

Waifu Wars!: Disputas por la historia, el mercado y la política entre las franquicias Kantai collection y Azur Lane

Jonathan Emanuel Muñoz*

Las franquicias Azur Lane y Kantai Collection tienen dos puntos en común, el uso de figuraciones humanas híbridos entre bishojos y barcos de la Segunda Guerra Mundial y el uso de la historia como argumento narrativo en sus juegos. En este artículo me interesa comparar como la historia es usada por ambas franquicias, una, Kantai Collection enfocada en la tragedia de la Armada Imperial Japonesa, tiene un profundo talante militarista que, en primera mano, no es rastreable en el juego en sí, sino en el entorno del jugador, la animación y en las redes sociales relacionadas. En este caso, se analiza a través de dos trabajos cuyas visiones contrapuestas se complementan para comprender esta visión histórica. Azur Lane por el contrario se enfoca en la guerra naval tomando personajes de cara país que luchó en el conflicto, y toma una postura mucho más demagógica, pero a la vez, más activa en el uso de la historia, señalando lugares y hechos históricos y también una postura con respecto a la guerra y a los enemigos. Esto último no es más que una cristalización de la querrela japonesa y china con respecto a la historia y con respecto a los sucesos acontecidos por dichas naciones tanto en el periodo imperial japonés como en la actual guerra comercial. Esto se traduce también en una guerra de otakus por el amor de sus personajes.

PALABRAS CLAVE: Militarismo - Anime - Videojuegos - Historia japonesa - Historiografía.

The franchises Azur Lane and Kantai Collection has two points in common: The use of the human figuration hybrid between bishojo and WWII Battleships and the use of the history as a narrative argument for their games. In this article I am interested in a comparison of the uses of history in both franchises. One, Kantai Collection focused in the tragedy of the Imperial Japanese Navy, with a deep militaristic view that, in one hand, has no trace of them in the main game, but appears in the player environment, in the animation, and social media related. In this case, the review travel between two works with opposed conclusions, but complementary issues for the compression of the case. Azur Lane in contrary, is focused in naval warfare with characters of every country that fought in the conflict and has a very demagogic historical view but so much active in the use of the history marking out places, battles and historical situations and build a historical position about the war and the enemy. This item there is no more than a crystallization of the Japan-Chinese complaint about history and the events of the imperial Japanese period in both nations and the actual commercial war. This is traduced in an open otaku war for the characters.

KEYWORDS: Militarism - Anime - Videogames - Japan history - Historiography.

Introducción: El Fantasma Gris que ronda por el Pacífico

Una mujer, de aproximadamente 18 años, de pelo gris largo, con un sombrero con visera con el logo de la marina norteamericana. Vistiendo una camisa blanca, con charreteras y una corbata negra, una falda muy corta, medias bucaneras ligadas con un cinto en cada muslo y unos extraños zapatos dice, en japonés “¿Cuántos barcos más debo hundir?”. En sus manos, carga un arco donde se aprecian el puente, la cubierta y la antena de un portaviones.

En su capa, negra y larga lleva las siglas ENT 6, como también se puede apreciar en la cubierta del portaaviones en el arco: EN. La mujer es el CV-6 Enterprise, el barco de guerra más condecorado de la segunda guerra mundial y el barco con mayor cantidad de bajas registradas en ese conflicto, ahora, convertida en una *Bishojo*, mitad mujer, mitad barco. Una heroína doliente de una franquicia media-mix originaria de China, pero con diálogos en japonés, con alcance mundial gracias a servidores en inglés y que cuenta una historia ya conocida del Teatro del Pacífico, tomando como punto de vista a nuestra heroína Enterprise (Enty, para los jugadores) Que perdió a sus dos hermanas en menos de un mes (El CV-5

* Profesor Superior en Historia por la Universidad de Buenos Aires. Miembro Fundador de la Red de Investigadores del Manga y Anime. Trabaja las relaciones entre memoria histórica, historiografía y representaciones históricas en el manga y anime desde 2012.

Yorktown cae en la batalla de Midway en el último ataque del ya hundido portaviones Hiryu y el CV-8 Hornet sufre un hundimiento doloroso en la Batalla de las Islas Salomón). Y a su “amigas” en el ataque en Pearl Harbour. De ahí podemos entender que su frase de victoria sea preguntarse cuantas muertes más necesita la paz.

Todo este relato descriptivo de la pantalla de victoria del juego Azur Lane (2017) tiene el suficiente poder de signos como para ser la introducción de este trabajo. Azur Lane no es el único juego que convierte en *bishojos* a los barcos de la segunda guerra mundial, Kantai Collection (2013) fue el primero en tomar la idea de las *mechamusume* (*bishojos* fusionadas con mechas, es decir, robots o cualquier cosa mecánica) y adaptarlas a los diseños de barcos de la segunda guerra. En otras palabras, son colegialas con partes de barcos. Con Kantai Collection (de acá en más, Kancolle) Nace un furor por este tipo de diseños que mezclan lo adorable del moe con el poder de las armas de los barcos. Kancolle fue desarrollado por DMM y promocionado por la gigante editorial Kadokawa y fue un éxito. Sin embargo, en occidente nos llegó este juego por rumores. En efecto, se accede a jugar a través de una lotería donde cientos de postulantes son sorteados para entrar al juego, sumado a que solo se puede jugar localizando la IP en Japón. Azur Lane, al ser un juego de móviles de alta gama no hace problemas con la procedencia del jugador, de hecho puede ser jugado emulado. La única diferencia es la disposición por países y Google Play no la tiene disponible para Latinoamérica, aun así, con un emulador, se puede jugar bajando directamente la APK.

