuario y sistema. Cada lectura del texto (en otras palabras, cada vez que el usuario interactúa con el sistema de principio a fin) está creando un nuevo camino, un nuevo orden y por tanto, un nuevo texto.

Ruiz Collantes también da a conocer las similitudes y las diferencias entre relatos y videojuegos cuando señala que "el juego y el relato se desarrollan

como una secuencia articulada de acciones que se suceden en el tiempo y que suponen la transformación sucesiva de estados y situaciones" (Ruiz, 2013:31); pero "la diferencia fundamental entre los juegos y los relatos se establece en el hecho de que el relato se configura como una narración enunciativa mientras que el juego lo hace como una narración performance" (Ruiz, 2013:33). Lo que nos lleva de nuevo al punto anterior, la interactividad del usuario y el sistema.

Esta narración performance significa que el jugador puede entrar dentro de la historia, generalmente tomando el control de un avatar que le representa dentro de ese escenario. Este avatar, que es con quien se identifica el jugador, y cuyas vivencias son las que se le transmiten, a menudo tiene la forma de un personaje, que forma parte de la narración y el que ejecuta en la pantalla las decisiones que el jugador ha tomado. Para Alfonso Cuadrado (2013), el personaje puede ser meramente instrumental o pasar a ser dramático. En el primer caso, tan solo sería un avatar que sirve para llevar a cabo las acciones del jugador, pero en el segundo sería más complejo. El personaje dramático "adquiere, en mayor o menor medida, las características del personaje cinematográfico, teatral o literario, el personaje que posee emoción, psicología, rasgos, etc" (Cuadrado, 2013:164).

El autor explica que el mismo personaje puede pasar por las dos fases según lo exija el guion. Pone el ejemplo de *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), pero sería perfectamente aplicable a cualquier título de la saga *Metal Gear*. Los videojuegos habitualmente introducen pequeños cortes de vídeo en los que se narra la trama, y en los que es bastante usual que el jugador pierda el control y tan solo realice un ejercicio contemplativo:

"Esta estructura habitual separa dos momentos claros: uno de acción en el que predomina la jugabilidad y en el que el resultado de las acciones del personaje se muestran en una interfaz como balance cuantitativo, pero no se ofrece ninguna reacción expresiva y emocional, por eso se acude a un punto de vista en tercera persona

(por detrás del personaje y ligeramente picado) que no muestra el rostro. En esta fase, el personaje se comporta de forma instrumental. Y otro, al final de la acción, que representa el balance emocional en forma de cutscene" (Cuadrado, 2013).

Es decir, de lo que habla el investigador es que durante los momentos de juego en los que se tiene control del personaje este es solo instrumental, y, mediante un plano de encuadre más o menos fijo, sirve para transmitir las elecciones del jugador, traducidas en acciones concretas o en cambios en los indicadores en pantalla. Cuando el jugador alcanza con el personaje un punto relevante para el guion es cuando deja de tener control sobre él, y se muestra una escena cinemática, con un juego de ángulos y planos más complejo, que es el resultado a sus acciones anteriores.

4.3 Historia y medios audiovisuales

4.3.1. Representación de la Historia en formato audiovisual

Los videojuegos, como medio, tienen muchos puntos en común con el resto de medios audiovisuales, como un argumento guionizado, composición de planos para las escenas de vídeo, temas troncales y utilización de bandas sonoras, entre otros. Esta fórmula es particularmente cercana al cine, por ello, merece la pena tomar en consideración la relación que existe entre cine e Historia, ya que en algunos puntos puede resultar similar y se pueden extrapolar los planteamientos.

Robert A. Rosenstone es uno de los principales investigadores que consideran que los formatos audiovisuales legitiman, al menos, al mismo nivel que los escritos a la hora de abordar la historia. Para justificarlo se vale de las palabras de un historiador, R.J. Raack, quien dice que las imágenes son más apropiadas para explicar la historia que las palabras, ya que "únicamente el cine nos proporciona una adecuada reconstrucción de cómo las gentes del pasado vieron, entendieron y vivieron sus vidas. Solo los films pueden recuperar las vivencias del pasado" (Rosenstone, 1997:31).

Rosenstone indica que la pantalla tiene capacidades que no tiene una hoja de papel, como observar paisajes, oír sonidos, despertar emociones a través de los personajes o asistir a conflictos individuales o colectivos. Es decir "un film puede hacernos ver y sentir cualquier situación o personaje histórico" (Rosenstone, 1997:34). Y todo esto se puede trasladar con todas sus cualidades a los videojuegos, ya que ponen en imágenes, voz y música lo que un texto solo podría decir con palabras.

En *El pasado en imágenes*, Rosenstone intenta conciliar las posiciones de los

historiadores con la de los cineastas, partiendo de que para los primeros una película se debe demasiado a una estructura guionizada, a una historia dramatizada que solo puede contarse a sí misma. Es decir, que podría contar la historia que quiere contar, pero no la historia fiel a la realidad, ya que todo está al servicio del guion, y, por tanto, en la mayoría de los casos no será real, (Rosenstone, 1997). Sin embargo, en uno de sus párrafos aporta las principales claves para creer en el formato audiovisual como una herramienta igual de válida:

"La literalidad no existe. Por supuesto que una película puede mostrarnos el aspecto superficial del pasado, pero nunca podrá mostrarnos exactamente los hechos que sucedieron en él. Nunca podrá mostrarnos una réplica milimétrica de lo que sucedió (si es que alguna vez llegamos a saberlo). Claro que la reconstrucción debe basarse en lo que sucedió, pero la reconstrucción nunca será literal. Ni en la pantalla, ni en el libro (Rosenstone, 1997:59)".

Y esto es porque los libros de Historia también pueden estar centrados tan solo en las cuestiones que han querido contar de ese momento histórico. Son una reconstrucción que podría no ser tampoco real.

Por otra parte, también se debe destacar a Marc Ferro (1991), quien señaló que el cine puede tener diferentes funciones a la hora de tratar la Historia. Si la película pretende que unos hechos queden registrados para que un grupo los pueda conocer, estaríamos hablando de una función de memoria. Si por el contrario, tan solo quiere ser un medio para contar una historia que entretenga al espectador y al mismo tiempo satisfaga a su creador, se hablaría de una función de comunicación. Y en última instancia estaría la función analítica, que pretende dar explicación a hechos del pasado.

Una película es el trabajo de varios creadores que pretenden contar algo de una determinada manera, y por ello, también señala a la ideología como un componente a tener en cuenta. "En realidad todos los cineastas poseen una

ideología (la que sea) y lo que quieren son métodos para traducir esta ideología", dice Ferro (1991), y añade que "descubrir la ideología de un film es un ejercicio histórico".

El francés intenta también unificar posturas entre historiadores y cineastas argumentando el ejemplo de *Senderos de Gloria*, de Stanley Kubrick. El director se valió de pequeñas licencias literarias para dar forma a su película antibelicista. En su explicación intenta decir que lo que la película plasma es real, pero no fiel al cien por cien con la realidad:

"Todos los pequeños hechos que explica Stanley Kubrick son auténticos: el general ha existido y el coronel también, y todos, pero no fue todo junto ni en el mismo lugar; en nombre de la unidad de espacio y tiempo y de dramatización se ha hecho un film histórico que es falso" (Ferro, 1991).

Por último, es interesante recoger la clasificación de filmes históricos que ofrece José Vidal Pelaz (2006:15). Sobre las bases de las investigaciones de autores anteriores, establece que la relación entre cine e Historia se puede encuadrar en tres grandes apartados: El cine como fuente histórica, el cine como agente histórico y la historia como tema del cine.

Esta clasificación es totalmente flexible, y se entiende que hay obras que se pueden incluir en varios apartados, o incluso en todos. Dentro del primer apartado se encuentran las películas que por su contenido permiten ver cómo era el pasado, ya que ha quedado registrado en sus metrajes. El cine como agente histórico sería, por ejemplo, todo aquel utilizado como propaganda, bien en los bandos totalitarios o en el bloque capitalista democrático. Y por último, las películas que echan la vista atrás e intentan recrear el pasado son aquellas que tienen los hechos históricos como argumento.

4.3.2. Nuevos formatos audiovisuales interactivos

Los nuevos formatos audiovisuales han encontrado un camino diferente que transitar en los últimos tiempos gracias a la hipertextualidad que antes se mencionaba. Con ella, se han añadido funciones de interactividad a géneros que ya existían como el reportaje o el documental, ganando con ello más importancia el lector o espectador. Dentro de este campo, Arnau Gifreu (2010), habla de los videojuegos como ficción interactiva, situándolos junto a las narraciones y los cuentos. Los define como contenidos no lineales, puesto que "ofrecen interactividad al usuario, que puede controlar la progresión [...]. También se conocen como contenidos hipermedia" (Gifreu, 2013:66).

Sobre un tema similar, aunque sustituyendo el documental interactivo por la película interactiva, ha investigado Alfonso Cuadrado (2013). Para él, a pesar de tener puntos en común con los videojuegos no se pueden considerar lo mismo, es más, considera la película interactiva "como un género bastardo que no acaba de ser un juego y que termina convirtiéndose en una mala película" (Cuadrado, 2013:167).

No obstante, consigue asemejar ciertos videojuegos a lo que sí sería una buena película interactiva indicando cual es la diferencia clave: la intervención decisiva del jugador.

"*Fahrenheit* lo consiguió gracias a jugar con escenas en 3D en las que podemos mover al personaje por el escenario y además realizar acciones según un menú que nos permite elegir otra opción en un tiempo determinado [...]. *Heavy Rain* recoge el testigo marcado por *Fahrenheit*. Mantiene la exploración tridimensional pero elimina los menús de opciones y los sustituye por los llamados quick time events, una secuencia de botones que tenemos que seguir para ejecutar la acción correctamente" (Cuadrado, 2013:168).

Ambos títulos son aventuras dirigidas por el diseñador David Cage, quien

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

según este autor, se propuso renovar las películas interactivas. No en vano, en muchos medios de comunicación se calificaron en el momento de sus estrenos como obras muy cercanas a una película (El País, 2013).

4.4 Videojuegos e Historia

Los videojuegos, como producto cultural, han bebido de otros medios como el cine, la literatura o el arte y de sus mismas fuentes de inspiración. Por ello, desde hace años, la Historia es uno de los temas más elegidos para dar forma a sus narraciones. La principal virtud de este medio es que puede representar con multitud de detalles momentos pasados y hacer partícipe de ellos al jugador. Por ello, la investigación en torno a este tema ha versado en numerosas ocasiones sobre cómo utilizarlos para la docencia de las asignaturas de contenido histórico en las aulas:

"La recreación de las atmósferas de cada escenario, las arquitecturas, los sonidos, los objetos, las relaciones sociales y económicas, el armamento... [...] La experiencia es difícilmente alcanzable con ningún otro recurso didáctico, sean cuadros de época, grabados, mapas, descripciones de viajeros, textos históricos o, incluso visitas in situ de los restos arqueológicos y monumentos disponibles". (Téllez e Iturriaga, 2013:153).

Si se pueden utilizar los videojuegos para enseñar Historia es porque en los primeros compases de su desarrollo se ha dedicado un destacado esfuerzo de documentación para reproducir aquella realidad con un elevado índice de veracidad (Gálvez, 2006). Aunque, realmente, lo que buscan los desarrolladores no es "alcanzar una réplica exacta de cada periodo histórico, sino de dar sensación de verosimilitud" (Téllez & Iturriaga, 2013:152). Por ello, en ocasiones se toman las licencias literarias que necesitan, pero "el grueso del diseño del arte de los videojuegos posee una fidelidad más que notable, perfectamente comparable a la de las mejores series de televisión o largometrajes" (Téllez & Iturriaga, 2013:150).

En general se puede decir que los estudios que se han realizado en los últimos años han encontrado un grueso de virtudes común, a pesar de encontrar algunas inexactitudes que se podrían corregir con trabajo previo o posterior de

documentación por parte del jugador. Téllez e Iturriaga (2013) resumen esta idea diciendo que los videojuegos ayudan al jugador (o en su investigación experimental, al estudiante) a configurar el contexto espacio-temporal de un hecho histórico, y que esto prepara al alumnado para comprender con mayor facilidad acciones, sus causas, objetivos y las consecuencias derivadas.

El campo de los videojuegos históricos además de encontrarse en constante estudio, también es objeto de reflexiones por parte de los comunicadores especializados en la materia. En ese sentido, Alberto Venegas (2016) ha intentado poner sobre la mesa los desafíos que se encuentra, como historiador, al enfrentarse a videojuegos de carácter histórico. El primer punto que destaca es que en la mayor parte de las ocasiones se eligen los momentos históricos más conocidos popularmente, que habitualmente coinciden con las grandes guerras de la humanidad, dentro de etapas ya de por sí relevantes. Pone el ejemplo de los ambientados en la Antigua Roma:

"Suelen centrarse no solo en el tiempo más conocido popularmente, sino también en los hechos o acontecimientos más populares como las luchas de gladiadores o las legiones romanas. Dentro de estas dos categorías encontramos, también, a la mayoría de los productos de ocio digital, los títulos de los propios juegos son buena prueba de ello" (Venegas, 2016).

Describe que la mayor parte de títulos de este tipo son de estrategia o de acción, concretamente de disparos con visión en primera persona. Según Venegas, los principales errores que se le atribuyen a los videojuegos históricos los han heredado del cine y la televisión. Cuestiones como que no aparezca la sociedad civil, exaltación de los valores militares, usos propagandísticos e idealización del conflicto elegido: "Se representa al sistema capitalista como el único válido para la humanidad, frente a un sistema comunista cruel y despiadado" (Venegas, 2016).

Por otra parte, Molly Osberg (2016) ha argumentado las principales características que hay que tener en cuenta a la hora de entender las aproximaciones del medio a la Historia. Así, indica algo que es clave y no conviene olvidar: se trata de un medio audiovisual cuyo principal objetivo es el ocio. "Un portavoz me dijo que el juego se construye primero, y las nacionalidades se añaden después: 'Si tienes que decidir entre precisión histórica estricta y diversión, siempre iremos a por la diversión'" (Osberg, 2014), apunta en relación a una representación de Estados Unidos y Francia posiblemente poco precisa en el título *Civilization*.