La razón por la cual tomar a Kancolle y Azur Lane responde por dos razones, la primera, ambas comparten la misma narrativa del mismo periodo histórico y a la vez, ambas disputan un mismo mercado. Estos dos puntos se hacen más interesantes por el hecho de las acusaciones por parte de los fans de Kancolle de que Azur Lane es una copia de dicho juego, Por otro lado, tanto en Twitter como en Reddit, los desarrolladores y productores de Kancolle destinaron Twits contra su competencia. Si bien hay muchos juegos provenientes tanto de China como de Corea copiando la idea de las chicas barco, Azur Lane es el único que se convirtió no solo en una amenaza, sino en la vera parca del nicho de Kancolle, no solo porque los diseños destellan más moe que en Kancolle, sino también porque la jugabilidad es diferente. Kancolle es un juego de cartas de navegador, Azur Lane, un *scroller* de celulares de alta gama, es decir, el jugador mueve a las protagonistas en la pantalla, dispara y ordena los diferentes ataques. Esta guerra donde los incendiarios twits de los desarrolladores de un juego disparan sobre el otro también se tradujo en una lucha física por los espacios

por parte del fandom, y que trasciende las fronteras japonesas. En el fondo, ambas franquicias representan lo que yo llamo moeismo reaccionario, sin embargo, las intenciones históricas, el contenido histórico y los discursos provenientes de ambas franquicias son completamente diferentes y representan no solo dos interpretaciones de la guerra, sino también dos formas de pensar el proceso histórico de la guerra del pacífico, de sus actores y cuestiones de memoria histórica. De ahí que considero capital para comprender como se traduce este moeismo reaccionario en videojuegos y como el media mix es un entorno apropiado para la diseminación de cierto tipo de memoria histórica en la industria cultural japonesa.

La herida que no para de sangrar

Kantai Collection lleva, alrededor de 6 años en el mercado. Y tiene el título de haber capitalizado el diseño de las *mechamusume* mezclados con barcos de guerra. En la terminología del juego “kanmusume o kanmusu” (艦娘). Este término era el termino común para referirse a este tipo de personajes. Sin embargo, Kadokawa y DMM se apropiaron legalmente de este término para sus propios proyectos un año después de sacar el juego¹. En efecto, han existido miles de copias chinas sobre todo de Kantai Collection, incluso un gigante chino del gaming, Longzuo lanzo un servidor pirata de Kantai Collection, desatando un debate y un boicot contra las leyes de propiedad intelectual chinas. Sobre Kancolle, realmente hay pocos artículos en idioma occidental al respecto. Por un lado, Vuorikoski (2017), un investigador finés especializado en culturas del mundo, en su tesis de maestría realizó un extenso trabajo sobre los discursos militaristas dentro de esta obra. La tesis se focaliza solamente en el videojuego, pero no escatima toda la extensión de la franquicia. Su aparato teórico proviene de la semiología y la crítica literaria, encabezando su lista de aparato teórico el concepto de Muerte del autor de Barthes, junto a conceptos foucaultianos y de Umberto Eco (Vuorikoski, 2017). En efecto, el autor utiliza una concepción arqueológica para reconstruir ese discurso. Y esta reconstrucción cae en lo que Eco (1979) concibe como el “rol del lector”. En efecto, el juego se caracteriza por su ausencia de historia. Este espacio blanco que retoma Vuorikoski es de capital importancia para la construcción de un relato, puesto que no hay mención ni contenido. Kantai Collection se presenta como desideologizada, centrada en la colección de los personajes y en las relaciones con los personajes y en la gestión de recursos. ¿Por qué aparentemente sin ideología? Porque básicamente no tiene

1 <https://kancolle.fandom.com/wiki/Thread:665174>

historia, se presentan diferentes mundos donde no se nos explica porque combatir o contra quien combatir. Los seres llamados abisales no tienen una explicación dentro del juego, solo sabemos que son los enemigos y nuestras kanmusumes las heroínas. En otras palabras, una ausencia de relato, una muerte del autor. Su postura es la existencia de una retórica procesual (Vuorikoski, 2017: 44) concepto que retoma de Ian Bogost y con esto se refiere a una persuasión que no está escrita, que va más allá de lo escrito. Si bien Bogost hace surgir este concepto del análisis de un juego comisionado por el ejército de Estados Unidos como herramienta de reclutamiento, todas las reglas, la retórica, lo que se puede y no se puede hacer dentro del juego lleva al autor a pensar que estas ideas que genera, siempre binarias entre bien y mal, es el fin último del juego acondicionar esas ideas en la cabeza del jugador. Vuorikoski retoma esta idea y agrega que el juego no se trata de una simulación reconstruccionista, sino una en la que el jugador (almirante o *teitoku*) construye esa idea de mundo. Al analizar el menú y el “modo historia” lo que ese encuentra son mapas con nombres sin relación a un lugar específico. Hay suposiciones de fans con respecto a que lugares se refieren, pero no provienen del juego.

Sin embargo, las referencias de “mar del este”, “mar del norte” y ciertos nombres sospechosos “jam island” (posiblemente Java) o Salmon Islands (las islas Salomón) hace pensar al autor de que efectivamente se trata de una retórica de conquista, donde el jugador debe retomar la talasocracia imperial japonesa. Sin embargo, la versión de PS Vita de Kantai Collection (2014) además de ser exactamente idéntico a su versión gratuita si implica un mapa del pacífico, donde Japón es el centro y el único lugar donde no hay combate. (Vuorikoski, 2017: 55). Otro aspecto es si se lo compara con otros juegos de guerra, el almirante no tiene control sobre las acciones. La ruta de ataque es decidida de manera aleatoria por una brújula, su única acción es la de administrar recursos, construir barcos, mejorar barcos o simplemente decidir si hay que ir a una batalla o al modo historia. Tampoco se sabe a ciencia cierta si estamos en una guerra ofensiva o defensiva. Si bien hay guiños de que se trata de una defensa contra los abisales y la recuperación de territorios que la “humanidad” perdió. Este enemigo que está al acecho se los conoce como “los abisales” y descritos como “una misteriosa flota que amenaza a las kanmusume basados en naves militares pero de las cuales no se conoce su nombre”. Los abisales así descritos no nos dice absolutamente nada nuevo. Sin embargo, tanto la serie de televisión (2015) como la película (2018) aparentemente nos hace ver que es Estados Unidos. En el capítulo final las chicas enfrentan a un enemigo numeroso que está localizado en la isla de Oahu según el mapa que se muestra en dicho episodio. En