Para Osberg, hay una sobrepoblación de títulos con representación histórica, aunque defiende que para ellos el pasado solo es atmosférico, lo que se podría entender como un marco argumental en el que asentar sus propias narraciones. No obstante, se muestra optimista porque hay grandes equipos de desarrollo, como los de Ubisoft, que cuentan con historiadores entre sus trabajadores, y concluye con un mensaje positivo para el medio: "Esta forma de revivir el pasado es un contrapunto convincente al falso recuerdo de leer un libro histórico o escuchar por primera vez una batalla" (Osberg, 2014).

Ilustración 4: Captura de Assassin's Creed II



Representación de Venecia en el siglo XV

4.5 La saga *Metal Gear*

La saga *Metal Gear* nació en el año 1987 con una entrega que, bajo el mismo nombre, llegó a los ordenadores domésticos. Ya desde sus orígenes pretendió ofrecer un sistema de juego revolucionario, dentro de las posibilidades que los equipos de la época le permitían. Se trataba de un juego de acción cuyo principal objetivo era evitar el enfrentamiento directo. El jugador controlaba a un agente secreto que debía infiltrarse en una base militar y desarticular a un ejército enemigo que amenazaba con lanzar un ataque nuclear.

Todas las entregas se encuentran interrelacionadas por la trama, que hace un repaso al siglo XX y se adentra en el siglo XXI. En unos casos se trata de una realidad ucrónica, cuando recrea el pasado, y en otros distópica, cuando intenta recrear un futuro próximo. Sus argumentos giran en torno a una misión de infiltración que debe acometer un agente especial en solitario para destruir un arma nuclear, desarrollada en secreto y que amenaza la estabilidad del planeta.

El argumento ha sido uno de los puntos fuertes de la saga desde sus inicios, presentando unos personajes que tienen unas motivaciones y actuaciones claras y definidas, aun cuando las animaciones en pantalla no permitían siquiera reflejar emociones.

En 1997 se creó una subsaga, llamada *Metal Gear Solid*, que posteriormente se convirtió en la nomenclatura principal, y en la que se narran los acontecimientos destacados de toda la saga. Ese fue el año en que dio el salto a las tres dimensiones con la llegada a la consola doméstica PlayStation, y con ello el abanico de posibilidades técnicas creció. El jugador ya podía moverse en un entorno volumétrico y hacer uso de los elementos del escenario para ejecutar estrategias de infiltración más elaboradas. Y por otra parte, los

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

creadores pudieron aplicar técnicas audiovisuales avanzadas, como trabajados planos cinematográficos para las escenas de vídeo, una banda sonora de más calidad y un doblaje con actores profesionales.

Con el paso de los años y el progreso tecnológico, la serie ha ido ampliando sus horizontes. En el plano jugable, ha sumado funciones que amplían las posibilidades de estrategia del jugador al abordar la partida, mejoras en la inteligencia artificial y juego en línea. Desde el punto de vista de la creación, la potencia de los nuevos equipos ha permitido generar detalladas imágenes cada vez más fotorrealistas, trabajar con actores reales y tecnología de captura de movimiento, una edición de sonido más inmersiva, y, en general, la búsqueda continua de un aspecto cinematográfico que impresione al jugador.

Ilustración 5: Diseño de arte de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



Evolución de la saga Metal Gear.

4.5.1. Hideo Kojima

La mente que ideó y creó la saga *Metal Gear* es el japonés Hideo Kojima. Es uno de los diseñadores más conocidos y relevantes del medio, y en reconocimiento a su carrera ha recibido el galardón "Icono de la Industria del Videojuego" en la gala de The Game Awards de 2016 (Thegameawards, 2016). Hablar de Hideo Kojima es hacerlo de un cinéfilo consumado, y es por ello que imprime en sus obras una gran cantidad de referencias a filmes de todo tipo, al igual que también se deja influir por clásicos de la literatura. La mejor forma de entenderle es utilizar una de sus frases más famosas: "Tal y como los humanos estamos compuestos en un 70% de agua, iyo soy un 70% películas!" (Kojima, 2012).

En sus más de 30 años como diseñador, ha creado videojuegos como *Snatcher*, *Policenauts* y producido dos entregas de *Zone of the Enders*, pero sin duda, es reconocido por la saga *Metal Gear*. En ella, a lo largo de su trayectoria ha retratado sus principales gustos culturales, pero sobre todo, sus motivaciones como creador.

Hideo Kojima nació en 1963 en Sategaya (Japón), y por tanto vivió la situación del país en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Al hablar de las influencias que le llevaron a dar forma a *Metal Gear*, él ha señalado que "como ciudadano del único país del mundo contra el que se han usado armas nucleares, mis padres y mis profesores me hablaron de su experiencia con la bomba" (Kojima, 2012). Las tramas, que él mismo escribe, están cargadas de enfrentamientos y violencia, pero sin embargo, tienen un marcado mensaje pacifista, ya que el fin que persiguen los protagonistas es mantener la paz en el mundo.

Aunque el cariz cinematográfico que le imprime a sus obras es uno de sus

sellos más característicos, no se puede evitar hablar de su forma de interactuar con el jugador. Y es que siempre encuentra mecanismos ingeniosos para comunicarse con él, bien sea obligándole a buscar información relevante para la partida en la caja del juego, haciendo que tenga que desconectar un mando de la consola o engañándole con imágenes falsas en pantalla.

Por ello, Kojima no piensa en los videojuegos como una enunciación tradicional en la que se narra una historia, sino que es una actuación interactiva, en la que el jugador va haciendo emerger la narración, y que con ello, se despierten emociones:

"Es muy difícil implementar una trama en un juego interactivo. De hecho, creo que no deberíamos hacerlo. No intento contar una historia. Tú estás dentro de una historia, de un ambiente y actúas como cierto personaje, y lo que el personaje está sintiendo dentro de ese entorno es lo que quiero que los jugadores sientan cuando juegan. No necesitas una trama elaborada para eso; con los ambientes quiero que los jugadores no solo tengan una experiencia divertida y estimulante, sino que también piensen sobre muchas cosas diferentes" (Kojima, 2016a).

Ilustración 6: Hideo Kojima recibiendo el galardón "Icono de la industria del videojuego" en 2016.



Fuente: YouTube.com



5 TRABAJO DE CAMPO

5. TRABAJO DE CAMPO

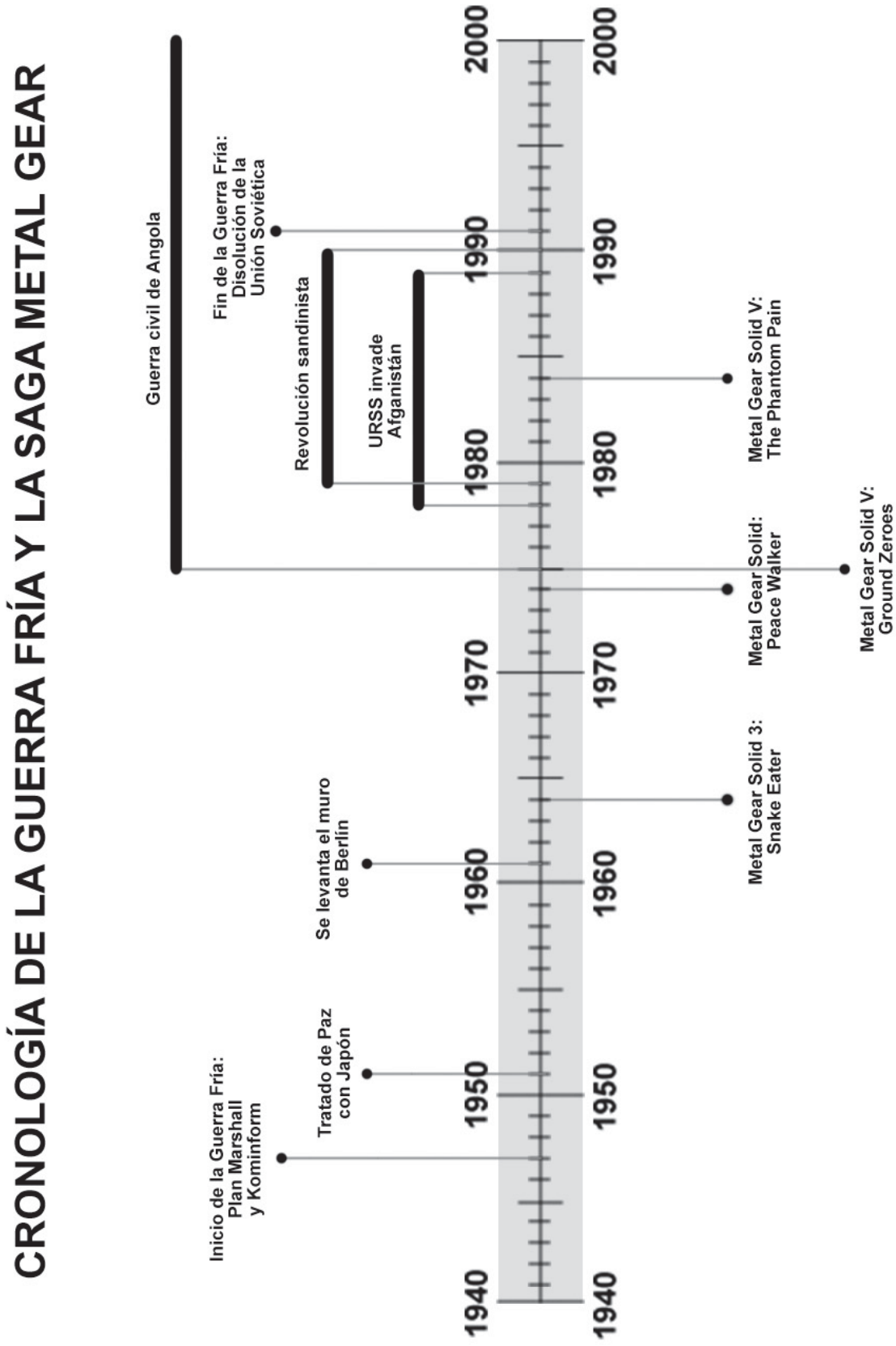
Las sesiones de análisis y juego de los cuatro títulos de la saga *Metal Gear* señalados permitieron obtener información de acuerdo a las fichas de análisis reseñadas en el apartado de metodología. A continuación se expondrá el análisis de toda esta información en cuatro apartados temáticos. Los dos primeros están referidos al contenido histórico de los juegos. El siguiente hace referencia a cómo se convierte la Historia en videojuego, y el último apartado analizará el estilo del creador a la hora de presentar la narración.

Cada uno de los apartados temáticos abordan a la saga como un conjunto, sin detallar juego por juego. Sin embargo, la información íntegra extraída de cada uno, que incluye sus argumentos, descripciones de personajes y lugares, entre otras cuestiones, se puede consultar en el apartado de anexos, donde se encuentran recogidas todas las fichas.

Ilustración 7: Carátulas de los cuatro juegos analizados



Gráfico 1: Cronología de la Guerra Fría y la saga *Metal Gear*



Fuente: Elaboración propia

5.1 Representación de la Historia

El primer apartado del estudio está relacionado con el contenido de las cuatro obras. En las siguientes páginas se expondrá la reconstrucción histórica que realiza la saga *Metal Gear*, repasando los eventos, ideas y reflexiones que narra al jugador.

5.1.1. Narración principal: Eventos históricos

Los cuatro videojuegos encuadran su argumento dentro del marco de la Guerra Fría, y como tal, se vincula en torno a eventos conocidos de ese periodo. La trama de la saga no intenta cubrir toda esta etapa, sino que abarca un periodo de veinte años que va de 1964 hasta 1984, utilizando los acontecimientos de esos años y los anteriores para dar forma a la trama.

A lo largo de las sesiones de juego se han descubierto dos líneas de narración: una principal y otra secundaria. La principal aborda los acontecimientos esenciales de la trama; es, por tanto, una lectura esencial que explica sus claves y no ahonda en otras cuestiones complementarias. Se compone de los eventos históricos en los que participa, en mayor o menor medida, el jugador. La segunda narración, por su parte, tiene como objetivo establecer el contexto histórico en el que se encuentra el jugador dentro de la partida, con datos complementarios, como se verá en el siguiente apartado.

Esta narración principal de la saga empieza en 1964 (*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*) en un momento histórico en el que Lyndon B. Johnson es presidente de Estados Unidos y Nikita Krushev, Primer Secretario de la URSS.

El jugador controla a Snake, un agente especial de un grupo secreto de la CIA que es enviado a territorio soviético para que elimine a una antigua compañera

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

de su unidad, a la cual se le acusa de haber desertado en favor de la URSS. Al mismo tiempo, también debe desarticular un grupo terrorista que está desarrollando un arma nuclear y atenta contra la paz en la sociedad internacional.

Es obvio que en 1964, la Guerra Fría está en pleno desarrollo, y *Metal Gear Solid 3* presenta al jugador eventos específicos que transcurrieron en esa época para ponerle en situación y que comprenda la relevancia de infiltrarse en suelo soviético tomando el control de un agente especial estadounidense. De esta forma, durante las escenas en las que se le explican los objetivos de la misión se le narra la crisis de los misiles de Cuba, el asesinato de John F. Kennedy y la sustitución de este por Johnson como un cambio en la relación entre los dos países. Más adelante, también se repasan momentos como diversas pruebas atómicas (de la Bomba H y del Atolón Bikini), el programa Mercury de la NASA y el desembarco de Normandía. Es en medio de estos hechos históricos donde se introducen los personajes exclusivos de la trama, a modo de búsqueda de credibilidad y dramatismo para la saga *Metal Gear*.

La entrega posterior, *Metal Gear Solid: Peace Walker* da un salto en el tiempo de diez años para situarse en los albores de la revolución nicaragüense, protagonizada por el Frente Sandinista de Liberación Nacional, en el año 1974. Narra un presente en el que la familia Somoza lleva gobernando Nicaragua desde hace varias décadas, con una orientación cercana a Estados Unidos, y ha sofocado la revolución hasta un punto en el que ha obligado a los comandos a retirarse a la frontera con Costa Rica.

Tras su misión anterior, Snake se ha desvinculado de Estados Unidos y ha creado su propio grupo mercenario que no lucha por los intereses de ningún país en específico. Dos agentes secretos (uno estadounidense y otro soviético) contratan sus servicios para que desarticule a la unidad de la CIA que se

encuentra ocupando militarmente Costa Rica de forma autónoma y desarrollando un arma nuclear para intervenir en las políticas de disuasión de los dos bandos. En la frontera del país con Nicaragua, Snake conoce a un grupo de sandinistas que le ayudan a atacar a la CIA.

Gracias, principalmente, a los dos personajes nicaragüenses del FSLN que entran a formar parte de la trama se cuenta el estado del país y otros hechos del pasado que han llevado a esa situación. También se abordan otros como el terremoto de Managua de 1972 o la invasión de Costa Rica por parte de Nicaragua en 1955, además de volver a la crisis de los misiles de Cuba para aportar nueva información.

Aprovechando la narración de la situación política en Centroamérica de esos años, se presentan rasgos históricos de diferentes países que tienen una importancia argumental en esta entrega. Así, Costa Rica se presenta como el primer país centroamericano en establecer la democracia. Es un país defensor de la paz que 26 años atrás se encontró dividido por una guerra civil. Debido a la destrucción y la mala situación en la que el conflicto dejó al país, se firmó una constitución en la que se eliminaba al ejército como institución.

Alejándose de Centroamérica, la saga también incluye referencias países de otros lugares del mundo. Japón se describe como otro país amante de la paz, junto a Costa Rica. Se encuentra ocupado por Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, y bajo su paraguas nuclear defensivo, aunque parte de la población se posiciona en contra del Tratado de Seguridad. Antes que el país centroamericano, ya prohibió en su constitución la existencia de un ejército.

Por otro lado, la URSS se encuentra en ese mismo periodo intentando extender su influencia por los países centroamericanos. En el pasado ha colaborado con el FSLN para luchar contra el régimen proestadounidense de los Somoza.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Dentro de su territorio evita tener una sociedad dividida en clases pero la autocracia de Stalin y el crecimiento de la Nomenklatura ha creado otras clases.

El siguiente título, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* no introduce ningún evento histórico dentro de su trama a través de diálogos entre los personajes ni en forma de prólogo, pero sitúa su escenario en uno de los puntos calientes de la Guerra Fría durante los años '70.

Los acontecimientos transcurren en la Base Naval de Guantánamo, ocupada por Estados Unidos, pero en territorio cubano, convertida en centro de detención de alto secreto para el interrogatorio y la tortura de prisioneros. El jugador debe infiltrarse en la base y rescatar a dos prisioneros. Tras concluir esta misión, una larga cinemática muestra la base de operaciones de Snake siendo atacada por un grupo secreto de la CIA.

Por último, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, tiene lugar en 1984, aunque lo hace a modo de flashback, y su presente sea posiblemente 1995 interpretando vínculos con juegos de la saga que quedan fuera de este estudio. Esta entrega aborda dos cuestiones históricas de gran relevancia en la década de los '80. La primera es la invasión soviética de Afganistán de 1979, que se sigue prolongando en 1984 (la parte de flashbacks). El país se está levantando contra la ocupación militar y contra la imposición de gobiernos por parte de la URSS a través de guerrillas locales que buscan resistir al mismo tiempo que apelan a la guerra santa.

La sociedad afgana está dividida en etnias que luchan contra la invasión soviética. De entre ellas, se destaca al grupo de los pastún, que está torturando y mutilando a los presos de guerra soviéticos para demostrar su poder. La URSS, por su parte, está respondiendo con estrategias de guerra que

coinciden con las que narra la Historia, como la "tierra quemada", destrucción de casas y recursos afganos y ataques aéreos con helicópteros.

Por otra parte, también se aborda la situación de guerra civil en Angola. El país está dividido entre el poder del grupo MPLA, que gobierna con orientación marxista, y los grupos de la oposición, liderados por UNITA, que cuentan con apoyo occidental. Se trata de un escenario caracterizado por la guerra continua, alimentada por los nuevos grupos de fuerzas privadas que actúan en Angola y otros países circundantes como Zaire o Sudáfrica.

Este último país presenta una situación conflictiva en el panorama internacional debido a su programa nuclear. Dejó de desarrollar armamento de este tipo hace años debido a la presión externa, pero se plantea la cuestión de que quizás prosiga en secreto. Comenzó el desarrollo como defensa contra el socialismo, que se impuso en los países colindantes. En 1977 se descubre un centro de pruebas nucleares subterráneo bajo el desierto del Kalahari, y ante la presión internacional, el gobierno abandona el lugar. Hizo una prueba nuclear en el Océano Índico en 1979, que fue detectada por el satélite estadounidense Vela debido al destello que provocó.

En medio de esta recreación histórica, el jugador toma el control de un nuevo personaje, Venom Snake, quedando el anterior Snake relegado a una aparición esporádica en el tramo final. El desarrollo del juego consiste en realizar misiones en las guerras de Afganistán y Angola con el objetivo de crear una organización militar lo suficientemente fuerte como para intervenir en conflictos en todo el mundo. Al mismo tiempo, el argumento lleva a evitar el desarrollo de un nuevo arma nuclear y un ataque biológico que pretende realizar una limpieza étnica, eliminando a la población angloparlante en todo el mundo.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Los eventos históricos se narran en cada entrega de forma fidedigna y con una complejidad suficiente para considerar que no han sido simplificados, como sí ocurre en producciones comerciales de otro tipo, entre las que se encuentra el cine. Cada entrega dedica varias horas de juego a presentar conversaciones entre los protagonistas y recreaciones históricas para sentar las bases históricas de su guion, utilizando en algunos casos imágenes reales de archivo.

Sin embargo, como el objetivo de los guionistas no es simplemente retratar el pasado, introducen en estos hechos reales una serie de tramas y personajes que solo pertenecen a la ficción, y que son los que hacen avanzar realmente el argumento, ya que la Historia queda al margen. No obstante, aunque aparecen estos agentes, externos al pasado oficial, nunca interfieren en el devenir de los eventos históricos.

Ilustración 8: Captura de Metal Gear Solid 3: Snake Eater



Snake se despliega por aire en territorio soviético.

5.1.2. Narración secundaria: Reconstrucción de la época

La recreación histórica se consigue en la saga *Metal Gear* a través de diferentes estrategias. La primera es situar la trama en unos eventos históricos concretos y que, de forma amplia, son conocidos por el gran público. La segunda es una narración complementaria que sirve para reconstruir el ambiente, aquellos detalles de la época que no dependen de la trama, pero ayudan al jugador a percibir un tiempo pasado. Esta narración tiene lugar durante decenas de conversaciones entre los personajes, aportando multitud de referencias históricas al jugador y ayudando así a crear una imagen mental lo más rica y completa posible de la situación.

El guion lleva a los personajes a tratar temas como política internacional (el teléfono rojo, el muro de Berlín, Tratado de Tlatelolco, creación de OPANAL, Tratado de Seguridad entre Japón y Estados Unidos y un amplio etcétera), guerras civiles y revoluciones (Cuba, Nicaragua, Líbano, Granada o Irán entre otras), armamento y desarrollo militar (salto HALO, creación de las fuerzas especiales, maniobra Fulton, Proyecto Manhattan, la Bomba Tsar, pruebas nucleares, etcétera), pero también otros de menor calado, y que sin embargo ayudan transportar al jugador a la realidad de aquellos años. Dentro de este grupo de referencias históricas se encuentra una larga lista de películas proyectadas durante los años anteriores a cada trama, retransmisiones radiofónicas, celebración de Juegos Olímpicos e incluso inventos de la época (sopa instantánea en sobre, primer brazo biónico, walkman, ARPANET...).

Todas estas referencias son tratadas con mucha menos profundidad que los eventos históricos antes descritos, pero ayudan en su totalidad a recrear el ambiente de aquella época. No forman parte de las conversaciones principales de la trama, sino que son datos que se ofrecen al jugador si este contacta con el personal de apoyo mediante la radio en cualquiera de las entregas o si

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

decide reproducir una cinta de cassette en aquellas en las que están presentes. Es decir, son pequeños mecanismos que usa el creador para aprovechar las posibilidades interactivas del medio videojuego para narrar la Historia. Es información completamente secundaria y opcional, pero aporta mayor credibilidad y profundidad a la recreación.

5.1.3. El leitmotiv: Transmisor de ideas

Las entregas de la saga *Metal Gear* son entregas autoconclusivas, de tal manera que la trama que arranca en una, concluye dentro de la misma con pequeños cabos sueltos para futuras entregas. Para apoyar este concepto de producción unitaria, cada una repite de forma constante una idea, a forma de leitmotiv, como si se tratase de una película o de una obra literaria.

El tema de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* es lo que el juego llama en su versión original "scene", pero que en español no se tradujo de una forma concreta ni unificada en los diálogos. Se trata de la idea de escenario, de panorama en el que las personas han de actuar a lo largo de sus vidas. En el juego se refiere a la misión que ha de acometer Snake, que es eliminar a una compañera de su misma unidad, compatriota y antigua mentora. Esta es una misión dada por el momento que les ha tocado vivir, que está marcada por unos ideales concretos, una necesidad de ese presente y por un conflicto en el panorama internacional. La idea que intenta transmitir el juego es que este escenario es cambiante con el tiempo, y por tanto, el concepto de enemigo es relativo, pues se debe a la perspectiva histórica con la que se mire, como por ejemplo, el enfrentamiento estadounidense-soviético de la Guerra Fría.

Metal Gear Solid: Peace Walker, por su parte, ronda continuamente la idea de paz, de lo que significa, cómo conseguirla y sus beneficios en oposición a la guerra. Como el clima internacional es el enfrentamiento entre las dos grandes

potencias, esa paz es llamada distensión y disuasión, que son las estrategias utilizadas por ambas para poder convivir en el mismo mundo.

En este sentido, es interesante resaltar la vuelta que le da al planteamiento de la Guerra Fría. La traducción del videojuego es que se trata de un conflicto que no se refleja en un enfrentamiento directo sino en tensiones subterráneas en las relaciones de los países, y sin embargo, o más bien, gracias a ello, el director quiere transmitir la idea de que debido a la Guerra Fría no hubo ninguna otra guerra a gran escala que involucrara a Estados Unidos y la URSS. Lo hace en palabras de Kazuhira Miller:

"Gracias a la disuasión, no ha habido una guerra mundial desde 1945. Debes admitir que esto ha estado tranquilo. La gente ha llamado Guerra Fría a la carrera espacial y armamentística. Si no se están matando los unos a los otros, ¿por qué no lo llaman "paz mundial"?"
(*Metal Gear Solid: Peace Walker*)

Plantea, por tanto, la idea de que gracias a ella se evitó que se utilizara el armamento nuclear y se llegara al extremo de llevar a cabo la destrucción mutua asegurada.

Metal Gear Solid V se compone de dos entregas (*Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*) que plantean una idea troncal: la venganza. Esta vez no está aludiendo al panorama internacional de los años '80, sino más bien tiene que ver con las relaciones entre personajes.

Sin embargo, el argumento sí contiene críticas hacia un modelo, el estadounidense, a través del papel de varios personajes, tanto aliados como enemigos. Kazuhira Miller, de origen japonés, toma como enemigo a un grupo que representa los ideales del país, como se expondrá más adelante. Por otro lado, Code Talker, integrante del bando protagonista al igual que el anterior, tiene una clara posición en contra del mismo bando. Se trata de un nativo de la

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

tribu norteamericana de los indios navajos que ha vivido cómo Estados Unidos ha violado los derechos de su pueblo y ha impedido que continuaran su forma de vida tradicional.

Code Talker comparte objetivo con Skull Face, el antagonista de la historia: eliminar el idioma inglés del mundo. Este tercero es un personaje de origen húngaro que trabaja para un grupo secreto de la CIA. Quiere atacar a Estados Unidos porque considera que su idioma actúa como un virus que se extiende por todo el mundo. Durante su juventud fue obligado a abandonar su lengua materna y quiere evitar que eso siga ocurriendo en otros países.

Además de estos temas que se asocian individualmente a cada entrega, también existen otros que trascienden de una a otra, que están ligados íntimamente a la Guerra Fría y que conforman, en última instancia, la esencia misma de *Metal Gear*. El más común de ellos es el desarrollo de armamento nuclear, ya que las misiones principales de los protagonistas les llevan a desarticular algún tipo nuevo de arma que podría poner en jaque el panorama internacional, o incluso destruir el mundo.

Acompañando a este tema se encuentra el desarrollo científico, que siempre cumple la misma función: estar al servicio de la guerra. Está claramente ejemplificado en las apariciones de científicos dentro de los juegos (Sokolov, Granin y Emmerich), que siempre son engañados o forzados a trabajar en armas altamente destructivas, aprovechándose así sus virtudes únicamente para la destrucción.

Los asuntos y estrategias militares les siguen de cerca a los anteriores, a menudo en colaboración con agencias de inteligencia, bien sea la CIA, bien sea la KGB, para planificar misiones secretas y de carácter bélico.

En definitiva, todos estos temas se pueden resumir en una única idea: el miedo a la guerra. El enfrentamiento entre bandos, especialmente en la Guerra Fría, podía llevar a la destrucción del mundo debido a la acumulación de armamento altamente destructivo por parte de los dos, y sin embargo, la lectura de los videojuegos muestra un pensamiento latente de que la guerra era inevitable.

Según narran, la razón para la guerra fue en un principio la oposición de ideas de las naciones, pero unos años después solo responde a una cuestión económica, especialmente tras la aparición de los grupos de fuerzas privadas, que alimentan los conflictos en su propio beneficio.