la película la batalla final ocurre en el Estrecho del Fondo de Hierro, en la costa de Guadalcanal, lugar histórico donde yacen el IJN Hiei, una cantidad enorme de aviones y el IJN Fubuki junto con una cantidad no despreciable de barcos norteamericanos. La base donde operan las kanmusu en la película es Shortland, la isla santuario donde Yamamoto trató de controlar la salvaje batalla de las Salomón.

Nuestra flota combinada (連合艦隊 *rengōkantai*²) debe combatir a esta fuerza misteriosa, sin embargo, el almirante solo decide que barcos van, que barcos se reparan, quienes farmean³, quienes aseguran la línea de suministros, pero no las acciones de la flota en combate. Tampoco decide el comandante que barco construir, sino que se construye y se activa lo que comúnmente se conoce como “gacha”⁴, de ahí que productores y desarrolladores se nieguen a declarar este juego como una simulación de guerra, sino como un juego de gestión de recursos. Lo que hizo famoso a este juego son sus personajes. La primera tesis de Valtteri es que el juego se basa en los personajes, no en la historia. Esta base en los personajes y sus personalidades y no en una gran narrativa remite efectivamente a la tesis de Azuma donde caracteriza a la cultura otaku como una cultura consumidora de micronarrativas (Azuma, 2009) donde es el moe como narrativa explícita, visual y contextual el principal vehículo de comunicación y a la vez objeto de consumo. El consumo en Kancolle son sus personajes. Vuorikoski llega a contar 199 barcos, hoy por hoy según su wikia se cuenta 410 naves listas para ser coleccionadas⁵.

Sin embargo, muchas de estas naves son en realidad actualizaciones y remodelaciones de modelos previos. Esta mecánica que agranda el número de barcos se conoce como modernización y readecuación. Esto hace que un barco pueda tener hasta 4 versiones diferentes de sí misma, por lo tanto, el número base ronda los 210 más o menos. Vuorikoski cuenta que, de 199 barcos, 185 son japonesas, 12 son del eje, excluyendo Japón y lo que queda, son occidentales. Hoy en día el número de naves aliadas se ha incrementado, pero, sospechosamente, muchas de esas naves o fueron hundidas por los japoneses, o no tuvieron acción en el pacífico o no entraron en batalla efectiva. Un ejemplo de esto es el USS Iowa que fue construido para contrarrestar al IJN Yamato, pero que

2 Flota Combinada es el nombre oficial de muchas flotas de la armada imperial japonesa. Implicaba la combinación de Portaaviones con naves de superficie y submarinas.

3 Farmear es un término españolizado de farming, cultivar, cosechar. Al hablar de farmear, se está hablando de acumulación de recursos o experiencia en un juego online. Esta actitud del jugador a conseguir y consumir recursos y experiencia para sus personajes o para sí mismo es común en juegos móviles.

4 Gacha son las máquinas expendedoras de juguetes aleatorios que se suele encontrar en Japón. Muchos juegos móviles recurren a la mecánica del gacha para obtener personajes, es decir, uno no controla lo que va a obtener, sale por instancia fortuita.

5 [https://kancolle.fandom.com/wiki/Ship_List_\(Image\)](https://kancolle.fandom.com/wiki/Ship_List_(Image))



no encaro un combate naval, fue usado como barco pantalla para los portaaviones o como artillería naval. Otro ejemplo es el USS Samuel B. Roberts y el USS Johnston, hundidos luego de haber desafiado a la impresionante flota japonesa de acorazados en la batalla de Samar. Esta increíble acción no solo salvo la batalla de las Filipinas, pues asustó a los japoneses pensando de que habría una flota ejecutando un ataque en pinza y obligó a que retiren sus más espectaculares acorazados en una penosa retirada. Vuorikoski analizando las líneas de dialogo en el juego y en el anime (y que se complementan con la película del 2018) es que estas chicas nacieron en un mundo donde el pasado se puede rehacer. Sin embargo, las referencias históricas en el juego son muy vagas. La tesis se termina sustentando en que la mecánica del casamiento es precisamente un objetivo más dentro del juego, en efecto el almirante puede tomar afecto con una kanmusu, hacerla su secretaria y que su relación crezca al punto de poder casarse con ella. Esto lo lleva al análisis del doujin de esta serie, y ahí lo que encuentra es que, de los trabajos que se refieren en la guerra, repiten ciertos parámetros, por ejemplo, pelear por la comunidad y abandonar la vida individual, en otras palabras, el énfasis en el sacrificio en pos de una comunidad. Incluso conceptos como la nación suelen aparecer reiteradas veces en el trabajo de los doujins. Una particularidad que este autor encontró en los doujins es que tratan de imaginar y darle entidad a los enemigos, por ejemplo, trabajos donde se profundiza en la humanidad que ocultan los abisales. Otro

por ejemplo propone que los abisales son en realidad las almas de las kanmusu caídas. Este argumento es retomado en el anime y en la película. Para culminar, el autor aboga por una aproximación tibia hacia los elementos tanto históricos, como narrativos. Como mencionamos, para él, Kantai Collection no da lugar a “argumentos nacionalistas” directos y lo poco que se puede comprobar, tanto de boca de los productores como de los doujins es un enorme arco de diferentes microhistorias basadas en las protagonistas, confirmando una vez más la existencia de esta “base de datos” de la que habla Hiroki Azuma con respecto a los comportamientos otakus. De 5 hipótesis planteadas en su tesis de grado, solo 1 puede efectivamente ser comprobada por el mismo.