El creador trata de poner de manifiesto esta inevitabilidad de dos formas. Por un lado, recrea un mundo en el que Estados Unidos y la URSS estaban destinados a encontrarse en diferentes conflictos regionales con el objetivo de extender su influencia. Y por otra parte, también se encarga de mostrar el nacimiento y auge de los grupos mercenarios que comenzaron a actuar en guerras de diferentes regiones especialmente a partir de la década de los 70.

5.1.4. El presente desde el pasado

El análisis de las conversaciones entre personajes se abordó con la intención de comprobar cómo se narraba el pasado, sin embargo, también ha servido para descubrir que en cada entrega hay un personaje que habla al protagonista (y por ende, al jugador) sobre el devenir de los años posteriores. En otras palabras, habla sobre el presente del contexto de producción del videojuego.

De esta manera, en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, el personaje encargado de hablar de su futuro (recordemos que transcurre en 1964), o del presente

del jugador (2005), es The Boss. Ya que el tema principal del juego es el escenario, panorama o historia cambiante, su discurso se basa en demostrar que el mundo se dividió en base a unos ideales, que son temporales, y en el presente estos han cambiado:

"Piénsalo bien... Cuando estaba a cargo de los Cobras, América y Rusia luchaban entre ellos. ¿Crees que seguirán siendo enemigos en el siglo XXI? Yo lo dudo. Los enemigos cambian con el tiempo. Y nosotros, soldados, tenemos que bailar al son... No te crié y eduqué para un día luchar contra ti. Las habilidades de un hombre no se han concebido para herir a sus amigos.

¿Y entonces, qué es el enemigo? ¿Existe realmente un verdadero y absoluto enemigo? No, no existe ni existirá. Y es porque nuestros enemigos son seres humanos como nosotros. Solo pueden ser nuestros enemigos en términos relativos. Tenemos que unificar el mundo de nuevo.

[...] La Tierra en sí no tiene fronteras. No hay un Oriente ni Occidente, ni tampoco Guerra Fría. Y la ironía es que los Estados Unidos y la Unión Soviética, se están gastando billones en los programas espaciales y en misiles, y todo para llegar a la misma conclusión. En el siglo XXI todo el mundo sabrá que todos somos habitantes de un pequeño cuerpo celestial llamado Tierra. Un mundo sin comunismo o capitalismo es el que yo quiero ver" (*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*).

Este es un monólogo cargado de reflexión crítica hacia el periodo histórico, puesto que en 2005 ya no existe la Guerra Fría. Desde la perspectiva de un creador japonés, el videojuego lanza el mensaje de que en realidad el enfrentamiento de la Guerra Fría no tuvo mucho sentido, porque en el fondo las posiciones de un bando y otro no eran tan diferentes. Ambos se encontraban desarrollando programas similares, como el espacial o armamentístico, y sin embargo eran enemigos por el momento histórico en el que coincidieron.

En *Metal Gear Solid: Peace Walker* el encargado de hablar con el jugador rompiendo la cuarta pared es el mencionado Kazuhira Miller. El tema principal del juego es la paz, que no existía en su época (ambientado en 1974), ni

tampoco en el presente (se publicó en 2010):

"Algún día, esta empresa de mercenarios será una fuerza motriz de la economía mundial. La Guerra Fría no va a durar para siempre. Antes o después, dará lugar a una era de conflictos regionales y terrorismo. Un cambio de paradigma del anticomunismo al antiterrorismo. En esa nueva era, los ejércitos no dependerán de los estados y la guerra será un negocio" (*Metal Gear Solid: Peace Walker*).

Este monólogo plantea una descripción del mundo tras la Guerra Fría, un proceso que cambió las esferas de influencias en el panorama internacional, y especialmente, tras los atentados del World Trade Center, que inició una nueva era de intervención militar. Aun sin ser un producto de origen estadounidense, está haciendo referencia a la guerra contra el terrorismo que declaró el país tras los ataques del 11 de septiembre de 2001.

Por último, en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* quien habla de cómo transcurrirá el futuro es el propio enemigo de los protagonistas, Zero. Su discurso en 1984 versa sobre un presente (2015) en el que el mundo está permanentemente conectado a través de la tecnología, concretamente Internet, y un presente en el que prima más la información que las intervenciones armadas:

"Una vez que acabe la Guerra Fría, nuestros enemigos no estarán claramente definidos. La inteligencia humana no será suficiente. Una red electrónica abarcará todo el planeta y nuestros enemigos se confundirán en ella" (*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*).

Se puede concluir que este análisis ha servido para presentar las reflexiones con sentido profético, a pesar de su tono de presente, que el creador de la saga ha incluido en la boca de sus personajes. Probablemente, el aspecto más significativo de esta estrategia narrativa sea comunicar al jugador que el presente que está viviendo, su vida actual (la del año en la que se publicó el juego) es consecuencia de los hechos históricos de la Guerra Fría.

5.1.5. Localizaciones

A lo largo de las entregas cambian los conflictos históricos abordados, y por tanto, también son diferentes las regiones representadas. En total, se han registrado 11 regiones diferentes: Estados Unidos, URSS, Colombia, Nicaragua, Mar Caribe, Cuba, Chipre, Islas Seychelles, Afganistán y Angola.

Resulta interesante que exista paridad entre localizaciones reales y ficticias al evaluar las cuatro entregas. Así, cinco son ambientaciones basadas en lugares reales, otras cinco son ficticias, y la restante intercala lugares reales con otros de ficción.

En el primer grupo se encuentra el único lugar estadounidense que alberga una parte de la trama: el Despacho Oval de la Casa Blanca, donde el presidente y un grupo de consejeros reciben a Snake al completar la misión *Snake Eater*. También presenta una localización real el inicio de *Metal Gear Solid: Peace Walker*, que se sitúa cerca de la costa de San Jerónimo (Colombia), y el final del mismo, que recorre parajes nicaragüenses como el Lago Cocibolca, el Río San Juan, la Isla Ometepe, y los volcanes Concepción y Maderas. Tras ello, le sigue la Base Naval de Guantánamo, que alberga los acontecimientos de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, y finalmente, la base británica en Dekheila (Chipre), en la última entrega.

Las cinco ambientaciones ficticias son las que llevan al jugador a la URSS, al Mar Caribe (donde se encuentra la primera base de los protagonistas), a las Islas Seychelles (segunda base del grupo mercenario), a Afganistán y a Angola. Precisamente estos son los lugares en los que transcurre más parte de la trama y en las que pasa más tiempo el jugador, exceptuando ambas bases. Se trata de localizaciones basadas en la realidad y situadas aproximadamente en un mapa, pero presentan nombres diferentes para localidades, bosques y

parajes naturales.

El terreno más particular en este apartado resulta ser Costa Rica, que muestra de forma intercalada ambientaciones inspiradas en Puerto Limón, Ciudad Colón y el volcán Irazú, con otras completamente ficticias.

Los escenarios de juego tienen importancia en la representación de la Historia, ya que ayudan a que el jugador entre mejor en el ambiente, y permiten que experimente la situación en primer persona (de forma simbólica). Aprovechando el apunte de Rosenstone (1997) en torno a la validez del cine para ser un medio transmisor de la Historia, esta representación audiovisual de los videojuegos resulta similar, pues recupera vivencias del pasado y permite asistir a conflictos individuales y colectivos, tal y como se asocia a la experiencia cinematográfica.

Resultan especialmente interesantes las localizaciones de los dos últimos videojuegos por varios motivos. El primero es porque la mayor potencia de las consolas y los ordenadores actuales permiten una recreación más rica del entorno. Y la segunda tiene que ver con una cuestión histórica. Los poblados, ríos y demás elementos de la geografía de Afganistán y Angola no son reales, pero sí están inspirados en mapas del norte de Kabul por un lado y en la frontera entre Angola y Zaire por otro, e intentan representar de la forma más fidedigna posible del terreno de los conflictos. Por tanto, presentan una vía de comunicación con el jugador para que pueda ver y oír cómo se organizaban los grupos militares en el terreno, el paisaje, la vida animal, vegetal y un largo etcétera. En definitiva, le permiten actuar directamente en las guerrillas locales de una forma creíble.

Igualmente relevante resulta la Base Naval de Guantánamo, una de las localizaciones más detalladas en su representación. La partida de *Metal Gear*

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Solid V: Ground Zeroes ofrece una visita realmente minuciosa a este territorio cubano bajo control de Estados Unidos. Se muestra un ficticio Campamento Omega, que guarda estrecha relación con otros campamentos de detención e interrogatorios establecidos en el lugar durante décadas. El escenario contiene localizaciones exteriores de todo tipo (campamentos, celdas, helipuertos) y también interiores (edificios y torres), incluyendo reconstrucciones de cuartos de tortura.

5.2 Personajes

5.2.1. Nacionalidades: Estadísticas y relaciones

La saga *Metal Gear* cuenta con un amplio elenco de personajes. Las entregas analizadas comprenden un total de 35 agrupados en ocho nacionalidades: Estados Unidos, URSS, Gran Bretaña, China, Japón, Nicaragua, Francia y Hungría.

Gráfico 2: Nacionalidad de los personajes



Fuente: *Elaboración propia*

Tras estudiar la aparición de todos ellos, se han podido elaborar los siguientes resultados:

- Estados Unidos:
 - Nacionalidad más utilizada: 17 personajes, casi la mitad del total.
 - Es la nacionalidad enemiga de 21 personajes. Destacan los siguientes:

- 10 personajes estadounidenses tienen enemigos estadounidenses.
- 6 personajes soviéticos tienen enemigos estadounidenses.
- URSS:
 - Es la segunda en representación: 8 personajes.
 - Nacionalidad enemiga de 16 personajes. Destacan los siguientes:
 - 9 personajes estadounidenses tienen enemigos soviéticos.
 - 5 personajes soviéticos tienen enemigos soviéticos.
- De entre todos ellos, solo tres corresponden a personajes históricos: Lyndon B. Johnson, Nikita Krushev y Leonid Breznev; que aparecen en la misma entrega, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. El resto son personajes no históricos que solo existen en los argumentos de la saga.

Este análisis coral deja la lectura de que los personajes estadounidenses y los soviéticos se encuentran enfrentados entre ellos, un claro reflejo del panorama internacional de la Guerra Fría, pero también se observa que hay un buen número de personajes que se encuentran enfrentados a otros de la misma nacionalidad. Esto puede atender a una intención por parte del creador de reflejar crisis y conflictos internos entre los bandos.

Resulta también llamativo que no exista ningún personaje afgano ni angoleño, teniendo en cuenta que una entrega aborda las guerras que están teniendo en sus países correspondientes. Esta cuestión parece responder a un posible intento de separar la trama del juego de la narración histórica, como se señalará más adelante.

Para la elaboración gráfica de este conjunto de datos se han excluido a dos personajes que el juego no indica ninguna nacionalidad. Son dos personajes que no muestran ningún enemigo definido ni una afiliación voluntariamente expresada, por tanto no eran útiles a la hora de estudiar las relaciones de las nacionalidades.

La mayoría de los personajes de las tramas de la *Metal Gear* se encuentran afiliados o asociados a algún grupo, bien sea político, militar o ideológico, y en pocas ocasiones actúan por cuenta propia, sin apoyo o influencias de terceros. Por ello, al igual que presenta un amplio abanico de personajes, también lo hace con los grupos o entidades.

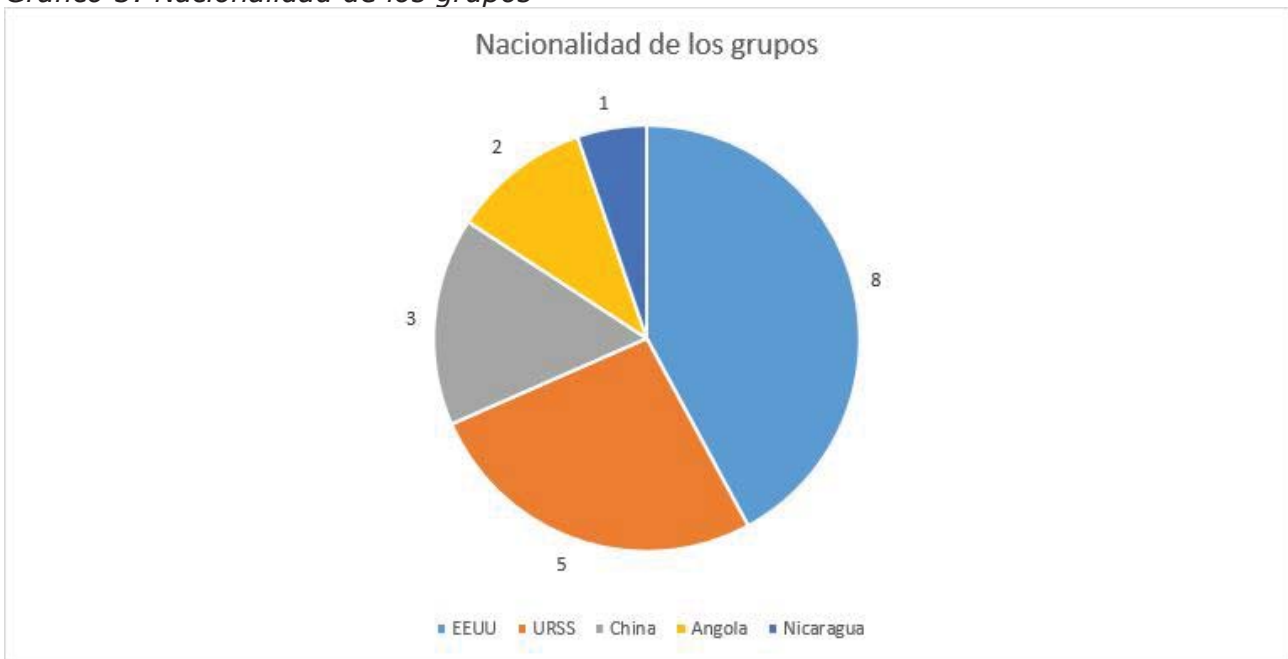
En las cuatro sagas analizadas se han contabilizado 19 grupos diferentes, pero de menor heterogeneidad en las nacionalidades que los personajes. La procedencia de estos grupos es Estados Unidos, URSS, China, Nicaragua y Angola.