Por mi parte, la dificultad de comprobar si efectivamente hay un contenido militarista en Kantai Collection para este autor es precisamente por el aparato teórico elegido y también por no tomar conceptos tanto historiográficos como aplicados al discurso histórico. Caso contrario es el de Akiko Sugawa-Shimada; Sawada-Shimada (2018) coloca directamente en el contexto a Kantai Collection y a otra serie, Arpeggio of Blue Steel del creciente discurso nacionalista post accidente de Fukushima en el 2011. En apenas 15 paginas, la autora parece restituir lo que Valtrieri en 122 páginas de tesis de maestría no logro: descubrir el talante nacionalista y la historiografía alrededor de los animes basados en la historia de la guerra del pacifico. En efecto, Sugawa-Shimada recuerda que ambas series tuvieron promociones conjuntas con las Fuerzas de

Auto-Defensa Japonesas (JSDF) (Sugawa-Shimada, 2018: 4). Estas conexiones entre lo Real y lo Virtual se hacen efectivas por ejemplo en carteles, ilustraciones al estilo kanmusu de las naves de la JSDF e incluso turismo como en la base naval de Yokosuka. La conclusión final de esta autora es que el vínculo entre los personajes “shojo”, es decir, estas representaciones humanizadas de chicas bellas, virginales e inocentes (Shanmoon, 2012) terminan siendo vehículos a una conexión real con una memoria histórica. Esta vinculación parte de una concepción de género, el uso de bishojos en la representación de las naves de la Armada Imperial. Ellas provocan deseo sexual y empatía en la audiencia masculina. A la vez, ellas son las principales luchadoras. Este concepto de belleza y a la vez acción está completamente relacionado con la idea de “*Beautiful Fighting Grils*” que Saito (2013) propone. Sacando las ideas con respecto a la sexualidad otakus que esta autora propone, este concepto nos resulta de utilidad a la hora de vincular cierta memoria histórica con las “*Beautiful Fighting Grils*” que Kantai Collection propone, así también con nuestro otro juego, Azur Lane. Hace énfasis incluso en la variedad y fama de las actrices de voz (Seiyuus) que se utilizan en Kancolle, que hacen aumentar el nivel de encanto y de empatía hacia esos personajes. Pero esto no se detiene ahí, sino que la autora propone incluso una fuente, la encuesta de popularidad propuesta por el gobierno con respecto a las JSDF del 2017 siendo particularmente positivas. (Sugawa-Shimada, 2018: 7). Esto se puede relacionar, y la autora lo hace, a las referencias entre personajes del juego y las naves y equipamiento de las Fuerzas de Autodefensa Japonesas, un ejemplo que ella pone es el uso de la imagen del personaje Atago en frente del Crucero Aegis Atago en Maizuru. En palabras de la autora “las hermosas heroínas tanto en Arpeggio como en Kantai Collection inspiran a los fans a consumir narrativas y memorias de la guerra y a peregrinar a lugares sagrados por esa comunidad de fanáticos” (Sugawa-Shimada, 2018: 12) y esto tiene consecuencias, primero la familiarización con la memoria militarista de la guerra y el trauma de la derrota y por otro lado, el acercamiento a una ideología neomilitarista. Esto segundo la autora lo pone en los siguientes términos: Conscientemente no son conscientes de que eso es nacionalismo. Y acá está la contestación cabal a las preguntas abiertas por Vuorikoski: Si bien la serie es una “Historia sin ideología” precisamente es esa potencialidad y ese acercamiento a los argumentos más nacionalistas utilizando el vehículo del moe. Explicado de esta manera, el acercamiento se da por el moe, no por la historia ni por las grandes narrativas, sino por el deseo, el placer y el disfrute y a la vez, con la empatía por ese personaje. En otras palabras “un Auto-nacionalismo o nacionalismo personal” o mejor definido en palabras del infame mangaka Yoshinori Kobayashi

“el manifiesto arrogantista”, como sugiere el título de su obra más conocida⁶.

En otra mano., Azur Lane aún no ha sido tocado académicamente. Dado su naturaleza joven con respecto a Kancolle la academia y sus tiempos no ha podido analizarlo. Por lo tanto, este trabajo será el primero en analizarlo. Azur Lane es un juego proveniente de china, inicialmente concebido como doujin de Kancolle. Pero a los desarrolladores se les ocurrió una idea y es mezclar los diseños y ciertas mecánicas de Kantai Collection (como el sistema de afectos, la remodelación y los diseños de las chicas barco) con la acción directa de juegos como World of Warships (2015) muy populares en China⁷. Esta mezcla del moe de Kantai con la acción de los simuladores de guerra naval dio a luz un juego *scroller* donde los jugadores tienen total poder en el movimiento y las acciones de sus flotas (A diferencia de Kancolle) y donde la habilidad de los jugadores se basa en que tanto puedan esquivar y causar daño y a la vez, evitar los daños causados por la flota enemiga. Esta no es la única diferencia con el anterior juego, los jugadores (acá definidos como shikikan, comandantes) también deciden donde atacar, cuando atacar y en qué momento hacerlo. Esto es a nivel jugabilidad un salto enorme. Porque no solo implica poder decidir el ataque, con que flota atacar y con qué equipo. Sino que también las acciones de combate afectan la relación con los personajes, acá ya no kanmusume (艦娘) sino Kansens (艦船) o cariñosamente referidas en el fandom occidental como “*Shipfus*”⁸. El crecimiento de este juego es impresionante, si pensamos que en 2 años creció lo suficiente como para tener servers dedicados en Japón, Corea, China, Taiwan y occidente podemos hablar de un fenómeno globalizado, algo que Kantai Collection no hizo, pues se abigarra a simplemente mantener su juego en Japón. De hecho una respuesta a una pregunta de un extranjero lo que se revela es que DDM jamás tuvo intenciones de que los extranjeros juegen Kancolle⁹. Azur Lane sin embargo, logró conquistar varios mercados utilizando todo lo que Kancolle hizo bien (el uso de *seiyuus*, los diseños de las chicas, el contenido de moe) pero también haciendo lo que Kancolle no hizo o hizo mal (internacionalizarse, sacar versiones para cada región, un modo de juego más inclusivo, menos dependiente de la suerte (por ejemplo, la posibilidad de conseguir un personaje SSR, es decir, dorado y especial es de un 4% en el gacha normal y hasta un 7% en eventos,

6 Neo Gomanism manifiesto Special literalmente se traduce como “nuevo manifiesto arrogantista” y es la obra cumbre del ex mangaka de derechas Yoshinori Kobayashi (Sapio, Gentosha, 2015)

7 https://en.wikipedia.org/wiki/Azur_Lane. La página en inglés de Wikipedia contiene un montón de citas y entrevistas a los desarrolladores de Azur Lane. Si bien es académicamente inaceptable, en este caso, dada la cantidad de material traducido del mandarín al inglés es más que recomendable.

8 Shipfu: una mezcla entre ship, barco en inglés y Waifu, la japonización de la palabra wife, esposa.

9 <http://himeuta.org/archive/index.php?t-2100.html>

muy diferente a otros juegos donde este porcentaje solo llega a 1 o 2%) y más dependiente de la habilidad del *shikikan* (muchísima inmersión). Entre todas las cosas que Kancolle no hace, se encuentra el uso de la historia, del cual me voy a dedicar mucho más en profundidad en el siguiente apartado, puesto que Azur Lane no tiene pruritos no solo en tomar una posición, sino ofrecer un modo de juego basado en la historia, donde no escatiman los niveles de fantasía, pero tampoco escatiman los niveles históricos.

“Kantai Collection se presenta como desideologizada, centrada en la colección de los personajes y en las relaciones con los personajes y en la gestión de recursos. ¿Por qué aparentemente sin ideología? Porque básicamente no tiene historia, se presentan diferentes mundos donde no se nos explica porque combatir o contra quien combatir.”

Historias Confrontadas, Guerra de Waifus, Guerra de Fans

Hablar de construcción de relato histórico nos lleva a pensar en distintos ítems al respecto: uso de la historia, discurso histórico y también de una historiografía particular y una memoria histórica particular. Si seguimos la postura de Sugawa-Shimada, esta memoria histórica está ligada a la memoria de la guerra y a una postura claramente militarista. Este tipo de historiografía no es de extrañar en el anime y el manga. Otmazgin (2016) postula que la guerra es el verdadero parteaguas histórico en los animes. La interpretación de la guerra tiene dos historiografías, una en contra de la guerra, donde posturas más liberales o más humanistas abrevan un discurso antibelicista y donde la guerra es presentada como un hecho indeseable y otra historiografía pro belicista donde los viejos valores imperiales y la guerra son presentadas como una aventura romántica en pos de una sociedad mejor y donde los valores masculinos y nacionales son realzados. Si bien Otmazgin cree que esto no se trata para nada de un acercamiento de los jóvenes a las ideas más militaristas y pro imperiales, Tanto Rumi Sakamoto (2011) como los trabajos basados en los mangas de Kobayashi como los de Phillip Seaton (2010) y así también los trabajos en profundidad en la

comunidad otaku (Sakamoto y Allen, 2007; Morris Suzuki, 2013) revelan que estos discursos históricos están bastante abigarrados en dicha cultura, y que se puede trazar un continuo entre los mangas de derecha histórica, los mangas anti coreanos y las producciones media mix del 2009 en adelante. Un caso de estudio propio fue el anime Grils Und Panzer (Muñoz, 2019) donde cristalizó un concepto para este tipo de contenidos: El Moeismo Reaccionario. Este concepto lo defino como una encarnación entre una estética que apela al deseo, el uso de la Beautiful Fighting Gril y una gruesa capa de moe que transmite valores y una memoria histórica ligada al militarismo japonés. Este tipo de nacionalismo podría ser catalogado como un nacionalismo banal (Nuñez y Billig, 1998) y un contenido como lo define Sugawa-Shimada que no aparenta ser un nacionalismo. Vuorikoski también revela que dentro de Kancolle no hay más que datos históricos y no un relato histórico. Esto es lo que yo denomino moeismo reaccionario, el dato histórico o lo históricamente factico no es lo importante, sino la encarnación en moe de un discurso claramente nacionalista y militarista.

Podemos poner en estos términos ambas franquicias. Mientras que Kancolle llena de moe un montón de datos vaciados, Azur Lane hace otra operación, los datos son moeficados y dirigen directamente al jugador a la historia. Un buen ejemplo de esto son las habilidades de las kansen. Un ejemplo es Warspite. Su única habilidad se llama “*Divine marksmen*” e implica un disparo con munición de penetración al objetivo mas alejado. Esta habilidad hace referencia a la proeza del Warspite en la batalla de Calabria, donde efectuó un disparo de 32 kilómetros contra el acorazado Julio Cesar. Esto es reforzado aún más por la línea de dialogo que activa esa habilidad. Escuchamos claramente a Warspite recitar una frase del propio Julio Cesar “*Belli Dura Despicio*”¹⁰ que es también el lema del Warspite¹¹. Este tipo de diálogos también están presentes en Kantai Collection tanto en el juego como en la película. Sin embargo, no hacen referencias directas, sino más bien indirectas a las acciones o la guerra misma. El concepto de encarnación de la historia puede verse incluso en nuestra triste heroína Enterprise, su pelo gris es referencia al apodo que los japoneses pusieron, “El fantasma gris” por su particular forma de entrar al combate y la dificultad que tenían los japoneses de poder hundirla¹². Esto particularmente no aparece en Kancolle. Si bien los datos facticos de armamento, tamaño y otras cuestiones en ambos juegos aparecen, Kancolle trata de separarse de la historia o tratar de no invocarla directamente, tal cual Vuorikoski menciona en su recolección de post de Twitter de los desarrolladores (Vuorikoski, 2018). Azur Lane en cambio invoca la historia y toma una posición