Si se dividen entre grupos reales y ficticios, se encuentra la siguiente relación:

- 10 de ellos son organizaciones o grupos reales: CIA, Kremlin, Gobierno de los Estados Unidos, Spetsnaz, Gobierno de China, Cuartel General del Ejército de Liberación Popular, KGB, Frente Sandinista de Liberación Popular, UNITA y Movimiento Popular de Liberación de Angola.
- Los 9 restantes son grupos ficticios sin correspondencia con colectivos reales desde el punto de vista histórico y solo forman parte de la trama del juego.

El origen de estos grupos permite establecer una clasificación que se ha representado en el gráfico 3:

Gráfico 3: Nacionalidad de los grupos



Fuente: *Elaboración propia*

En el análisis de los enfrentamientos entre grupos, merece la pena destacar que se han observado paridad de enfrentamientos entre los estadounidenses y los soviéticos. Pero más allá de eso, también se ha apreciado que tanto los grupos nicaragüenses como los angoleños tienen enemigos de su misma nacionalidad, y es una forma de reflejar las guerras internas de ambos países en las épocas representadas.

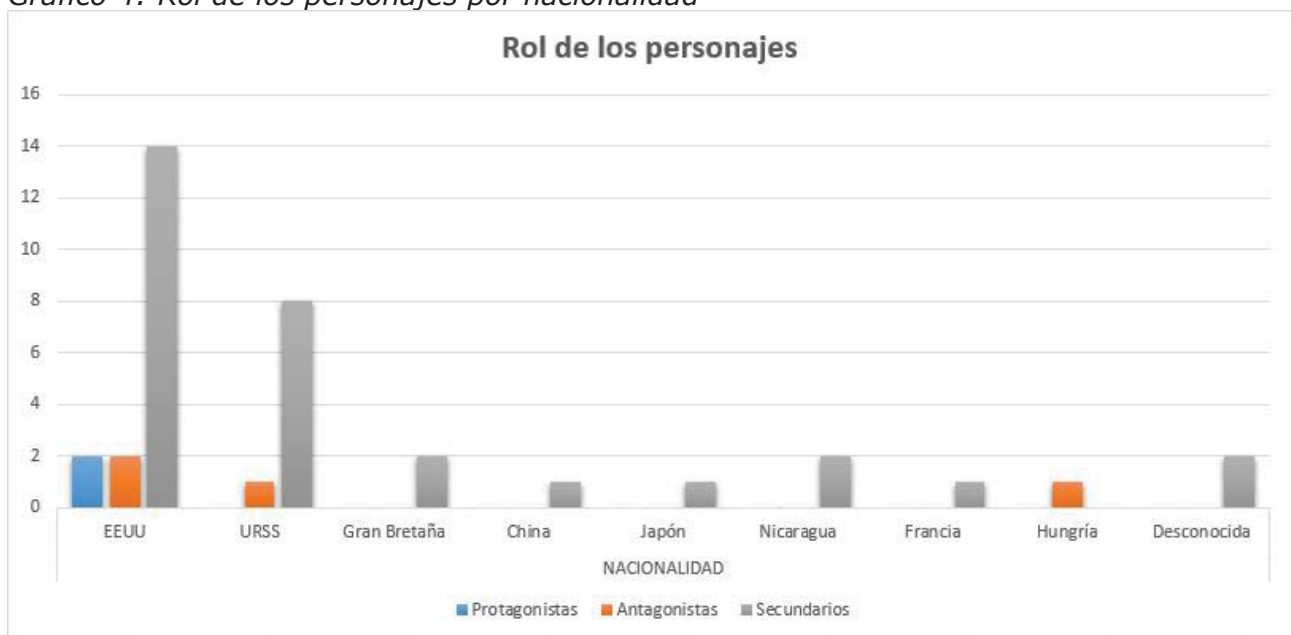
En definitiva, se aprecia que tanto si se analizan a los personajes individuales como a los colectivos, se tiene en una mayor consideración a la nacionalidad estadounidense, que resulta más utilizada en ambos casos. Pero más allá de ello, se aprecia una clara sintonía de las relaciones entre los personajes con respecto a la realidad histórica de las nacionalidades a las que representan.

5.2.2. Nacionalidades: Roles

Al estudiar los personajes se ha apreciado que todos ellos son dramáticos y por tanto, cumplen una función dentro de la trama, tienen motivaciones y personajes individuales como cualquier creación dramática. Partiendo de esa premisa, resulta interesante observar el rol que cumple cada uno de ellos sin perder de vista la nacionalidad a la que representan para intentar encontrar la representación de los conflictos y la ideología del creador.

El análisis de los roles de los personajes ofrece la misma tendencia que el primer apartado. A continuación se presentan los resultados:

Gráfico 4: Rol de los personajes por nacionalidad



Fuente: *Elaboración propia*

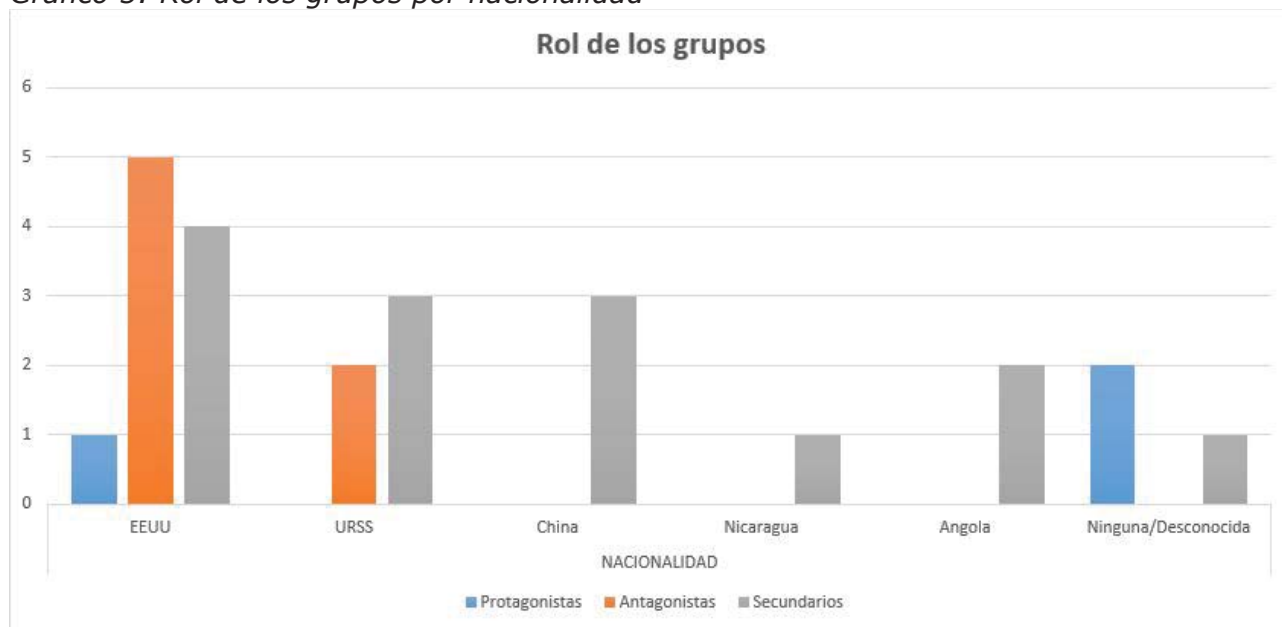
Se observa, por tanto, que la nacionalidad más frecuente es la estadounidense, y también resulta la más relevante, ya que presenta más protagonistas y antagonistas. Se encuentra seguida, aunque en menor medida, por la soviética. Hungría presenta a un antagonista, pero observando la trama se aprecia que esta nacionalidad no se toma como antagonista, si no la del grupo

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

al que este está afiliado (estadounidense).

En cuanto al rol de los grupos en las tramas, también se repite el patrón observado en los personajes:

Gráfico 5: Rol de los grupos por nacionalidad



Fuente: Elaboración propia

Estados Unidos sigue siendo la nacionalidad más relevante. Es la única que cuenta con un grupo protagonista, y también presenta más antagonistas y secundarios que ningún otro. La segunda nacionalidad en relevancia de nuevo es la URSS.

Resulta interesante cruzar estas estadísticas en las que Estados Unidos se le representa como un enemigo frecuente con elementos externos que pudieron influir en la producción del juego. El primer juego en el que esta nacionalidad comienza a ser considerada enemiga es *Metal Gear Solid: Peace Walker*, que llegó al mercado en 2010. Según los datos de Pew Research Center (2016), los años anteriores, en los que el título se encontraba en desarrollo, la opinión de la población japonesa sobre Estados Unidos estaba atravesando una fase de respuesta más negativa que en los anteriores. Lo mismo ocurre con *Ground*

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear Zeroes* y *The Phantom Pain* (2014 y 2015, respectivamente), que fueron desarrollados durante una etapa de mejor opinión, pero que también se encontraba en recesión.

Es posible, por tanto, encontrar una relación entre el marco histórico-social en el que se desarrollan los videojuegos de la saga y la representación que se muestra de las nacionalidades en los mismos.

Para estas estadísticas también se han incluido tres grupos que no se circunscriben a ninguna nacionalidad. El primero es *Militaires Sans Frontiers*, la ficticia organización mercenaria a cargo de Snake, que después es sustituida en la trama por *Diamond Dogs*, bajo el mando de *Venom Snake*. Son empresas de fuerza privada a la que pertenecen los protagonistas. Están formadas por soldados que han renunciado a su nacionalidad para seguir ejerciendo su profesión por todo el mundo sin defender ninguna bandera.

El tercer grupo que se ha discriminado es el conjunto de fuerzas privadas que actúan en Angola en la última entrega. El juego menciona que varias de ellas proceden del sur de África, pero no indica cuáles son ni qué nacionalidad tienen el resto. Se encuentran alimentando el conflicto en Angola por beneficio propio. Se presentan como grupos secundarios a los que se debe enfrentar el jugador en sus misiones, pero no son los enemigos principales de la trama.

5.2.3. Estudios individuales

El análisis cualitativo de personajes principales ofrece datos de interés a la hora de identificar las estrategias narrativas y la ideología del creador.

a) Snake:

Es el protagonista de las tres primeras entregas. El jugador se encarna en esta

figura para defender los intereses de Estados Unidos (como agente de la CIA) en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Sin embargo, tras los acontecimientos de esta entrega, Snake se siente utilizado por su país, se desliga de él y acaba creando su propio grupo de soldados mercenarios (Militaires Sans Frontiers), cuya base se encuentra en aguas internacionales. A partir de ese momento, su meta es trabajar como soldado interviniendo en los conflictos armados que le necesiten a él y a su grupo pero sin defender ninguna bandera.

Este es un mecanismo del guion para crear un personaje universal. Al no representar a ningún país, cualquier jugador del mundo podría identificarse con él, y al mismo tiempo, el creador estaría favoreciendo una trama que en principio sería más neutral en cuanto a los bandos, puesto que no coloca a ninguna nacionalidad como protagonista.

b) Venom Snake

Toma el relevo de Snake en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, suplantándole en la trama y tomando para sí todas sus características y funciones, ya que de nuevo crea una nueva organización mercenaria, Diamond Dogs. Esta vez se convierte en un personaje aún más universal que el otro, ya que en cierto punto de la trama permite moldear su aspecto y su rostro al gusto del jugador, favoreciendo una mayor identificación. Es posible establecer sus rasgos cambiando color de piel, peinado y otros rasgos distintivos, que permiten un mayor parecido con el jugador, si este desea convertirse en un avatar para participar en la narración Histórica de primera mano.

c) Kazuhira Miller

Teniendo en cuenta que la saga es de origen japonés (ya se ha señalado que lo son tanto Konami, la empresa desarrolladora y editora, como Hideo Kojima, director y guionista de los juegos), resulta significativo descubrir que este es el único actor de la trama es de esa nacionalidad. Este es un personaje

secundario que aparece por primera vez en *Metal Gear Solid: Peace Walker* y a partir de entonces siempre está presente. Desempeña el rol de segundo al cargo, primero en *Militaires Sans Frontiers* y después en *Diamond Dogs*.

Es un hombre de origen mestizo, de madre era japonesa y padre estadounidense, y en gran medida representa la relación entre los dos países. En su primera aparición es el personaje encargado de contar a Snake, y por tanto, al jugador, la situación de Japón tras la Segunda Guerra Mundial y los Tratados de paz.

Su evolución a lo largo de los juegos también resulta interesante. Al principio colabora con un grupo ficticio estadounidense (Cipher), algo que puede simbolizar el alineamiento que tuvieron Japón y Estados Unidos tras la guerra, pero con el paso del tiempo, aunque siguen teniéndose presentes el uno al otro, se ven más como una competencia que como un socio colaborador. Esta es en cierto modo la posición de los dos países en el presente, una de competencia en el terreno económico e industrial.

Más adelante es uno de los personajes que busca venganza, y culpa al mismo grupo estadounidense por las mutilaciones que ha sufrido: un brazo y una pierna (el personaje no utiliza prótesis para tener siempre presente el dolor fantasma y no olvidar lo ocurrido), además de la pérdida de compañeros militares. De nuevo, se podría ver este sentimiento desde la perspectiva de un país que sufrió los efectos de dos bombas nucleares y que perdió buena parte de su población. Las mutilaciones y los compañeros perdidos ejemplifican con su carga simbólica el dolor y el sufrimiento del pueblo japonés tras los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki.

d) Zero

La trayectoria de este personaje también resulta interesante de observar. Se

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

trata de un personaje controlador y obsesivo de origen británico que trabaja para la CIA. En la primera entrega es compañero de Snake, pero después de que este se desvincule de su país, ambos dejan de tener relación.

A partir de entonces, crea su propia organización (Cipher) cuyo objetivo es defender los intereses estadounidenses en el mundo. Esto comprende controlar la información y unificar el pensamiento a través de la lengua: el inglés.

En la trama del segundo juego colabora con Kazuhira Miller (relación Estados Unidos-Japón), pero después pasa a ser considerado un enemigo por él y por el resto de personajes protagonistas en las siguientes tramas.