10 No importa las heridas de la guerra.

11 <https://azurlane.koumakan.jp/Warspite/Quotes>

12 <https://azurlane.koumakan.jp/Enterprise/History>

constantemente. La campaña principal está basada en el teatro del pacífico y hacemos un recorrido de 12 capítulos desde el ataque a Pearl Harbour hasta la Gran Caza de Patos de Las Marianas y posiblemente el juego expanda a más niveles de un jugador. Además, los eventos permiten completar otros escenarios u otras historias fácticas junto con los elementos de fantasía del argumento. Y es que Azur Lane presenta dos tipos de enemigos, el enemigo inmediato que en este caso es la Alianza del Eje Escarlata (Crimson Axis) Formada por las Ironblood (Alemania nazi) y Sakura Empire (El imperio japonés) y un enemigo real Las Sirenas, unos seres misteriosos que experimentan con los seres humanos para poder sacar todo su potencial y devorarlos. En efecto, el evento Broken Wings, donde la protagonista es nuestra Enterprise, se nos revela que después de la guerra, Enterprise y las supervivientes pelearon entre sí hasta que solo Enterprise sobrevivió. Esta fue reforzada en varios experimentos para convertirla en el humano perfecto para las Sirenas. Ella en un momento despierta y trata de resucitar los recuerdos del comandante a quien trata de buscar. Según Este evento, Las sirenas le dieron la tecnología de combinar barcos con humanos a la humanidad, al ver que mediante esto no progresaron, causaron la guerra entre Crimson Axis y Azur Lane (que el nombre del juego es la alianza entre Inglaterra, Estados Unidos y Francia) para forzar el desarrollo de la humanidad mediante la violencia y la guerra. Este argumento es notoriamente más elaborado que el de Kantai, no solo porque los enemigos tienen una razón para la guerra, sino que también hay una existencia de una representación histórica. Convengamos que la Representación histórica en dos partes. Una parte que es un relato del pasado (la *moeficación* de la guerra del pacífico) y otra hacia el presente (la ambición de poder, representada por las sirenas). Esto puede ser puesto a juego por dos partes, una con el concepto de retórica procesual del ya mencionado Ian Bogost (2017). En efecto, para el autor, los videojuegos suelen persuadir a los jugadores a ver la vida por fuera de la pantalla de una manera diferente. ¿Cómo ocurre esto? Para Bogost la retórica pasa más por las imágenes, situaciones y entorno del jugador en el juego más que por las palabras. En el caso de Azur Lane, hablamos de una representación histórica, por lo tanto, la persuasión es por dos lados. Al hablar de Representación histórica hablamos de Roger Chartier (1994). Para este autor, la representación histórica es otro discurso histórico, que, en última instancia, se identifica con el sujeto actual que lo lee, es decir, con el lector. El hecho de que la representación este bajo una gruesa capa de *moe*, nos hace pensar que el fin de la representación histórica es la persuasión a los jugadores a “reconstruir”. Estos conceptos provienen de Chapman (2016) en su esclarecedor libro sobre los usos públicos de la historia en los videojuegos. Puntualmente el autor habla de epistemologías de los juegos

enmarcadas en la historia, en particular, construccionismo (o construir la historia) re-construccionismo (re construir el hecho histórico). Definidas de una maneras, mientras que una epistemología trata de sumergir al jugador en la dinámica histórica, otros tratan de hacerlo bajo la muy rankeana propuesta de “reconstruir tal cual fue el hecho histórico”. Al autor no le interesa tanto la dinámica construccionista, porque, en última instancia, la historia es solo un contexto y el juego es una simulación. Sino más bien la reconstruccionista porque el efecto histórico dentro de estas series es la sobrecarga de datos históricos (tanto Azur Lane como Kantai Collection hacen esto) sino también porque estos juegos tratan de reconectar al jugador con un tipo de memoria histórica (en el caso de Chapman, el habla de experiencias heredadas) . Esto último al autor le parece relevante, porque el objetivo de la epistemología reconstruccionista en los videojuegos es transferir a los jugadores la “sensación” de vivir un momento histórico determinado. Chapman analiza fuertemente los juegos FPS ambientados en la segunda guerra. En este caso, el lugar de historiador es una suerte de siervo que solo lanza datos en la cara del jugador, que es quien está reconstruyendo la historia a través de la experiencia jugada y que la cual se presenta como totalmente libre de ideologías (Chapman, 2016). Al poner al jugador delante de “la historia” se crea lo que se conoce como efecto de transparencia al ser el jugador quien “experimenta esa experiencia” a esto hay que sumar la postura de Susan Sontag (1977) con respecto a la fotografía, que es, realista y a la vez autoritaria. Si pensamos en este concepto para aplicarlo a los videojuegos, tenemos una forma de narrar la historia que posee un efecto de transparencia barthesiano, pero a la vez, no deja de ser una construcción arbitraria, subjetiva y autoritaria como Sontag define a la fotografía. Si nos atenemos a esto, ambos juegos presentan de forma autoritaria un tipo de realidad, sin embargo, poseen discursos contrarios. Y estos discursos se traducen en un enfrentamiento.

Lágrimas de cocodrilo

Shigekata Kurita es conocido por haber creado los emojis, lo que pocos saben es que es director de la fracción de Kadokawa dedicada a los juegos, Kadokawa Dwango y que tiene los derechos de Kancolle. Un comentario suyo en la red Twitter en particular nos interesa y que fue subido por la propia página de reddit¹³ de Azur Lane: “Uno puede llorar jugando Kancolle, no me paso eso con Azur Lane” comentarios más abajo sigue “criticando la falta de sentido de tragedia del juego” y “Azur Lane es un mero juego de idols mientras que Kantai Collection permite comprender el dolor y la valentía de la Flota Imperial”.
13 https://www.reddit.com/r/AzureLane/comments/9ifibc/one_may_cry_playing_kancolle_but_not_azur_lane/ y <https://twitter.com/sigekun/status/929031630496317441>

Este post me parece tan importante por dos razones, una, un blanqueamiento completo a la idea de historia que Kancolle busca sostener, y segundo, es muy raro que un desarrollador hable mal de otro juego. Azur Lane desde su salida se convirtió en un serio competidor de Kancolle, incluso arrebatándole los lugares de privilegio como uno de los juegos más jugados¹⁴ y siendo premiado como el juego del año. A raíz de los comentarios del director de Kadokawa Dwango, en el reddit se puede ver muchísimos comentarios de varios habitantes de países que fueron invadidos por Japón durante la segunda guerra mundial y durante el imperio totalmente disgustados por estas frases. Uno de los puntos concluyentes de este trabajo es que la historiografía desplegada por Azur Lane es mucho más demagógica, al apelar no solo al nacionalismo de propios sino de ajenos. Ejemplo de esto es la celebración del año de funcionamiento en inglés en nada más y nada menos que el USS Iowa¹⁵. En efecto, la franquicia china está llegando a lo más alto de la fama, con un futuro juego para PlayStation 4 llamado “Crosswaves” solo para Japón y la serie animada que saldrá el 10 de octubre. En cuanto a Kantai, los fanáticos y los desarrolladores y publicadores no toman para nada bien la pérdida de terreno. Ejemplo de esto podemos notar las cuentas troll de japoneses dispuestos a marcar como traidores a los ilustradores japoneses que trabajaron en ambos juegos¹⁶, QooApp, una aplicación china diseñada para poder jugar juegos japoneses y chinos en occidente titula “Guerra Otaku”¹⁷ al conflicto que japoneses fans de Kancolle tienen con los japoneses convertidos en fans de Azur Lane. En occidente ocurrieron cosas similares, que la primera exposición donde Azur Lane participó, los fans de ambos juegos decidieron defender sus waifus en una hecatombe entre golpes de puño e insultos¹⁸. Esto nos habilita a hablar de una guerra abierta, mientras que, a nivel comercial, Yostar-Manjuu-Yongshi, la empresa creadora de Azur Lane apuesta a todo a instalar su producto en Japón, incluso empapelando cada centímetro de la estación Shibuya con sus personajes¹⁹. Kantai trata de agregar más naves y actualizaciones a sus personajes. La guerra comercial se tradujo en una guerra de fandom que no solo se manifiesta en las redes, sino que llega a ser física.

Esta guerra es otra forma más entre la puja entre los dos pesos pesados de la economía de lejano oriente. Sin embargo, el argumento histórico, uno de los puntos con mayor

14 <https://www.rpgsite.net/feature/6593-how-azur-lane-is-able-to-rival-kantai-collection-s-popularity-in-japan>

15 https://twitter.com/AzurLane_EN/status/1154318567149457409

16 <https://soraneews24.com/2017/10/09/new-chinese-kancolle-clone-gains-popularity-in-japan-riles-up-some-patriotic-twitter-users/>

17 <https://news.qoo-app.com/en/post/19870/qoo-otaku-japanese-otaku-war-kantai-collection-vs-azur-lane>

18 <https://www.animemaru.com/violence-erupts-at-kancolle-azur-lane-fan-meetup/>

19 https://www.reddit.com/r/AzurLane/comments/8eovk3/amazing_advertisements_in_shibuya_station/

desavenencia entre Japón y China, está presente nuevamente. Kantai Collection a su manera revive esa cuestión de la literatura nacional presente en Gramsci (2009), es decir, esta representación que apela al sentimentalismo de los sujetos y la compenetración con el colectivo nación. Más aun, el proceso de idolización (Lee, 2013) es importante en este caso. Con idolización concebimos la idea de un personaje donde la audiencia se sienta representada y vea en el o la *idol* no solo un ideal de belleza y de pareja sexoafectiva, sino también sus esperanzas y pensamientos. Nuestras *kansen* o *kanmusume* juegan en este aspecto, es decir, la idolización. Al igual que en el estudio de Rosa Lee sobre los Shinsengumis, la figuración de las naves de combate de la segunda guerra convertidas en *bishojos* opera en este sentido, una idolización. En el caso de Kantai Collection, dada su particular sistema de juego, la muerte definitiva de nuestras chicas en caso de excesos, la idolización opera no solo en tratar de perder la menor cantidad de ellas, sino también en preservarlas, administrarlas e incluso amarlas. Con esto no quiero decir que haya un vínculo directo entre kantai y el nacionalismo japonés, pero, como expone Sugawa-Shimada, se trata de una sugestión y de nichos cercanos: el disfrute de un juego, el nicho de los fanáticos en internet, los vínculos de ese nicho con las ideas militaristas ya sea por internet, ya sea como una peregrinación por evento a una base militar o el consumo de memes o doujinshi con dicho talante. El mayor peligro es como menciona la autora es que se enmascara bajo un discurso anti ideológico y anti histórico, entre comillas. A esto se le sumaría el persuasivo poder del manga y el anime para transmitir una postura historiográfica con respecto a la historia. Tsutsui (2013) en este aspecto es interesante mencionarlo, puesto que ambas franquicias tienen sus propios mangas (doujin u oficiales) y su propio anime. Azur Lane por el contrario, se hace cargo de la memoria histórica que expone, y más allá de que esta responda a una confrontación con la historiografía más conservadora del país del sol naciente, no esconde el hecho histórico sino que, operando de manera similar a lo que Kantai hace, utiliza el *moe* de los personajes como principal vínculo entre el jugador y la historia. Los personajes, las situaciones, reviven distintas memorias históricas, desde los deseos más belicistas hasta los personajes más pacifistas. Pero una cosa es segura, Azur Lane comienza con el ataque a Pearl Harbour y constantemente estamos viendo la historia de cómo los aliados ganaron la guerra, más allá que entre uno y otro bando se expresen las disidencias con respecto a la situación bélica, la guerra es un hecho, quien la comenzó, Japón, también. Quien fue derrotado también es un hecho. De ahí las reacciones violentas de los fans japoneses y de los irredentos de siempre: usaron las mismas herramientas que ellos para dar un mensaje completamente diferente. Y esta historia, así como la querrela por la historia entre China y Japón, aun continúa ●