Ilustración 9: Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



Venom Snake rescata a Miller tras ser torturado.

5.3 Elementos del medio videojuego

Una vez que se ha expuesto la recreación histórica que aborda la saga *Metal Gear*, se va a pasar a explicar cómo la hace llegar al jugador. En este caso, a través del análisis ludológico y narratológico, se va a tratar de explicar la forma de la obra.

5.3.1. Perspectiva ludológica

a) Estructura

El análisis de la estructura de los cuatro juegos ofrece dos modelos diferentes: la de narración continua y la de división en misiones individuales. Tres de ellos se encuentran organizados como una lista de misiones que se desarrollan de manera independiente. El restante ofrece una partida sin cortes, en la que toda la trama transcurre de principio a fin como una única misión.

Esta variedad en la estructura de los videojuegos favorece varios tipos de narración, y por tanto, varias maneras de hacer llegar la Historia al jugador. En el caso del videojuego de desarrollo continuo, toda la narración (la trama del juego y la recreación de la Historia) se integra dentro de la partida. Mientras el jugador controla a Snake experimenta los eventos o mantiene conversaciones a tiempo real.

Sin embargo, para el resto de juegos este aspecto resulta diferente. Los que se estructuran en misiones dan lugar a una narración más fragmentada, caracterizada por unidades de información independientes, pero al mismo tiempo resulta ser más rica.

Cada misión tiene una presentación y un desenlace en las cuales se integran

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

una o varias referencias históricas, pero especialmente interesantes resultan los tiempos entre una misión y la siguiente. En ellos, el jugador tiene la posibilidad de ampliar la narración con información complementaria en forma de cintas de cassette o mediante conversaciones con personajes en la base, eligiendo así el ritmo de narración y el momento oportuno para llevarla a cabo.

En el modelo de narración continua el jugador también puede contactar con compañeros para conseguir nueva información, pero siempre se encuentra en el territorio enemigo, y por tanto, las conversaciones con estos no son tan largas ni tan profundas.

El cambio a una estructura de misiones parece responder a un interés del creador por ofrecer un mayor número de información, que es en su mayoría histórica, y que de otro modo resultaría más difícil de seguir. Se aprecia, por tanto, que la estructura resulta clave para transmitir la Historia, ya que uno de los dos modelos permite una mayor profundidad en la recreación que el otro.

b) Reglas

Las reglas de juego pueden ser analizadas como una estrategia narrativa más por parte del creador, ya que marcan unas pautas de actuación al jugador para abordar su partida.

La saga ofrece, de forma general, una clara repetición en sus reglas: el jugador maneja a un personaje que ha de infiltrarse en territorio enemigo utilizando estrategias basadas en el sigilo. Para obstaculizar sus acciones, el juego presenta una serie de enemigos repartidos por los escenarios, que impiden una libertad total de acción y le aportan carga emocional y dramática al transcurso de la partida.

En todas las entregas el jugador tiene libertad a la hora de abordar los enfrentamientos con los enemigos. En buena medida, el juego anima a actuar como un verdadero espía, evitando llamar la atención y el combate directo. La mejor elección a menudo es evitar ser visto y desarticular a los soldados enemigos en silencio. Se consiguen mayores ventajas utilizando técnicas no letales, que pasan por dormirlos o dejarles inconscientes; de esta forma, por un lado, se evita levantar sospechas, y por otro, se puede reclutar a esos soldados para el bando propio.

Actuar con sigilo también ayuda a expandir la narración. Los soldados enemigos a veces se encuentran conversando entre ellos durante sus rondas de patrulla, y si el jugador se acerca sin ser detectado puede acceder a nueva información que de otra forma no conseguiría.

Ilustración 10: Captura de Metal Gear Solid V: Ground Zeroes



Snake inmoviliza a un enemigo.

No obstante, aunque el juego anima a llevar una tendencia pacifista, aporta

herramientas al jugador para poder defenderse en caso de ser víctima de una persecución, o incluso para hacer uso del fuego como primera opción. Es decir, da la libertad al jugador de actuar como crea conveniente: puede matar o puede no hacerlo. Cada conducta desemboca en un resultado que puede parecer similar, ya que, en última instancia, conseguirá superar el problema al que se enfrenta, pero requiere un ejercicio de reflexión para decidir qué elección moral tomar.

Que el jugador obtenga un premio por llevar a cabo técnicas no letales ayuda a construir uno de los principales mensajes que transmite Hideo Kojima al jugador: la búsqueda de la paz. Pero este no es el único, ya que los enemigos y objetivos repartidos por los escenarios también conforman una construcción de identidades y del conflicto, puesto que enfrentarse repetidamente a soldados de una determinada nacionalidad la convierte en enemiga para la narración.

El origen más repetido de los soldados a los que debe enfrentarse el jugador es Estados Unidos o la Unión Soviética, aunque en una entrega también aparecen otros cuya procedencia es el sur de África, sin especificar. Enfrentarle con estos enemigos supone una narración histórica, puesto que da cuenta de una ocupación o presencia de dicho bando en la región específica, como es el caso de las tropas soviéticas en Afganistán en 1984 o los grupos de fuerzas privadas que actuaban en Angola ese mismo año.

Además de enfrentarse a enemigos, cuya nacionalidad está determinada por el guion, las mecánicas del juego también llevan a rescatar a rehenes que han sido apresados por estos. Durante las sesiones de análisis se ha apreciado que el país de origen de los presos está relacionado con aquellos a los que apoyan los protagonistas. En otras palabras, el jugador debe rescatar a personajes cuya nacionalidad es representada con rasgos positivos.

En *Peace Walker*, los rescatados son miembros del Frente Sandinista de Liberación Nacional mantenidos cautivos por un grupo de la CIA; representa el enfrentamiento que este grupo guerrillero mantuvo con el gobierno del país, afín a Estados Unidos. En *The Phantom Pain*, por un lado se rescata a afganos retenidos por el ejército soviético, y por otro, a soldados angoleños del Movimiento Popular de Liberación de Angola, que han sido apresados por el grupo opositor UNITA y las fuerzas privadas que trabajan con él.

c) Libertad de exploración

Como ya se ha visto en un apartado anterior, las localizaciones (los escenarios) son una herramienta más para desarrollar la narración. Es por ello que la libertad que se le ofrece al jugador para transitarlos se convierte en una forma de aprovechar uno de los elementos diferenciales del videojuego como medio: la interactividad.

Dentro de este apartado merece la pena destacar *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, ya que su propuesta es la más completa de todas. Es el único título de los cuatro que permite al jugador visitar los escenarios sin tener que llevar a cabo ninguna misión; es decir, permite viajar a Afganistán y Angola por el mero disfrute de la exploración, viviendo de forma figurada la experiencia de estar en una región en guerra.

Durante el tiempo que el jugador desarrolle una partida de este tipo, puede recorrer los varios kilómetros de cada mapa sin ningún tipo de restricción. Por el contrario, si se opta por desarrollar una misión, el terreno se acota y reduce significativamente, aunque sigue abarcando varias hectáreas y permite una amplia libertad de acción para cumplir los objetivos.

Si se intenta encuadrar este juego en la clasificación que aportaba Frasca

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

(1999), resulta ser el más completo, ya que cabe dentro de sus dos grupos propuestos. Por un lado tiene una vertiente Paidea cuando el jugador se dedica a transitar el mundo, opción que prácticamente hace las veces de un simulador histórico; y por otro, también es Ludus cuando el jugador lleva a cabo una misión, ya que es cuando el juego le establece unos objetivos y le marca unas pautas a seguir.

El resto de juegos solo se podrían definir como Ludus, aunque también merece la pena destacar la el escenario de *Ground Zeroes* (en la Base Naval de Guantánamo) y su amplitud. En su caso, la libertad de exploración convierte la recreación en una interesante visita a este escenario de alta seguridad estadounidense.

Por último, también se ha observado que la libertad del jugador es mayor en los títulos más recientes, algo que parece responder a dos cuestiones. La primera es la mayor potencia tecnológica de los sistemas actuales, que permiten unos escenarios más detallados y grandes. La segunda razón podría tener que ver con una tendencia actual más que notoria de crear videojuegos de mundo abierto (Castillo, 2015), que posiblemente puede haber llevado a los creadores a aplicar un concepto diferente.

5.3.2. Perspectiva narratológica

a) Textos interactivos

Llegados a este punto, conviene retomar los resultados obtenidos de los dos primeros epígrafes, que muestran que *Metal Gear* ofrece dos narraciones, una principal y otra secundaria. Aprovechando la investigación de Pérez (2010), se puede apreciar la relación que la saga mantiene con los hipertextos: ambos presentan enlaces a otros textos (audiovisuales en el caso de *Metal Gear*) para

conformar una narración más amplia.

Se ha apreciado que estos juegos ofrecen diferentes niveles de conocimiento, uno esencial, que es troncal para la historia y cuya narración siempre tiene lugar, y otros secundarios que ofrecen profundidad y más información. Esta es una técnica narrativa que se podría considerar característica del medio videojuego, ya que mediante la interacción del hombre con la máquina, este puede conseguir diferentes narraciones.

b) Toma de decisiones

Al tratarse de videojuegos, cada uno de estos títulos es al mismo tiempo un cibertexto que ofrece un indeterminado número de vías para su construcción, y siguiendo el modelo que propone Pérez (2010), solicita para ello la actuación de un jugador. Atendiendo a sus descripciones, todos los analizados se encuadran dentro del grupo que tienen una intervención del usuario superficial. Esto es así porque no permiten una gran toma de decisiones en el plano narratológico. El texto (el desarrollo general del juego) siempre será el mismo, y por tanto, siempre empieza en el mismo punto, teje las mismas tramas y desembocará en el mismo final.

La anterior afirmación quiere decir que el creador no deja espacio para que el jugador decida en los hechos históricos. Se encarga de reconstruirlos, pero no quiere una intervención sobre ellos. Como se ha expuesto en apartados anteriores, la Historia aparece narrada de forma fidedigna, y dentro de ella se encuadran las tramas de la saga, que en su mayoría no versan directamente sobre eventos históricos, y es por eso que la intervención del jugador se limita a tomar decisiones que únicamente afectan a la trama de los videojuegos.

La mayoría de elecciones que puede tomar el jugador se podrían llamar

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

microdecisiones: matar a los enemigos o no matarlos, rescatar rehenes o no hacerlo, reclutar compañeros para su grupo militar o no hacerlo... Estas decisiones tienen una incidencia relativamente pequeña a corto plazo, pero dos de los títulos presentan situaciones en las que sí importan a largo plazo.

Así, en *Snake Eater*, existe un tramo en el que el jugador transita un río místico en el que aparecen cada uno de los enemigos (soviéticos) que ha matado hasta entonces, gritando de dolor y muriendo ante sus ojos tal y como lo hicieron en su momento. Si se ha evitado utilizar el armamento letal, entonces el río estará vacío.

Algo similar ocurre en *The Phantom Pain*, título que ronda a menudo la idea del paraíso y también de los demonios. Aquí, si el jugador realiza un trayecto asesino y además desarrolla armamento nuclear para su base, aparecerá constantemente cubierto de sangre y crecerá una protuberancia metálica que tiene incrustada en el cráneo, haciendo las veces de cuerno macabro.

Sin embargo, la mayor decisión en cuanto al argumento y también en cuanto a dramatismo histórico se encuentra en *Peace Walker*, que ofrece una elección moral de gran peso. Al acabar el cuarto capítulo aparecen los títulos de crédito y la trama principal ha terminado después de que el jugador haya destruido un arma nuclear que amenazaba la paz internacional. Es entonces cuando el creador aprovecha para ponerle en un aprieto: el jugador puede abandonar ahí el juego, puesto que ya ha terminado la misión principal y ha visto sus correspondientes títulos de crédito, o puede continuar con el juego y desarrollar su propia arma nuclear disuasoria.

Este momento plantea al jugador el dilema de seguir luchando por la paz a través de medios pacíficos, o en última instancia, vivir la experiencia de convertirse en aquello que ha estado intentando eliminar durante unas treinta

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear* horas de juego. Es decir, convertir a la empresa de mercenarios que ha creado en un nuevo grupo que utiliza el armamento nuclear, igual que Estados Unidos y la URSS, para crear un orden mundial basado en el pánico nuclear.

Ilustración 11: Captura de Metal Gear Solid: Peace Walker



Snake junto a Metal Gear Zeke, el arma nuclear que puede crear en su base.

5.4 Narrativa y estilo

Una vez estudiado el contenido histórico de la saga *Metal Gear* y su propuesta de recreación en forma de videojuego, ya solo queda pasar a detallar el estilo que utiliza el creador para dar forma a toda la narración.

El primer punto a tener en cuenta acerca de la narrativa es que los cuatro videojuegos son del tipo representación, según la definición de Ruiz (2013). Esto quiere decir que ofrecen una historia en la que forman parte unos personajes protagonistas (agentes secretos o soldados), que son de los que toma el control el jugador, y cuyas vivencias (misiones de infiltración dentro de un marco histórico) son las que se le transmiten, siendo estas ajenas por completo a su vida.

Los juegos presentan dos fases diferentes durante la partida desde el punto de vista del jugador: una en la que este toma el control del personaje y desarrolla su actuación/narración, y otra en la que las consecuencias de sus acciones se muestran en forma de escena de vídeo. Se aprecia por tanto que en este caso el personaje controlado cumple una doble función, como ha apuntado Cuadrado (2013). Por un lado es avatar, que ejecuta las decisiones del jugador, y por otro adquiere las características del personaje cinematográfico, cargado de sentimientos y emociones.

En cuestiones de narración, es durante estas escenas de vídeo mencionadas cuando suceden los acontecimientos que atañen a la trama, y no durante la actuación del jugador. Por tanto, el creador aprovecha los momentos en los que puede permitirse más libertad en cuestiones de narración audiovisual. Cuando el jugador no ha de manejar nada es cuando Hideo Kojima incluye un conjunto de ángulos y enfoques más elaborado, que aportan mayor dramatismo a la situación, y que no serían posibles durante el transcurso del

juego, ya que no permiten un desarrollo fluido de la partida.