Bibliografía

- Azuma, H. (2009). *Otaku, A database Animals*. Minesotta: Minesotta Universty Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games, the expressive power of videogames*. London: The MIT Press.
- Chapman, A. (2016). *How videogames represent the past and offer a access to historical practice*. New York: Routledge.
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación*. Barcelona: Gedisa.
- Gramsci, A. (2009). *Literatura y vida nacional*. Buenos Aires: Ed, Las Cuarenta.
- Lee Rosa (2011). Romantising Shinsengumi in contemporary Japan, *New Voices*, Sydney. Recuperado de <https://newvoices.org.au/volume-4/romanticising-shinsengumi-in-contemporary-japan/>
- Morris-Suzuki, T. (2013). Freedom of Hate-Speech Abe Shinzo and the Japanese Public Sphere. *Asia Pacific Journal*, (11)1, Edición 8. Recuperado de <https://apjif.org/2013/11/8/Tessa-Morris-Suzuki/3902/article.html>
- Núñez y Billig (1998). El nacionalismo banal y la reproducción de la identidad nacional. *Revista mexicana de sociología*, (60)1: 37-57.
- Otmazgin, N. (2016). Manga as Banal Memory, En Otmazgin and Suter: *Rewriting history in Manga* (pp. 1-27). Kentucky: Palgrave Macmillian.
- Penney, M. (2009). Nationalism and Anti-Americanism in Japan – Manga Wars, Aso, Tamogami, and Progressive Alternatives. *The Asia Pacific Journal*, (7)2, tomo 17. Recuperado de <https://apjif.org/-Matthew-Penney/3116/article.html>
- Saito, Tamaki (2011). *Beautiful Fighting Girl*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Sakamoto, R. (2008). Will you go to War or will you stop being japanese? Nationalism and History in Kobayashi Yoshinori's Sensouron. *Asia Pacific Journal*, (6), tomo 1. Recuperado de <https://apjif.org/-Rumi-SAKAMOTO/2632/article.html>
- Sakamoto, R. (2013). Koreans go home! Internet nationalism in contemporary Japan as Digitally Mediated Subculture. *Asia Pacific Journal*, (10)2, tomo 9. Recuperado de <https://apjif.org/2011/9/10/Rumi-SAKAMOTO/3497/article.html>
- Sakamoto R. y Allen, M. (2007). Hating Korea Wave, Comic Books, A Sign for a new nationalism in Japan. *Asia Pacific Journal*. Recuperado de <https://apjif.org/-Rumi-SAKAMOTO/2535/article.html>
- Seaton, P. (2010). Hystography and Japanese war nationalism, testimony on Sensouron, Sensouron as Testimony. *Asia Pacific Journal*, (8)32. Recuperado de <https://apjif.org/-Philip-Seaton/3397/article.html>
- Shamoon, D. (2012). *Passionate Friendship*. Honolulu: University of Hawai Press.
- Sugawa-Shimada, A. (2018). Playing with Militarism in/with Arpeggio and Kantai Collection: Effects of shōjo Images in Warrelated Contents Tourism in Japan. *Journal of War & Culture Studies*, DOI: 10.1080/17526272.2018.1427014
- Tsutsui, W. (2013). Teaching History and/of/or Japanese popular culture. *Electronic journal of Contemporary Japanese Studies*, (13)2. Recuperado de <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol13/iss2/tsutsui.html>
- Vuorikoski, V. (2017). *Discourses of war and history in the Japanese game Kantai Collection and its fan community*. Tesis de Maestría por Culturas del Mundo, Universidad de Helsinki. Recuperado de <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/229753>

Franquicias mencionadas

Azur Lane

Videojuego: Desarrollado por Yongishi- Manjuu y Yostar. Desarrollado en China, 2017

Anime: Dirigido por Motoki Tanaka, Estudio, Bibury Animaton Studio, Octubre 2019

Videojuego: Azur Lane Crowwave, Desarrollado por Fiestella para Play Station 4, 2019.

Kantai Collection

Videojuego: Distribuido por Kadokawa, Desarrollado por DMM, dirigido por Kensuke Tanaka, 20013

Anime: Dirigido por Keizou Kazukawa, Estudio Diomedea, 2015

Videojuego: Kantai Collection Kai, Distribuido por Kadokawa, 2014 para PS Vita

Pelicula. Distribuida por Kadokawa, dirigida por Keizou Kazukawa, Escrita por Kensuke Tanaka, Estudio diomedea, 2016

Arpeggio of Blue Steel

Escrito por Ark Performance, editado por Shounen Gahosha, 2009. Anime transmitido por Tokyo MX, Estudio SaZingen, 2013.

World of warships

Desarrollado por Lesta Studio, publicado por Wargaming, Moscu, 2015,