Sin embargo, se aprecia una clara desconexión en la narración histórica en el juego entre estas dos fases descritas. Como se describe, las escenas cinemáticas son utilizadas para narrar la trama exclusiva del videojuego, y rara vez se aborda la Historia en ellas. Esta queda reservada para la narración en la que el jugador controla al personaje o para los tiempos que pasa fuera de misión, en los que puede ampliar la información, como se indicaba en apartados anteriores.

Debida a la influencia cinematográfica de Hideo Kojima, sus videojuegos se asemejan a obras de este otro medio. Las escenas mencionadas que incluye en sus juegos le han valido a la saga para ganar dos Récord Guinness, uno a la escena de vídeo más larga de los videojuegos (de 27 minutos) y otro a la secuencia de vídeo más larga de los videojuegos (de 71 minutos) (*Metal Gear Wiki*).

Esta estrategia narrativa basada en secuencias de vídeo con estilo cinematográfico se aprecia en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, pero resulta realmente llamativa en *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*, en los que el creador opta por la técnica del plano secuencia para todas ellas. *Peace Walker*, por su parte, al haberse editado para una consola de menor potencia aplica una técnica narrativa diferente. Ya que no puede reproducir vídeos largos, opta por mostrar escenas en forma de cómic digital, dibujadas a mano y compuestas por viñetas y bocadillos. Este modelo permite además la interactividad del jugador en ciertos momentos, ya que en ocasiones le solicita que pulse botones para que avance la narración.

Hideo Kojima también se considera seguidor de algunas series de la actualidad, como *Breaking Bad*, de la que dice haberse inspirado para escribir sus últimas

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

obras (Portaltic/EP, 2014), pero también da la sensación de que ha querido simular una producción seriada con *The Phantom Pain*. Al iniciar cada misión y también al terminar se muestran créditos con nombres de los personajes (y sus actores de doblaje), director y guionistas que la han diseñado, como si se tratara de un capítulo independiente de una serie.



6 CONCLUSIONES

6. CONCLUSIONES

Una vez analizados los datos extraídos de los cuatro videojuegos seleccionados de la saga *Metal Gear*, se van a exponer las conclusiones obtenidas. Estas se van a clasificar en tres bloques que responden a la hipótesis y los objetivos marcados por el proyecto de investigación que dio origen a este Trabajo de Fin de Máster.

6.1 Perspectiva de la Historia

El planteamiento de la hipótesis de este Trabajo Fin de Máster está directamente orientado al estudio de la perspectiva histórica que ofrece la saga de videojuegos *Metal Gear*:

H1. La saga *Metal Gear* ofrecerá una visión histórica y cultural de la Guerra Fría que se corresponde con la visión de Japón, su país de producción.

Tras un análisis de algo más de 100 horas repartido entre los cuatro títulos, se puede concluir que esta hipótesis queda confirmada. La saga guarda una estrecha relación con la reconstrucción histórica y se aprecia que la elección del periodo de la Guerra Fría a la hora de planificar las tramas está motivado por la intención de plantear una reflexión crítica por parte de su creador, Hideo Kojima, quien trata de transmitir lo que significó aquella época para su generación con los ojos del presente.

Al igual que es importante tener en cuenta la perspectiva del director o de los guionistas al analizar una película con tintes políticos, lo mismo ocurre con los videojuegos. Como en este caso esas dos figuras resultan ser la misma, no cabe duda que *Metal Gear* muestra el pensamiento de Hideo Kojima, quien entreteje un argumento que se mueve dentro de un ambiente que fue

histórico, aunque como se ha comprobado, aportando su visión personal de los procesos históricos. El análisis de esta perspectiva histórica ligada al autor de la obra es la que ha servido para confirmar esta hipótesis tras contrastar resultados cualitativos y cuantitativos.

Como se ha expuesto en el trabajo de campo, solo aparece un personaje japonés en la historia, Kazuhira Miller, y eso lo hace más relevante aún, puesto que la visión japonesa dentro del juego está unificada y es uniforme. Es decir, la visión japonesa de la Guerra Fría que persigue identificar este trabajo se encuentra contenida en las palabras y las acciones de este.

Hideo Kojima no ha manifestado públicamente que haya introducido a Kazuhira en el juego para hacer llegar su propio pensamiento y no se puede afirmar a ciencia cierta que este sea un avatar de sí mismo dentro del argumento, pero existen una serie de indicios que llevan a concluir a favor de esta idea.

En primer lugar, Hideo fue un habitante de Japón en los años de posguerra, y como ha explicado, su generación ha crecido expuesta a cultura de todo el mundo, especialmente a la estadounidense (Kojima, 2016b). Es decir, forma parte de un grupo poblacional que vivió la apertura cultural del país y con ello percibió importantes influencias de fuera.

Lo mismo ocurre con el personaje Kazuhira Miller, que es representado como hijo de una japonesa y un soldado estadounidense. De esto se desprenden dos cuestiones. La primera es la representación histórica, pues relata una realidad que ocurrió, la de las tropas estadounidenses que ocuparon el país, y tras su larga estancia, crearon lazos familiares allí. Y lo segundo que se observa es su cualidad de personaje con doble nacionalidad, con influencia de dos culturas distintas. Esta última idea sin duda casa con el perfil de Kojima.

Realizando este ejercicio de interpretación y asumiendo que Kazuhira y Kojima confluyen en el mismo pensamiento, se puede validar la visión japonesa de la Guerra Fría en la saga *Metal Gear*, ya que viene ofrecida por el personaje más relevante en cuanto a narración. Este personaje es el encargado de contar los eventos históricos en buena parte de los videojuegos, y lo hace respondiendo a su país de origen, Japón, que es el mismo de la saga y de su creador.

Por otra parte, este trabajo de investigación intentaba descubrir más acerca de esta visión histórica con la siguiente subhipótesis:

SubH1. Japón es un país que mantuvo afinidad con Estados Unidos durante la Guerra Fría, por lo que se espera que la visión que ofrece esta saga de videojuegos plantee una visión que demuestre esta afinidad ideológica.

Teniendo en cuenta que el personaje que se acaba de describir es el más cercano al creador por las características expuestas, es fácil refutar la subhipótesis, ya que la visión de Kazuhira es muy crítica hacia Estados Unidos. Se trata de un hombre de origen japonés reactivo a los atributos que se le asocian a Estados Unidos en *Metal Gear*: políticas de influencia y control en el panorama internacional.

Esta tendencia antiestadounidense, que se posiciona en contra de la afinidad ideológica que se esperaba encontrar, gana peso al vincularla a datos contrastados del guion. Estados Unidos resulta ser el país más controvertido, puesto que se encuentra representado con más personajes que ningún otro, pero también es la nacionalidad que se considera enemiga en más ocasiones. Además, hay varios personajes, tanto del grupo de los protagonistas como de los antagonistas, que quieren acabar con lo que consideran una invasión de Estados Unidos en varios aspectos, como la cultura, el idioma, la política o la intervención militar.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Por último, esta visión negativa hacia Estados Unidos, parece responder a algo más que una ideología continuada en el tiempo por parte del creador, ya que en el primer título, esta nacionalidad es la del bando protagonista. Ha podido observarse cómo los videojuegos, al igual que cualquier otra creación (sea del tipo cultural, artística o informativa), se encuentran expuestos a la influencia de las circunstancias de producción. Y por ello, se deja ver que los periodos en los que el país ha tenido una peor imagen en Japón coinciden con una representación negativa de esa nacionalidad.

6.2 Reconstrucción de la Historia

La saga *Metal Gear* presenta una reconstrucción del pasado, pero, a pesar de ello, la finalidad de la misma se aleja de una meramente informativa o historiadora por razones intrínsecas al medio.

Los videojuegos son un producto cuyo principal fin es el entretenimiento, y lo es más aún en aquellos de vocación comercial. La saga *Metal Gear*, además de ser obra de un creador reconocido dentro de la industria, es un producto mercantil de la compañía Konami, y por tanto, responde en primer lugar a una necesidad de rentabilidad. En otras palabras, ha de ser divertido y reportar beneficios económicos, más que perseguir una finalidad informativa o expresiva de un emisor.

Este cariz de *Metal Gear* más cercano al entretenimiento que al historiador, en su forma más pura, se encuentra en consonancia con las teorías de Marc Ferro (1991) y José Vidal Pelaz (2016) expuestas en el estado de la cuestión con respecto a las obras cinematográficas. Resulta interesante volver sobre ellas porque se pueden aplicar fácilmente a los videojuegos, al ser estos también obras audiovisuales y compartir con el cine cuestiones como el guion, composición de planos, temas, bandas sonoras, etcétera.

Atendiendo a las mismas, se aprecia que la función principal de los títulos analizados es la de comunicación, es decir, pretenden entretener, y mientras tanto, satisfacen las intenciones comunicativas de su creador. Para conseguir ese entretenimiento en el jugador, utiliza la saga como tema histórico: plantea una ficción que se encuadra dentro de la Guerra Fría.

Los objetivos de esta investigación proponían estudiar la narración de la Guerra Fría dentro de la saga de videojuegos *Metal Gear* a partir de las referencias históricas y las estrategias narrativas ofrecidas al jugador.

Una vez expuesto el carácter comercial de la saga, y tras poner los resultados obtenidos en relación directa con el estado de la cuestión y el perfil de Hideo Kojima, se aprecia que la intención de este es hacer llegar al jugador sus preocupaciones y las que vivió su generación, habitantes de Japón en la posguerra: el miedo a una guerra nuclear y el deseo de paz en el mundo.

La Guerra Fría es un periodo que abarca varias décadas y se aprecia que el creador ha optado por recrear solo las fechas y lugares concretos que ayudaban a contar su historia de una manera más efectiva, como la revolución sandinista, las guerra civil de Angola, la ocupación soviética de Afganistán y la ocupación estadounidense de la Base Naval de Guantánamo.

En todo caso, se ha observado que la intención no es que el jugador experimente los acontecimientos históricos desde dentro, ya que no son la trama principal de los juegos. En lugar de eso, utiliza las herramientas de interactividad que le ofrecen los videojuegos para que este se sienta partícipe de la Historia, experimente una situación de conflictos políticos e ideológicos que es diferente a la actual.

La estrategia narrativa que utiliza para ello es principalmente ofrecer gran

cantidad de información y datos verídicos fundamentados en la Historia oficial que se entrecruzan con las tramas específicas de cada videojuego. Al mezclar Historia con ficción, puede resultar confuso para el jugador menos versado en la materia distinguir lo que fue real de lo que no. Sin embargo, una vez identificado que no se alteran nunca los hechos históricos, es fácil hacer la distinción. Tan solo hay que separar la trama específica de los juegos del trasfondo histórico que la envuelve.

En este sentido, no resulta diferente a obras de otros medios que también reconstruyen el pasado. Por ejemplo, en el terreno cinematográfico, *Forrest Gump* también se vale de realidades históricas para aportar dramatismo y credibilidad a la suya.

Esta estrategia narrativa descrita se lleva a cabo mediante dos líneas de narración, una principal y otra secundaria, que permiten a jugadores con diferentes niveles de conocimiento obtener una profundidad histórica personalizada, ya que son ellos los que deciden cuánta información quieren obtener en sus partidas.

Recordando el segundo subobjetivo, esta investigación se propuso encontrar propuestas de construcción geopolíticas en torno a los conflictos entre bandos de la Guerra Fría a través de sus personajes y grupos. De tal forma, se ha podido comprobar a través de análisis cuantitativos y cualitativos que la construcción de los mismos y sus interrelaciones suponen una estrategia narrativa. Los personajes y grupos, cada uno definidos claramente, representan a diferentes nacionalidades, y las relaciones entre ellos corresponden con las existentes entre sus países en el periodo.

Por tanto, la construcción de los personajes no es azarosa, sino que responde a una intención comunicativa de su creador y se vale de ellos para reconstruir o

narrar hechos del pasado.

6.3 Participación del jugador

Las conclusiones del último subobjetivo son las que se desprenden de identificar el uso de los elementos exclusivos del videojuego, entendido como medio, a la hora de recrear la Historia para el jugador en *Metal Gear*.

Se ha partido de la base de que la interactividad es el elemento que diferencia a los videojuegos de otros medios audiovisuales, como el cine, y escritos, como la literatura; por tanto, en el trabajo de campo se ha puesto especial atención en identificar la participación del usuario dentro del juego: la toma de decisiones, reglas que marcan su partida y la libertad de actuación que se le proporciona.

La saga *Metal Gear* recrea una serie de eventos históricos, pero estos nunca son el argumento principal, sino que conforman el marco argumental donde desarrolla su propia ficción. El jugador se encuentra inmerso en un escenario que es histórico, pero solo puede intervenir en el transcurso de la trama ficcional de los títulos. Por tanto, la primera conclusión que se extrae es que tan solo permite una intervención somera en la Historia.

Su participación se limita al transcurso de la partida, en la que tiene libertad de estrategia y también libertad moral a la hora de utilizar técnicas letales o no letales contra los enemigos. Sin embargo, se encuentra apartado de tomar decisiones que afecten al guion, y sobre todo, a los acontecimientos históricos.

Esto responde a una intención comunicativa de su creador, quien pretende que la recreación histórica mantenga siempre la misma perspectiva y el mismo transcurso de los hechos, ofreciendo un desarrollo inmutable que no permite

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

que el jugador cree nuevos caminos argumentales ni intervenga de diferentes formas en los acontecimientos del pasado que se narran. Así, por ejemplo, la libertad de actuación nunca dejará espacio para negar ayuda a los grupos que representan los ideales positivos (FSLN, MPLA, entre otros), ni tampoco para actuar en contra de sus intereses.

De entre todos los eventos representados, solo puede participar en dos de ellos: la guerra de Afganistán y la de Angola. Esto ocurre porque la entrega en la que se encuentran contenidos ambos (*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*) articula un guion más laxo en sus objetivos, dejando más libertad al jugador para crear su narración.

La mayor intervención en los acontecimientos históricos de esta entrega se debe a dos cuestiones de diseño de las reglas y objetivos. La primera es facilitarle al jugador que visite las zonas de conflicto sin tener que cumplir objetivos del juego. La segunda, por otra parte, tiene que ver con la construcción de un guion que no se vertebra en torno a una gran misión argumental, sino que consiste en sucesivas incursiones militares con mayor libertad de elección.

El diseño de este título provoca que la narración quede relegada a una segunda posición con respecto a la partida en sí, y por tanto, la participación y decisiones del jugador son más importantes que el guion.

En última instancia, resulta significativo que el videojuego que permite una mayor intervención histórica del jugador sea también el que coloque la narración en una segunda posición. No obstante, esto se mantiene en consonancia con la tendencia de la saga a poner en segundo término la narración del pasado.

Por otro lado, el otro modelo de guion ofrecido por la saga muestra una rigidez argumental más notoria, puesto que todo gira en torno a una misión del protagonista de larga duración. Esta estrategia narrativa no permite que el jugador participe en los eventos históricos directamente, ya que como se ha comprobado, conforman el marco o ambiente donde se está moviendo, y este no puede abandonar sus objetivos para acometer una partida diferente.

Por ello, se ha observado que el jugador no puede tomar parte en situaciones como la guerrilla sandinista contra el gobierno nicaragüense o la crisis de los misiles de Cuba, aunque estos sean narrados en la trama de *Snake Eater* o *Peace Walker*.

En definitiva, se observa que el verdadero sentido de la recreación histórica en la saga (sea articulando el primer modelo narrativo o el segundo) tiene que ver con hacer partícipe al jugador de una época histórica. Lo que pretende Kojima es narrarle una serie de hechos con el objetivo de que se sienta lo más cerca posible a haber vivido en aquella época, aunque al mismo tiempo esté desarrollando una partida en un videojuego con una trama propia.

Para ello, resulta clave el diseño de los escenarios que albergan a los hechos. El medio videojuego permite una recreación rica y explorable en la que el jugador es el protagonista, puesto que se encarga de mover a un personaje, que le representa a él, a lo largo de una serie de localizaciones. Estas, que se han ambientado en puntos de conflictos determinados de la Guerra Fría, están pensadas para transportar al jugador a una época anterior mientras las observa y explora.

Así, no se le narra la revolución sandinista, por ejemplo, como un evento lejano en otra parte del mundo, sino que recrea de manera que resulte creíble la frontera entre Costa Rica y Nicaragua para que el jugador se desenvuelva en

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

ese espacio y momento histórico, cruzando la frontera entre un país y otro y conociendo a rebeldes guerrilleros que representan al Frente Sandinista de Liberación Nacional.

Lo mismo ocurre con la invasión soviética de Afganistán o la guerra civil de Angola, que lo transportan a los respectivos países, donde debe enfrentarse a los grupos militares que se encontraban ocupando esos territorios en 1984 y lidiar con las incidencias climatológicas locales, como tormentas de arena en el desierto de la primera localización o las tormentas tropicales en la región africana.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

7. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS

Este trabajo de investigación ha permitido poner en relación videojuegos e Historia a través de la saga *Metal Gear*. Mediante estudios cualitativos y cuantitativos se han obtenido resultados interesantes acerca de cómo el videojuego puede reconstruir y contar la historia, como si fuera un medio más.

Sin embargo esta saga ha presentado una profundidad mayor de la esperada, y no se han podido estudiar todas sus dimensiones. La principal limitación a esta investigación ha sido el tiempo, y por ello, se plantea proseguir por las vías que han quedado apuntadas más someramente en un futuro.

Teniendo en cuenta la estrecha relación de *Metal Gear* con la reconstrucción histórica, se plantean las siguientes líneas de investigación futuras relacionadas con la misma:

- Estudio en profundidad de las nacionalidades representadas. Detallar la construcción de identidades nacionales, identificando así con mayor precisión a los países, sus personajes, y los símbolos que se le asocian.
- Comparación de perspectivas históricas. Poner en relación el discurso de los videojuegos de la saga que representan la Guerra Fría, y que han sido producidos con posterioridad, con aquellos que fueron creados durante el periodo, y que tratan una época futura.
- Estudio de la saga al completo. Analizar cómo la saga narra una realidad alternativa, aunque en estrecha relación con la Historia oficial, y analizar si muestra una visión crítica del presente, tanto en las entregas que se ambientan en el pasado, como aquellas que se adentran en el futuro.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 Videojuegos

AEVI (2017). *AEVI presenta los datos de la industria de los videojuegos en 2016*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/aevi-publica-adelanto-los-datos-del-sector-del-2016-videojuego-facturo-espana-1-163-millones-euros/>

Castillo, J. (2015). Tendencia a "sandboxificar". *AlfaBetaJuega*. Recuperado de: <http://www.alfabetajuega.com/opinion/tendencia-a-sandboxificar-n-4149>

Cuadrado, A. (2013). Acciones y emoción: Un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. En Scolari, C. A. (Coord.). *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification* (pp. 20-50). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

El País (2013). Dos almas humanas para un videojuego. *El País*. Recuperado de http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/10/02/actualidad/1380722600_710302.html

Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Parnasso#3*. Recuperado de http://www.sts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDFall10/readings/LudonolgymeetsNarratology/LUDOLOGY%20MEETS%20NARRATOLOGY.htm Traducción propia.

Gilbert, G. (2017). The PlayStation 4 is selling about twice as fast as the Xbox One. *Business insider*. Recuperado de <http://www.businessinsider.com/playstation-4-ps4-xbox-one-sales-2017-6>

Gómez, S. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Comunicación Social. *Revista Historia y Comunicación Social*, 12, 71-82.

Kent, S. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changes the World*. New York: Three Rivers Press.

Murray, J.H. (1999). *Hamlet en la holocubierto: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial Paidós.

Perez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf;jsessionid=F434512D6FF3638BF15810937FBF38F7?sequence=1>

Nintendo (2017). *Hardware and software sales units*. Recuperado de https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/index.html el 20 de junio de 2017.

Pereira, C. (2016). *Metal Gear franchise sales top 49 million as Konami Profits Increase*. *Gamespot*. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/metal-gear-franchise-sales-top-49-million-as-konam/1100-6442238/>

Planells, A. (2011). Usos sociales y analogías estéticas: El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 88, 46-57.

Ruiz, X. (2013). Juegos y videojuegos: Formas de vivencias narrativas. En Scolari, C. A. (Coord.). *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification* (pp. 20-50). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

8.2 Historia

Documentales Japón (2012). *Japón bajo la ocupación americana* [Vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mT_ExsG08

Felipe Documentales (2016). *La Guerra Fría – Documentales de Canal Historia*. [Lista de reproducción]. Recuperado de https://www.youtube.com/playlist?list=PLqAiJ3i-9oRq5E1FfC1dayk1Q6jdau_46

Fermi, W. (2015). *Terror nuclear. Los misiles nucleares de la Guerra Fría* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nfc3YEIkyAU>

Ferro, M. (1991). Perspectivas en torno a las relaciones Historia-Cine. *Film-Historia*, Vol. 1, N. 1, 3-12.

Judt, T. (2006). *Postguerra. Una historia de Europa desde 1945*. Madrid: Santillana Ediciones Generales.

Osberg, M. (2014). The Assassin's Creed curriculum: can video games teach us history? *The Verge*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2014/9/18/6132933/the-assassins-creed-curriculum-can-video-games-teach-us-history> Traducción propia.

Pelaz, J.V. (2007). El pasado como espectáculo: Reflexiones sobre la relación entre la Historia y el cine. *Légete: Estudios de comunicación y sociedad*, Nº7,

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

5-31.

Pew Research Center (2016). *Global Indicators Database. Opinion of the United States.* Rescatado de <http://www.pewglobal.org/database/indicator/1/country/109/>

Rosenstone, R. (1997). *El pasado en imágenes: El desafío del cine a nuestra idea de la historia.* Barcelona: Editorial Ariel.

Sáenz, I. (2016). La CIA, Fidel Castro y Bahía de Cochinos. *Eldiario.es.* Recuperado de http://www.eldiario.es/internacional/Cuba-Fidel-Castro-CIA-Bahia-Cochinos_0_584441631.html

Téllez, D. & Iturriaga, D. (2013). Videojuegos y aprendizaje de la historia: La saga Assassin's Creed. *Contextos educativos*, 7, 145-155.

Gálvez, M.C. (2006). Aplicación de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *Icono* 14, N°7.

Venegas, A. (2016). ¿Se puede aprender historia con los videojuegos históricos? *Xataka.* Recuperado de <https://www.xataka.com/videojuegos/como-de-realistas-o-educativos-son-los-videojuegos-historicos>

Wikipedia: *Japan-United States relations.* Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Japan%E2%80%93United_States_relations#1960s:_Military_alliance_and_return_of_territories

8.3 Formatos audiovisuales

Cortés, H. (2015). ¿Por qué las series están de moda? *Hoy Cinema.*

<http://laguiatv.abc.es/noticias/20151107/abci-porque-vivimos-boom-series-201511072120.html>

Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual: Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* (Tesis doctoral). Recuperado de http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf

8.4 Metal Gear e Hideo Kojima

IMDB: *Metal Gear Solid Connections*. Recuperado de <http://www.imdb.com/title/tt0180825/movieconnections>

Kojima, H. (2012). Las películas de mi vida (y las que me llevaron a crear Metal Gear Solid. En *Extra Life: 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (pp.89-118). Madrid: Errata Naturae Editores

Kojima, H. (2016a). Story vs interactivity. *Critical Path*. Recuperado de <http://www.criticalpathproject.com/video/story-vs-interactivity/> Traducción propia.

Kojima, H. (2016b). Foreign influences. *Critical Path*. Recuperado de <http://www.criticalpathproject.com/video/foreign-influences/>

Metalgearsolid.be (2014). Kojima à Paris: 'Nous sommes décidés à leur en mettre plein la vue !'. *Metalgearsolid.be*. Recuperado de <http://www.metalgearsolid.be/interview-hideo-kojima-paris-mgsv-ground-zeroes-1560.html>

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Metal Gear Wiki: *Series Achievements*. Recuperado de http://metalgear.wikia.com/wiki/Series_Achievements

PEGI: *Metal Gear*. Recuperado de http://www.pegi.info/es/index/global_id/505/?searchString=metal+gear&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Iniciar+la+b%C3%BAsqueda#searchresults

Portaltic/EP (2014). Kojima confiesa que se inspiró en Breaking Bad para MGSV: *Ground Zeroes*. *Europa Press*. Recuperado de: <http://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-kojima-confiesa-inspiro-breaking-bad-mgsv-ground-zeroes-20140306111142.html>

Sheen (2014). Un 'personnage métis' et le retour de l'humour dans *The Phantom Pain*. *Metalgearsolid.be*. Recuperado de <http://www.metalgearsolid.be/un-perso-metis-et-le-retour-humour-dans-the-phantom-pain-1552.html>

Thegameawards (2016). *The Game Awards 2016 - Hideo Kojima Industry Icon Award* [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ItxghCQEFBI>

Wikipedia: *Metal Gear*. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear

9. LUDOGRAFÍA

Airtight Games (2014). *Murdered: Soul Suspect*.

Barlow, S. (2015). *Her Story*.

Electronic Arts (2008). *Boom Blox*.

Ideaworks Game Studio (2008). *Metal Gear Solid Mobile*.

Kojima Productions (2005). *Metal Gear Acid 2*.

Kojima Productions (2006). *Metal Gear Solid Portable Ops*.

Kojima Productions (2008). *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.

Kojima Productions (2009). *Metal Gear Solid Touch*.

Kojima Productions (2010). *Metal Gear Solid: Peace Walker*.

Kojima Productions (2012). *Metal Gear Solid: Social Ops*.

Kojima Productions (2014). *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*.

Kojima Productions (2015). *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

Konami (1987). *Metal Gear*.

Konami (1990a). *Snake's Revenge*.

La Historia a través de los videojuegos: La Guerra Fría en la saga *Metal Gear*

Konami (1990b). *Metal Gear 2*.

Konami (1998). *Metal Gear Solid*.

Konami (2000). *Metal Gear: Ghost Babel*.

Konami (2001). *Metal Gear Solid 2*.

Konami (2004a). *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*.

Konami (2004b). *Metal Gear Acid*

Naughty Dog (2013). *The Last of Us*.

Nintendo R&D4 (1985). *Super Mario Bros*.

PlatinumGames (2013). *Metal Gear Rising: Revengeance*.

Quantic Dreams (2010). *Heavy Rain*.

Silicon Knights (2004). *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*.

Ubisoft (2009). *Assassin's Creed II*.

Vigil Games (2010). *Darksiders*.

10. ANEXOS

10.1 Fichas de análisis

Las fichas de análisis se pueden encontrar en la siguiente carpeta compartida:

<https://drive.google.com/drive/folders/0B2m0b-I61nCJUTh3Wm84ZS1ENk0>

- Enlace a las fichas de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*:
<https://drive.google.com/open?id=0B2m0b-I61nCJLWkwcnNfYi1zQlk>
- Enlace a las fichas de *Metal Gear Solid: Peace Walker*:
<https://drive.google.com/open?id=0B2m0b-I61nCJeXpuaG1FY2wwY1E>
- Enlace a las fichas de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*:
<https://drive.google.com/open?id=0B2m0b-I61nCJaVIIT1g4a0NxQXM>
- Enlace a las fichas de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*:
<https://drive.google.com/open?id=0B2m0b-I61nCJR0RIR0FqWjJxX1E>
- Enlace a las estadísticas completas de los cuatro títulos:
<https://drive.google.com/open?id=0B2m0b-I61nCJYVAwTWZjNE1TUTA>

10.2 Tráilers

Enlaces a tráilers de los videojuegos analizados:

- *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*: <https://www.youtube.com/watch?v=R88IT3At3rI&t=32s>
- *Metal Gear Solid: Peace Walker*: <https://www.youtube.com/watch?v=JkAJotvq8Ig>
- *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*: <https://www.youtube.com/watch?v=eIMikUGFfqw>
- *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*:
<https://www.youtube.com/watch?v=-pPXuFNGEr8>